

3 CD'li: PES 4, NFSU 2 ve Sonic Heroes demoları

LEVEL 2

sayı
95

ARALIK 2004 5.500.000 TL (KDV Dahil) 2004-12 ISSN 1301-2134

HALF LIFE 2

PROF GERİ DÖNDÜ!

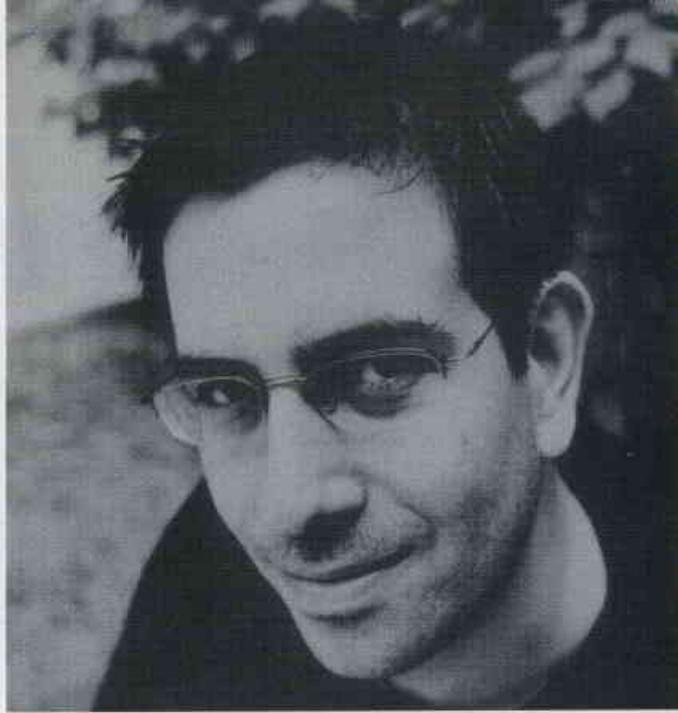


GTA SAN ANDREAS
METAL GEAR SOLID 3
MEDAL OF HONOR P.A.
MORTAL KOMBAT DECEPTION
FOOTBALL MANAGER 2005
NFS UNDERGROUND 2
EVERQUEST 2
MYST 4 REVELATIONS

**2004'e
müthiş
final!**

İNCELENDİ

K.M.T.C FİYATI: 6.500.000 TL
9 771301 213168



Teker teker gelin!

Bu ne biçim bir aydı böyle? Ömrü hayatımda bu kadar iyi oyunun bir arada çıktığını görmedim ben. Son 15 gündür oyundan yaziya, yazdan diğer oyuna saldırıyoruz, yine de tatmin olamıyoruz. Bir de ne hikmetse, tüm iyi oyular ayın 15'inden sonra çıkmayı huy edindi. Firmaları huzurlarınızda kınamak istiyorum. Aha da kinadım!

Bu ayın en önemli oyunu hiç kuşkusuz

Half-Life 2. Bayramın son günü evde oturmuş Steam üzerinden oyunu çöktan indirmiş olan Tuğbek ve Berker'e garez ederken, Serhat'tan evlerine baskın düzenlemeyi teklif eden bir telefon aldım. Aka-binde ufkalık olduğum yılların hatırları üşüştü. 0 günlerde Commodore, Amiga almış tek tük arkadaşlara mahallecek toplantı gidildi. O arkadaşın karamsar bakışları arasında sıra kavgası edildi. En sonunda arkadaşın "adaptör çok isındı, annem kızıyor" adlı süper geçerli bahanesiyle boyun büük misket oynamaya dönüldü. Veya en azından benim küçüklüğümde böyle olurdu hep. Bu ay da sağolsun Half-Life 2 aynı nostaljik durumu tekrar yaşıttı bana.

2004 yılını “tüm zamanların en iyi bitiş yapan oyun yılı” ilan ediyorum.



GORCAN NERDE, JESUS NERDE, BATU & GÖKHAN NERDE??

Korkmayın, yazar yiyeń yamyam bir dergi değiliz biz. Sadece hayat şartları değişikçe yazarlarımız da kendilerine yeni bir yön çiziyor, bazen unutulsa da herkes gibi onlar da insan. En sevdığınız bir yazının sessiz sedasız aramızdan çekilmesi biraz buruk geliyor, ama hepsi bir şekilde hala aramızda. Merak etmeyin. Sorunun cevabına gelince, nazlı yar Gorcan Abi dergi Chip'teki işine devam ediyor, ikna edebilirseniz İşgal'i yapmaya devam edecek. Jesuskane Amerika'yı yeniden keşfe gitti, geri döner mi bilinmez ama yazılarını yazmaya devam ediyor. Batu ve Gökhan da büyüp eşek kadar adam oldukları halde hala tek bir sandalyeye oturup, Worms oynarken kavga ediyorlar. En son geldiklerinde ofisteki Thraal maketinin elindeki çekici alan pratisyen hekim Batu "aha da balta!" diyerek üniversite asistanı Gökhan'ın kafasına fırlattı. Yani her şey devam ediyor, ama aynı zamanda da değişiyor. Sadece alışmak lazım.

LEVEL DVD VERSİYON DEVAM EDİYOR!

Beklenenin çok üstünde bir ilgiyle karşılanan Level DVD versiyonu, Ocak ayından itibaren düzenli olarak 2 ayda bir çıkmaya devam edecek. Ayrıca Aralık'ın 20'sinde LEVEL Strateji Ustası Özel sayısının ikincisi de piyasada olacak. Her ikisini de seçkin gazete bayileri ve kitapçılarında bulabilirsiniz.



Joystığımızı de alıp Dubek'leré gittik. Oyun hakkında ne mi düşünüyoruz? Birazcık daha sabır, 6 yıl beklediniz, 25 sayfa daha beklersiniz değil mi?

Bir diğer yandan GTA: San Andreas vardı. Bizi Half-Life 2 kadar beklenen manyağı etmemiş olsa da, Rockstar'dan bir an olsun şüphenmemiştir. Ama bu kadarını da beklememişti doğrusu, Tuğbek gibi oyunlar söz konusu olunca hayallerine dizgin vurmaya beceremeyen birisi bile "abi bu ne, içine girdikçe çıkmıyor" dedi. Serbestlikte son noktayı koymuş Rockstar.

Bir de Metal Gear Solid 3 var tabii. İyi mi? Şaka mı ediyorsunuz? Raiden gitmiş, daha ne olsun?

Sosyal hayatımı silip süpüren bu sayımızı sizlere sunarken, 2004'ü de "tüm zamanların en iyi bitiş yapan oyun yılı" ilan ediyorum. Darısı gelecek seneye!

— Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

STRANGER

Sudden Strike'ın yapımcılarından...

Yapım: Fireglow **Dağıtım:** Belli değil **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Belli değil

Sudden Strike gibi iyi bir oyunun yapımcısı olan Fireglow'un yeni projesine daha fazla tepkisiz kalmazdık. Kaldı ki, kalmadık (?). Stranger, fantastik bir evrende geçen bir RTS oyunu.

Oyunun evreni iki parçaya ayılıyor: Yüzey ve yeraltı. Bunlar birbirlerinden tamamıyla farklı iki "dünya". Yeraltı; karanlık, sessiz ve sert. Yukarısıya tam tersine soğuk, ama belki de, daha acımasız. Burada çok daha fazla yaşam belirtisi, diğer bir deyişle, "daha fazla savaş" var. Bu iki dünyanın savaşası/yardımlaşması, Stranger'in konusu.

Bir taraf seçenek oguna başlayacaktır, Ardından antik sanat eserlerini araştıracak, kahramanlarınızı kulanacak ve deneyiminizi artırmaya çalışacaktır. Bu aynı zamanda karakterlerinizi geliştirmenize olanak tan-

yacak. Bir RPG oyunundaki gibi gitgide gelişecek karakterleriniz. Diğer yan- dan ordunuza belirli bir para karşılığında dahil edebileceğiniz çaylak paralı askerlerle, size arkadaş veya düşman olabilecek kabilelerle karşılaşacaksınız. Ek olarak; kaynak, silah ve cephanelerini takas için kullanabileceksiniz.

Derin bir oynanışa sahip Stranger, bu kesin. Bu oynanışı iyi bir yapay zekâyla birleştirelim şimdiden. Stranger'da oyuncular ve bilgisayar kontrolündeki karakterler için iki ayrı yapay zekâ sistemi kullanılıyor. Büyük bir grupta hareket ettiğiniz zamanlarda bile adamlarınız oldukça esnek olacak ve haritaya uyum sağlayacaklar. Bilgisayar kontrolündeki karakterler içinse ait oldukları grubu göre değişen farklı bir davranış sistemi kullanılıyor.



X2: DÖNÜŞ



Uzay/ticaret simülasyonu X2: The Threat'e de bir eklenti yapılıyor. Aslında X2: The Return, bir eklentiden çok bir devam oyununa benzıyor. X2: The Threat'in altı katı uzunlığundaki hikâye de bunun bir kanıtı. The Return'de, X evreninde gizli kalan birçok şeyi açığa çıkaracaksınız. İlkinin bittiği yerden yeni oyun başlıyor.

Oyunda fabrikaları birbirlerine bağlayarak devasa istasyonlar oluşturmak gibi yenilikler bulunuyor. Diğer bir anlamda endüstriyel imparatorluklar kurabileceksiniz artık. Fabrikaları tünellerle birbirlerine bağlayacaksınız. Bu da taşıma gemilerini devre dışı bırakın, dolayısıyla oyunun hızını artıran bir sistem. Çünkü kaynakları tüneller yardımıyla transfer edebileceksiniz. Ama bunun dezavantajları da var. Mesela tünellerle hat kurmak çok masraflı bir iş. Ayrıca uzadıkları zaman onları korumak da zorlaşıyor.

Fleshers gibi yeni silahlar da oyunda yer alacak. Bu silah gemileri yakalayıp onları çalmanızı veya satmanızı sağlayacak. Bir filo tamamıyla yok edebilecek etkili lazerler de yenilikler arasında sayılabilir. Oyunun 18 Şubat'ta piyasaya çıkışmasını bekliyorum. İsterseniz siz de benimle beraber bekleyebilirsiniz.

haberler

DAHA FAZLA FIFA

Bunun sonu gelecek mi bilmiyorum ama, yeni bir FIFA oyunu daha geliyor. Electronic Arts, Şampiyonlar Ligi'nin lisansını almış ve 2004/2005 sezonu için yeni bir oyun planlamış бил. Şubat ayında PC'nin yanında PS2 ve Xbox'a da çıkacak olan yeni FIFA oyunu kad-

rosu genilenen EA Kanada hazırlıyor. Oyunun son FIFA motoruyla yapılacakmış kesin.

Bu defa oyunda 50'den fazla saha-dışı "challenge" bulunacak. Bunların ne olacağınıza tahmin etmek zor. Oynamışsa daha gerçekçi bir hale mirmirmirmi..



Sıra bu kez zombilerde... STUBBS THE ZOMBIE

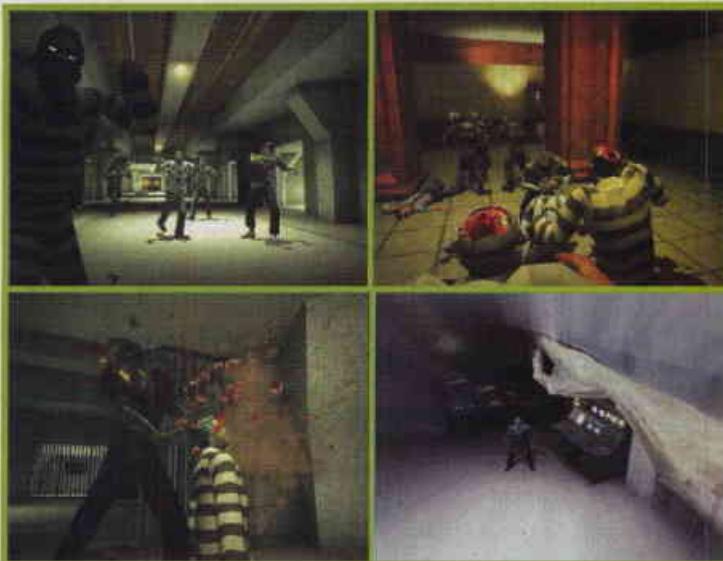
Yapım: Wideload Games **Dağıtım:** Aspyr Media **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** Belli değil

Yeni bir Resident Evil oyunu için asla eylem yapmayıcağınızı biliyorum. Bu çok ilginç bir haber olmayabilir. Peki, zombilerin intikam zamanı gelmedi mi sizce de? Bizce geldi.

Stubbs'ta bir zombiyi kontrol edeceksizez bu kez. İnsanlara karşı savaşacak, daha doğrusu onları yemeye çalışacaksınız. İstila edeceğiniz şehir Bungie'nin Halo motoruyla yapılmış. Bu da sağlam atmosferi olan bir ortamda bulunacağınız anlamına geliyor. Diğer yandan, eğer aynı hâlige kullanılırsa hantel Halo motoru sistemini zorlayabilir.

Oyunda zombilerin alıştılagelen güçlerini kullanabileceksiniz. Bunnlar kapıları kırıp ve şehir şakinleriyle polisi hırpalamak da dahil. Ayrıca düşmanlarınızın beyninizi yiğerek onları grubunuza dahil edebilecek ve silahlarını birbirlerine karşı kullanmalarını sağlayabileceksiniz. İğrenç olsa da, saldırı güçleriniz arasında salyanız da olacak.

Stubbs the Zombie'yi yeni bir firma olan Wideload Games geliştiriyor. Deneyimleri olmasa da, oyundan umutluyuz. Oyun bir terslik olmazsa, 2005 yazında piyasada olacak.

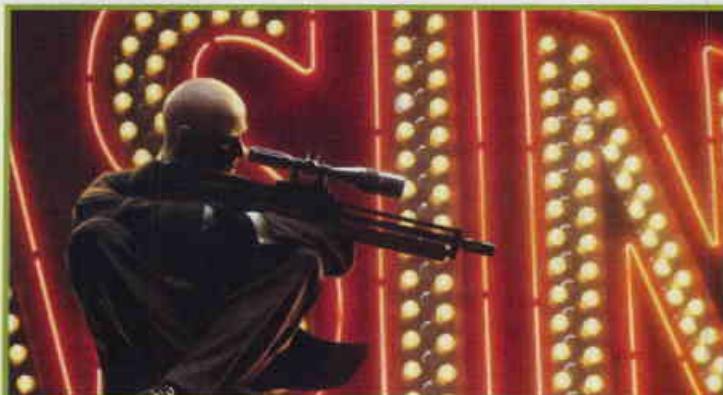


KİRALIK KATİL 4

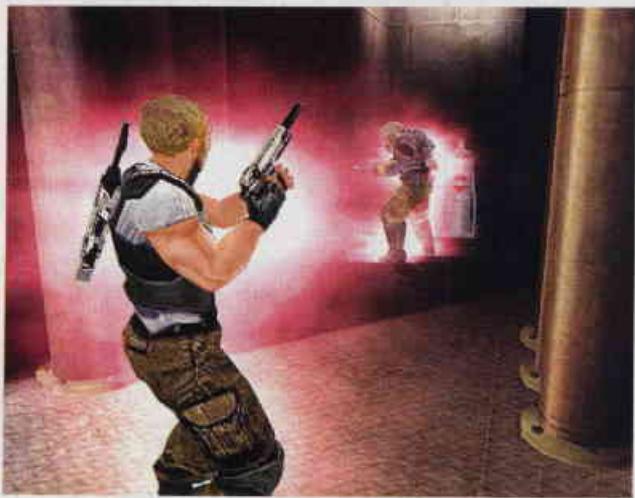
İş yer için kiralık/satılık, kepek sorunu olmayan katilimiz Ajan 47, yeni macerasıyla dönüyor. Çıkış tarihi şimdilik belli olmayan yeni oyunun tam ismi Blood Money. Geniş zaman kalıyla konudan bahsetmek gereklse: Hitman'ın çalıştığı ICA'daki diğer kiralık katiller birer birer vurulur. Görünen o ki başka bir kiralık katil ajansı işe karışmıştır. Hitman'ın de bu sırada ICA ile olan bağlantısı ko-

par ve Hitman, yeni hedefin kendisi olduğunu hisseder. Ardından Amerika'ya, av pozisyonundan kurtulup avcı olmak için yola çıkar.

Blood Money, Glacier motorunun yenilenmiş bir versiyonuyla hazırlanıyor. Grafikler ve yapay zekâ geliştiriliyor. Ancak bu "klişe" bilgiler ve konu dışında elimizde başka bir şey yok. Canımızı mı alacaksınız! Yok işte!



PS2, PC'YE YAKIN



PS2'nin iyi oyunlarından biri olan Psi-Ops, PC'ye gelmek için Beşiktaş'tan taksiye binerek yola çıktı. Telekinetik güçleri olan bir karakteri kontrol ettiğiniz oyun third-person kamerasyonla oynanıyor. Psi-Ops'ta Mind Drain gibi birçok güç sahip olacaksı-



niz. Mind Drain'le, ölü ya da canlı olan düşmanlarınızın güçlerini alabileceksiniz. Aynı zamanda bu güçle kapıları açabilecek ve takıtları uygulayabileceksiniz. Pyrokinesis ise düşmanlarınızı çok hızlı bir şekilde öldürmenizi sağlayacak. Ancak bu, Psi gücü-

nüzü azaltacak.

Bu bilgiler oyunu PS2'de oynamayanlar için. Oynayanlar içinse söylemeyecek fazla bir şey yok: Psi-Ops, PS2 versiyonuyla aşağı yukarı aynı olacak. Oyunun Siraseliler'e ne zaman ulaşacağıysa belli değil.



DÜNYA, SİL BAŞTAN

Kimse nasıl başladığını bilmiyor. Sadece birkaç saniye sürdü. Kısa, keskin bir ışık. Ve sonra dünya hiçbir zaman eskisi gibi olmadı. İnsanoğlu kendisini bombalayarak Taş Devri'ne döndü. Şehirler yandı, dünya çöle dönüştü. Geride yalnızca beş savaşçı kaldı hayatı kalmak için çabalayan. Yasalar ve emirler yok artık. Yemek ve suysa çok az bulunuyor. Ama kurtuluş için bir umut olmalı. Radyodan "Yeni bir hayat için hâlâ şansınız var. Yeniden yapılanma başlıyor. 34 kuzey, 53 batı koordinatlarına gelin. Sizin için bekliyoruz." çağrıları yankılanıyor

durdurmadan. Hayatta kalmaya çalısanlar kendilerine bir sığınak bulmuşlar. Kaderinizle yüzleşmenizin zamanı gelmiştir belki de.

Ground Zero bir strateji oyunu. Artık neredeyse her RTS'de olduğu gibi, Ground Zero'da da fazlaıyla RPG unsurları bulunuyor. Oyuna bir lider olarak, yeni bir takım kurarak başlayacaksınız. Takımınızın da yardımıyla Ground Zero evrenini kontrol etmeye çalışacaksınız. Lider olarak, 250 farklı silah/zırh/bina malzemesinden birini seçme şansına sahipsiniz. Paralı asker, teknisyen ve doktor, oyundaki

iş kolları.

Paralı askerler olası her silahı kullanabilecek. Teknisyenler ise; fare kapanı, radyo parçası ve su pompası gibi birçok işe yarar araç yapabilecek. Doktor da, tahmin edebileceğiniz gibi askerleri iyileştirebilecek. Her üç adamınızın da özelliklerini geliştirebilecek.

Grafiklerse 3D, ancak izometrik bir kamerayla da oyunu oynayabileceksiniz. Gerçek zamanlı olarak değişecek olan hava koşullarıyla oyunun atmosferini artıracığa benziyor. Oyun Nisan 2005'te piyasada olacak.

ESKİ WESTWOOD TAYFASINDAN YENİ RTS

Westwood yeniden doğuyor. Command&Conquer'in yapımcısı Westwood geliştiricileri Petroglyph adında yeni bir firma kurup Star Wars evreninde geçen bir oyun için çalışmalarla başladılar. LucasArts'ın başkanı Jim Ward, Petroglyph'in oyununun RTSlerde devrim yaratacağını söylüyor. Oyun hakkında hâlâ bilgi verilmiyor. Ancak C&C gibi bir oyunun yaratıcılarından çok şey bekliyoruz.



NINTENDO TÜRK OYUN PAZARINDA

Nintendo, Avaturk ile Türkiye'de

Uzun zamandır bildiğimiz ama dili miz siki sıkı tutmamız gereken, bu ayın en önemli haberini sonuna açıyoruz: Yillardır beklenen oldu ve dünyanın en büyük oyun konsolu üreticilerinden Nintendo artık resmi olarak Türkiye'de. 22 Kasım 2004'ten itibaren Avaturk ve Nortec A.S. Nintendo'nun Türkiye'deki resmi tek dağıtıçısı oldu.



Yani Playstation'un artık çok ciddi bir rakibi var. Senelerdir ülkemize gelmesini beklediğimiz Gamecube ve Gameboy Advanced gibi konsollar artık elimizin altında olacak. Olukça kaliteli bir oyun yelpazesine sahip olan Nintendo GameCube ve Gameboy Advanced'in bir başka güzel yanı ise ürünlerin birbirini ile uyumlu olması ve geriye dönük olarak yapılması.

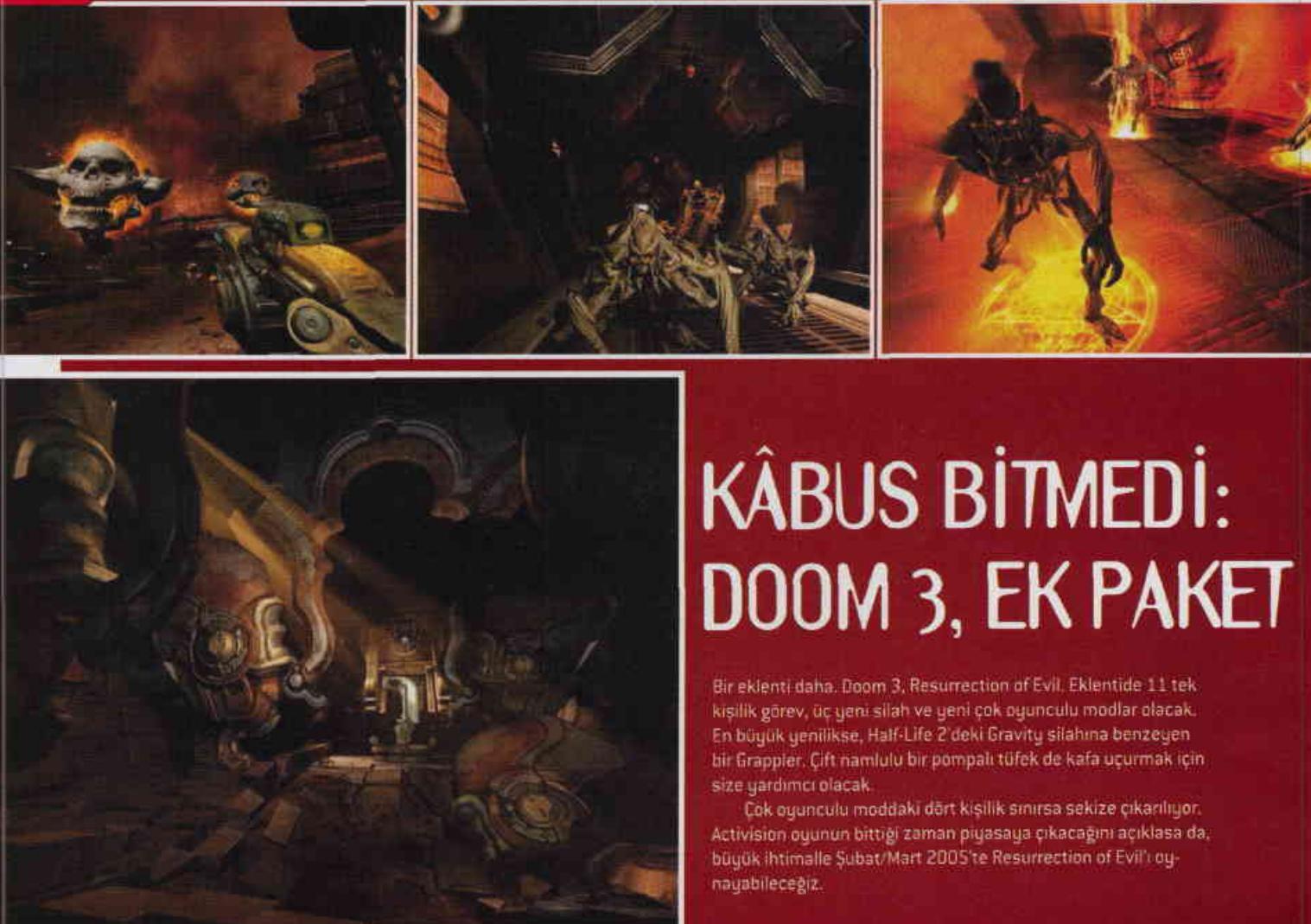
Yani Gameboy'unuzu Gamecube'ye bağlayabiliyorsunuz ve bunu dışında tüm eski oyunlarınızı da Gameboy Advanced ile çalıştırabilirsiniz.

Nintendo Avrupa GmbH Başkanı Satoru Shibata, "Nintendo'nun yeni el konsolu Nintendo DS'i piyasaya sürmesiyle beraber çok heyecan verici bir yeni döneme girilmektedir. Bu dönem, varlığımızı

Avrupa Pazarının ötesine taşıma-razı için ideal bir zamandır. Nortec Multimedia S.A bir çok anahtar bölgede dağıticımız olarak yeteneklerini göstermiştir ve Türkiye pazarında da markamız için aynı etkiyi göstereceğini ön görmekteyiz." yorumunda bulundu.

Bu habere özellikle Mario ve Zelda fanatiklerinin hop oturup hop kalkacağını biliyoruz. Merak etmeyin, önemizdeki ay Nintendo konsolları ve Türkiye'deki planları hakkında geniş bir dosya konumuz olacak.





KÂBUS BITMEDİ: DOOM 3, EK PAKET

Bir eklenme daha: Doom 3, Resurrection of Evil. Eklentide 11 tek kişilik görev, üç yeni silah ve yeni çok oyunculu modlar olacak. En büyük yenilikse, Half-Life 2'deki Gravity silahına benzeyen bir Grappler. Çift namlulu bir pompalı tüfek de kafa uçurmak için size gardimci olacak.

Çok oyunculu moddaki dört kişilik sınırsız sekize çıkarılıyor. Activision oyunun bittiği zaman piyasaya çıkacağını açıklasına da büyük ihtimalle Şubat-Mart 2005'te Resurrection of Evil'ı oynayabileceğiz.

ABIT FRAGFEST CS Source'a hazır misiniz?

Yillardır dünyanın en çok oynanan multiplayer oyunu özelliğini koruyan Counter-Strike'nin yeni versiyonu **CS: Source** çıktı. Halilie oyun turnuvaları da 2005 içinde CS: Source'a geçecekler. Ülkemizdeki ilk turnuva Aralık ayının sonlarına doğru Lütfi Kırdar Rumeli Salonunda yapılacak olan **ABIT FragFest**.

Abit'in Level ve Siberlig işbirliğiyle düzenlediği organizasyon 3.500\$'lık toplam para ödülü ile bugüne kadar ülkemizde verilmiş en yüksek para ödülüne sahip. Abit'in geçtiğimiz aylarda Çin'de bir oyuncuya 125.000\$ ödül verdigini düşününce buna şaşmamak lazım.

Turnuvaya katılmak için önceki www.siberlig.com adresinden kayıt yaptırmış ve internet kafelerde düzenlenecek ön elemelere katılmanız gerekiyor. Ön elemelerde

lerde başarılı olan takımlar 18-19 Aralık tarihlerinde İstanbul'daki finale katılacaklar.

Finaller 16-19 Aralık tarihlerinde düzenlenecek Trend 2005 etkinliğinde yer alıyor. Gençleme yönelik planlanan Trend 2005, **ABIT FragFest** haricinde Lan Party'ler, konserler ve ilginç etkinlikleriyle kabina sıgamayan "şisman" bir etkinlik. Bu etkinlikle ilgili detaylı bilgileri www.trend2005.com adresinden edinebilirsiniz.

Son zamanlarda ürünlerini iyi ce oyunculara yönlendiren ve dünyanın en meşhur oyuncusu Fatalitiy'yi alt markası haline getiren Abit'in ülkemizde de profesyonel turnuvalar düzenlemeye başlaması sevindirici. Büyük ihtimalle ACON 2005'e bu sene ülkemizde katılacak.

FragFest'in ana sponsoru

Abit'in yanı sıra **Kingston** da organizasyona destek veriyor. Turnuvaya destek veren diğer firmalar **Level**, **Kampüs** ve **Siberlig**'ın yanı sıra, bilgisayar sistemlerinde **Keysmart**, donanım bileşenlerinde **Intel** ve **Maxtor**, network alt ya-

pisında **3Com**, kesintisiz güç kaynağı alt yapısında **Makelsan** bulunuyor. Oynasana.com da turnuva boyunca oldukça kapsamlı bir canlı yayın yapacak. Etkinlikle ilgili detaylı bilgileri tr.abitgamer.com adresinde bulabilirsiniz.





BAŞLIYORUZ:

THE SIMS 2'YE EKLENTİ

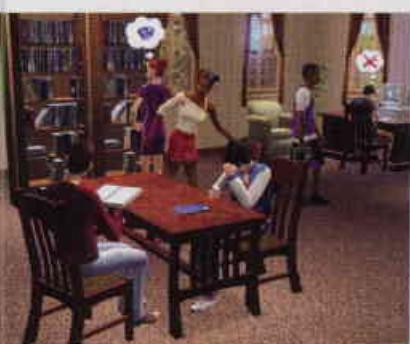
Bu kaçınılmazdı. Daha The Sims 2'ye tam alışmadan, "Neredeyim ben?" dedi meden, The Sims 2 University geliyor. University'de sim'lerinizin gençliklerini ve çocukluklarını kontrol edeceksiniz.

Oyun bu defa büyük bir kampüste geçecek. Burada yatakhanelerde kalarak ve karşınıza çıkan sorunlarla (mesele sınavları) uğraşacaksınız.

University'de seçebileceğiniz 11 ayrı ana bölüm olacak. Bu bölümde iyi

notlar alarak başarılı olmaya çalışacak ve sonrasında kariyeriniz için bir yol belirleyeceksiniz. Tabii bu sırada partilere katılıp eğlenebilecek, para kazanmak için "part-time" işlere girebileceksiniz.

Oyunu oynamak için The Sims 2'ye ihtiyacınız olacak. Yanılmıyor, The Sims 2 eklentileri için bu sadece bir başlangıç. Bu arada, haberin içine bir Sim haberî daha ekleyelim: SimCity 5, 2006 yılında piyasada olacak.



SPECTOR DEUS EX ve THIEF 3'e VEDA ETTİ

Deus Ex ve Thief: Deadly Shadow gibi oyunların yöneticisi olan Warren Spector, Ion Storm'dan ayrıldı, Eidos'tan yapan resmi açıklamada Spector'in şirket dışında kişisel ilgi alanlarında bir şeyler yapmak istediği için görevinden istifa ettiğini söylüyor. Spector bu istifaya rağmen Eidos'ta danışman olarak açılma devam edecek.

Diğer yandan, Spector'un Eidos'taki yeni görevi bazı speküasyonlara yol açtı. Spector'un Crystal Dynamics tarafından geliştirilen yeni Tomb Raider

RUNAWAY 2

Başarılı adventure oyunlarından biri olan Runaway, ikinci oyunla devam ediyor. Yeni oyun yine 2D olarak tasarılanıyor, ancak grafikler çok daha detaylı.



LULA 3D

Uzun zamandır yapım aşamasında olan seksli (!) bir aksiyon/adventure Lula 3D. Oyunda film yapımcısı olan Lula'yu kontrol edeceksiniz.



UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART

Universal Combat için bir ekleni. Oyunda 16 yeni Advanced Campaign ve Instant Action senaryosunun yanında iki de yeni çok oyunculu mod bulunacak.



GTR

FIA GT yarışları için lisanslı bir yarış oyunu geliyor. Oyunda 56 gerçeklerle birebir aynı olan 56 araba bulunuyor ve gerçeğe yakın bir fizik modellemesi kullanılıyor.



SUPREMACY

Black Hammer Games'ten uzaya geçen bir taktik/savaş oyunu. Ama Amiga'daki Supremacy ile bir bağlantısı yok. İntihar bombastları da dahil olmak üzere 40 farklı birim bulunacak oyunuda.

LEVEL 12/2004 013



oyunuyla olan bağlantısı tartışılmıyor. Son olarak, Jhon Romero ve Tom Hall gibi, Mortal Kombat'ın yapımcısı olan Midway'e transfer olma ihtimali de var.

buraya gelir misin?

Birçoğundan hâjâlini süsleyen biris yaptığımızı biliyoruz. Bütün yeni oyunları dyrayıp inceleme yazısını yazmak dünyanın en keşifli işlerinden birisi olsa gerek. Ama göründüğü kadar horoz şekeri kıymamda değil. Sürekli olarak zamana karşı yarışma, Yazı İşleri Müdürü'nün basküsi, okuyucuların tepkisi, stres, uykusuzluk... "Bütün bunlar bana viz geli" diyeceksiniz, tüm işlerinizi teslim ettikten sonra getenin 2'sinde ugandırıp "bu yazı olmamış, baştan yaz" denmesinden hoşlanıyorsanız ve hepsinden önemlisi, oyunları hayatınızın en önemli yanısı, yani yazarlarımızdan birisi siz olabilirsiniz.

Redaktör-Konsol yazarı

Aradığımız özellikler:

- Türkçe ve İngilizce'ye mükemmel derecede hakim olmak.
- Eşsiz ve tarz sahibi bir yazı stilii.
- Konsol oyunları, ama özellikle de Playstation 2 oyunları konusunda bizden bile daha iyi olduğunu iddia edebilmek ve bunu ispatlayacak donanıma da sahip olmak.
- Daha önceden redaksiyon ve tashih tecrübesine sahip olmak ("o da ne" diyenlerin işi çok zor).
- 18 yaşından büyük ve full-time çalışabilecek durumda olmak.

Konsol yazarı

Aradığımız özellikler:

- Türkçe ve İngilizce'ye mükemmel derecede hakim olmak.
- Eşsiz ve tarz sahibi bir yazı stilii.
- Playstation 2 oyunları konusunda usta olmak.
- 16 yaşından büyük ve serbest yazar olarak çalışabilecek durumda olmak.

Eğer bu özelliklere sahip olduğunuzu inanıyor ve eğer İstanbul'da oturuyorsanız, yazarlık yapmak istediğiniz konuda 4000 harfi geçmeyeen uzunluktaki 2 yazı örneğiniz, özgeçmiş ve transkriptinizi de ekle-geerek level@level.com.tr adresine, 31 Aralık 2004'e kadar YAZAR OL-MAK İSTİYORUM konu başlığıyla gönderin (hangi yazarlık için başvuruyorsanız konu bölümune mutlaka yazın). Başvurular 10 Ocak'a kadar tarafımızdan değerlendirilecek ve belirlediğimiz adaylar görüşme için 11 Ocak'ta bilgilendirilecektir.



YÜKLENİYOR...

Oyunlar yüklenirken
Commodore'deki gibi renkli renkli
çizgiler çıksa ya yine...

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	Belli değil	Listelerden çıkarıldı, iptal edilme ihtimali var.
Bet on Soldier	FPS	27-Mayıs-2005	Cıkış tarihi geçen ayla aynı.
BloodRayne 2	Aksiyon	Belli değil	Demosu çıktı. Kendisi de fazla uzakta olamaz.
Brothers in Arms	FPS	25-Şubat-2005	Erteleme yok. Bir terslik olmazsa zamanında çıkacak.
Call of Cthulhu	Aksiyon	Belli değil	Duke Nukem Forever'i hatırlatıyor: Yılan hikâyesi.
Championship Manager 5	Menajerlik	Belli değil	Football Manager 2005'in sarsıntısının durmasını bekliyorlar.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Aylardır bir değişiklik yok.
Creature Conflict: The Clan Wars	Strateji	4-Şubat-2005	Bir erteleme yok.
Earth 2160	Strateji	25-Mart-2005	Yakından (9m 15cm) takip ediyoruz. Yine erteleme yok.
Fahrenheit	Adventure	7 Şubat 2005	Bir kez daha listede. Bu kez 7 Şubat'ta bekliyoruz.
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	30-Eylül-2005	PC sahiplerinin daha çok sabretmesi gereklidir.
Playboy: The Mansion	Simülasyon	11-Şubat-2005	Şubat ayına alındı, Cyberlore Studios hızlı çalışıyor.
Second Sight	Aksiyon	5 Şubat 2005	Zamanında çıkışması muhtemel.
Silent Hunter III	Simülasyon	25-Şubat-2005	Ubisoft... Ve erteleme yok.
Star Wars: Knights of the old Republic II	RPG	8-Şubat-2005	Erteleme beklemiyoruz.
Stronghold 2	Strateji	26 Nisan 2005	İlkini beklememiştik ve ikincisini de beklemeyeceğiz.
The Bard's Tale	RPG	15 Mart 2005	Deneyimli kadrosuna rağmen yeni bir firma inXile Ent.
The Settlers: Heritage of Kings	Strateji	11-Şubat-2005	Şubat ayına alındı.
UEFA Champions League 2004-2005	Spor	4 Şubat 2005	Ne zaman bekledik ki, Champions League'i bekleyelim.

YENİ

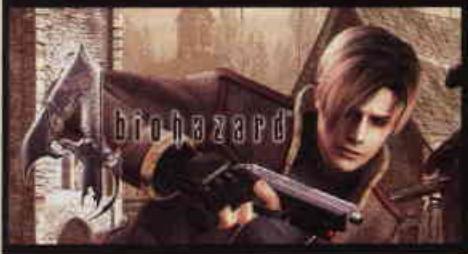
YENİ

YENİ

YENİ

YENİ

YENİ



İLK BAKIŞ ÖZEL

2005'in
en iyileri

S.T.A.L.K.E.R.

Shadow of Chernobyl

Chernobyl faciasının ertesinde, radyasyonun ellişinde.....

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, uzun zamandır yapım aşamasında olan bir oyun. Oyunu bizim için ilgi çekici yapan şey bu değil elbette. Uzun bir yapım aşamasından sonra piyasaya čikip hatalı kırıklığı yaratan çok fazla oyna şahit olduk. Ancak S.T.A.L.K.E.R.'i "diğerleri"nden ayıran birçok şey var.

S.T.A.L.K.E.R. Chernobyl faciasının birkaç saniye sonrasında başlıyor. İki nükleer bombanın ardından çevredeki her şey yerle bir oluyor. Bu ortamda siz, radyasyonun etkisiyle değişen 'artifact'leri araştıran bir avcısı kontrol edeceksiniz.

Oyun konu ve atmosfer olarak Half-Life 2'yi hatırlatıyor. Hatta ilk bölümlerden birinde kendinizi City 17'ye benzeyen harabe bir şehirde bulacağınız. Burada diğer avcılar ve yaratıklar sizizi izliyor olacak. Oynamış olaraksa Half-Life 2'den farklılıklar gösteriyor S.T.A.L.K.E.R.

Oyunda Deus Ex'tekine benzer, karelere bölünmüş bir inventory'niz olacak ve çevreden eşyalar toplayabileceksiniz. Inventory sisteminin işleyişiyse herhangi bir RPG oyunundan farksız. Dolayısıyla, bir roket-atar tabancadan daha fazla yer kaplayacak. Eğer yeterli boşluğunuz yoksa roket-atarдан vazgeçmek zorunda kalabileceksiniz. Bu da FPS oyuncularında onlara silahlı aynı anda taşımaya alışkin olan bizleri affalatabilir.

Yine RPG oyuncularındaki gibi basit istatistikler olacak oynuda. Bunlar; sağlık, radyoaktivite, yiyecek, sabır ve benzeri şeyler. Tehlikeli bölgelerde çok fazla radyasyon alırsınız hastalanacak ve yavaş yavaş öleceksiniz. Yiyecek ve sabırda biraz daha farklı. S.T.A.L.K.E.R'da ara sıra dinlenmek ve yemek yemek zorundasınız. Eğer uymazsanız, uyuşuk bir halde ortada dolaşacak ve saldırılara

akov olacaksınız. Aynı Redneck Rampage'de sarhoş olup sallanmanız, yalpa yaparak yürümeniz gibi (oynayanlar bilir, mükemmel bir oyundu).

Dediğim gibi, Chernobyl aynı zamanda radyasyondan etkilenmiş yaratıklara ev sahipliği yapıyor. Ne var ki burada bir sorunla karşı karşılaşsınız. Bu yaratıklar çıplak gözle görülemez. Ancak çevredeki objeleri size atabiliyorlar veya sizin hava ya uçabilüyorlar. Peki ya, yaratıkları göremiyorsanız kendinizi onlara karşı nasıl koruyacaksınız? Bunun tek yolu, çevrede olup biten anomalikleri gözlemlemek. Eğer bir varil hiçbir sebep yokken devrilirse, anlayın ki bu yaratıklardan birine çok yakınızın.

Ve Valve için iyi haber: S.T.A.L.K.E.R. 2005'te piyasada olacak. Daha erken piyasaya çıkma ihtimali olsaydı, Valve'in işi zordu.

DUNGEON SIEGE 2

Dungeon Siege dergide multiplayer olarak oynadığımız sayılı RPG'lerden biriydi. Elbette bu oyunun ikincisini 2005'in hitleri arasına almamızın tek sebebi bu değil. Derinleştirilen karakter yaratma sistemi, daha iyi bir kurgu, yeni yetenekler -yaratıkları bir çekişte yutmak gibi-, zaten eğlenceli olan Dungeon Siege'ı ileriye taşıyacak. Gas Powered Games'in 2005'te Obsidian Entertainment (Neverwinter Nights 2) dışında bir rakibinin olmaması da firma için bir avantaj.



Yapım: Gas Powered Games
Dağıtım: Microsoft
Çıkış tarihi: Belli değil

Kızgın RPG'lerden serin FPS'lere...

Daha önce Deus Ex gibi oyularda FPS'yle RPG bir arada kullanılmıştı. Bu, iyi uygulandığı zaman güzel bir karışım. Ancak RPG deneyimi olmayan GSC firması için bu büyük bir risk. RPG unsurlarının sağlam bir senaryo akışıyla ve sıkıcı olmayan diyaloglarla desteklenmesi gerekiyor. Cossacks, American Conquest gibi kalburüstü strateji oyullarının yapımcısı olan GSC, dezavantajlarına rağmen bu işin altından kalkabilir.



Battlefield 2

En geniş savaş alanı, en çok oyuncu ve bitmeyen bir savaş...



Deforme olabilen yeni haritalar oynanışı da etkileyecek.

Desert Combat mı? O da ne?

Desert Combat gibi çok iyi bir moddan sonra yapımcıların işi oldukça zor. Battlefield 2'nin hem ilk oyundan, hem de Desert Combat'tan çok farklı olması gerekiyor. Digital Illusions da ilginç yeniliklerle bunu başaracak gibi görünüyor. Özellikle dinamik harita sistemi çok iyi bir yenilik.

Yapım: Digital Illusions
Dağıtım: Electronic Arts
Platform: PC
Çıkış tarihi: Belli değil

Online oyunların yoğun bir şekilde oynandığı bir zamanda piyasaya çıkmıştı Battlefield. Çıkana kadar çok da bahsedilmedi bu oyundan. Ancak Battlefield, online oyunlar için ufak çapta bir devrimdi. Sonuçta popülerlikte Counter Strike'la başa baş giden bir oyun çıktı ortaya. Bu aynı zamanda yeni bir "devam oyunu" demek.

Battlefield 2 gerçek anlamda bir devasa online FPS. Oyun aynı sunucuda 100 oyuncuya destekliyor. 30'dan fazla kullanılabilir; kara, hava ve deniz aracı da oyunda yer alacak. Asıl değişiklikse oyunun puanlama sisteminde yapılıyor. Yeni sistem takım oyununu daha fazla destekliyor. Artık sağlı elemanları takım arkadaşlarını iyileştirdiklerinde veya pilotlar yolcularının öldürdükleri oyuncular dan puan kazanabilecek. Bir hedefi vurulması için lazerle işaretleyen bir kara askeri de ölü başına puan kazanacak.

Online FPS oyunlarındaki problemlerden biri de haritaya oyuncu sayısı arasındaki dengesizluktur. Kimse 32 kişilik bir haritada iki kişiyle veya 32 kişiyle iki kişilik bir haritada oyun oynamak istemez. Battlefield 2'deysse bir sunucuda 100 oyuncu aynı anda bulunabilecek. Peki bu bir avantaj mı, yoksa dezavantaj mı? Sunucuda 20 kişi olursa ne olacak? Bunun için Digital Illus-

ons farklı bir yol izliyor: Dinamik harita boyutları. Bu ne anlama geliyor? Merkezi aynı olan üç farklı daire düşünün. 32 oyuncu sunucuda olduğu zaman, haritanın sadece oyuncuların yakın olduğu dairesi aktif oluyor. Diğer dairelere ise girilemiyor ve bunlar oyun dışında kalıyor. Sonuçta, sunucudaki oyuncu sayısına bağlı olarak değişen dinamik haritalar ortaya çıkıyor.

Teknik açıdan da bazı şeyler değişiyor. Yarı parçalanabilen yerüzü ve yeni fizik modellemesi oynanışı etkileyeceğe benziyor. Haritanın her noktasının deform olabileceği gerçek bir parça modellemesi değil bu, ancak haritadaki hemen hemen her obje yıkılabilecek. Buna barajlar da dahil. Tabii bu sonradan tamir de edilebilecek.

Son olarak oyunda seçebileceğiniz güçlerden bahsedelim. Amerika, Çin ve Orta Doğu Koalisyonu, Battlefield 2'deki taraflar. Taraflar

farklı donanımlara sahip olacaklar. Ve bu kez, askerlerin donanımları araçlara etki edecek. Mesela bir sağlık elemanı, eğer gerekli donanıma sahipse bir aracı mobil yardım istasyonuna dönüştürebilecek.

En kapsamlı online FPS'nin devamının yapılıyor olması, bu oyunu 2005'in hit olabilecek oyunları arasına almamız için yeterli bir sebep. Gelecek yıl, Counter-Strike: Source'la Battlefield 2'yi aynı sunucuda birbirlerile savaşırken bulacağız. Büyük bir ihtimalle Battlefield 2 oyunu kazanacak. Çünkü CS: Source'tan çok daha "derin" bir oyun bizi bekliyor.

Yeni fizik modellemesiyle araçlı çatışmalar daha da eğlenceli olacağı benziyor.

CIVILİZATION IV

Civilization gibi bir serinin devam etmesi pek de şaşırtıcı değil aslina bakarsanız. Yeni oyun hakkında şimdilik hiçbir bilgimiz yok. Firaxis oyunu çok iyi saklıyor. Çıkış tarihi de belli değil. Ama bazı online alış-veriş sitelerinde oyunun çıkış tarihi "2005" olarak gösteriliyor. Başında mı sonunda mı, bunu kimse bilmiyor.



Yapım: Firaxis
Dağıtım: Atari
Çıkış tarihi: Belli değil



Resident Evil 4

Hiçbir şey eskisi gibi olmayacak...

H.P. Lovecraft'ın hikâyesinden uyarlanan Alone in the Dark her şeyin başlangıcıydı korku oyunları için. Eski bir konakta kapana kışkırmış bir karakteri kontrol ettiğimiz oyun, kalplerimizin dakisikatı atış sayısını ikiye katlamıştı. Ardından Capcom, Resident Evil'i çırkardı. Alone in the Dark'tan yola çıkılarak yapılan bir oyunu Resident Evil. Ne var ki, Alone in the Dark'ı unutturdu bir şekilde. Nereden ne çıkacağım belli olmayan karanlık, dar koridorlar, zombilerin boşlukta yankılanan aksak adım sesleri, sınırlarımızı fazlasıyla germeği başardı. Şimdiye sira, en korkunç Resident Evil'da.

ZOMBİLER NEREDE?

Raccoon City Police Department'in çaylak polisi Leon, yeni oyunda da kontrol edeceğiniz karakter (Resident Evil 2'de de ana karakter Leon'u hatırlarsanız). Raccoon City'deki yıkımdan altı yıl sonra, Leon bu kez bir ajan olarak, başkanın kaçırılan kızını bulmaya çalışıyor.

Resident Evil neredeyse baştan sona değişiyor bu defa. İlk değişiklikse kontrol sisteminde ve inventory kullanımında yapılmıştır. RE 4'te yeni bir aksiyon tuşu bulunacak. Bu tuş birçok yeni ve esnek hareketi de beraberinde getirecek. Engelleri hızlıca aşabilecek, camları kırarak içinden geçebilecek, yardım için ışık çalabilecek ve tekme atabileceksiniz. Oynaması neredeyse tamamen değiştirecek olan bir diğer yenilikse hedef alabilme olanağı. Bu şekilde kontrol tamamıyla sizde olacak. Bu sistem aynı zamanda düşmanlarınızın istediğiniz bölgelerine nişan

alabilmenizi de sağlayacak. Bir de keskin nişancı tüfeğine sahip olacaksınız. Oyunun akışının nasıl değiştığını gösteren şeylelerden biri de bu.

Eski ara birimde de birçok değişiklik yapılmıştır. Ekranda sağlığını ve cephanenizi görebilecek, eskisinden daha hızlı bir şekilde silah değiştirebileceksiniz. Genel olarak da oyun hızlandırılmıştır ve daha fazla aksiyona odaklanıyor. Kısacası, eski RE oyunlarındaki ağır oynanış RE 4'te olmayacağı.

Birçok ilginç "olay" da yaşayacağınız RE 4'te. Mesela bir bölgemde, tuzağa yakalanmış bir köpekle karşılaşacaksınız. Burada iki seçenekte sahip olacaksınız: Köpeği tuzaktan kurtarmak veya onu

öldürmek. Köpeği kurtarmak size iyi bir dost kazandırabileceği gibi, başınızı belaya da sokabilecek. Bu da oyunu tedirgin edici bir hale getirecek.

Düşmanlarınız köpeklerle sınırlı değil elbette. Ancak bu kez gerçek zombilerle de savaşmayı başarısınız. İçinde bulunacağınız kasaba, hayatı kalmak için çabalayan yarı insan, yarı hayvan yaratıkları dolu olacak. Tabii ki bunlar zombilerden çok daha akıllı.

Ve yeni third-person kamerası... RE serisindeki klasik, sabit kameralar, yerini; hareketli, oyuncuya takip eden bir kameraya bırakıyor.

KÂBUS, ÇOK YAKINDA

RE 4, serinin en farklı oyunu olacağı benziyor. Riskli değişikliklerle RE yeni bir yola giriyor. RE 4'ün bu listeye girmesinin nedeni aslında çok açık. Res 4, herhangi bir Resident Evil oyunu değil. Seri neredeyse baştan yaratılıyor ve eski, -ilk iki oyundan sonra tekrar eden- oyunun yerine yepen bir oyun geliyor. Bu da zaten sağlam bir temele sahip olan Resident Evil'in yeni versiyonunun gelecek yılın hit oyunlarından biri olacağına işaret.

THE MOVIES

The Movies'in burada olmasının iki nedeni var. Birincisi, Black & White gibi bir oyunun geliştiricisi Lionhead'in ve Molyneux'in yanı bir oyun yapıyor olması, ikincisi ise şimdije kadar buna benzer bir oyun daha oynamamış olmamız. The Movies'i değerlendirdiğimizde büyük bir ihtimalle "Alternatifler" kutusu boş kalacak. Kendi filmimi yapabileceğiniz başka bir oyun daha yok çünkü.



Yapım: Lionhead Studios
Dağıtım: Activision
Çıkış tarihi: Belli değil

Yapım: Capcom
Dağıtım: Capcom
Platform: PS2, GameCube
Çıkış tarihi: 11 Ocak 2005



Kırmızı sizi kesti mi? Roket atalarınızı kullanmayı deneyin.

Hangi Resident Evil oyununda bu kayadan kaçabilirdiniz?
Hiçbirinde. Ama Resident Evil 4'te daha hızlı hareket edebileceksiniz.



Brothers in Arms

İkinci Dünya Savaşı hiç bu kadar sarsıcı olmadı

"İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir futbol oyunu geliyor" Bunun dışında hiçbir giriş yazısı size bu yazıyı okutturamaz. Çünkü İkinci Dünya Savaşı gerekli/gereksiz oyuncularla yíptarıldı. Ama bu kez durum farklı. Halo'nun (PC versiyonu) bir oyuncunun yapımcsı olan Gearbox, yeni bir İkinci Dünya Savaşı oyunu yapıyor ve EA Games'le (Medal of Honor) Infinity Ward'a (Call of Duty) meydan okuyor.

KARDEŞLER TAKIMI

Call of Duty oyuncuları Brothers in Arms oynarken pek yabancılık çekmeyecekler. Nedeni, oyunun başından sonuna kadar bir Fransız köyü olan Carentan'da (101. Airborne askerleriyle Almanların savaştığı yer) geçmesi. Bu aynı zamanda Call of Duty'nin en fazla oynanan çok oyunculu haritalarından biri. Carentan'ın savaş zamanındaki halini Brothers in Arms'ta birbir olarak bulacaksınız. Bu gerçekçiliği yakalamak için de savaşı yaşayan eski askerlerden yardım alıyor Gearbox.

Brothers in Arms'ta ana karakter Almanları tek başına devirebilen bir asker değil. Daha doğrusu, oyunda ana karakter yok. Sizden bağımsız bir şekilde hareket eden ve savaşan askerler de bulamayacaksınız bu oyun da. Brothers in Arms, tamamen taktik üzerine kurulu bir oyun olacak. Oyunun her anında vereceğiniz taktiklerle askerlerinizi yönlendireceksiniz.

İstediğiniz zaman haritayı kuşba-

kışi olarak görebilme şansına sahip olacaksınız. Burada bir düşmanı seçtiğiniz zaman kırmızıdan griye doğru değişen bir işaret göreceksiniz. Bu işaretin tamamen gri olması düşmanın tedirgin olduğu ve saklanacağı, kırmızı olmasıyla saldırıyla geleceği anlamına geliyor. Bu sistem düşmanlarınızın durumunu her an kontrol edebilmenizi sağlayacak. Plan kurarken de kuşbakışı harita işinizi kolaylaştırıracak.

Oyunda ikiye ayrılmış bir takıma sahip olacaksınız. Bir grup düşmanları etkisiz hale getirecek, diğer grup siz takip edecek. Zor durumda kaldığınız zamansa -mesela Almanlarla karşı karşıya kaldığınız anı bir saldırırda- sizin anında koruma altına alacaklar.

Brothers in Arms'ın kurgusunu savaş filmlerini hatırlatıyor. Oyunun başında kendinizi bir saldırının ortasında, bayığın bir halde bulacaksınız. Bu saldırı aynı zamanda bir "flashback" yaşamanıza neden olacak. Bu noktadan sonra geçmişten o ana kadar yaşadıklarınızı oynayacaksınız. Oyunun tamamında 13 kişiden oluşan takımınızın üyelerini bulmaya çalışacaksınız.

Aslına bakarsanız, sağlık derecesi olmayan bir oyun oynayacak olmamız da ilginç. Diğer oyuncular gibi oyuna 100 sağlıkla başlamayacak ve çevrede sağlık paketleri bulamayacaksınız. Brothers in Arms'taki sistem biraz farklı işliyor. Eğer başınızı belaya sokacak bir şey yaparsanız, oyun size



Yapım: Gearbox Software

Dağıtım: Ubi Soft

Platform: PC, PS2, Xbox

Çıkış tarihi:

25 Şubat 2005



Sol tarafta oyundan bir görüntü, sağdansa gerçek, siyah-beyaz bir fotoğrafın. "Gerçekçilik" için çok fazla çabalıyor yapımcılar.



UZMAN SORUSU

Gerçekten de yeni bir İkinci Dünya Savaşı oyunu oynamak istiyor musunuz? Normal şartlar altında, oda sisinden, bu soruya vereceğiniz cevap kesinlikle "Hayır" olmalı. Ancak burada farklı bir şeyleden söz ediyoruz. Brothers in Arms birçok açıdan farklı bir oyun. Bir



düşünün, hangi oyunda yerde yatan takım arkadaşınızı savaş alanında bırakmamak için vereceğiniz taktikten vazgeçeceğiniz? Çok büyük bir ihtimalle, sözde bir "takım oyunu" olmayacağı Brothers in Arms. Ağzına kadar taktikle dolu, gerçek bir "savaş" olacak.

Elder Scrolls IV: Oblivion

Başka bir dünyada, başka bir hayat...



2002'nin en iyi RPG oyunu Morrowind. Sınırsız, uçsuz bucaksız bir oyundu. Şimdiye Bethesda bu oyunun devam için çalışıyor. Yapımcılar Morrowind'i "büyütmek" için elliinden gelen her şeyi yapıyorlar. Ve bunu başaracaklar gibi görünüyor.

İYİ AMA, NASIL?

Oblivion, Morrowind'in bittiği yerden başlıyor. Ama Morrowind'in hikâyesiyle hiçbir bağlantı kurulmuyor. Elder Scrolls 4, Elder Scrolls'un dünyası Tamriel'in kaos içindeki halinde, Oblivion'da geçecek. Buna "cehennem" de diyebiliriz aslında. İmpatorun ölümünden şeytanların istilasına kadar devam eden uzun bir macera siz bekliyor.

Morrowind'deki açık karakter yaratma ve geliştirme sistemi Oblivion'a da taşınıyor. Yeni oyunda yetenekler ve bunların etkileri değiştiriliyor. Artık daha fazla seçeneğe sahip olacaksınız, ancak; dövüş, büyü ve gizlenme arasındaki denge korunacak. Bunların hiçbirinin diğerinden daha fazla ağırlıkta olmasını istemiyor yapımcılar. Dövüşler farklı atak şekillerle daha da derinleştiriliyor, büyüler daha etkili hale getiriliyor ve gizlenme, çevrenin de baştan yaratılmışla tamamen değiştiriliyor. Thief serisinin yapımda çalışan ve Bethesda'ya katılan Emil Pagliarulo oyunun gizlilik kısmıyla ilgilendi.

Morrowind'de olduğu gibi, Oblivion'da da amaçlanan şey sınırsız özgürlük. Yapımcılar karakterinizi geliştirmek için size çok fazla se-

Oblivion, böceklerle mi gelecek?

Oyunlarda devasa bir dünya yaratmak kolay bir iş değildir. Bu yüzden, Bethesda, Morrowind'den sonra Oblivion'la da zor bir sınav vermeye hazırlanıyor. Oyunda çok fazla bug olacak mı? Bu merak ediliyor. Ancak firma işi sıkı tutuyor. Oyun, piyasaya sürülmeden önce çok yoğun bir beta testinden geçecektir. Ellerindeki grafik motoru ve yapay zeka sistemi de bug'lara pek mahal vereceğe benzemiyor.

çenek sunuyorlar. Kötü bir karakter veya Tamriel'de dolaşır insanlara yardım eden bir kahraman olup olmayacağı sizin elinizde olacak.

Oyuna bir zindanda, hafızanızı kaybetmiş bir şekilde başlayacaksınız. Buraya nasıl geldiğiniz veya kim olduğunuz hakkında hiçbir şey bilmiyorsunuz. Siz zindanda çürükken, bir suikastçı Tamriel İmpatorunu öldürmek için imparatorluğa siziyor. Kralın koruyucularından biri de imparatoru kurtarmak için sizin gizli bir geçit yolugla zindan çıkarmaya karar veriyor. Bu olay aynı zamanda Tamriel'in kaderini sizin ellerinize bırakıyor.

Morrowind dünyasının çok büyük olması, oyunun tartışılan yönlerinden biriydi. Serbestliği artıran bir şeydi bu kuşkusuz, ama diğer yandan da oyuna odaklanmayı zorlaştırıyordu. Oblivion'da değiştirilen bir diğer şey de bu. Oblivion dünyası Morrowind'den daha kü-

çük olmayacak kesinlikle. Hatta Morrowind'den daha büyük bir dünyaya sahip olacak. Bu da oyunun serbestliğini ve size verdiği özgürlüğü daha da artıracak. Değilse, bu dünyada daha hızlı bir şekilde yolculuk edebilecek olmanız. "Hızlı" bir yolculuk haritasıyla istediğiniz yere anında ulaşabileceksiniz. Ayrıca zindanlara ne kadar yakın olduğunuzu ve quest'lerinizde size yardım edecek olan NPC'leri nerde bulabileceğinizi de pusulanzıdan görebileceksiniz. Bir dakika, NPC'lerden bahsederek gerim kaldı mı? 1000'e yakın NPC bulunacak Oblivion dünyasında. Diğer tek kişilik oyunların tersine, bölgeyi terk ettiğiniz zamanlarda bile NPC'ler yaşamaya devam edecekler. Her NPC'nin her sanal günü için farklı bir takvimi bulunacak. Alış-veriş yapacak, kılıç seye gidecek, birbirleriley sohbet edecek, avlanacak ve hırsızlık yapacak, karakterlerinin gerektirdiği gibi davranışacaklar. Diğer yandan, sizin davranışlarınız onların davranışlarına etki edecek. Oyunındaki tüm NPC'lerin seslendiriliyor olması ve seslendirmelerin dudak hareketlerine uygun olmasına inanılmaz. Bu bir RPG oyunu için "sınırların zorlanması" demek.

CEHENNEME YAKIN

Bethesda vaad ettiklerini gerçekleştirebilirse, Oblivion sadece iyi bir devam oyunu değil, aynı zamanda bir klasik olabilir. Morrowind'den daha büyük bir dünyada, sınırsız bir oyun daha bizi bekliyor.

Molyneux'in 2005 yılında çıkışını beklediğimiz bir diğer oyunuya Black & White 2. Aynı The Movies gibi esesiz bir oyun Black & White. Hakkında çok fazla bilgi sahibi olmamıza rağmen oyun çıkışına kadar neler yapabileceğini kestiremiyoruz. Daha fazla strateji, ağırlıklı, kendi yerleşim birimini kurabileceğiniz, dünyayı yıkacak depremleri gerçekleştirilebileceğiniz yeni bir Black & White bizi bekliyor. Biz de "o"nu beklesek iyi olur.

BLACK & WHITE 2



Yapım: Lionhead Studios
Dağıtım: Electronic Arts
Çıkış tarihi: Belli değil

Yapım: Bethesda Softworks

Dağıtım: Ubisoft

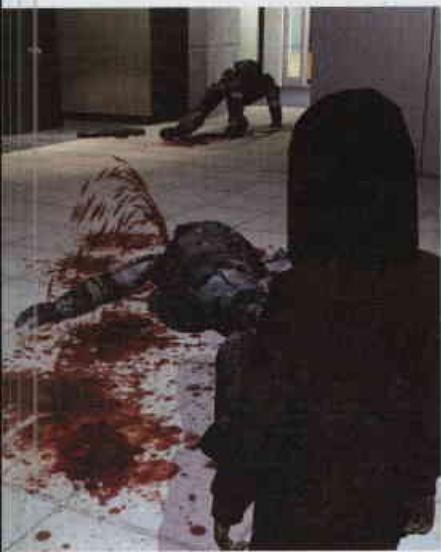
Platform: PC

Çıkış tarihi: Belli değil



F.E.A.R.

En büyük korkunuzla yüzleşmeye hazır mısınız?



Yapım: Monolith Productions

Dağıtım: Vivendi

Platform: PC

Cıkış tarihi: Belli değil



Aslında bu oyunu listege almamızın tek bir nedeni var: Oyun içi videosunu izledikten sonraki şaşkınlığımız. Sadece Level dergisinin değil, neredeyse Vogel binasındaki herkesi etkiledi bu video. Diğer yandan Blood, NOLF ve Shogo gibi klasiklerin yapımcılarının yaptığı yeni bir oyna kayıtsız kalmak imkânsızdı. 2005'in belki de en iyi aksiyon oyunu olacak olan F.E.A.R hakkında yeni detaylar, videoan arda kalanlar bu gazıda.

BİR UFAK KIZ

Konudan başlayalım: Bir askeri birlik bir şirketin merkez binasına saldırıyor. Çok geçmeden askerler gizemli bir şekilde teker teker ortadan kayboluyorlar. Güvenlik kamerası olan biteni kaydediyor, ama gerçekten ne olduğunu kimse bilmiyor. Burası aynı zamanda oyna başladığınız yer.

Kesin olarak bir şey var: Yapımcılar bir aksiyon/gerilim filmi yapmak istiyorlar. Bunun için de görsellik ağırlıkta F.E.A.R.'da. Oyunun çevresi yaptığınız her harekete tepki verecek şekilde tasarılanıyor. Tabii bu beraberinde gerçeğe yakın bir fizik modellemesini de getiriyor. Düşmanların sendeleyerek düşerlerken çevredekiler objeleri kırıklarını, mermilerin etkisiyle kırılan camların çevreye saçılışını görebileceksiniz. Tam bir kaos, karmaşa havası olacak oyunada.

Dikkatli bakarsanız bu ekran görüntüsünün sol üst köşesinde odanın önceki halini görebilirsiniz. Çok mu dağınıyız? Kesinlikle!



Hayır, sizi korumak için üzerinize atlamıyor.
F.E.A.R.'da bu tip düşmanlara çok sık rastlayacaksınız.

Doom 3 ve Half-Life 2'nin arasında mı kalacak?

Açıkçası Doom 3'ün düz oynanışından ve tekrar eden bölümlerinden sonra F.E.A.R.'ın Doom 3'ten daha iyi bir oyun olacağını düşünüyoruz. Ancak Half-Life 2'den daha umutluyuz. F.E.A.R. da farklı tarzıyla Half-Life 2'yle yarışabilir. Yani yukarıdaki soruya cevabımız: Evet, ama mecazi anlamda değil.

den atlayıp yerlerde yuvarlanacak, eşyaları korunmak için kullanacak, duvarlara tırmamacak ve tavanda asılı kalıp yere atlayacaklar. Kisacası, düşmanlarınız çevreyle tamamen uyumlu bir şekilde hareket edecekler. Birbirleriyle haberleşecek olmaları da işinizi zorlaştıracak.

Genelde kapalı ortamlarda, bir den fazla düşmana karşı savaşacaksanız F.E.A.R.'da. Ancak oyunun tamamında bu geçerli değil. Koridor gibi sıkışık ortamların yanı sıra, açık alanlarda da savaşacaksınız. Ayrıca Monolith bölümlerin tekrar etmeyeceğine garanti veriyor. Blood'daki veya No One Lives Forever'daki bölüm tasarımlarından sonra da bunu bekliyoruz.

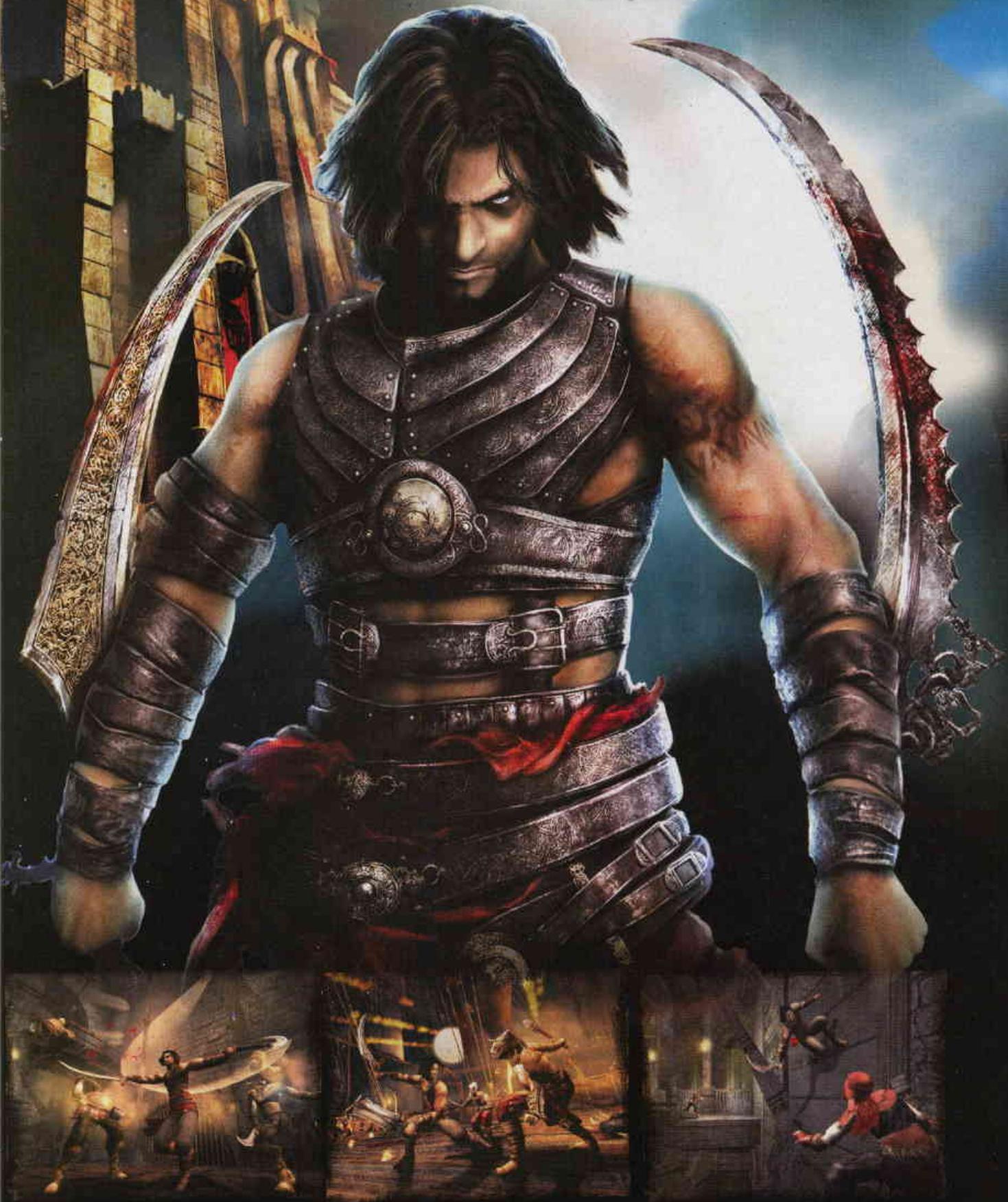
2.0.0.5.

F.E.A.R.'ın bu listege girmesi bir rastlantı değil. Mükemmel görselliği, gerilimli atmosferi ve "kapalı kutu" konusuyla 2005'in hit oyunlarından biri olmaya aday. Ne yazık ki 2005'in ikinci yarısına kadar bu oyunu beklemek zorundayız. Ama beklemeye kesinlikle değer.



PRINCE OF PERSIA™

WARRIOR WITHIN™



16+
www.ubisoft.com



PC
DVD-ROM
SOFTWARE



Prince of Persia is a registered trademark of Ubisoft. Ubisoft and Prince of Persia logo are registered trademarks of Ubisoft.
©2004 Ubisoft. All Rights Reserved. All other trademarks are properties of their respective owners.



Bilen Adam

Oyunlar üçe ayrılır: iyi oyunlar, vasat oyunlar ve Fırat'ın Kısa Kısa'sı

Bazen durup düşünürüm: Mükemmel bir oyunu iyi bir oyundan ayıran nedir? Neden bazı oyunları çok beğensek de bir kere oynadıkten sonra rafa kaldırıyoruz da bazlarını yıllar sonra bile tekrar kurup eskimiş teknolojisine bakmadan oynuyoruz? İşte bu soru bazı uykusuz gecelemde bana eşlik etti. Diğer geceler ise oyuncak ayırm eşlik etti, ama bu aramızda kalsın. Kimseye söylemeyin.

Düşüne düşüne "kesinlikle şudur" diyebileceğim bir sonuca eremedim. Ama tartışılabilir bir teori geliştirdim ve şimdi bu teorimi sizinle paylaşıcağım:

Oyunlarda önem verdığımız öğeler nedir? Grafik, ses, oynamabilirlik, hikaye ve atmosfer... İşte bence bütün bu öğeler birleşip oyunun esasını, özünü; yani "oyuncuya verdiği his"si oluşturuyor. Siz bu teknik öğelerin hepsini tam yapmasınız dahi, oyunun oyuncuya hissi

doğru vermesini başarabilirseniz, oyununuz kazanır.

İşin ilginci bu his, onu oluşturan öğelerle tek tek veya bir bütün olarak tam anlamıyla ilgili değil. Bu hissi verecek oyunun doğru zamanla piyasaya çıkışması da önemlidir. Örneğin, Tetris ilk çıktığında güzeldi. Şu güne kadar bir örnegi çalışmamış olsa ve bugün Tetris diye bir oyunu ilk defa görsek, o primitif grafikleri ve oynamasıyla sizce ne kadar ilgi çekер? Veya RTS türü bugün ıcat olsa, Command & Conquer 1997'deki kadar iş yapar mı?

Tabii bir de, oyunun tek atımlık bir kurşun olmaması gereklidir. Çok az oyun bittikten sonra unutulmamaktan kurtulur. Bu oyunlardan çok daha azi her gün, her dakika oynansa da sıklıkla. Bu oyunların sırrı ise teknik yanlarından çok, ultra bir çeşitliliğe sahip olmasıdır. Oyun için yaratılan kurallar dahilindeki dünya hiçbir teknik

özelliğe %100 dayanmaz. Mesela Championship Manager serisi. Ne grafiğine, ne de sesine not veremezsiniz, çünkü yok. Ama gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri mi? Evet. Demek ki teknik detaylar da o kadar mühim değil, çeşitlilik ve oyunun dünyasının üzerine kurulduğu kuralların bütünlüğünün olması yetiyor.

Oyunun kuralları ve dünyası içinde oyuncuya sağlanan limitsiz özgürlüğün sonucu olan yüksek yeniden oynamabilirlik, doğru zamanlama ve oyunun oyuncuya verdiği his. Bu üçü iyi bir oyunu mükemmel bir oyun haline getirir, ama bu kategorilerde bir oyuna puan verildiğini asla göremezsiniz.

Evet, teorimi dinlediniz. Şimdi sizde bir şey istiyorum: Siz orada 20.000 kişiniz, en azından birde birinizin psikolog olma veya eğitimini görebek olma ihtimali var. Ne olur bize söyleyin, PES denilen bu mereten nasıl kurtuluruz?

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Yılın en iyi oyunlarını seçme geleneğine bu sayıda başladık. Daha sonraki yıllarda bu geleneği Şubat ayına kaydırıldı çünkü Ocak ayında incelediğimiz oyunların da Aralık ayında geldiğini ve onları da hesaba katmadız gerektiğini sonradan fark ettik. Salak mıymışız ne?

Neyse efendim, 1998'in en iyi beş oyununu sırasıyla Starcraft, Sanitarium, Curse of the Monkey Island, Unreal ve Commandos 1 olarak seçmisiز. "Bu kararımızda haksız mıyız, değil miyiz, bunu zaman gösterecek" diyemiyorum, çünkü 6 yıl gösterdi ki, sapına katıldık haklıymış. Mezarında ters dönemi Tolga?! (N'oluyo bel!?)

O değil de, Half Life daha çokmadığı halde bu listeye alarak tepki çekmeyi göze aldı. Ama bu oyunun tüm zamanların en iyi oyunu olacağını daha çokmadan önce okuyucularımıza bildirerek ileyi görüşlüğümüzü ispat etmiş olduk.

Ve yine yersiz ve zamansız bir kehanette daha bulunuyoruz: F.E.A.R. hepiniz hükmedecek!

3 yıl önce

Yıllar, ama yıllar boyunca kurdugumuz en büyük oyun fantezilerinden biri, o boğuk sesli Command & Conquer komandosunu birebir yönetmekti. "I've got a present for ya!"sı bir oyun dünyasında bir motto olan bu pirinç büyülüğündeki kırmızı bereyi ilk kez bizzat bu ay yönetim şansına eristiğ.

Hes bir dosya konumuz vardı bu ay: FPS Cehennemi. Çıkmak üzere olan FPS'ler hakkında elimizdeki tüm bilgileri derlediğim bu dosyada 18 FPS vardı. Bunlardan yedi fanesi hala okunmadı! (Quake 4, Call of Cthulhu, Necroicide...) Çıkamayan oyunlardan birisi de Duke Nukem Forever ve bakın üç yıl önceki yazımızda ne demişiz:

"Sırf inat olsun diye koydum DNF'i buraya. Geçen E3 fuarında yayınlanan videoan bu yana yine ses sada yok oydandan. Ne bir basın bülteni, ne de yeni bir ekran görüntüsü. Hatta iki sene önce çıkan resimlerden başka resim yok. Adamlar dört sene önce Quake 2 moturu ile yapmaya başladılar oyunu, o eskiyince Unreal motora dönüdürlü..." diye devam ediyor üç yıl önceki yazımız. Yoksa sizin bu oyunu bir gün oynamak gibi bir umiidiniz hala var mı?



LEVEL NOTLARI


90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyulara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamaya cağınız bir şeref madalyasıdır.


80-89 arası: LEVEL HIT

Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.


70-79 arası: İYİ

Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmemes de, oldukça iyi bir oyun demektr.


60-59 arası: ORTALAMA

Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadecen türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT Parazizi harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

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

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezleli. Ustüne para bile verseler, hancılınız zamanla değimeyecektir.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

CPU: İşlemci gücü.

GPU: Ekran kartı türü ve belleği.

RAM: Belkə miktarı.

HDD: Gerekli sabit disk alanı.



ALTIN KLASİKLER

Son yılın en çok beklenen oyunları anlaşılmış gibi bu aya yığılınca elimiz ayağıma dolandı. Hangi birini oynayacağımızı şaşırık. Bir MGS'ye bir Half Life'a, bir GTA'ya saldırmaktan telef olduk... Huzurlarınızda oyun firmalarına tepkide bulunmak istiyoruz. MANYAK MISİNİZ SİZ ÜLANI! Bütün yaz boyunca Fırat'ın Kısa Kısı'larıya avunduktan sonra bütün oyunları haaaa diye tek bir aya yığmak niye? Açı misiniz? Neysse, zaten fazlaıyla vakit kaybettim, şimdi geri dönmeliyim. Snake, Gordon ve Cherry okeye beni bekler.

Platform/Oyun
Yıl
Not | Güncel Not

PC	GTA: San Andreas [YEN]	2004	%98 %98
PC	Metal Gear Solid 3 [YEN]	2004	%94 %94
PC	GTA: Vice City	2003	%96 %93
PC	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94 %93
PC	Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93 %90

FPS

PC	Half-Life 2 [YEN]	2004	%94 %94
PC	Far Cry	2004	%93 %92
PC	Call of Duty: United Offensive	2004	%90 %90
PC	Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95 %90
PC	Call of Duty	2003	%91 %89

AKSIYON

PC	Football Manager 2005 [YEN]	2004	%95 %95
PS2	Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 %95
PS2	Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 %94
PS2	CM Season 03/04	2003	%93 %92
PC	Madden NFL 2004	2004	%93 %92

SPOR

PC	Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98 %92
PC	Need for Speed Underground	2003	%92 %90
PC	Colin McRae Rally 04	2003	%92 %90
PC	Grand Prix 4	2002	%93 %89
PC	Colin McRae Rally 3.0	2003	%90 %88

YARIŞ

PC	Rome Total War	2004	%94 %94
PC	Silent Storm: Sentinels	2004	%91 %91
PC	Age of Mythology	2002	%94 %90
PC	Medieval: Total War	2002	%94 %90
PC	Rise of Nations	2003	%92 %89

STRATEJİ

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- Half-Life 2
- Football Manager 2005
- The Sims 2
- Medal of Honor: Pacific Assault
- Rome Total War
- Rollercoaster Tycoon 3
- Need for Speed Underground 2
- Vampire Masquerade Bloodlines
- Everquest 2
- Doom 3



PLAYSTATION 2

- GTA: San Andreas
- WWE Smackdown! Vs Raw
- FIFA 2005
- The Getaway: Black Monday
- Pro Evolution Soccer 4
- LOTR: The Third Age
- Eye Toy: Play 2
- Ratchet & Clank 3
- The Urbz
- Tiger Woods PGA Tour 2005



Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✘ değişmedi. ▲ yükseldi. ▽ düştü

RPG

PC	Star Wars: KOTOR	2004	%92 %91
PC	Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94 %89
PC	Baldur's Gate 2	2000	%97 %89
PC	Final Fantasy X-2	2004	%89 %88
PC	Final Fantasy X	2002	%92 %88

ADVENTURE

PC	Myst 4: Revelations [YEN]	2004	%91 %91
PC	Broken Sword 3	2004	%90 %89
PC	Silent Hill 3	2003	%85 %83
PC	Syberia 2	2004	%84 %83
PC	Grim Fandango	1999	%93 %82

SIMULASYON

PC	The Sims 2	2004	%95 %95
PC	Pacific Fighters	2004	%88 %88
PC	IL2 Sturmovik	2001	%92 %87
PC	The Sims	2000	%96 %87
PC	Operation Flashpoint	2001	%91 %87

ONLINE AKSIYON

PC	Unreal Tournament 2004	2004	%95 %94
PC	Tribes Vengeance [YEN]	2004	%90 %90
PC	Battlefield 1942	2002	%92 %88
PC	Joint Operations	2004	%87 %87
PC	Star Wars Battlefront	2004	%85 %85

DEVAŞA ONLINE

PC	Everquest 2 [YEN]	2004	%88 %88
PC	City of Heroes	2004	%85 %85
PC	Final Fantasy XI	2004	%85 %84
PC	Asheron's Call 2	2003	%87 %83
PC	Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83 %81



H A L F - L I F E ²

Yanlış yerdeki doğru adam

"Ne demek sen sorumlusun bütün olanlardan? Dünya üzerinde 1 milyondan az insanın, koskoca gezegende iki düzine şehrin kalmasından tek bir kişi nasıl sorumlu olur? Binlerce yıllık uygarlık yedi saatte yok olmuş. Yedi saat! 13 bin yıllık medeniyetimizi silip süpürmek için yetmiş. Çekilen tüm o acılar ve ardından gelen umutsuzluk, bitmiş bir dünyada olmanın verdiği umutsuzluk. Yüzünü görmediği efendileri tarafından koyun gibi güdülip, sudan sebeplerle fare gibi öldürülen insanlar. 20 yıldır her gün üçer beşer yok edilen mahalleler. Sonumuz belli: Yok ediliyoruz. Adını dahi bilmemiğimiz bu güç tarafından soyumuz kurutuluyor, çünkü ürememizi engelliyorlar. Evet, bu kadar basit. Artık onlar ev sahipleri, biz de kısırlaştıran ev hayvanlarıyız.

20 yıldır neredeydim ben? Kahretsin, ne yapıyordum 20 yıldır? En son hatırladığım, Nihilant'in yokoluşu, ardından uzay boşluğununda yaptığımız pazarlık. Ondan sonrası? Yok. Ne zaman bir efsane oldum, ne zaman kurtarıcı seçildim bu insanlara? "Tek Özgür Adam" dedikleri, küçükük bir fizik profesörü, ben... Gordon Freeman, geri döndüm, ama nereden?.. Ve ne için?"

Evet, nereden ve ne için... Half-Life 2'nin başında ve sonunda kafanızdaki bu iki soru cevaplanmamış kalacak. Valve altı yıllık çalışmasıyla öyle bir dünya yaratmış ki, içine girdiğiniz andan itibaren kayboluyorsunuz.

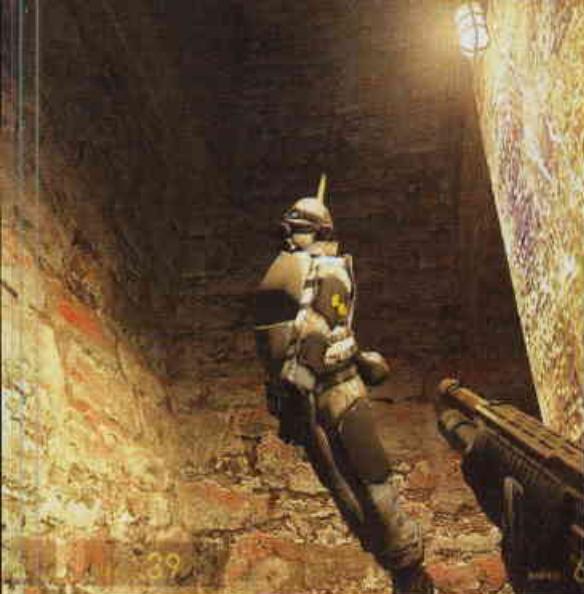
İlk Half-Life 50'den fazla yılın oyunu ödülü kazanmıştı, pek çoklarına göre de gelmiş geçmiş en iyi oyun dur kendisi. Yapay zekası, oymanız ve başından sonuna kadar süren geriliğiyle FPS'lerin beyinsiz shooter'lar olduğu bir zamanda türü yeniden tanımladı, çatayı yükseltti. Counter-Strike ile profesyonel oyunculuk kavramının tüm dünyada kabul görmesini sağladı. Onun ardından gelecek oyun elbette çok daha iyi olacaktı, olmalıydı! Altı yıldır bekletilmemiz sısti, sısti ve en sonunda öyle bir hale geldi ki Half-Life 2'nin beklenisi ve kafamızdaki hayali oyundan çok daha büyük bir boyuta ulaştı. Ama biz bu incelemede bekleninin garattığı gazla gerçekleri çok iyi ayıracagız.

İNANILIR GİBİ

Half-Life 2'de Valve'in geliştirdiği Source grafik motoru kullanılıyor. Bu grafik motorunun mahareti, siste-

Birincisi sessiz sedasız gelip oyun dünyasını değiştirmiştir. İkincisi ise gümbür gümbür "geliyorum!" diye bağırarak geldi. Dünyamız bir kere daha tersine mi dönüyor?





Bir Barnacle yakaladığı Combiner askerini ağzına doğru çekerken, onun yerinde biz de olabildiğimizde düşünmek elde değil.

mi yormadan son derece doğal ışık-göge oyunları ve gerçekçi yansımalar üretebilmesi. Evet, kesinlikle Source optimizasyonun dibine vurmuş bir grafik motoru. FarCry'ın CryTek motoru yeşil-kahve-rengi ormanlarını iyi yaparken, Doom 3 metal-kan karışımı koridorlarda ustası. Ama Half-Life 2'nin Source motoru hem iç, hem de dış mekânları büyük bir ustalıkla gösterebiliyor, hem de diğer iki oyunun takıldığı sistemlerde gik bile dermeden! 2.4 Intel işlemci, 9500 Radeon ekran kartlı ve 1 GB



AYAĞINIZI YERDEN KESİN

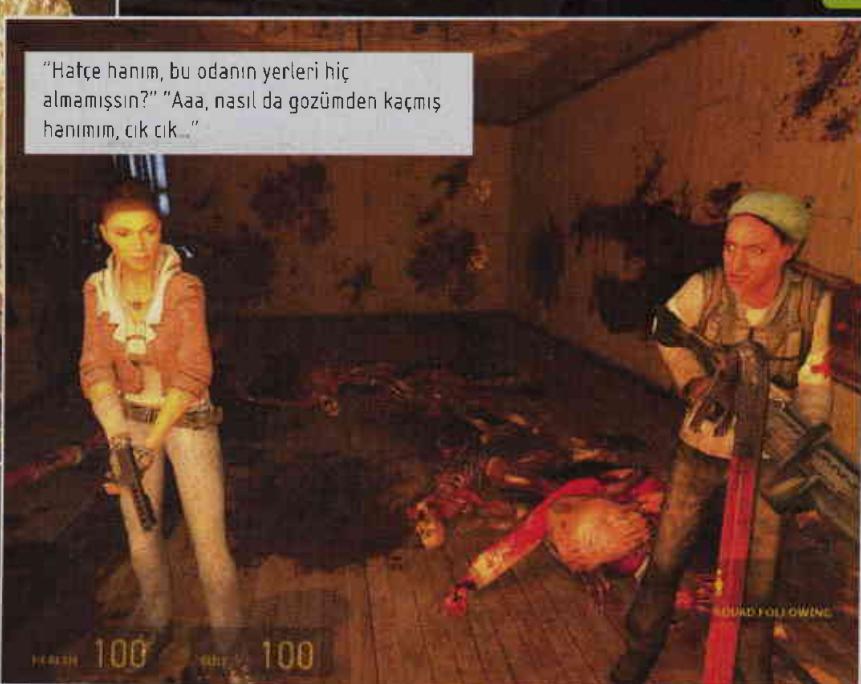
-Berker Güngör

Dünya Water Hazard ve Highway 17 adlı iki bölüm mevcut ki, bunları baştan sona kadar size verilen araçlarla geçmeniz gerekiyor. Bu araçlara iyi bakın, çünkü bir şekilde onları kaybetmek demek ölmek demektir.

Water Hazard bölümünde pervaneli bir bataklık teknisi kullanacaksınız. Bu araç atış ya da darbelerden hasar alması da, siz hasar alırsınız, o yüzden dikkatli olun. Bölümün ikinci gününde araca bir silah da takılacak, ancak o zamana dek tüm yapabileceğiniz saldırılardan kaçmak. Zaman zaman çeşitli engelleri aşmak için araçtan inmeniz ve etrafındaki binalarda gideşmeniz gerekecek, ama her seferinde araca geri döneceksiniz. Gözünüzü

rampa vazifesi görebilecek herhangi bir nesneye karşı açık tutun, çünkü oyunda pek çok yeri rampalardan atlayarak geçmeniz gerekiyor.

Highway 17 ise hâlâ uzun ve çeşitli yerlerden geçen terkedilmiş bir otoban. Yer yer otoban târih olduğundan yan yollarla sapmanız gerekecek. Bu bölüm boyunca bir Buggy kullanacaksınız. Üzerinde bir Tau Cannon takılı olan bu araç hâlâ hızlı, ancak çok çabuk devrilebiliyor. Sürat ya da yüksek çekiş gereken durumlar için bir nitro tüpü de mevcut. Yoluzur hurda araçlarla kaplıysa inip Gravity Gun kullanın, ama dikkat edin kendi aracınızı da uçurumdan atmayıasınız. Ve sık sık seve edin.



bellekli makinemde çiçiklardan çalıdı. Çevre tasarımlarında detayın dibine vurduğu için özellikle çok geniş şehir sahnelerindeki çatışmalarda takılmalar oluyor. Ama çoğu oyunda süs niyetine duran ve asla dokunulmayan ZX Anti-Aliasing ve Anisotropik Filtering seçeneklerini açabiliyorum. Yeni bir bölüme geçtiğiniz anda ise hep bir takılma oluyor, Valve bu sorunu yakın zamanda çıkartacağı bir yama ile gidereceğini bildirdi.

Oyunun bu güzelliklerini ilk anlarda fark etmeyeceksiniz. Ama o trenden inip istasyondaki insanlarla konuşmaya başladığınız anda şoku yorsunuz: Bu insanlar canlı! Size bakışları, hareketleri, konuşmalardan dudaklarının hareketine kadar her şeyleriyle canlılar. Esas vuruğu yanları ise gözleri. Ben hiçbir oyunda bu kadar duduğu yüklü ifadeyle bakan oyun içi karakterler görmemiştim. Önemli karakterlere daha da çok özenilmiş tabii, Alyx'e zoom yaparsanız yüzündeki cillerden göz bebeklerine kadar her detayın olması gereki gibi olması, şey, insanı biraz da rahatsız ediyor doğrusu. Nereye gitdiyor bu teknoloji Allah'ım! Yakında bilgisayar-

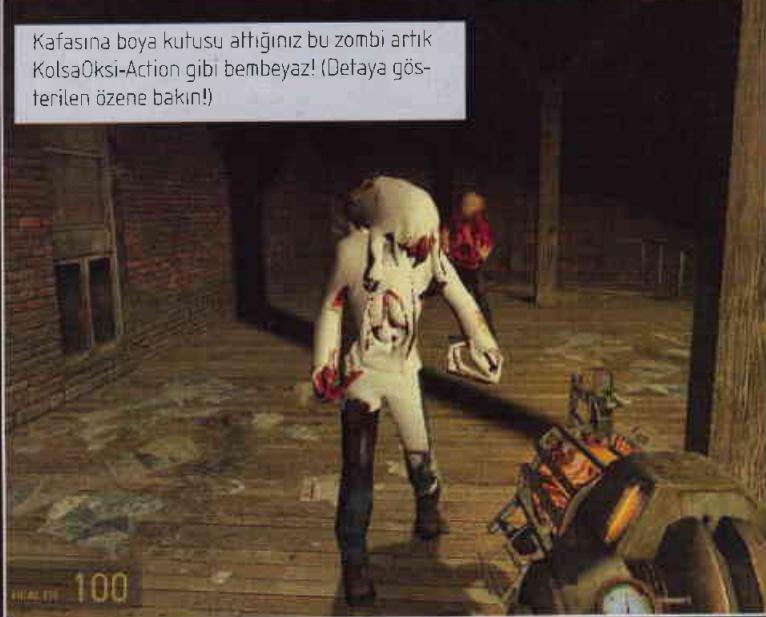
larında yaşanan yapay zekâlı, sanal sevgililerimiz mi olacak yoksa? Yooooo!!!!

DOKSANALTMIŞ

Ama bu motorun en büyük özelliği karakter modellerinde de değil, fiziginde saklı. Half-Life 2'nin fizik motoru bu kadar iyi olmasa bu çok daha farklı bir yazı olurdu. Her nesnenin bir ağırlığı ve kütlesi var. En ufak kıymık parçasından koca konteynirlere kadar, yeterli güçte bir kaldırımcı kaldırıp savuramayacağı bir şey yok bu oyunda. Her nesne, diğer nesnelerle etkileşime giriyor. Çarpıp devriliyor, havaya savrulup birbirlerinin üstüne yıkılıyor, düşmanları veya Gordon'u eziyor... Bir dolab itip kapıya bloke etmek, varılıtıp merdivenlerden yuvarlamak, kitaplıklarla koşup omuz atarak devirmek mümkün. Trespasser'dan beri fizik özellikleri birçok oyunda kullanıldı ama Half-Life 2 fizik motorunu oynamanın bir parçası yapan ilk oyun. Bunu



Kafasına boyalı kutusu allığınız bu zombie artık KolsaOksi-Action gibi bembeyaz! (Defaya gösterten özenle bakın!)



100



30 28

Nova Prospekt'teki bu insan deposunda istiflenmiş zavallıların ne için kullanıldığı oyunda asta öğrenemiyoruz. Darısı Half-Life 3'e.

fark ettiğiniz anda şenlik başlıyor. Başı silperler, köprüler yapabiliyor, çevredeki metal levhaları alıp sniper'lara karşı kalkan olarak kullanıyorsunuz. Böylece diğer bütün FPS'lerde süs olarak duran kova, kutu, masa ve aklınıza gelebilecek her nesne bir den oyun içinde önemli ve kafayı çalıştırısanız bir şekilde kendi garanızı kullanabileceğiniz cisimler haline geliyor.

Sistem performansını en az grafikler katır düşürmesi gereken karmaşık fizik motorunun bir de sanki yokmuş gibi sisteminizi hiç karışmadığını fark edince, oyuna hayran olmaktan başka bir şey gelmiyor elinizden.

İş sadece nesneleri elle alıp evirip çevirmekle de kalmıyor. Half-Life 2 cümbüşü esas Gravity Gun'ı (gerçekimi silahı) aldığından başlıyor. Bu silah her türlü nesneyi uzaktan çekip, daha sonra fırlatmanızı sağlayan mühîş bir alet. Sağ tuş nesneleri çekmeye, sol tuş fırlatmaya yarıyor. Bu kadar basit. Ama bu "basit" silah oğunu söyle zevkli hale getiriyor ki, uzun süre başka hiç bir FPS'de bunu başarabileceğini sanmıyorum. İlk başlarda yatak bazası ve kütöphaneyle düşman öldürmek komik, hatta saçma geliyor. Ama Ravenholm'da üzerinde gelen zombilerin (mermilerinin aksine)

bitmeyeceğini fark ettığınızda etrafınızdaki her metal parçası dostunuz oluyor.

SSŞ, BİZİ DUYUYOR!

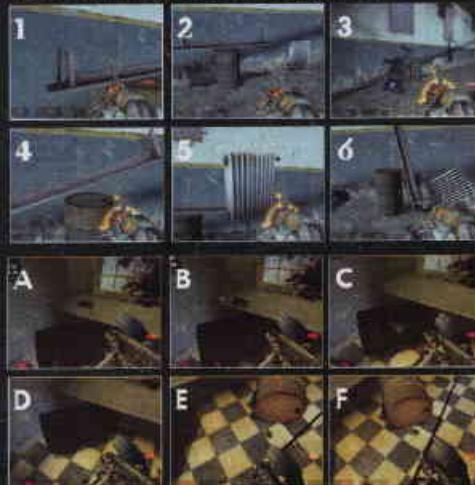
Half-Life'i Half-Life yapanlardan birisi de önceden hazırlanmış sahnelerdi. Deney, askerlerle ilk karşılaşmanız, silonun içindeki kör yaratık, tüneldeki C4 sahnelerini kim unutabilir? Half-Life 2'de de bu tür sahneler var, ama çok daha seyrek olarak. Oyun bu konudaki açığını karşınıza sürekli enteresan ve yeni bir şeyler çıkararak kapatıyor. Sürekli az sonra ne olacağını merak ediyorsunuz. Daha oyunun başında City 17'ye alışamamışken kendinizi direnişin laboratuvarında buluyorsunuz. Biraz sonra şehrin eski metro sisteminde ölümüne bir kovalamacá başlıyor. Oradan suda giden bir araçla kanallara çıkıyor. Hatta oyunun iterleyen bölümlerinde dört direnişçiyi basit komutlarla yönetebiliyoruz.

Yalnız bazı bölümler gereksiz yere uzun olduğundan saklılıyor. Mesela araç kullandığınız sekanslar gereksiz derecede uzun olmuş. Git git bitmiyor, Allah'tan sıkça aracınızıdan inip öntünüzde çıkan bazı engelleri aşmak için uğraş veriyorsunuz. Buggy kullandığınız ikinci aracı ki-

M.I.T.'DE YAPILMADI BÖYLE DENEY!

-Sinan
Akkol

Havok fizik motoru iş başında.



DENEY 1

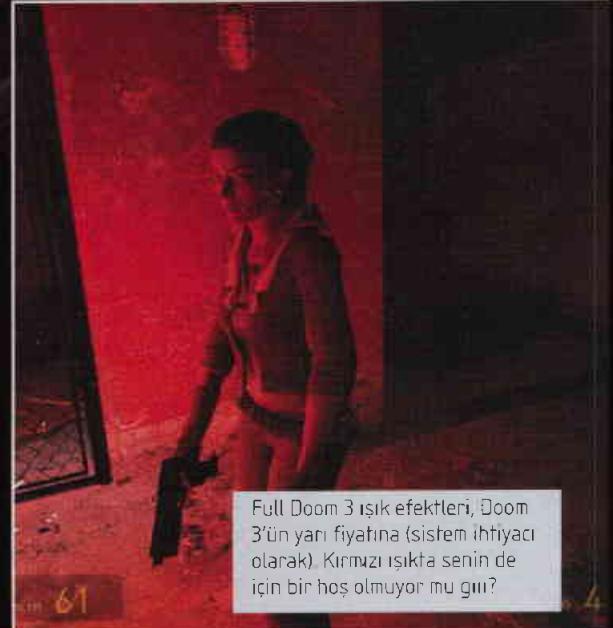
Grav Gun'la önce tahta bankı alıp, varilin üstüne dikkatlice yerleştiriyoruz (1). Dengeye durduğundan emin olunca (2) makinelî tüfeğî alıyoruz (3). Bunu bankın soluna koymuş bank o tarafa eğiliyor, ama düşmüyor (4). Yandaki radjatör petteğini söküp (5) bankın sağına koymduğumuzda ise miknik deneyimiz yerle geksan oluyor (6).

SONUÇ? Kalorifer petteğinin ağırlığı > MPS'in ağırlığı

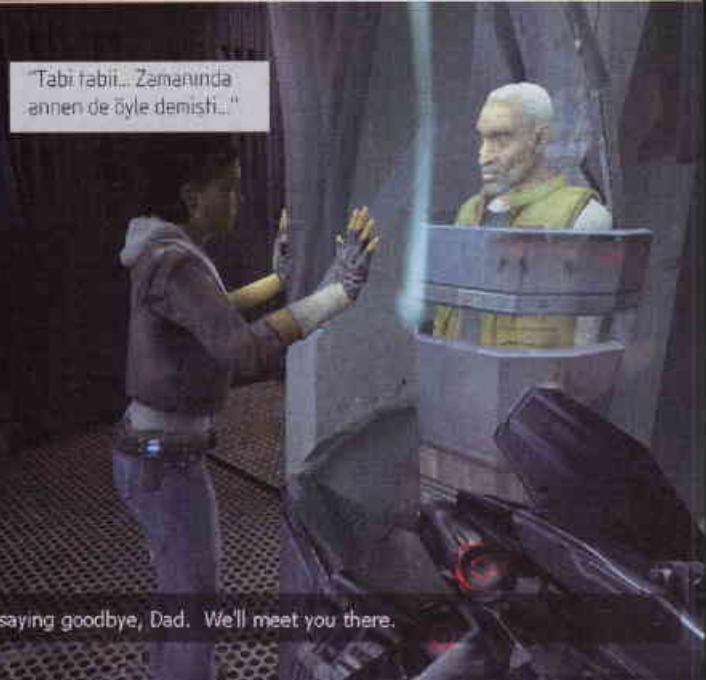
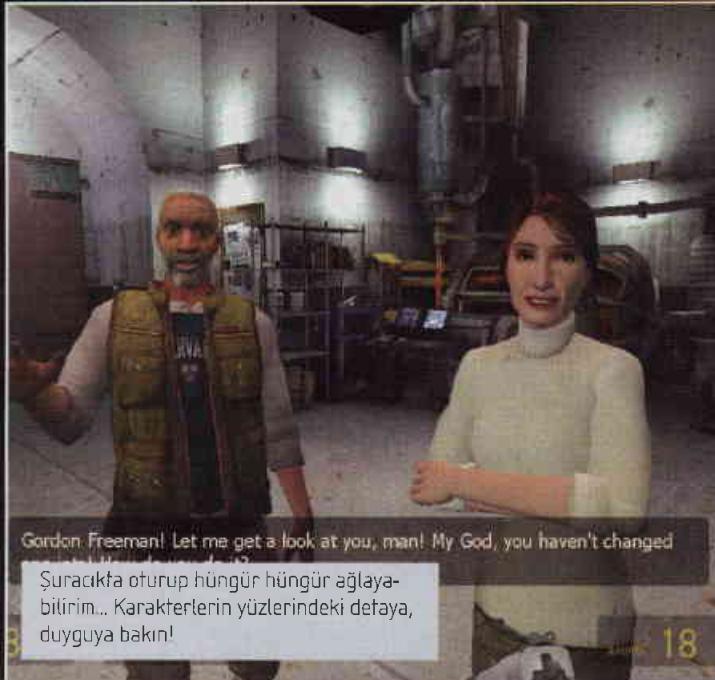
DENEY 2

Masanın üstüne alelace bir el bombasını itinayla yerleştiriyoruz (A). Masa hafif eğik durduğundan bomba üzerimize doğru yavaşça yuvarlanıyor (B). Bilim adına, durun! Kaçmayı! Deney yapıyoruz şurada! Bu arada bomba düşüp varile çarpıyor (C). Sekip yera düşüyor ve diğer yöne yuvarlanmaya devam ediyor (D). O sırada oradan geçmekte olan (E) diğer varile ucundan "tip" diye dokunup duruyor (F).

SONUÇ? Gordon Freeman biraz sakat bir proftur. Vizelerini kaçırırmamak, mümkün mertebe bütçe kalmamak gerekiyor.



Full Doom 3 ışık efektleri, Doom 3'ün yarı fiyatına (sistem ihtiyacı olarak). Kırmızı ışıkta senin de içen bir hoş olmuyor mu gi?



simdise ise yol üstünde durup araştırmayı istediğiniz bir sürü küçük yerleşim bölgesi var ama bir süre sonra anlıyorsunuz ki bu kasabacıklarda da hep sağlık paketi, cephane ve düşman üçlemesi var. Dekor iyi ama kullanım biraz zayıf olmuş, buralarda hikâyeyle ilgili küçük ipuçları olmamıştı bence. Neyse ki Route 17 adlı bu yol macerası insana ucundan bir Mad Max ve Fallout tadı veriyor (bunu fark etmemi Berker sağladı, sağolsun). Bir de yine ilk oyundaki gibi bazı anımsız atlamalı zıplamaları, altı upurum olan bir yerden fiti fiti yürümelii bölgeler var ki, oynanışı az da olsun baltalıyor.

Oyun çizgisel bir şekilde akıyor, ama içinde bulunduğuğunuz bölgeler çok geniş ve gezip de görümediğiniz irili ufaklı bir yerler mutlaka kılıyor. Bölüm tasarımlarında da diyecek kötü sözümüz yok, ilk oyunun kapalı mekanlarda geçen oynamasından çok farklı olarak inanılmaz geniş arazilerde dolasıyorsunuz. City 17 olsun, çevresindeki terkedilmiş, garatık kaynayan yerleşim yerleri olsun ince detaylandırılmış. Dediğim gibi, bu detaylar anımlı hikaye kirinticiliğiyle bezense tadından yenmezmiş, ama öyle olmamış.



BUUUUGGGGS!

-Berker Gündör

Half Life 2 üzerinde altı yıldır çalışılan bir oyun, ve Steam sayesinde son güne dek güncellendi. Ancak buna rağmen bazı ciddi program hatalarıyla karşılaştım. Oyunun genel çalışması neredeyse mükemmel yakının seyrederken, Follow Freeman bölümünde birdenbire masaüstüne düşmeye başladım. İşin daha da garip yanı, o bölüm içinde almış olduğum tüm saveler de bozulmuştu. Oyunun sonuna bu kadar yaklaşmışken böyle ciddi bir hataya karşılaşmak sınır bozucudu doğrusu. İşin ilginç yanı, bu soruna başkalarında da rastlanmış olması, ancak herkesin karşısına çıkmaması. Bu durum sistemden sisteme de-

ğışıyor gibi görünüyor. Öte yandan oyunu DVD üzerinde alacak olanlar şüphesiz biraz daha hatalı bir oyunla karşılaşacaklar, çünkü nispeten daha eski bir versiyonu alacaklar. Half Life 2'de yukarıda bahsettiğimin dışında daha pek çok hata olduğu söylüyor, ancak ben Steam'den çektiğim sürümü oynadığımdan olsa gerektir, daha ciddi bir soruna karşılaşmadım. Ancak doğrusu bu kadar bile böyle uzun zamandır yapılan bir oyun için pek iyiye işaret değil, görünen o ki Valve oyunu yetiştirebilmek için test süresini mümkün olduğunda kısa tutmak zorunda kalmış.



TUĞBEK'DEN VALVE'A AÇIK MESAJ

[(Half-Life x 2) + Source] - Hikaye = Half-Life 1.5

Gidiniz kardeşim. Gidiniz bana gerçek Half-Life 2'yi getiriniz. Bu versiyon mutlaka geçen sene korsanların çaldığı olmalı. Evet, Steam'den yüklemiş olabilirim ama belki yanlışlıkla eski versiyonu koydunuz, ne malum? Ben 6 sene boyunca emek verilen bu teknolojinin, bu sanatsal mekan tasarımlarının, bu insan ifadelerinin böylesine klişe bir hikâyeye sarılmadığını inanmak istemiyorum. Ben Alyx'in gözlerindeki o imalı bakışlara kapılmak, doğmamış çocukların hayalini kurmak istiyorum. Ama profesör babasını kurtarmak durumunda olduğum haşarı bir genç kız olduğunu bilmek bütün hayallerimi yerle bir ediyor.

Bu 6 sene boyunca Valve ekibi gecesini gündüzünü Steven Segal'ın oynadığı B filmelerini izleyerek mi geçirdi? 2000'lere geldik aloo!!! Artık güzel kızın profesör babasını kurtardığımız hikâyeler para etmiyor. Tamam atmosfer şahane, garantiğiniz dünya tartışılmasız güzellikte ama hiç mi yazamız yok kardeşim. Star Wars'da da evren güzeldir ama hikâyeler olmasa sever misiniz böyle delicesine? KOTOR sadace profesör kurtarmak üzerinde kurulsa olsa çıkar mıydık "Ben de Jedi'im!" diye meydana.

Ha bir de ömür bozu yetecek kadar buggy sürdüm sayenizde, mümkünse Half-Life 3'e araç falan koymayın. Koydunuz mu cılıkını çıkartıgorsunuz çünkü. Bölüm tasarırken hiç ayağı yok elinizin.

Tüm bu sistemlerimin yanında oyunun muhteşem atmosferi için tekrar teşekkür ediyor, Neve kardeşim başta olmak üzere tüm ekibi sevgiyle kucaklıyorum.

NEREDEYDİN GORDON!

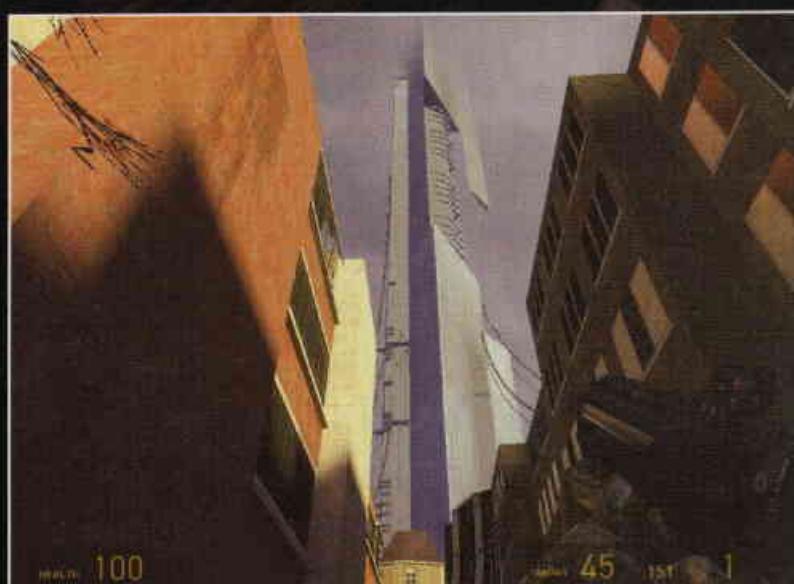
Evet, gelelim Half-Life 2'nin en çok tartışılan konularda bilgi vermekte o kadar cırrı davranıyor ki, oyunu bitirdiğinizde bile "eee, ne oldu ki şimdi?" diye kalakalıyor sunuz. City 17'ye gelen trende "peydahlanmamışdan" (trendeki zenci adamlı konuşursanız "Seni trene binerken görmedim" diyecek) G-Man ile olan son konuşmaya kadar oyunun öncesi ve Gordon'a ilgili detaylar hakkında hemen hemen hiç bir bilgi sahibi olamıyoruz. Bu arkaplan ve bilgi eksikliği bazlılarımızın canını çok sıktı (Berker ve Tuğbek). Birçok şeyi insanların hayal gücüne bırakıyor ve daha önce söylemiş misdim bileyemiyorum ama oyuncunun hayal gücüne saygı duyan oyunculara ben saygı duyarım. Ama çoğunuza bu

eksiklikten rahatsız olacağınızı da biliyorum. Siz bu gaziyi okurken Valve'dakilerin hanı hanı Half-Life 3 veya bir ek görev paketi üzerinde çalışıklarına ve bu devam oyununda "mutlaka bir kedi olacagına" adım gibi eminim. Bu sözümü unutmayın.

ESKİ DOSTLAR

Oyundaki çalışmaları genel olarak tamam ediyor. Düşmanlar yine ikiye ayrılıyor: Yaptığı zeka sahibi olanlar ve olmayanlar. Civil Protection ve Combine askerleri yaptıkları düşmanlarınız. Bana mı öyle geldi bilmiyorum ama bunların ilk oyundakinden daha zeki gibi bir halleri yok. Bu yüzden askerlerden ilk oyundaki kadar korkmuyorsunuz. Gravity Gun'dan kaynaklanan bariz bir üstünlüğünüz var. Yaratıklar arasında zombi ve barnacle in yanı sıra

Uçu buçağı gözükmenen Citadel, insanlığın yokluğunun simgesi olarak City 17'nin göğine doğru uzanıyor.



Direniş başladı. Size verilen küçük ekiple büyük işler başaracaksınız. Sokak sokak dövüşüğünüz bu bölüm çok iyi olmuş.

99

9

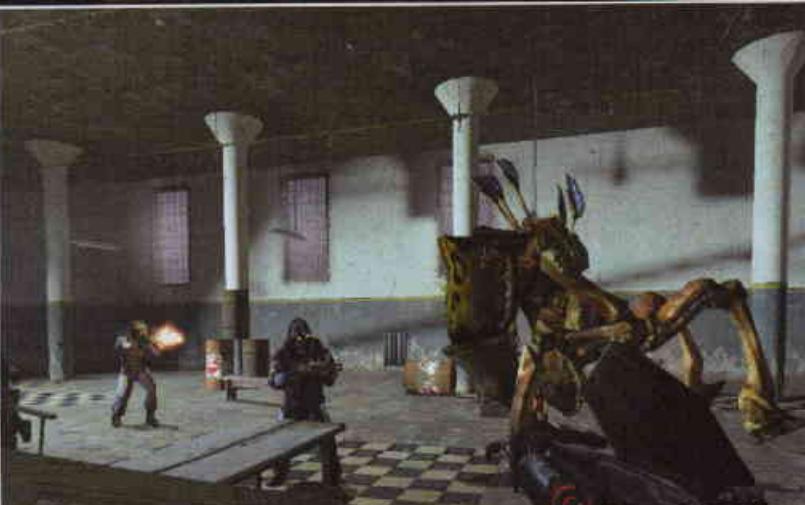
INFO BOX

-Sinan Akkol

Half Life 2 çoğu oyuncu için uzun zamandır beklenen bir aksiyon oyunu ve tek ilgilendikleri de onu ekranlarında çağlarken görmek. Bu gayet doğal, ancak bir de madalyonun öbür yüzü var. Burada verdığımız bazı bilgiler size oyun hakkında daha derin bir fikir verecektir.

- Yapımı için 40 milyon dolar harcandı.
- Yapımı 2000 günden fazla (yaklaşık 6 yıl) sürdü.
- İlk açıklanan çıkış tarihi 30 Eylül 2003 idi. Çok büyük bir rakam olmasa da tam 12 ay geçti.
- "Club Zero" yapım ekibinden, kendi bölümünde sıfır hata çıkanların katıldığı bir kulübün ismiymişti. Tüm ekibin bu kulübe girdiği gün, oyunun bittiği gün oldu.
- İlk Half-Life 50'den fazla "Yılın Oyunu" ödülü kazandı.
- Half-Life 2 için hedeflenen satış miktarı, 3 yılda 15 milyon kopya. Toplam 700 milyon \$'dan fazla gelir demek ve Halo ile GTA: Vice City'nin toplamından fazla ediyor.
- Yapım ekibinde 84 kişi çalıştı.
- Half-Life 2 için, Half-Life piyasaya çıktıktan 6 ay sonra, Temmuz 1999'da çalışmaya başlandı.
- İlk Half-Life'ı yapan ekibin çoğu, ekip lideri ve Valve'in kurucusu Gabe Newell de dahil olmak üzere, Microsoft iletişim sistemleri yapan ekibinden ayrılan yazılım uzmanlarından oluşuyordu.
- Genel kanının aksine, ilk Half-Life Quake 2 değil, tepeden tırnağa değiştirilmiş bir Quake grafik motoru kullanıyordu.



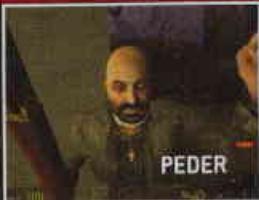


ESKİ DOST DÜŞMAN OLMAZ...

-Sinan Akkol



BARNEY



PEDER



THE DOG

...ama eski düşman dost olabilir. Aynı zamanda eski dost düşman da olabilir. Half-Life 2'nin dünyasında her an her şey olabilir! İşte dost ve düşmanlarınızdan bazıları.

DOSTLAR

PEDER GREGORY: Kâbus şehir Ravenholm'un yan kaçık rahibi. Adım başı tuzak kurduğu yetmeyen gibi ikide bir sizi yaratık sanıp çiftlikle vuruyor. Böyle dost düşman başına, aman aman!

VORTUGAUNT: İlk oyunda kafanıza gıldırım çakan bu haylazlar meğerse Combine'in köleleri, öncü birlikleriyim. Direnişte bizimle birlikte yer alıyorlar. Bir de ne dedikleri anlaşılsa...

ANTLIONS: Zeka kirintısı taşımayan bu yaratıkların kuzu kuzu darduklarına bakmayın, şu anda beni anneleri sanıyorlar da ondan. Elimdeki Kraliçe Antlion feromonunu bulana kadar canımı çıkarttılar.

THE DOG: Evet, köpek. Alyx'in köpeği. Babası yapmış. Benim neden böyle bir köpeğim yok? Ben de istiyorum.

BARNEY: Heyooo! Half-Life'tan eski dostum bekçi Barney! Ne kışkırtık omuz omuzu be, değil mi Barney? Yalnız sen Half-Life'ta bağı bir şıkkıydın Barney? Bir de daha ilk turret'ta ölmüşün sanki? Neler oluyor Barney? Barni Moloztaş Barney!

DÜŞMANLAR

KRALİÇE ANTLIION: Az önce Antlion feromonandan bahsettim ya, işte bu o. Yalnız henüz kraliçenin içinde. Onu çıkartana kadar KAÇ!!

INI!

BARNACLE: Oyya, canım benim. Az mı dilini boynuma doladı bu duvar sürüngen? Bu re-

simde kendisine attığım kola kasasını yemeğe çalışırken görürlüyor.

DROPSHIP: Bu şey, inanamayacaksınız ama, canlı Sevaş alanına Strider ve askeri taşıt bırakıyor. Önünde debeleşen şey de Alyx'in köpeği.

MAN-HACK: Ne güzel bir ismi var değil mi? Kendisi de bir o kadar şirindir. Oyun başında levyeyle vurun, sonrasında Grav Gun ile tutup duvara çakın.

GUNSHIP: Sakat bir hayvan bu. Bir roket sandığı bulduğunuzda, gerini iyi bellegin. Bunlardan biri geliyor demektir.

HEADCRAB: Artık bu "davuk"ların 3 çeşidi var: Normal versiyon, hızlı olanlar ve toksik olanlar.

ZOMBİ: Headcrab'ların 3 çeşidi olunca, zombillerin de 3 çeşidi oluyor ister istemez. Korkacaksınız, hem de hiç korkmadığınız kadar (kapatin o kapıyu hemen!).



BARNACLE



DROPSHIP

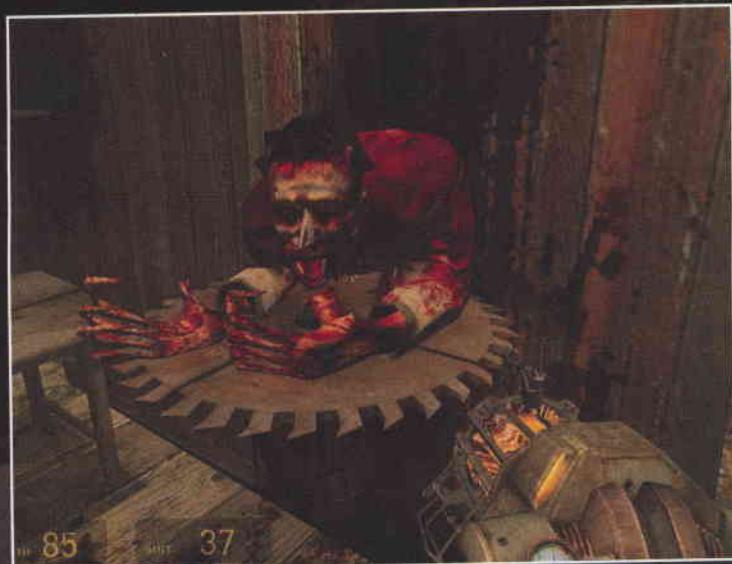
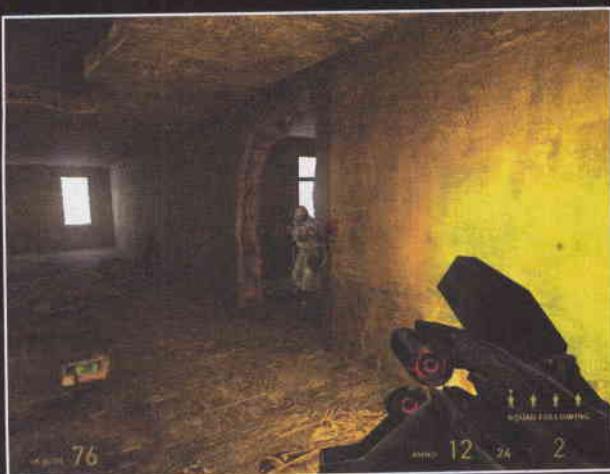


ANTLION



KRALİÇE ANTLIION





geni olanlar da var (bkz. eski dost düşman olmaz kutusu). Genel olarak çatışmalar zevkli olsa da, Grav Gun'ı kullanmazsanız ilk oyundan pek de farkı yok. Altı yilda daha büyük bir gelişme bekliyordum açıkçası.

Silahlarımızdan bahsedegim biraz da. Eski yaratık silahları gitmiş (niye?! çok ilginci onlar), yerine yeni tek bir silah gelmiş: Combine Machine Gun. Diğer silahların yine adam gibi bir alternatif ateş modu yok. Ama bu açıklarını, hepsinin bir şekilde ilginç özellikleri olmasıyla tamamlıyorlar. Mesela roketatarın mermisini artık havada çok daha uzun süre yönetebiliyorsunuz. Roketlerinizi vuran baş belası Gunship'lere karşı bu özellik çok işe yarıyor. Ayrıca kendi ayağları olan ve bulduğu ilk zemine kendisini gömen Bouncer'lar (Grav Gun'a gerden sökülmeye nasıl karşı kouyorlar bir görseñiz, canlarım ya), kurulabilir Turret'lar gibi envanterinizde taşımadığınız ama sıkça kullanacağınız ilginç ve stratejik silahlar da var.

Zaten oyunun genelinde bir ilginçlik hâkim, bunu Combine teknolojisini yakından görmeye başladığınız zaman daha iyi anlıyorsunuz. Ucu göküzünde kaybolan devasa Citadel, metalik oluşumların yavaş yavaş şehri yemesi, tuhaf tuhaf açılan kapılar, arkasındaki görüntüyü çarpan enerji kalkanları falan derken, anlıyorsunuz ki tuhaf ve kendine has kuralları olan bambasık bir dünyasınız.

MULTIPLAYER BLUES

Half-Life 2'nin beni üzün bir diğer noktası da kendine has bir multiplayer modunun olmaması. Counter Strike Source da Half-Life 2'yle birlikte geliyor diyeceksiniz, ama o sayılmaz. Neden mi sayılmaz? Çünkü ilk Half-Life'ta bile çok iyi bir deathmatch modu vardı. Neden Half-Life 2'de yok? Oyunun fizik motorunu kullanan, Grav Gun'ın yoğun işlev gördüğü, arabaların, kaförler peteklerinin havada uçuştuğu bir multiplayer modu belki de online aksiyon oyunlarında ufak çaplı bir çığır açabilirdi.

YARIM+YARIM=... YARIM?

Evet, beklentilerin ayyuka çıktı ve neredeyse oyunun kendisini yuttuğu bir ismi daha nihayete erdirmek üzereyiz. Ses, grafik ve fizik, yanı teknik olarak mükemmel, hikaye anlatımı zayıf. Bunları anladık. Peki Half-Life 2 beklediğimiz gibi çıktı mı? Bu, ondan ne beklediğinize bağlı. G-Man'ın çıkışın başınıza gelenterin (en azından yarısının :) anlamını verdiği bir son veya bir Arthur C. Clarke romanı gibi hikaye anlatımı bekleyenler çok pis bozum olacak. Onun yerine Half-Life 2 sizin her şeyin olmuş bit-

miş olduğu bir dünyaya bırakıyor ve olayların akışına kapılmanızı sağlıyor. Sevseniz de, nefret de etseniz bitirene kadar da size rahat vermiyor. Bazılarının söylediği gibi, gelmiş geçmiş en iyi oyun mu? Hayır. En iyi FPS mi? Altı yıl önce öyledi, ama FPS türünün bu kadar geliştiği ve çeşitlendiği bu zamanında tartışırlar. Peki iyi bir oyun mu? Hayır, muhteşem bir oyun ve oynadığım her dakikadan zevk aldım. Satın almalı misiniz? Durduğunuz kabahat. Ama isterken siz daha okumaya devam edin, ben de başınızın etini yemeye devam edeyim.

(Not: Aslında Level notunu 93 olarak belirlemiştim ama bir puan da kendimden veriyorum, çünkü çıkacak modlarıyla, Source motoruyla yapılacak oyunlarla Half-Life 2 daha yillarca oyunculuğa olumlu yönde etki edeceğini inanıyorum)

Sinan Akkol



HALF LIFE 2

FPS

www.steampowered.com

Yapım: Valve

Medya: 1 DVD

Fiyat: -

Dağıtım: Esen Elektronik

Orijinal Olarak: Çıkacak

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üzeri

Multiplayer: Internet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

1.2 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 4.5 GB HDD

2.6 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX

GFX, 4.5 GB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX2 4+1 5+1

Oyuna Aşılık: Normal

İngilizce Gereklisini: Orta

Zorluk: Orta

Grafik



Arıtlar/Eksiler

▼ Hikaye soru işaretleriyle

Ses



▲ Mükemmel grafik, ses ve fizik motoru. Derin atmosfer. Gravity Gun çok büyük bir eğlence.

▼ dolu. Bazi program hataları mevcut.

Oynamabilirlik



▲ atmosfer. Gravity Gun çok büyük bir eğlence.

▼ Multiplayer modu yok.

Multiplayer



Eğlence

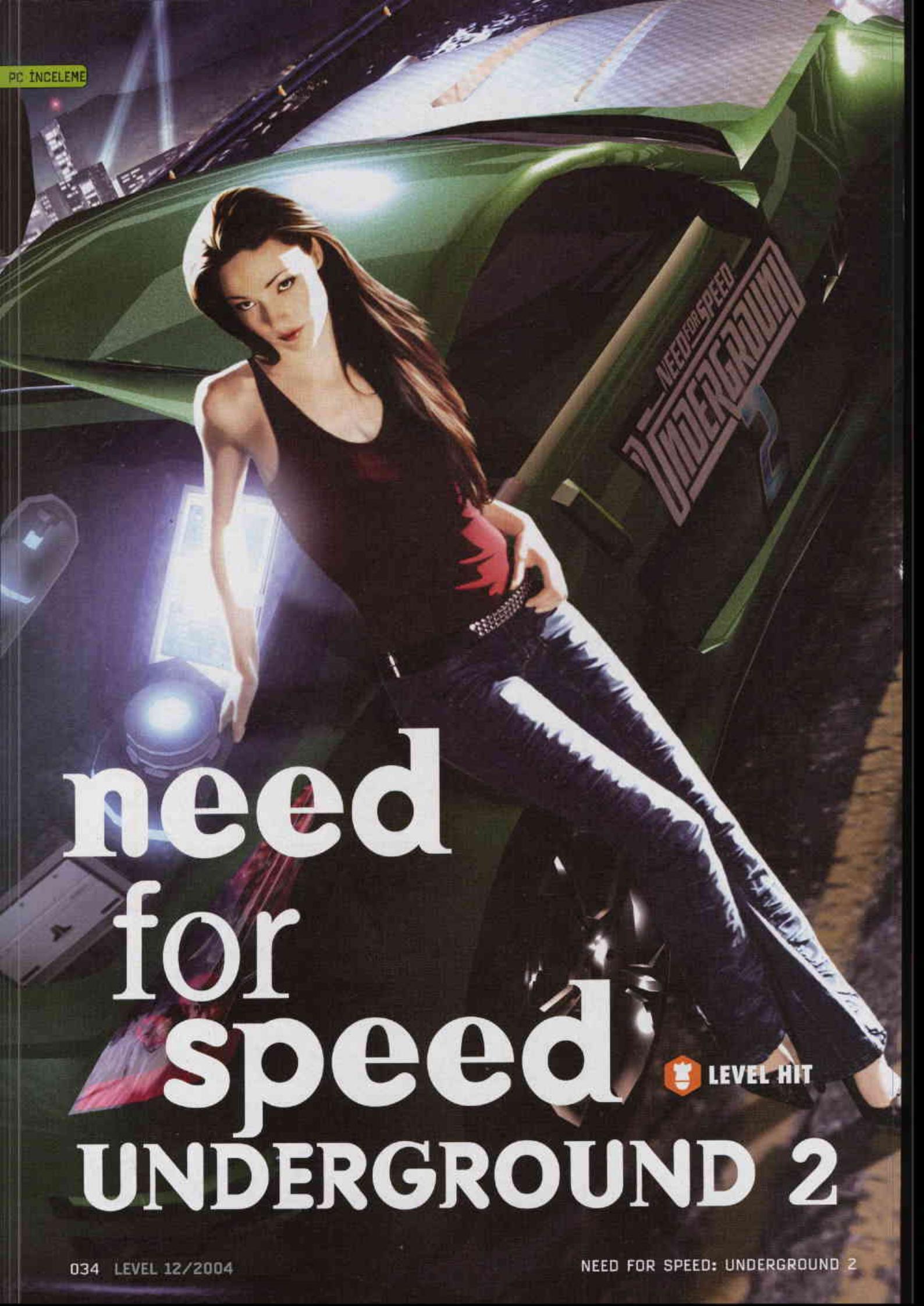


LEVEL

NOTU

Alternatifler: Far Cry, Doom 3

94



A woman with long brown hair, wearing a black tank top and white racing pants, leans against a dark sports car. She has a white headband and a red wristband. The car has a large green wing and a side panel with the text "NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2". The background is a blurred cityscape at night.

need for speed **UNDERGROUND 2**



LEVEL HIT



Yarışlar pek kabağı değil, acaba konsollarla da uysun dye mi böyle?

NFS Underground oynamakta uzun zamanım hissetmediğim, hissetmek istemediğim, kendimden utanmama sebep olan duygulara bogulmuştum. Evet, en sonunda itiraf ediyorum, biran için gidip bir otomobil satın almak, onu geniş tabanlı lastikler, müzik sistemi, motor modifikasyon parçalarıyla donatmak, sonra da açık egzosun sesini dinleyerek otobanda gazlamak için inanılmaz bir istek duymustum. Biliyorum, bir motorcu olarak kendimden utanmam gerekiyordu.

Neyse ki kısa süre içinde bu krizi atlattım. Bunda hangi ülkenin hangi şehrinde yaşadığımı hatırlamamın büyük katkısı oldu şüphesiz. İstanbul sokaklarında bir saat trafikte oturup besyüz metre yol gidebilmek alımlımadık bir fenomen degildir. Ayrıca otomobil denen araç beni inanılmaz sıklıyor. Otobanda ikiyüzele giderken sıkıntından esnedigimi bilirim, Ömrünün büyük kısmını İstanbul sokaklarında sürünerek geçirecek, üstelik te deli gibi benzin tüketeceğin son derece pahali bir konserves kutusuna ihtiyacım olmadığını hatırlamam uzun sürmedi. Ardından çırıp motorla bir tur attım ve kendimi nehrine dönmüş, barajını inşa eden bir su samuru kadar mesut hissettim.

Ve şimdi yine başladığım noktadaydım. Bu defa bilgisayarımda **Underground 2** kurulu ve maalesef bu durum yine kaldırım komandoşunu oynadığım talihsiz bir dönemde denk geldi. Yine o aslında pek te sıcak bakanmadığım sürat arzusuna kapılacak mıydım? Yeni arabası kokusu burnuma tütecek, VB gümbürtüleri kulaklarımında çınlayacak mıydı? Caddeler ve gece beni çağracak mıydı?

MÜZİK

İtiraf etmek gerek, **Underground 2** pek çok açıdan ilkinden geri kalmaşı. Her şeyden önce sesler, doğrusu bu kadar net ve karakteristik motor seslerini başka hangi yarış oyu-

nunda bulabiliyoruz. Tabii müzik yi-ne Rap, Techno ve sulandırılmış Rock türü parçalarından oluşuyor ki dinleyenin zevkine kalmış bir şey. Doğrusu bu oyuna Vice City benzeri bir araç radyosu seçeneği eklense fena olmazdı. Sonuçta caddelerde dolasıyoruz ve bunu yaparken istasyonlar arasında gezinmek aynı bir zevktir.

Ve gezmek bu oyunda en bol yapacağınız iş, çünkü ilkinin aksine yarışlar bir liste halinde ekranın sıralanıp tek tek oynamanız beklemiyorlar. Ama ne de olsa bu başka bir şehir, o yüzden işler daha farklı. Peki nasıl geldik bu şehrə, önce ona bir bakalım. Yapıcı ikinci oyunu ilkiyle bağlamak ve biraz daha ilgi çekici hale getirmek için bu defa basit de olsa bir senaryo katmışlar işin içine. Doğrusu senaryo pek öyle ahim şahim bir şey değil, ama farklı bir mekâna gidis nedeninizi açıklamaya yetiyor.

Olaylar ilk oyunun sonundan itibaren başlıyor. Tam herkesi devirmiş, caddelerin

kralı olmuşken gayet ağır bir abiden açık açık meydan okuyan bir çağrı alırsınız. Tabii yigitlige şekella sürdürmemek için partiyi filan bırakıp ağır abile buluşmak üzere gaza basıyorsunuz. Bilmediğiniz şey ağır abinin kuytu bir köşede sizin soldan çökarmak için beklediği. Gözlerinizi hastanede açıyor ve sonrası altı aji orada geçiriyorsunuz. Taburcu olunca da tebdili mekânda ferahlık vardır diyeğerten soluğu ikinci oyunun geçeceği şehirde alırsınız. Sigorta parası küçük bir otomobile getiyor ve ilk oyunda size yol gösteren hatunun bu yeni şehirdeki kankası da size bir süreliğine bakıcılık etmeye, yarış dünyasına girmenize yardımcı olmaya söz veriyor. Böylece başlıyor yeni oyun.

TURBO!

Underground 2 tamamen yeni bir şehirde geçiyor, ama yine olsanızda şehrin kendisi değil. Aynı zamanda oyun yapısında ilkinde kıyasla biraz daha değiştirilmiş. İlk oyunda bir liste bulunurdu ve oradan katılmak istediğiniz yarışı seçip oynardınız. Bu biraz cansız bir yöntemdi, hele de karnundan sokak yanşları gibi "renkli" bir olayı konu alan bir oyun için. Bu defa ise oyun ilerledikçe açılan bölümlere

Yeniden yollardayız...

NITRO!

İlk oyundakinin aksine burada nitro tüpünün kapasitesi kısıtlı değil. Yarış esnasında yaptığınız başarılı manevralar ve alınan olumlu puanlar nitro seviyesinin dolmasına sağlıyor. Kaza yapmak gibi olumsuzluklar ise nitroyu kaybetmenize sebep olabiliyor. Nitroyu bir de durduğunuz yerde havaya püskürtüp şov yapmak için kullanabiliyorsunuz, bu da stil puanı kazandırıyor.





Başka bir şehir, başka arabalar, başka yarışlar...

ayrılmış koca bir şehir var önmüzde. Bu şehir karantik ve ıslak arka sokaklarından tutun da bol ıslıklı ana caddelerine dek modellenmiş.

Peki bu şehrin sokaklarında nasıl yarışıyoruz? Career modunda oyuna başladığınız zaman altınınızda arabaya kendinizi garajın önünde buluyorsunuz. Bu garaj aslında bu şehirdeki ev sahibiniz olan Rachel'in mekânı, ancak siz de beş farklı otomobil ve yedek parçalarınızı burada saklayabiliyorsunuz. Şehrin sokaklarında dolasmaya başladığınız zaman pek fazla trafik olmadığını göreceksiniz, birkaç sivil arabanın yanı sıra zaman zaman diğer yarışçıların arabalarına denk geleceksiniz. Bu yarışçıların sevigesi her zaman sizin altınızdaki araca uygun türden oluyor, mesela sağlam modifiyeli bir spor arabaya çıktıysanız diğerlerinin altında da benzer araçlar oluyor. Birine yaklaşıp cep telefonuyla sinyal verdığınızda teke tek bir yarış başlatmış olacaksınız. Bu yarış türünde amaç araya belti bir mesafe kopup rakibi ekmek, ancak işin püf noktası şu ki,

önde olan sürücü kafasına esen rotayı takip edebilir. Bu yarışlardan birkaç tane kazanıktan sonra Rachel'dan çeşitli mekanlarda yapılan yarışlara dair haberler almaya başlıyorsunuz.

Ancak tüm yarışlar şehir sokaklarında geçmiyor. Size verilen adresle vardığınızda bulduğunuz şey toplanmış neşeli bir kalaşnikov ve gösterişli araçlar değil, yanıp sönen bir ikon. Buna vardığınızda tipki ilk oyunda olduğu gibi yarış haritası yükleniyor ve çoğunlukla da vardığınız yerle alakası olmayan bir bölgede yarışıyoruz. Drifting ve Street X yarışları kapalı parkurlarda yapılmıyor. Sprint gibi daha uzun menzilli koşular ise caddelerde yapılmıyor, ancak yarış rotası sayıdam bariyerlerle sınırlandığından, mesela Midnight Club'da olduğu gibi kafaniza göre takılmanıza izin verilmiyor.

Zaten Underground 2'nin canımı en fazla sikan tarafı da bu oldu, yanı o koca şehrin modellenmiş olması, ama oyunda pek işe yarar biçimde kullanılmaması. Bir defa şehir sokakları gerçekten de bom-



Dükkanlar ve yarış noktaları basit yanarlı dönerli simgelerle gösteriliyor.



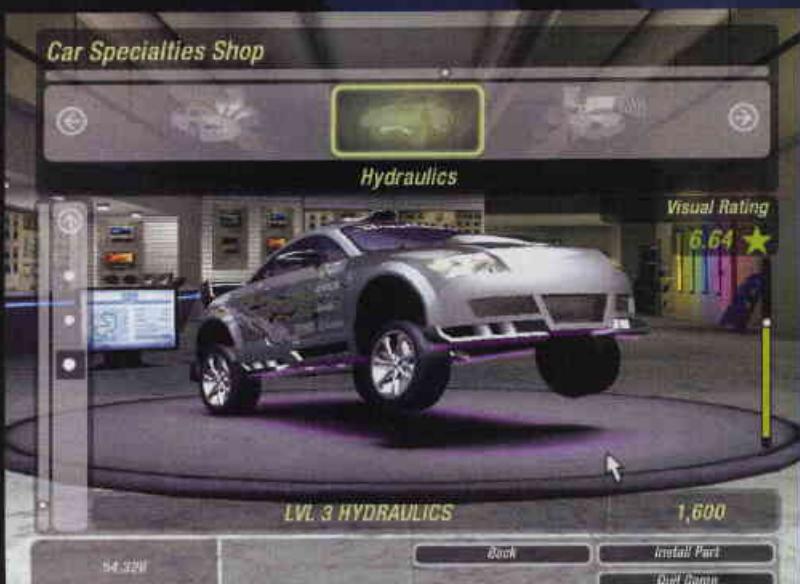
Üstteki büyük mavi şey GPS'nin yön oku, genellikle ise yarıyor.

bos, ne doğru düzgün bir trafik, ne de bir yaya var. Arada bir birkar, araba filan görüyorsunuz ama, tüm o sokaklar çoğunlukla sanki nükleer savaş çekmiş gibi boş. Durum böyle olunca tüm o sokaklar pek de anlam ifade etmiyor, çünkü ne bir kafenin önünde takılıp gelen geçen yarışçıları seyredebiliyorsunuz, ne de piyasa yapabiliyorsunuz. Tüm şehrin modellenmiş olması bir süre sonra sıkıntı yaratıyor, çünkü herhangi bir iş için kırk saat araba sürmeniz gerekiyor ve bomboş sokaklarda dolanıp durmanın pek bir cazibeşi de kalmıyor.

İNCE AYAR

Oyunda araç satın almak ve bunları modifiye edebilmek için dükkanların yerini bilmeniz gerekiyor ki, bu da genellikle etrafta dolaşıp onları bulmakla mümkün olabiliyor. Her defasında bir şeyler alıp takmak için uygun dükkan gitmeniz lazım, ayrıca ince ayar sekmek için de özel bir test pistinden faydalaniyorsunuz. Her dükkan farklı bir yerde olduğundan, bol para birikmeden alışverişe çıkmak en iyi, çünkü o kadar yolu kuyruk bir dökiz ağası için gitmek insanın hayatı canını sıkar.

Oyundaki araç ve parça miktarının ise göz doldurduğunu söylemek lazım. Her ne kadar Corolla'nın içine küçük blok V8 tıkmak gibi manşıklıklara izin verilmese de, yap-



Street X yarışlarında tüm olay köşeleri olası en dar arıyla gönebilmek.

bileceğiniz modifikasyonlarla sıradan bir Focus'u cana varlaştırmak olası. İsteyenler için hemen her parçayı ve sistemini ince ayarlama imkanı mevcut, mesela ben hep olası en sert süspansiyon ayarlarını yapıyorum ki araç yola daha iyi otursun. Ama uğraşmak istemeyenler standart ayarlarla da yarışip kazanabilirler.

Araçlara gelince, bunların hepsi piyasada bolca bulunan markalardan seçilmişler. Focus gibi nispeten uyuslu aile arabalarının yanı sıra, Impreza WRX gibi standart hali bile yarışlarda hayli tehlikeli olabilen araçlardan da bolca var. Ve tabii SUV sınıfı, yanı bizim tabirimizle "ciple" oyunda eksik değil. Ama doğrusu bunların herhangi birini çok sağlam para harcamadan yolda durabilir halde getirmek imkânsız. V8 motor gümbürtüsü duymak dışında standart bir Hummer'i yarıştırmak istemeniz için hiçbir sebebi yok, çünkü bu mahkümlerin hiçbirini yolda duramıyor, M1-A1 Abrams kullanmak daha güvenli olurdu!

Sürüş dinamikleri ilk oyundakine oranla daha gerçekçi olmuş gibidir. Biraz ustalık istese de artık araç hakimiyeti çok daha iyi sağlanabiliyor. Tabii bunun bir bedeli var, oyundaki sürat hissi ilkine oranla daha zayıf kalıyor. Ancak ben bundan pek şikayetçi olmadım, ilk oyunda belli bir yerden sonra sürat ve sürüş dinamikleri resmen arcade tadına donuyordu ve ben artık o kadar keskin reflekslere sahip değilim. Öte yandan oyundaki araçlar yine hasar almıyorlar, anlaşılan hiçbir üretici reklamını yapmak için inanılmaz paralar döktükleri araçların sağlam bir kazada nasıl metal yumruk haline gelebildiğini görmemizi istemiyor. Ama öte yandan araçların hasar almaması bir açıdan iyi, çünkü işin içine bir de araç hasarı girseydi, oyun dinamiklerini baştan aşağı değiştirmek gerekiirdi.

Tabii tüm bunların arasında yapay zekâya da değinmeden geçmemek lazım. Underground 2 ilk oyundan çok daha kolay ve oynanabilir olmuş, bunun başlica sebebi de yapay zekânın eskisi kadar üstüne gelmemesi. Bu çok kolay yenilikleri anlamına gelmiyor, karşınızda sürücüler yine yola en az eskisi kadar hakimler. Ancak siz fazla sıkıştırıyor, yoldan atmaya kasmıyorlar. Yarışın başında kasiplik ilk sıralı ele geçirilebilirseniz, çok saçılı bir hata yapmadığınız sürece kolay kolay yarış kaybetmiyorsunuz. Tabii bazları için bu bir eksi可以说吧, fakat genelde oynanabilirliği biraz çok olsun yükselttiğinden bence bir sakıncası yok.

Grafiklere gelince, doğrusu bu konuda çok büyük bir gelişmenin olduğu söylemeyez. Tabii şehir çok büyük ve ilk oyundakine göre çok daha detaylı grafiklere sahip. Ancak sokakların bombos olması atmosferi hayli öldürüyor. Ve araç grafiklerine gelince, bu konuda pek bir gelişme göremedim. Otomobiller iyi görünüyorlar, yüzey yansımalar ve diğer tüm özel efektler de hem hoş duruyor, hem de bolca işlemci gücünü gösteriyor. Ancak detay sevgileri

Yarış teknikleri cep telefonuya getiyor, ama lisan asını yapmamak.

İNCE AYAR!

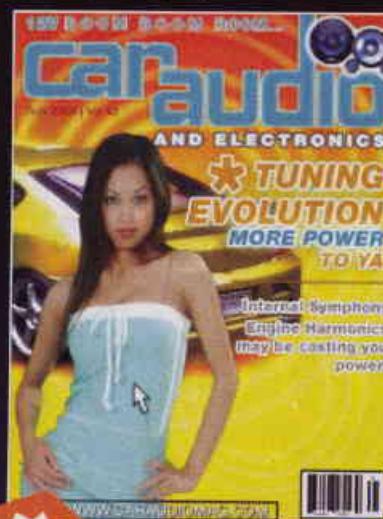


Araç dinamometreye sokarak ince ayar çekiyoruz.

Motor modifikasyonları: yaptıkten sonra aracınızı test sürüsü ve ince ayar çekmek için bir yarış pistine götürülebilirsiniz. Buradaki dinamometre aslında hayli faydalı, motorunuzun hangi devirde ne kadar güç ürettiğini göremeye ve sürüş tarzınızı ya da motor ayarlarını ona göre değiştirmenize izin veriyor. Burada aracın süspansiyonundan nitrosuna dek tüm unsurları kendi tarzınıza göre ayarlayabilirsiniz.

pek yüksek sayılmaz, büyük ihtimalle araçların her biri mümkün olan en az poligonla tasarılmış. Hasar modellemesinin olmadığını da düşünürseniz, işlemci gücünden tasarruf etmek için bu mantıklı bir yaklaşım.

Underground 2'nin su haliley biraz kişilik bunalımı geçiren bir yarış oyunu olduğunu söylemek yanlış olmaz. GTA serileri



gibi açık ve büyük bir alana sahip olmayı amaçlayan, ancak bunu doğru kullanmayı başaramayan bir oyun olmuş. Kötü değil kesinlikle, ama olacağını düşündüğümüz oyun da değil. Büyüklük şehir oyunu pek o kadar lezzet katmamış, hatta bir süre sonra devamlı bir yerlere yolculuk etmek insanı yormaya başlıyor. Bu yüzden yarışlara ve oyunu odaklanmak zorlaşıyor. Ayrıca bu oyunu bir senaryo eklemeye çalıştığı çok gereksiz bence. Sonuçta "caddelerin kralı" olmaya çalışmıyor muğuz? Bence bu tema böyle bir oyun için yeterli, işin içine ille de başka şeyler sokmaya lüzum yoktu.

M. Berker Güngör

POSTER OLDUM!

Oyunda başarı kazandıkça çeşitli firmalardan sponsorluq teknikleri alacağınız, hangisinin sechtiniz önemli değil, aşağı yukarı hepsi aynı. Bu teknikler iyi para ve belez arac kazandırıyor. Ancak karşılığında belli sayıda özel yarış kazanmanız, dergilere kapak olacak güzellikte arac hazırlamanız gibi koşullar var.

NFS: UNDERGROUND 2 YARIŞ www.eagames.com/official/nfs/underground2

Yapım: EA Games

Medya: 2 CD

Fiyat: 69.000.000

Dağıtım: Electronic Arts

Orjinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 14 yaş Üzeri

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: Sprint, Drag, vs

Oyunçu

Minimum

Önerilen

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX, 2 MB RAM, 64 MB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX2
 2+1
 4+1
 5+1
 Dolby Surround

Oyun Alışmак: Normal

İngilizce Gerekliliği: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

- ▲ Yüksek oynanabilirlik, bol ses, bol pist, eğlenceli multiplayer
- ▼ Senaryo kötü, müzikler vasat, atmosfer zayıf

Oynamabilirlik

Multplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Burnout 3

85





LEVEL CLASSIC

MEDAL OF HONORTM PACIFIC ASSAULTTM

Pasifik cehennemi...

İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlar genellikle Avrupa cephesini konu alırlar. Bunun birkaç sebebi vardır, öncelikle tarih kitaplarında en çok işlenmiş olan çarpışmalar Avrupa ve Akdeniz civarında geçmiştir ollardır. Çünkü Müttefik kuvvetleri bunlarda genellikle daha başarılı olmuş, bu da propaganda için iyi bir fırsat sunmuştur. İkinci sebep ise oyun üreticilerinin Avrupa pazarını daha yüksek potansiyele sahip olarak görmeleridir.

Ancak adından da anlasılabilcegi gibi bu bir dünya savaşıdır ve gezegenin en aklınıza gelmeyecek köşelerinde bile terör estirmiştir. Bunların başında da Pasifik cephesi gelir. Son zamanlarda oyunlar gittikçe daha fazla bu cepheye ilgilenmeye başladilar. Tabii bu son derece doğal, Avrupa cephesi işlenile işlenile artık insanları bıktırmağa başlıdı. Bir oyun ne kadar iyi yapılsa yapılsın, Omaha sahiline çıkmayı ya da bir Fransız kasabasını Waffen SS'ten temizlemeyi öncekilerden çok daha farklı anlat-

maz. Kaldı ki her ne kadar Naziler öldürülmesi zevkli düşmanlar olsalar da, iş "Banzai!" diye bağırarak son ve ümitsiz bir sünge hücumuna kalkmaya geldi mi, Japon piyadesinin üstüne goktur.

Ve tabii bir İkinci Dünya Savaşı oyununu kim Medal of Honor serilerinin mucitlerinden daha iyi yapabilir ki? Ne de olsa MoH serileri sadece büyük savaş konulu oyunları azırmakla kalmamış, FPS türüne de yeni bir soluk getirmiş yapımlardır. Ancak tabii bu defa işler biraz

farklı, çünkü bu oyunu seriyi başlatan tasarım firması olan 2015 yapmamış. Aksine oyun EA Games stüdyolarında hazırlanmış. Bunun başıca sebebi 2015'in en önemli çalışanlarından bazılarını kaybetmesi ve hayatı günden düşmesi olsa gerek.

TARAWA

Pasifik cephesi çoğulukla savaş gemileri ve hava kuvvetleri arasında yapılan kanlı çarpışmalarla hatırlanır. Ancak bu demek değildir ki





Yüksektekilere değil, üstünüze
gelenlere nişan alın.



Dünyayı değiştiren savaşın bir başka cephesiyle karşı karşıyayız.

bu cepheye gönderilen piyadeler savaş boyunca yan gelip yattılar. Pasifik boyunca uzanan ve az ya da çok stratejik öneme sahip olan pek çok ada grubu savaş boyunca çok kanlı bir mücadelede sahne olmuştu. Tabii bu çatışmalar ölçek olarak Avrupa cephesinde olanlardan çok daha küçüktür. Ancak yüksek sıcaklık, yoğun tropik ormanlar, çıkış yapması inanılmaz zor sahil ve ufak adalara uygulanan yoğun tahkimatlar gibi sebepler bu cephedeki kayıp oranlarını inanılmaz seviyelere çekmeyi başarmıştır. Nitelik Japonya elindeki adalar tutmak için sağ üstünlüğü olan standart piyadelerden yararlanmayı seçerken, Amerika gittikçe daha ağır eğitim ve donanımla yüklenmiş deniz piyadelerini kullanmıştır.

İste oyunda canlandıracağınız karakter de Tom Conlin adındaki bir deniz piyadesi. Oyunun başlangıcı sıradan FPS'lerde görmeye alışmadığınız

miz sinematik bir tarza sahip. Kendimizi Tarawa'ya doğru yaklaşan bir sürü çırakta botundan birinde bulunuyoruz. Son derece yoğun bir çatışmaya giriyor, bir müddet sonra da kurşumumuz bitiyor ve yere yığılıyoruz. Yattığımız yerde görüntü bulanıklaşırken kafamızın içinde bir sürü tanık ses çinliyor. Aile üyelerinin, eğitim çavuşunun ve tabii kendi ahmaklığımıza küfreden kendi sesimiz. Oyunun başlar başlamaz bittiğini sandığımız kısa bir anda bir geri dönüş yaşıyor, birkaç yıl öncebine, temel eğitim kamprından günlerde gidiyoruz. Bu bölüm aña zamanda oyunun tutorial kısmı oluyor.

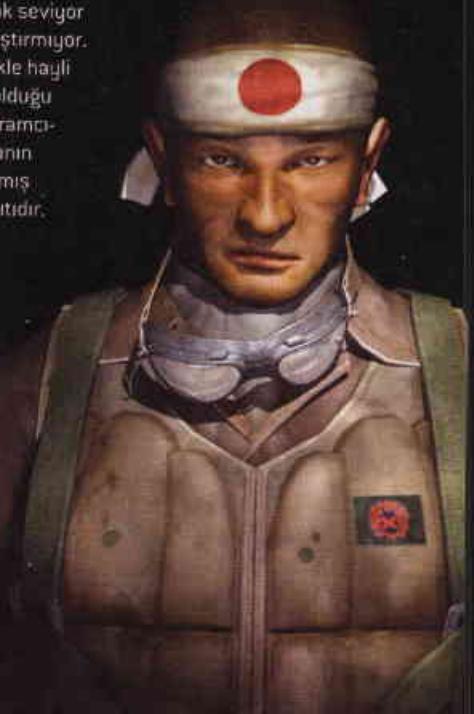
Boot Camp kısmını tamamladıktan sonra ise kendimizi atadığımız yeni görev yerimizde bulunuyoruz. Burası Pearl Harbor adıyla bilinen, her denizcinin kapağı atmak için can attığı, hoş hemşirelerle dolu sakin bir donanma üssü. Tabii azıcık tarih bilgiseli olan herkes anlıyor ki biz adaya ayak bastıktan birkaç dakika sonra Japonlar tepemize

binecek. Nitelik Japon dostlarımız bizi haval kinkligine uğratıyor ve kendimizi Zero dolu göklere bakıp kaçacak delik ararken bulunuyoruz. Sonra ki birkaç bölüm pek de FPS türünde görmeye alışık olmadığımız işleri yaparak geçiyor. Bazıları oyunun bu açılış görevlerini sıkıcı buldu, ancak sahsen ben epik ve etkileyici olduğunu düşünüyorum.

Ancak merak etmegin, kısa bir süre sonra oyun alışılmış rotasına dönüyor ve kendimizi Pasifik boyunca uzanan adaların birinden diğerine gidip Japonlarla mermi, süngü, dipçık ve bomba alışveriş yaparken bulunuyoruz. Adalar tahmin edebileceğiniz gibi genellikle yoğun bir bitki örtüsüyle kaplı. Ancak beton, bambu ve palmiyeden imal tâhkimatlar ya da köyler eksik değil. Görüş alanınız çoğu zaman hayatı kırkınlık ve Japonların súngüyle oynamayı çok seviyor olmalıdır da hayatı kolaylaştırmıyor. Bu açıdan oyunun genellikle hayatı bunalıcı bir atmosferi olduğu söyleyenbilir ki, bu da programcının tropikal ada savaşlarının ruhunu yakalamayı başarmış oldukları en büyük kanıtıdır.

TROPİK

Pacific Assault tamamen yeni bir grafik motoru üzerine kurulmuş. Bu yeni grafik motoru geniş seviyeleri rahatlıkla kaldırıldığı gibi, özel efektlere açısından da inanılmaz yetenekli. Ancak oyun birkaç bölümde sıradan bir FPS'nin di-





şına çıkan türden görevler içeriyor ki, bunları oynarken hem grafiklerin limitine dayandığınızı hissediyor, hem de genel oynamanın dışına çıktığınız için zorlanabileceğiniz. Mesela Pearl Harbor esnasında PT Boat ile gemilerin arasında dolanırken sık sık grafik motorunun aynı anda bir sürü savaş gemisi gibi devasa nesneyi görüntülemekte sıkıntı çektiği hissine kapıldım. Aynı şekilde bir avcı uçağı kullanmanız gereken bölümde de hem grafikler, hem de oynamanı açısından oyun motorunun yeteneklerini zorladığını düşünübilirsiniz. Negede ki bu türden bölümler sayıca çok fazla değil ve oyun geneli standart FPS çizgisini izliyor.

Grafik motorunun zayıf kaldığını gördüğüm bir başka nokta ise karakter çizimleri ve animasyonları oldu. Karakterlerin yüzleri nispeten

özenle tasarılanmış, ancak genelde pek çok başka oyunda çok daha iyi çizim ve ani-



TOMMY GUN

Oyundaki silahlar ilk başlarda yetersiz gibi görünebilir, bunun sebebi işlerin gerçek savaşta da bu şekilde gürümüş olması, lieleyen görevlerle birlikte daha etkili silahlara kavuşacağınız. Ancak özellikle Realistic seviyesinde oynuyorsanız hedefleri indirmek çok kolay olmayacağından, seri atış yapan otomatik silahların sizi sık sık şarjör değiştirmek zorunda bırakması ise özellikle sık ormanlarda başınızı bayağa sokabiliyor. Çünkü Japonlar gerçekte olduğu gibi oyun da da yakın dövüşte hayatız. Unutmayın, sağ fare tuşu düşmana dikipkle vurmanızı sağlar ki bu genellikle kurşun kadar etkili ve bir süngü saldırısını savunutmaktan geri geri kaçmaktan çok daha başarılı.

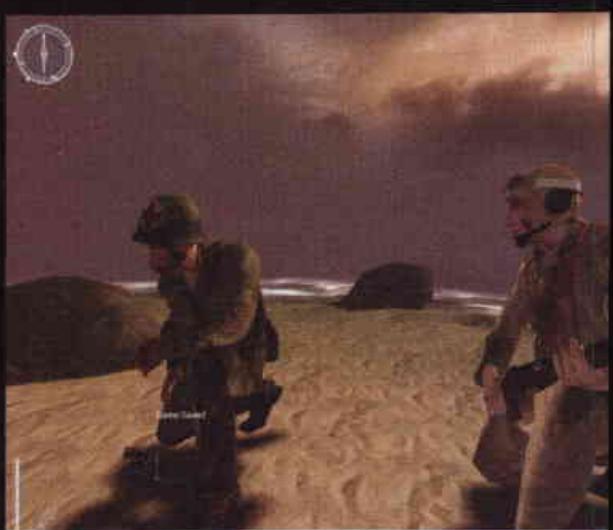


masıklar görebilirsiniz. Kim bilir, belki de yıllarca yaşı ancak oturmuş Quake 3 teknolojisi üzerine kurulu oyunları oynamanın getirdiği bir histir, ancak ben Pacific Assault'un grafiklerinin biraz havada kaldığı hissini üzerinden atmadım. Ama tabii aksiyonun abardığı, patlamaların etrafi tırmır ettiği zamanlarda bu hız hayatı zayıflatıyor.

Pacific Assault fizik modellemesi için artık pek çok oyundan aşina olduğumuz Havok fizik motorunu kullanıyor. Bu açıdan oyna pek kusur bulmak mümkün değil. Ancak oyunda özellikle dar mekanlarda farkına varacığınız bir çarpışma tespit hatalı hatası mevcut. Bu yüzden mesele geminin içinde dolaşırken kapılar ya da bir sahildeki enkaza takılı kalabilirsiniz ki sınır bozucu oluyor. Aynı sebepten düşmeye dikipkle vurmak ta pek kolay değil.

YOLUNU ŞAŞIRANLARA

Bir süreler bu türden bir oyun oynamadısanız, Pacific Assault'un çatıma ortamını hayatı kaotik ve kafa karıştırıcı bulabilirsiniz. Yolunuzu kaybetmiş, ne yapacağınıza bilemiyor musunuz gibi hissetmeye başlaysanız derhal TAB tuşuna basarak görevlerin bir listesini görebilirsiniz. Ayrıca ekranın sol üst köşesindeki pusula da size dostlarınızı ve bir sonra gitmeniz gereken yönü gösterir, unutmayın.





oysa bu oyunda dıçık kullanımı cidden çok önemli.

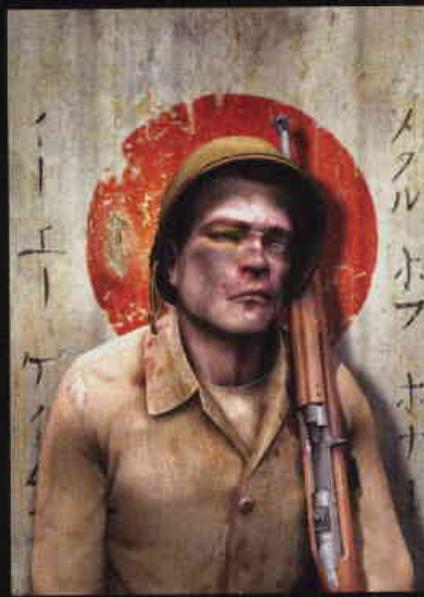
Seslere gelince, bu oyuna kusur bulamayacağım, belki de tek yan budur. Özellikle müzikler her zaman ki gibi mükemmel. Ses efektleri içinde aynı şeyi rahatlıkla söyleyebilim, zaman zaman bazı replikler çok sık tekrarlanır da, olur o kadar degip geçiyorum.

Ve tabii oynanısa da bir göz atmak lazım, çünkü Pacific Assault birkaç alışmadık özelliğe sahip. Her şeyden önce takım elemanlarınıza basit komutlar verebilirsiniz, ama aynı şekilde takım komutanının verdiği işaretleri de gözetmek gerekiyor. Arkadaşlarınızın pek kolay düşmüyolar ve yapap zekaları da kendilerini idare edecek kadar iyi. Ama kalabalık savaşlarında sizin onlar daha fazla ihtiyacınız olacaktır, özellikle zorluk seviyesi yüksek oynarsanız. İşin güzel tarafı, oyunda sağlık paketi filan bulunmuyor, bu yüzden kaptırıp sika sika düşmanı yarmak pek olası değil. Ağır yaralandığınız zaman yakınında varsa bir sıhhiyeci gelip sizin onarıyor, ancak bölüm boyunca bunu sadece birkaç defa yapabiliyor.

Ne zaman sıhhiyeciye ihtiyacınız olacak, bunu asla tam olarak bileyorsunuz, haliyle tırsa tırsa ilerlemeniz gerekiyor. Bence gayet iyi olmuş, atmosferde büyük katkısı oluyor.

Genel olarak baktığımızda, Pacific Assault'a bazı programlama hataları ve ağır sistem ihtiyacı dışında kusur bulmak mümkün değil. Oyunun sinematik kurgusu, mükemmel müzikleri ve etkileyici grafikleri hep MoH ismindé bulmayı umduğumuz kalitede. Bakalım bundan sonra EA Games bizi hangi cepheye sürecek, doğrusu insan merak etmeden duramıyor. Kimbilir, belki de sırada Singapur'un düşüsü vardır?

M. Berkay Güngör



Arkanızı kolayın, özellikle geri çekilirken!

DIRECTOR'S EDITION

Oyunun bizim incelediğimiz versiyonu piyasaya kısıtlı miktarda çıkan Director's Edition idi. Bu sürüm piyasaya verilen diğer sürümlerde oyun içeriği olarak aynı, ancak DVD filmlerden de alışılmış pek çok ek dokümantasyon mevcut. Mesela oyunun yapımından çeşitli eylemleri gösteren video görüntüleri, ikinci Dünya Savaşı gazileriyle olan bazı röportajlar, MoH serisinden derlenmiş müzikler ve resimler gibi pek çok ek materyal mevcut. Şahsen bu ek materyali hayatı doğruları bildüm, oğunu kurduktan sonrası ilk birkaç saat boyunca bunları gözden geçirdim.



MOH: PACIFIC ASSAULT FPS

www.eagames.com

Yapım: EA Games

Medya: 1 DVD

Fiyat: 89.000.000 TL

Dağıtım: Electronic Arts

Örijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 14 yaş üzeri

Multiplayer: Internet Ağ 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: DM, Team DM, Free For All

Minimum Onerilen

1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 5 GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
--	-----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX2 4+1 5+1 THX

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik



Arıhalar/Eksiler

Ses



Mükemmel grafik, ses ve fizik motoru, derin atmosfer, bol aksiyon.

Düzenlilik



Bazı program hataları, yüksek sistem ihtiyacı, vasal yapay zeka.

Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: Men of Valor, Far Cry

90

PORT ROYALE 2

16. Yüzyılda Karayıpler'de olmak isterdi deli gönül

LEVEL HIT



Aylar önce Pirates of the Caribbean'ı izlemiş, onun gazıyla oyununu oynadıktan sonra oturmuş bir başka Karayıpler'de geçen denizcilik oyununu bekliyorduk. Klasik Pirates!ın dönüsüdü bu beklediğimiz, bize yıllar önce yaşadığımız macerayı ve atmosferi yeniden tatriracak bir oyun. Usta Sid Meier'in ellerinden çıkacak olması da, açıklananlar da beklenitlerimizi hala körükliyor. Bu heyecanlı bekleyiş sürerken Ascaron da Pirates! lezzetinde serbest, eğlenceli bir strateji olan Port Royale 2'yi piyasaya sürdürdü.

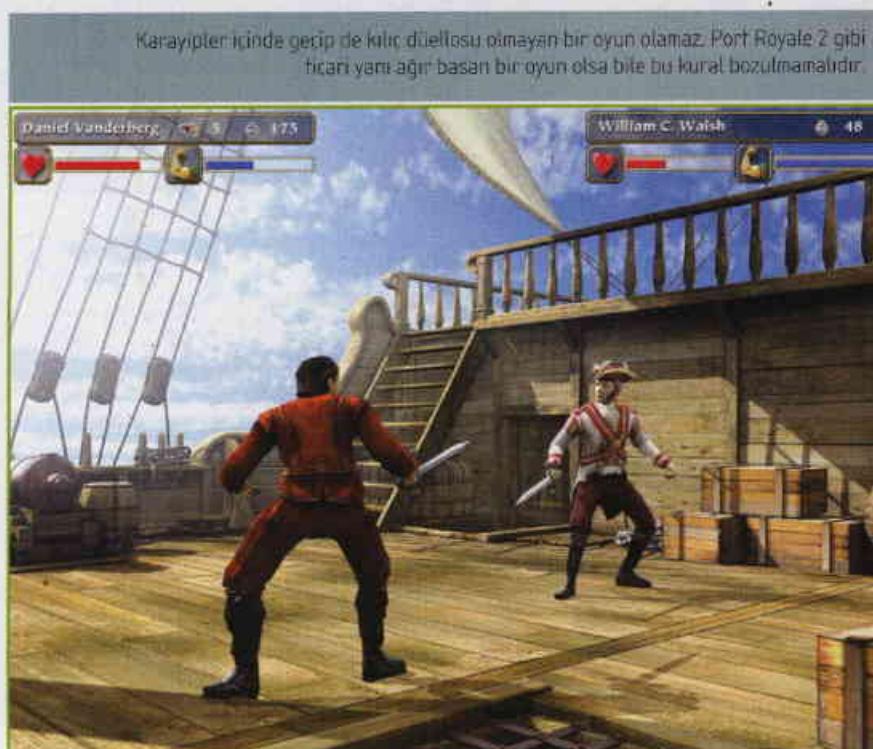
Port Royale 2'ye Karayıplerde seçtiğimiz dört milletten birinin küçük bir geminin sahibi, öneksiz bir kaptanı olarak başlıyoruz. Oyunun sunduğu özgürlükleri keşfettikçe anlayacağınız üzere milliyetiniz oyunu pek etkilemiyor. Tüccarlık, korsanlık, ülkeniz için çalışan bir korsan olmak, hepsi mümkün. Önemli neler yaptığınız, her hareketinizin oyun dünyasına büyük etkileri var. Misal, korsanlık yapıp bol bol Pirates! tazısı deniz savaşının tadını çıkarabilir ve tüccar gemileri yağmalayabilirsiniz. Ama bir bölgede uzun süre korsanlık yaparsanız peşinize takılacak savaş gemilerini bekleyebilirsiniz. Çünkü ticarete engel olduğunuzda bölgedeki koloniler güçsüzleşiyor ve kimse buna göz yumamaz! Herhangi bir sınıf seçimi söz konusu olmadıgından siz ne yaparsanız osunuz. Bazen tüccar, bazen korsan, sonra vali istediğiniz gibi takılmakta özgürsünüz...



Kâşiflik tüccarlık veya korsanlık. Seçim size kalmış

PARANIN ONDA DOKUZU TİCARETTE

Patrician 1 ve 2'den sonra Port Royale'e de konulan detaylı ve değişken ticaret sistemi daha da elden geçirilmiş Port Royale 2'de. Karayıplerde devamlı kitilikler, yangınlar, savaşlar ve bazen de olumlu etkenlerle şekillenen ekonomik bir hayat var. Mutlaka ucuza alıp pahalıya satabileceğiniz bir şeyler var. Savaşa ele geçirdiğiniz ya da satın aldığınız gemilere kaptanlar atayabilir ve kendi filonuzu kurup zamanla inanılmaz paralar kazanabilirsiniz. Nereden nereye ne alınır ne satılır ezberlemeniz biraz vakitalsa da daha sonra kaptanlarınızı ve konvoyalarınızı ticaret yollarına atayıp daha da büyütübilirsiniz! Aslına bakarsanız oyunun en geniş ve en keyifli kısmı bu. Ticaret yapıp gezerken karşılaşığınız korsanlarla savaşmak, arada valillerin verdiği görevleri yerine getirmek ve prestij kazanmak. Prestij kazanınca liman kentlerinde yatırırmak imkanı buluyor, alıp satmaktan, üretip satmaya gelebiliyorsunuz. Ve işte o zaman gerçekten inanılmaz paralar kazanmak mümkün. Çiftlikler, madenler, demirciler vb kurmak hep yatırıma ama neyse ki hızla malıgetlerini çıkartıyorlar. Dikkat edilmesi gereken karşılanan ihtiyaçların eski öneminin ve değerinin kalmadığı, daima eksikleri eksildikleri ölçüde



tamamlamak, olan olayları takip edip ona göre davranışmak gereklidir. Unutmayın rakiplerinizin yaptığı ticarette fiyatları etkileyen bir unsur.

Tabii ki sırı para kazanmak mesele değil, kasabalar yaptığınız ticaret sonucu zenginleşip gelişiyor. Bir defa bunun verdiği haz var, kasabalara hastaneler, hanlar, hamamlar vs. yaptırmak, halkın sevgisini toplamak ve belki de kolonilere vali olmak mümkün. Oyun o kadar geniş ve özgür ki kendi kolonınızı bile kurup geliştirebilirsiniz!



PORT ROYALE 2

STRATEJİ www.ascaron.com/gb/portroyale2/index.html

Yapımcı: Ascaron GmbH
Dağıtıcı: Ascaron GmbH

Medya: 1 CD
Orijinal olarak: Yok

Fiyatı: -

Yaş sınırı: 13+

Multiplayer: Internet
Multiplayer Modu: Yok

Ağ
 8 Oyuncu

Minimum	Onerilen
700Mhz CPU, 256 MB RAM, 700 MB HDD, 32MB GFX	1.6Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX

Güne Alaşımak: Normal

İngilizce gereklimi: Düşük

Zorluk: Zor

Grafik



Ses



Oynanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: XXXXXXXX

niz! Oyun boyunca ne siz ne de başka türkarlar tarafından ihtiyaçları karşılanmayan, kılık çeken koloniler ise devamlı zayıflıyor, küçülüyor, ne yapacağınız size kalmış. Ulkenizin limanlarını zenginleştirip düşman gördüklerinizin ticareti baltalayarak onları zayıflatıbilirsiniz!

Valilerin görevlerini yerine getirirseniz oylar korsan avından, korsan limanı basına, bazı limanları ablukaya almaya ve hatta bir koloniyi ülkeniz adına fethetmeye kadar gidiyor. Ve fethettiğiniz koloniyi siz yönetiyorsunuz! İşte genelde bu yol da açık, elinizin altında kalabalık bir ekibi taşıyacak sağlam ve güçlü bir gemiyle kariyerinizde çok yol kat edebilirsiniz.

İŞİL İŞİL SULAR

İlk Port Royale'in aksine adam gibi bir tutorial elimizden tutup bize oyunu hızla öğretiyor. Bu oyunun ilk artısı, ardından 2D ama pırıl pırıl suları ve inanılmaz doğasıyla Karayipler bizi memnun ediyor. Gayet detaylı ve güzel görünen 2D liman kentleri de ana haritadaki gibi tatmin edici. Sanat haritası değil tamam ama yine de gayet güzel ve yeterli. 3Davaşlar ise gayet basit ve yeterli. Eh anlaşılan Pirates! gelene kadar bu türdeki oyuncular yeterli ya da idare ederden öte grafiklerle çıkmayacak. Pirates of the Caribbean ya da Seadogs da sırı strateji değil de aksiyon ağırlıklı olduklarından güzel grafiklere sahipti. Oysa bu tarz çeşitlilik ve derinlik içeren oyuncuların da hem zeki hem de güzel olması mümkün iken durum hala eski haritaları eski tas.

Deniz savaşları ve ana haritadaki oyun şekli her ne kadar Pirates! hastalarını memnun edecek şekilde yapıldıysa da oyunun büyük eksikleri söz konusu. Bir defa koca bir filonuz da olsa her seferinde savaşta ancak tek bir gemi kullanabiliyorsunuz ki, bu sayede üstün gemilere

Kendi kurduğunuz bir koloni doğru ticari ve idari kararlarla ufak bir kasabadan kota bir şehrde dönüsebilir.



karşı savaşırken sayısız gemi kaybetmek anlamına geliyor! Böylece deniz savaşları bazen anlamsız şekilde zor olabiliyor...

Açık konuşalım Port Royale 2 grafikler ve aksiyonlar açısından gelecek Pirates!a rakip olarak göreceğimiz bir oyun değil. Ama Pirates! elimizde olmadığına göre bu da önemli değil. Koyunun olmadığı yerde keçiye Abdurrahman Çelebi denmesini bir yana bırakalım, Port Royale 2 keyifli, rahatlatıcı fakat aynı zamanda zor bir strateji oyununu sevenler için keşfettikçe anlaşılacığı üzere değerli, kolay vazgeçilemeyecek bir oyun. Oyuncuya oynayacak harika bir mekan, kurallar ve fazla işe burnunu sokmayan bir konu veriyor.

Eh her gün yeni ve birbirinden güzel oyuncular görüyor olabiliriz, ama bunların çoğu oynamayı sıkılık kaldırmıyor. Ama Port Royale 2 kurulu kalıp sık sık oynanan bazı saçılımlarını bir kenara bırakırsak atmosferi ile içimizi ısıtan bir oyun Türü sevenlerin mutlaka denemesi tavsiye olunur. Bu keçi, koyun gelince bile el altında bulunurulması bir keçi!

FOOTBALL MANAGER 2005

Eğer futbolu biliyorsan, eğer futbolu seviyorsan, FM 2005'i de seveceksin.

SiGames ve SEGA ortaklığının ilk ürünü olan Football Manager 2005 (FM'05) Kasım ayının ilk haftasında aralarında Türkiye'nin de olduğu pek çok Avrupa ülkesine dağıtıldı. Bizler için uyqusuz gecelerin başlangıcı olan 4 Kasım günü, menajerlik oyunları için bir devrimin habercisiydi. Çünkü oyun için eleştirmenlerin ortak fikri "tarihin en iyi menajerlik oyununun" yapıldığı yönündeydi. FM'05 bu övgüyü, İngiltere'de "en hızlı satılan oyun" unvanını elde ederek pekiştirdi. Elbette bu unvan FM'05'ten bir süre sonra alınacak. Çünkü bir sonraki yıl yeni bir FM oyununu elimizde tutuyor olacağız.

MAKYAJ

Sade ve pek çokları için göze hoş gelen CM serisinin tasarımını koruyan FM'05, değişen ara yüzeyle yenilikçi tavırını ortaya koyuyor. Bu yenilenin tek dezavantajı, CM serisinin uzun yıllar boyunca alıstırıldığı düzenin değişmiş olması. Bu değişimin neticesinde oyuncuların yeni sisteme adapte olmaları biraz zaman alabilir. Örneğin sol ve sağ alt köşelere dağıtılmış komut ve onay ikonları arasında dolaşmak haber (News) ekranında yorucu olabiliyor. Ancak personel fotoğrafları, ulusal bayraklar (kısayol işlevi görüyor), takım formaları, maç ekranı için farklı futbol topu seçenekleri, kulüp ve organizasyon logolarının oynaya eklenmesi text tabanlı bir oyun için önemli artılar. Şimdi oyunun CM serisinden farklı yönlerine kısaca göz atalım.

AYARLAR

"Preference" bölümünde iki yenilik var. "Processing Fixtures" dört alt başlıktan oluşan bu seçenek oyun içindeki veri akışını ve buna bağlı olarak oyunun hızını belirler. 4 seçenek arasından, "Faster (Less Responsive)" çoklu ülke tercihlerinde oyun tarafından önerilmektedir. Bir başka yenilik ise "Enable Media Hyperlink" bu seçeneği tercih ettiğinizde oyunda yer alan genişletilmiş medya ağını aktif hale getirmiş olacaksınız.

"Display" bölümünde ise tercihleriniz doğrultusunda personel fotoğraflarını, ülke ve takım logolarını, oyuncu, kulüp ve ülke ID'lerini oyun içinde görmeyi sağlayacak ayar komut-

ları bulunuyor. Bu komutları uygulamak için yanlarında bulunan tercih kutularına tıklamanız yeterli.

Yeni oyun ekranı CM serisinden alıştığı gibi. Ek olarak "Database" seçeneklerine "Huge" eklenmiştir. Oyundaki en geniş veri saklama seçeneği.

FM 2005'te oynanabilir 51 ülkenin ligleri yer alıyor. Bu ülkelerden seçilebilir 158 lige ve 2351 takıma ulaşılabilir. Oynanabilir 70 yedekler liginde, 1000 adet takım bulunmakta. Genç takımlar ligleri ise toplam 117 ve bu kategoride 1651 takım var. Kulüpler düzeyinde genel toplam şöyle; 345 lig ve 5002 takım. Oynanabilir ulusal takım sayısı ise 94. Tüm seçenekleri bu

Normal, Much (çok)

Tempo: Maç içinde takımın oyunu hangi tempoda sürdüreceğini belirler. Hızlı oyun kurgusu oyuncu kondisyonlarının daha hızlı tükemesine neden olur. Slow (yavaş), Normal, Quick (hızlı) **Tight Marking:** Her alanda rakibe baskı uygulamak ve yapılan pres ile rakibi bozmak için kullanılır. Tercih edildiğinde kondisyonlar hızla tükener.

Playmaker: Oyun kurucudur. Passing (pas ve rebilme yeteneği), Technique (teknik) özellikleri yüksek olan oyuncular bu görevde verimli olurlar.

Target Men: Topla sık buluşmasını istediğiniz oyuncudur. İleri uç elemanlarından biri tercih

"Bu oyun futbol fanatikleri tarafından futbol fanatikleri için yapıldı." Sigames

listeye dahil ettiğimizde "A, U21, U19 ve Olimpiyat (16tk.)" rakam 298'e ulaşıyor.

KULÜP EKRANI

Players: Takım kadrolarının görüleceği ekran. Oyuncular ile ilgili tüm bilgi ve istatistiklere buradan ve sayfada yer alan view münüsünden ulaşılabilir.

Tactics: FM taktik ekranına pek çok yenilik getiriyor. Bnlardan ilki, takım ve futbolcu komutlarının görev ayarlarında. Komutların birçoğu görevlerin karşısında bulunan "bar" üzerindeki ikonların sol ve sağ yönlerde kaydırılması ile veriliyor. Böylece futbolcu ve takımın tümüne verilen görevlerdeince ayar yapma şansı oluşuyor. Bu ekrandaki başka bir yenilik de oyuncu ve takım direktiflerine eklenen ekstra görevler.

Team Instructions – Takım Talimatları

Creative Freedom: Bu seçenek sayesinde oyuncular futbol zekalarının gerektirdiği gibi anlık kararlar verir ve bunu maç içinde uygularlar. Saha içindeki takım organizasyonlarında bireysel özelliklerine göre görev alır, oyunun şekillenmesine katkıda bulunurlar. Little (az),

edildiğinde attığı gol sayısı arttığı gibi, takımın ileri uçta kuracağı oyuncuları planlar.

Fixtures: Fikstür ekranı alışılması dışında değil. Maçların dışında, TV'den canlı yayınlanacak maçları da takip edebileceğiniz gibi, view münüsünden Important Dates (önemli tarihler) seçenek katılacağınız fakat başlamamış organizasyonların veya kuraları çekilmemiş maçların tarihlerini de görebilirsiniz.

Training: CM serisinin son oyunu ile her yolda aynı. Buradaki ekranlardan takımın haftalık çalışma programını belirleyeceğiniz gibi, farklı programlar uygulayabilirsiniz. Gerekli koç atama ve ayarlarını yine bu ekranlardan yapabilirsiniz.

Information: Bu ekranada yapılan önemli ve tek değişiklik "Kit" sütununda. Takımların iç saha, dış saha ve üçüncü formalarını görebilirsiniz. Internet üzerinden bulacağınız "Kits" dosyaları ile takımların orijinal formalarını yine bu sütuna ekleme şansınız var. Aynı zamanda "Arrange Friendly"yi seçip hazırlık maçı alma şansınız var. Hazırlık maçı ayarlarında kendi evinizde olacak maçlar için rakip takıma yönetimin belirlediği fiyatlar doğrultusunda pay vere bilirsiniz.



Etken oyuncu fotoğrafları ile daha çekici hale gelen profil sayfasında üzülmek yerine Pierre'in futbolu bırakmaya hazırlandığını görüyoruz. (Sol köşedeki komut menüsünde çıkan ekstra seçenekte)

Finances: Finans bölümünden göze çarpan en önemli yenilik transfer bölümü. Buradan oyuncu alım ve satımlarda sözleşmelerde yer alan, ileri tarihlerdeki alacak, verecek, sonraki satış üzerinden yapılacak mali işlemleri takip edebilirsiniz.

Search: Bu ekranın istedığınız tüm arama kombinasyonlarını gerçekleştirebilirsiniz. Aynı zamanda oyuncu aramakla görevli personelinize "scouting" penceresinden ulaşarak çalışma sürelerini belirlediğiniz gibi, gittikleri organizasyonlarda final gününün sonuna kadar görevde devam etmelerini söyleye bilirsiniz.

History: Kulüp ve oyuncular ilgili geçmiş sezonlarda dahil olmak üzere tüm veri ve istatistikler en kolay ulaşabileceğiniz bölümdür.

LİG EKRANLARI

Bir lig ekranının sol tarafında bulunan pencerelerden puan durumu, fikstür, maç tarihleri, oyuncu ve takım istatistikleri, haftalık, aylık ve yıllık olarak dağıtılan ödüller, içinde bulunduğu yılın ve geçmiş yılın tüm bilgi ve rekorlarına ulaşabilirsiniz. FM'05 bu pencereleme iki yenilik getirmiştir.

Team Stats (takım istatistikleri): Zaten var olan bu pencerede, takımların tüm sezon boyunca yakaladıkları istatistikleri bulabilirsiniz. Buraya sarı ve kırmızı kartlar, atılan penaltılar dışında, körner, frikik gibi duran top organizasyonlarından ve bulunan gollerin verileri de eklenmiştir.

Injury Table: Bu pencerede karşımıza çıkan tablo, takımların sezon içinde kaç oyuncusunun hangi sakatlığa maruz kaldığını ve sakatlığın tedavi süresini gösterir. Rakiplerinizi takip ederken kullanmanızda fayda var. Zira çok sakatlık geçirmiş bir savunma oyuncusuna karşı hızlı ve rakibin üzerine giden forvet elemanı ile başarılı olma ihtimaliniz yüksektir.

tesidir. "Profile&Personal" yaş, uyuşuk, tanınmışlık, favori veya sevmediğiniz kulüp ve personeller, zihinsel ve taktiksel özellikleriniz bu iki pencerede bulunur. "Information" aldiğiniz ve sattığınız en pahalı oyuncu rekorları, yaptığı tüm transfer gelir ve giderleri, kazandığınız ödül sayıları, çalıştırığınız kulüp ve ulusal takım sayıları, ulusal ve kulüp düzeyindeki takımlarda harcamış olduğunuz mesai gibi istatistik bilgileri "Manager Stats" içinde yer alır. "Match Stats" bölümünde ise, yapmış olduğunuz maçlar, galibiyet, beraberlik ve malubiyetler, attığınız ve yediğiniz goller, bu gollerin maç başına oranları, kazandığınız lig ve kupalar rakamsal olarak size sunulur.

MAÇ EKRANI

Bu ekran oldukça yenilenmiş ve geliştirilmiş. CM 4 ve Sezon 03/04'ten daha anlaşılmış grafiklere sahip olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bunulla birlikte eski oyunlara nazaran hakem hataları (ofsayt başta olmak üzere) minimuma indirilmiştir. Ekranın üst orta bölümünde bulunan skor panosu artık dijital. Oyun aynı zamanda size istediğiniz top ile oynamayı şansı veriyor. Bunu yapmak için internet üzerinden indirdiğiniz "ball" dosyasını "SportsInteractive\FootballManager2005\data\graphics\pitch\balls" dizinine kopyalamak yeterli. Tüm grafik yamaları için klasör isimlerine dikkat ederek benzer işlemleri yapmak gerekiyor. 2D ekranın önemli hakem kararları TV'de uygulanan KJ sistemiyle ekrana geliyor. Buradaki önemli değişikliklerden biride sol tarafta bulunan "Match Speed" ve "Highlights" ayarları. "Match Speed" maç hızını ayarladığı gibi, "Highlights" 2D ekranın hızını ayarlamakta. Bu işlem taktik ekranında anlatıldığımız "bar" sayesinde yapılmaktadır. "Preview" ekranından maç öncesi tüm bilgilere ulaşabilirsiniz. 2 takım oyuncularının gol ve asist verilerini, sakatlık ve kart cezalarını, oyuncu ve kulüp rekorlarını, takımların saha düzenlerini, maç

MENAJER EKRANI

Bu bölüm size ayrılmış sayfaları içerir. İşminize girdiğinizde karşınıza "News" penceresi açılır. Bu ekran size gönderilmiş haberlerin toplandığı yerdir. Sol tarafta bulunan komutlardan ikincisi "Jops" iş bilgilerine ulaşabileceğiniz yerdir. Alt pencerelarından biri olan "Jop Security", seçili tüm liglerde yer alan kulüp ve ulusal takım menajerlerinin iş güvenliğini takip etmenize olanak tanır. "Notebook" oyuncular ile ilgili aldığınız notları içerir. "Shortlist" ilgilendiğiniz yada gözlemlemeye devam ettiğiniz oyuncuların lis-



Takımların bilgi ekranında yer alan Kit sütununa eklenen takım formalarının orjinalleri internetten bulunacak paketler ile sürekli güncellenebilir.



TV'den yayınlanıgorsa yorumları okuyabilirsiniz. "Goal Updates" ekranı da yeni özelliklerden biri. Oynamakta olan maçlarda atılan goller, sakatlık ve kırmızı kartlar sürekli güncellenerek listeye eklenmekte. Bu bölümde anlatacağızın son ekran ise "Split View". Seçtiğinizde ekran ikiye bölünür ve istediğiniz iki ekranı aynı anda takip edebilirsiniz. Bu ekranlardan birini 2D ekranı yapmakta mümkün. Bunun için "Show Highlights In" den Left veya Right'i tercih etmeniz gerekiyor.

PERSONEL EKRANI

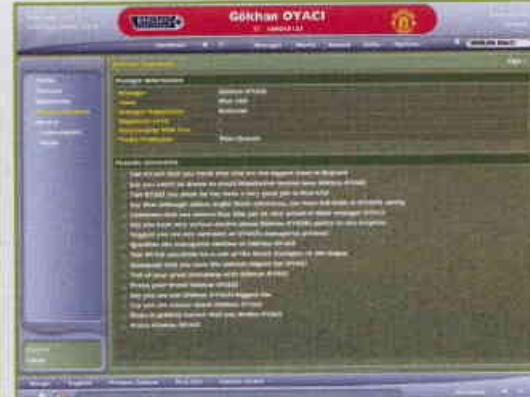
Bu bölümde futbolculara ilişkin ekranın bahsetmenin daha doğru olduğu kanınsayılm. Sol bölümdeki ekranın sağında başlıklar söyle. **Profile:** personel bilgilerinin bir bölümü, oyuncu özellikleri, sezonluk istatistikler, sakatlık, uygunluk, kar cezalarındaki durumu ve ulusal takım bilgisi.

Personal: Özel bilgi ekranı (doğum tarihi, uyuşuk, favori takım vs.) ve

mutluluk durumu. Transfer: Kontrat ve transfer detayları. Form: Maçlarda gösterdiği performansın detaylı olarak takip edileceği sayfa. Notes: oyuncu ile ilgili aldığınız tüm notlar. History: Kariyer bilgilerinin arşivlendiği yer.

Personel Komutları

Move To: Takım içinde hangi takımda bulunması gerektiğini söylersiniz. **Set Transfer Status:** Transfer statüsünü, satılık, kiralık durumunu ve oyuncunun satış fiyatını yazacağınız sayfa. **Offer New Contract:** Yeni kontrat önerme. **Release On A Free:** Tek taraflı sözleşme feshiyle oyuncuya serbest bırakma. Uyguladığınızda yüksek miktarda tazminat ödeyebilirsınız. **Mutual Termination:** Karşılıklı olarak sözleşmenin feshi. FM'05 ile gelen bir özellik. **Offer To Clubs:** Oyuncuya kulüplere önerme. Bu oyun ile birlikte kiralık seçenek eklendi. **Release Media Story:** Medya oyuncu ile ilgili performans değerlendirmesi yapma. **Reconsi-**



Artık tüm takımların menajerlerine haber ve yorum gönderme hakkınız var. Bir menajerlik oyununda ilk kez medya bu kadar aktif kullanılmış.



Transfer konusuna da yenilikler getiren FM'05'te oyuncu alırken hazırlık maçı teklif edip tüm hasılatı oyuncusunu aldığınız takıma bırakabilirsiniz.

der Retirement: Futbolu bırakmak üzere olan oyuncuları çıkan bir başlık. Onu bir süre daha futbol oynaması konusunda ikna etme. **Discipline Player For:** Oyuncuya belirli sebepler doğrultusunda uyarı vermek, 1 veya 2 hafta maaş kesintisine gitmek için kullanılır. **Get Staff Report:** Antrenör yada doktorlardan oyuncu ile ilgili bilgi istemek. **Set Nickname:** Oyuncuya yeni isim yada lakap takmak için. **Compare With:** Oyuncuya başka oyuncular ile kıyaslama.

TRANSFER

FM'05 transfer konusuna da yenilikler getiriyor. Artık transfer etmek istediğiniz bir oyuncuya karşılık hazırlık maçı da öncerebiliyorsunuz. Böylece rakip takım hazırlık maçından da ayrıca gelir elde etmiş oluyor. Bir yenilikte oyuncu kiralamalarıyla ilgili. Kulüplere oyuncu önerirken transfer opsyonunun dışında, kiralık oyuncu olarak teklif götürme hakkınız var. Bu sayede takımın yer alan ve maç kurgusu içinde düşünmediğiniz oyuncuları başka takımlara yollayarak futboldan uzak kalmamalarını sağlaya bilirsınız. Özellikle genç oyuncuların gelişimi ve maç tecrübesi kazanmaları adına önemli bir yenilik. Ayrıca size önerilen oyuncular için takımlarının, oyuncunun performansını gösteren bir video kasetini ekte sunduklarını hatırlatalım.

MEDYA

Ne zaman CM serisi için yeni bir oyun çıkacak olsa ilk başlıklardan biri, medya etkisinin çok geliştirildiği olur ve her yeni oyunu oynamaya başladığında hayal kırıklığına uğradım. FM bu duruma nazire yaparcasına çok geniş bir medya ağı oluşturmuş. Artık rakibiniz olsun yada olmasın tüm takımların sayfasına girip menajerlerine me-



FOOTBALL MANAGER 2005

MENAJERLIK www.sigames.com

Yapımı: SiGames

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Sega

Orjinal Olarak: Var

Yaş sınırı: 3 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

Minimum: Onerilen

1.8GHz CPU, 256MB RAM, 256MB RAM

Direct Sound 3D, Ağ

24 bit HD

4+1

5+1

Hoparlör ve Ses Desteği

- Direct Sound 3D
- 24 bit HD
- 5+1
- Dolby Surround

Oyuna Aşımak: Normal

İngilizce gereklisini: Çok

Zorluk: Normal

Grafik

[Progress Bar]

Arıtlar/Eksiler

Hayat ile ilişkinizi kestiği

Ses

[Progress Bar]

Yenilikçi tavrı ile zaten bir numara olan CM'ye oranla çok daha iyi bir futbol simülasyonu olması

gibi adamı asosyal yapar.

Oynamabilirlik

[Progress Bar]

numara olan CM'ye oranla çok daha iyi bir futbol simülasyonu olması

Multiplayer

[Progress Bar]

simülasyonu olması

Eğlence

[Progress Bar]

gibi adamı asosyal yapar.

LEVEL NOTU

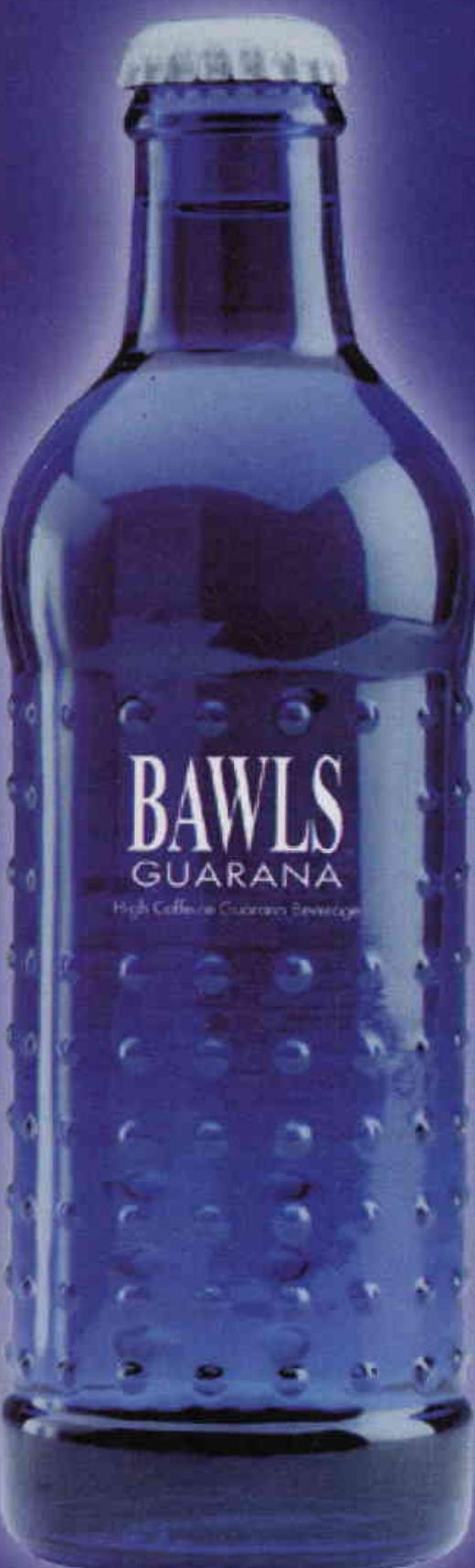
[Progress Bar]

gibi adamı asosyal yapar.

Alternatifler: Total Club Manager 2005

95

Get Guarana!



Şampiyonlar liginde bir hayli çekişmeli geçen bir maçın ardından tur atlayan takım atılan 9 penaltı sonucunda belli olmuş.

saj bırakabiliyorsunuz. Mesaj alternatifleri oldukça seçkin. Sürekli rekabet halinde olduğunuz takımların menajerleri ile size uzak takımların menajerlerinin mesajları arasında çok büyük farklar var. Aynı işlemi kısa yoldan sıradaki rakip, yada geçmiş maçın rakibine uygulamanız mümkün. Bunu "Fixtures" sayfasındaki "Release Comment" bölümünden yapabilirsiniz. Yaplığınız açıklama medyada yer aldıktan sonra karşınızdaki menajer size cevabını gönderiyor. Bu durumdan futbolcularınızı ve yönetimi etkiliyor. Futbolcuların yorumlarını kendi ekranlarında okuya bilirsiniz. Medya aynı zamanda sizden lig ve kupa değerlendirmesi yapmanız istiyor. Bu organizasyon başlamadan ve devam ederken de olabi-

lir. Oyunun yapay zekası burada ve maç içinde oyuncuların aldığı kararlarla net bir şekilde hissediliyor.

Sonuç olarak futbol kazananların oyunudur ve kazanan her zaman haklıdır. Günümüz futbolunda kazanmak için çok çalışmanız gereklidir. Rakibi iyi analiz etmelii, açıklarını bulmalı ve 90 dk. mücadeleyi bırakmalısınız. Sezon başından sonuna kadar zorlu geçer. Bazen bir maç her şeyi değiştirir. 2005 sezonunun bitmesine ise çok az kaldı. Ve SS'ler zirveyi uzak araya götürecek. Onların değimiyle "Bu oyun futbol fanatikleri tarafından futbol fanatikleri için yapıldı."

Bora T. Oyacı
bora.oyaci@ntv.com.tr

Dünya transfer piyasası CM'de olduğu gibi FM'05'te de bir hayli hareketli.

Player	Name	Pos	Age	Rate
1.1.2.2005	Kris Hansen	Striker	29	88.95
21.1.2005	Stéphane Audel	Defender	24	84.85
28.1.2005	Stéphane Wiltord	Striker	25	84.85
14.2.2005	Ronny	Defender	26	84.85
4.3.2005	Claude Makelele	Defender	29	84.85
11.3.2005	van der Horst, Andy	Defender	29	84.85
15.3.2005	Jérôme	Defender	29	84.85
21.3.2005	Giovanni, Jean-Christophe	Defender	29	84.85
24.3.2005	Papu Gómez	Striker	29	84.85
29.3.2005	Bruno, Yves	Defender	29	84.85
4.4.2005	Wiemers	Defender	29	84.85
8.4.2005
14.4.2005	Giovanni, Giovanni	Defender	29	84.85
18.4.2005	Verguet, Sébastien	Defender	29	84.85
21.4.2005	Inaki	Defender	29	84.85
27.4.2005	Hernández, Hernán	Defender	29	84.85
31.4.2005	Perotti, Luciano	Defender	29	84.85
5.5.2005	Orsić, Slavko	Defender	29	84.85
9.5.2005	Mandžukić, Tomislav	Defender	29	84.85
13.5.2005	Tigg	Defender	29	84.85
17.5.2005	Tijani, Hassouna	Defender	29	84.85
21.5.2005	Romao, Sérgio	Defender	29	84.85
25.5.2005	Wittek, Michael	Defender	29	84.85
29.5.2005	León, Pepe	Defender	29	84.85
2.6.2005	Figueira, Carlos Fernandes	Defender	29	84.85
6.6.2005	Tito	Defender	29	84.85
10.6.2005	Portela, Rafa	Defender	29	84.85



TRIBES VENGEANCE

Uzun zaman oldu...

FPS türü oyunlarda değişmeyen bir nokta vardır, o da olayları her zaman aynı karakterin gözünden görmemizdir. Pek az FPS senaryo gereği farklı karakterlerle oynamamızı izin verecek biçimde tasarlanmıştır. Bunun başlıca sebebi karakter değişikliklerinin hikâyeyi dağıtmaya ve oyuncuya sarsılmaya sebep olabilmesidir. Bu turden dalgaların aksı akıp giden bir senaryoyu yazmak ya da oyun haline getirmek her babagidin harcı değildir. Ama işte Tribes: Vengeance bunu başaran ve bu haliyle de kendini son zamanlarda geçmiş diğer tüm FPS'lerden ayıran.

Tribes aslında çok uzun yıllar önce bilgisayarlarımıza çeşitli oyunlarla konuk olmuş olan Earthsiege oyun evreninin bir uzantısı. Dünya- ve galaksiye yayılan insanların kurdukları totalitarian Imperium ve onunla pek anlaşamayan klanların arasında olup bitenleri konu alıyor. Ancak daha önce merhum Dynamix firması tarafından çıkarılan iki Tribes oyununun aksine, Vengeance saf multiplayer bir yapımdır. Eski oyunlar daha ortada Battlefield 1942 ve benzerleri yokken dev haritalarda bol aralıklı multiplayer maçlar yapabilemeye imkan sağlıyorlardı, yanı zamanlarının çok ilerisindeydi. Ancak iki büyük sorun vardı, ilk pek çok program hatasından muzdariptiler, ikincisi ise pek tanınmıyordu, insanların konuya isindiracak bir hikâyeye geri vermemeleri onlara olan ilgisi sadece küçük bir kitleyle sınırladı. Vengeance sağlam bir senaryoyla bu sorunu ortadan kaldırmayı, Tribes'i tekrar gündeme getirmeyi uman Irrational Games'in eseri.

Senaryo önceki Tribes oyunlarından birkaç



yüzylil evvelinde geçenleri anlatıyor ve çok sonraları patlayacak olan Tribal War'a zemin hazırlayan olayın konu alıyor. Ancak bunu yaparken sadece Imperium ya da Tribal perspektifinden değil, olaylara karışan farklı insanların bakış açısından faydalananıyor. Konuğu burada açık edecek değilim, ancak şu kadarını söyleyeyim ki, oyunda canlandıracağınız her karakterin iyi işlediğini ve kendince haklı sebepleri olduğunu göreceksiniz. Ayrıca hiçbirinin de sütten çıkışını akıkaşık olmadığını fark edeceksiniz, ki zaten kimse değildir.

ZIRH VE JETPACK

Tribes dünyasında iki tür piyade vardır, bunlardan biri zırhlı ve hayatı kılma umudu olan, diğeri de zırhsız ve bahtsız olandır. Evet, siz de oyun boyunca Power Armor giyecek ve Jet pack kuşanacaksınız ki, bunlar olmadan bu oyun sıradan bir FPS olurdu. Ancak işin içine uçağa kapasitesi olan zırhlar girince durum değişiyor. Oyun

haylı geliştirilmiş bir Unreal grafik motoru kullanıyor. Half-Life 2 ve Doom 3 gibi oyunların grafiklerinden sonra bu ilk anda pek bir şey ifade etmeyeceğini. Ancak siz de göreksiz ki Unreal motorunun sağladığı son derece geniş oyun alanları ve grafik kapasitesi bu oyun içi yetiyor da artıyor.

Dynamis zırh ve jetpack üzerinde kurulu, seçebileceğiniz üç ana zırh modeli var ki, herbinin farklı takımlar uygulanmayı gerektiriyor. Hafif zırh son derece çevik ve hızlı, ayrıca çok dar yerlerden rahatça geçebilmenize, havada herkesten fazla kalabilmenize imkan tanıyor. Ancak pek dayanıklı olduğu söylemeyez. Ortasıklet zırh manevra yeteneği ve sağladığı koruma açısından ortalamala kapasitede. Ağır zırh ise tam anlamıyla yürüyen bir tanka dönüşmenizi sağlıyor. Son derece ağır ve yavaş, ancak çok dayanıklı ve ağır silahlar taşımazsa da izin veriyor. Her zırha özel bir adet silah mevcut, mesela hafif zırh keskin nişancı tüfeği, ağır zırh ise havan to-

Bir madalyonun ikiden fazla yüzü olabilir...



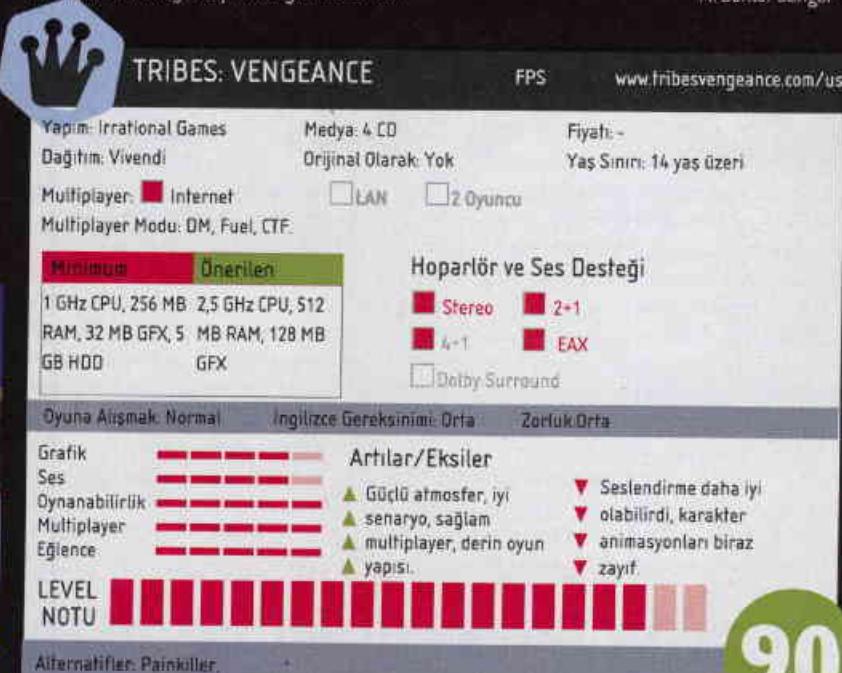


pu taşıyabiliyor. Silahların dışına bir de zırha çeşitli elektronik savaş paketleri ekleyebiliyorsunuz ki, bunlar aktif ve pasif modlarda farklı etkilere sahipler. Meşela sağlık paketi pasif modda yavaşça zırhınızı onarırken, aktif modda etraftaki herkese sağlık veriyor. Önceki oyunlarda olan bazı silah ve elektronik paketler buraya alınmamış, ancak genelde çok büyük bir kayıp yok. Fakat görünümeklik paketi bu oyunda da olsa iyi olurdu. Tüm donanımlarınızı malzeme terminallerinden alabiliyorsunuz, bunun haricinde bir de onarım ve ikmal amaçlı terminaller var.

Tanımlı zırhınız dışında bir de oyuñda ger ve hava araçları mevcut ki, Single Player senarjo esnasında bunlardan sık sık faydalananız olursa, esas gücünü multiplayer oyunlarda gösteriyorlar. Kullanılmaları hayli kolay ve insanı yormuyorlar, belki çok sira dışı tasarımlar oldukları söylenemez, ancak oyunu büyük lezzet katıyorlar.

BAYIR ASAĞI

IIK Tribes piyasaya çıktığında çok ciddi bir program hatası tespit edilmişti. Bu hata yüzünden oyuncular eğimli zeminlerden aşağı kayarak inebiliyor, böylece hız alarak nispeten güçsüz olan jetpack-lerinin iş kapasitesini takviye edebiliyorlardı. Dynamix bu hatayı düzeltmek yerine bir sonraki oyunu dahil etti, çünkü



oyuna büyük tad katlığı görmüşlerdi. Bu oyunda ise hem jetpacklerin gücü, hem de bâzı aşağı kayabileme seçeneği iyice rafine edilmiş. Bu şekilde kayarak, sıçrayarak çok geniş alanları hızla geçebiliyor, üçüncü boyutu da işin içine katıp pek çok taktik avantaj elde edebiliyorsunuz. Her ne kadar yapay zekâ vasat sayısında, işin içine üçüncü boyut girdiğinde hedefinizi tutturmak daha bir ustalık istiyor. Oynamışa alışmak biraz zaman alıyor, ancak bir defa işin ilminin kapatiniz mi Tribes'ı diğer FPS'lerden ayıranın ne olduğunu sabırsızlıkla öğrenmeyeceksiniz.

Tabii Tribes'in multiplayer kökenleri de unutulmamış ve oyuna hâli geniş bir multiplayer desteği eklenmiş. Unreal motorunun olgunluğundan kaynaklanan gerek, oyuncunun multiplayer kısmında pek fazla sorunla karşılaşmayacağı garanti ediliyor. Ancak tabii bir sunucuya bağlanabilmek için aynı sürümü kullanıyor olmanız gereklisi, bu da oyunu güncellemeyi gerektiriyor. Oyunda yaklaşık 15 multiplayer harita mevcut, ancak bu haritaların boyutları önceki oyunlarla kıyaslandığında bir hâli küçük kalıyor. Taret kur-

ma ve mayın döşeme gibi işler haglı basitleştirilmiş, buna bir de oyun alanının daralması eklenince, multiplayer oyuncular taktik düşünmenin yerini daha fazla aksiyona terk ettiği karşılaşmalar haline gelmiş. Kesinlikle kötü değil, ancak eski Tribes oyunlarındaki stratejik deninlik burada mevcut değil.

Vengeance belki genelinde eski Tribes oyuncularını belli açılardan hedef kırkınlığına ugurabilir. Şevdikleri bazı silahların bu yeni oyunda bulunmaması ya da haritaların daha küçük olması carları sıkabilir. Ancak gerek tek kişilik oyun olsun, gerek multiplayer olsun kesinlikle çok zevkli ve genel olarak iyi kotanmış bir oyun. Şahsen oyun hakkındaki tek şikayetim renklendirmede daha pastel tonlarının kullanılmış olmasıdır. Çünkü özellikle bazı yerlerde soluk, es-kimiş dokular oyunun genel atmosferine çok daha iyi giderdi diye düşünüyorum. Ama onun dışında Vengeance hakkında pek bir şikayetim yok. Hayli karakter sahibi ve oynaması zevkli bir yapıp olmuş.

M. Barker Güneş



FPS'den stratejiye

FULL SPECTRUM WARRIOR

Full Spectrum Warrior oynarken insanın içinden devamlı olarak mouse imleci ile nişan almak geliyor. Fakat Full Spectrum Warrior, FPS motörüyla yapılan bir strateji oyunu oynanca bu istenizi bastırmak zorunda kalıyorsunuz. Çünkü siz karakter olarak hiçbir zaman oyunun içerisinde olmamaniza karşın aslında takım komutanlarının görevini yerine getiriyorsunuz.

Oyun genel havasıyla Amerikan Ordusu'na eğitim amacıyla kullanılan taktiklerin uyarıldığı bir simülasyon oyun haline getirilmiş versiyonu olarak görünüyor. Pandemic Studios oyunu, orduda takım komutanlarına eğitim verilmesi amacıyla kendilerine sıparış verilen bir

taktik programından yola çıkarak geliştirmiştir. Fakat oyunun America's Army gibi direkt olarak orduya bir alakası yok.

Oyun girdiğimizde ilk yapılan karakterlerin tek tek bize takdim edilmesi. Böylelikle aslında bu askerlerin sıradan insanlar olduğu anlatılmaya çalışılıyor ve bir yandan da onları kendimizi bütünlüğümüzden daha kolay olabiliyor. Çatışma esnasında birisi bağırdığında onun kim olduğunu anlayabiliyorsunuz. Bunun yanında çekirdek bir operasyon takımında hangi silahları ve teçhizatı kullanan askerlerin bulunduğu ve takımın hareket esaslarını daha iyi kavriyorsunuz.

Amerikalılar şehir içi savaşları demek böyle yapıyor.

Buraya kadar anlattıklarımın hepsi oyunun başında size veriliyor. Ayrıca emrinizdeki 2 takımın nasıl yönlendireceğinizi çok kolay bir öğretim bölümyle kolayca kavrayabiliyorsunuz. Tüm oyun boyunca, el bombası atma dışındaki her türlü çatışmayı askerleriniz sizin emirleriniz doğrultusunda otomatik olarak yapıyor.

ZEKİSTAN ?

Tüm oyun Ortadoğu'da Zekistan isimli bir ülke geçiyor. Düşman tiplerine baktığınızda bu ülkenin tabii ki komşumuz Irak olduğunu anlamak için dahi olmak gerekmıyor. Zaten hepininin uzun zamandır bildiği gibi Amerika nerede savasılırsa oyunlar da genelde oralarda geçiyor. İlk savaşımdan son savaşımıza kadar, temel eğitimimizde aldığız tüm bilgilerin dışında oyun bize neredeyse hiçbir şey öğretmiyor. Uydudan aldığız görüntüler sayesinde düşmanın belirleyip birlliğimizin hareket tarzlarından birisini seçiyor ve düşmanı yok ediyoruz. Eğer düşman çok iyi mevzilenmişse, düşmanı çevreyemeyorsak ve ne el bombası ne de tüfek bombaları isimizi görmüyorsa bu durumda yardım çağrıp düşman mevzilerini bombardımana tutturuyoruz. Bu bombardımanlar sonrasında zaten ortada hiçbir rakip kalmadığından rahatlıkla yolumuza devam edebiliyoruz. Bombardı-

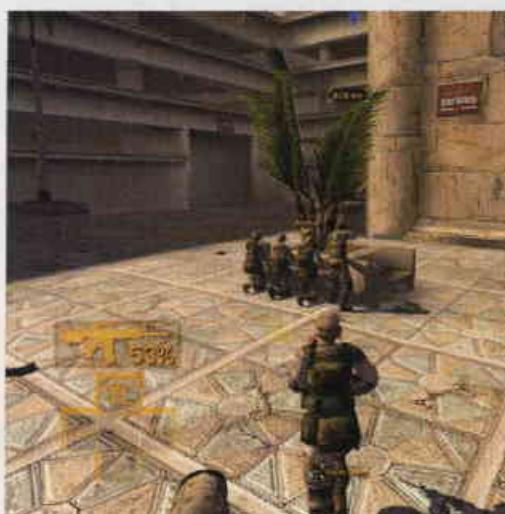




man dışında oyunun ilerisinde takımımıza katılan sniperlar da işinizi görmenizi daha kolaylaştırıyor.

BEBEK BAKICILIĞI MI?

Oyunu kaybetmenizin yolu askerlerinizin ölmesinden geçiyor. Eğer askerlerinizden birisini dahi kaybederse, niz en son Save'ınıza geri dönmek zorunda kalıgorsu-



nuz. Oyunu istediğiniz yerde Save edemediğiniz için bu sınır bozucu olabiliyor. Oyun yalnızca belli Save noktalarına geldiğinizde Save edilebiliyor. Fakat düşmanın yapay zekası çok iyi olmadığından ve Allah'tan sizin adamlarınız daha iyi savaşabildiğinden dolayı çok problem yaşamıyorsunuz. Yeter ki bariz bir şekilde askerlerinizi riske atmayın. Direkt saldırı taktiği burada kesinlikle ölüm demek. Asklerinizi ASLA açıkta bırakmamaya özen göstermelisiniz. Bir takımı ASLA ateş altında bırakmamalısınız. Eğer düşmanın atış alanı içinden geçmek zorunda kalacaklarsa mutlaka ikinci takımı düşman mevzilerine baskı ateşi açmasını emretmeli ve düşman kafasını kaldırıramaz duruma gelince takımı güvenli noktaya göndermelisiniz. Takımı gönderirken düşmanın karşısına çıkabilecegi muhtemel noktalara doğru nişan almış bir şekilde hareket etmesini sağlamalısınız ki gidecekleri yerde karşısına birisi çıkarsa onu hemen vurabilirsinler. Unutmayın ki takımınızın emniyeti herseyden önce geliyor. Tüm bunları yaparken bir yandan da mühimmatınızın ve özellikle de el bombalarınızın çok olmadığını akılınızdan çıkartmayın. Eğer mühimmatınız tükenirse tek kelimeyle bittiniz demektir. Burada sünge takmak yok. Ya düşmana tükürerek ölürsünüz ya da ördek gibi avlanırsınız.

BİRAZCık MONOTON

Tüm oyun boyunca hemen hemen aynı takıtkları uygulayarak ilerlemenize karşın oyunun yarattığı atmosfer hiç eksilmiyor. Asklerinizin konuşmaları, silahlının efektleri ve bölüm tasarımları gayet zorluklu ve gerçekçi. Yalnız oyunda birkaç şekilde sürprizle karşılaşmamız oyunu şüphesiz daha keyifli bir hale getirirdi. Çünkü her şey önceden yerlerine yerleştirildiğinden dolayı bir kez başarısız olduğumuz bir yerde tekrar başarısız olmamız neredeyse imkânsız oluyor. Tedbirimizi alarak rahatlaklı ilerleyebi-

liyoruz. Bu yüzden oyun size temel eğitim dışında fazladan taktikler kullanmak için bir zorlama getirmiyor. Ayrıca tüm oyun boyunca ara demolarda gördüğümüz araçları ve donanımları askerlerimize kullandırımyoruz. Ayrıca binaların içerisinde yalnızca görevler izin verdiği taktirde girebiliyorsunuz. Her şey temel bir piyade savaşı üzerinde kurulmuş.

Oyunda bir iki ufak bug mevcut. Mesela köşeden sarkıp ateş eden askerleriniz geri çekildiğinde en önceki askerin yarısı köşenin dışında olabiliyor. Fakat oyun bunu böyle algılamıyor ve o asker hala tam emniyet altında görünüyor. Bu yüzden düşman da onu vuramıyor. Ayrıca askerlerinizi araba veya koltuk gibi güvenli bir yere yolladığınızda dört yanı açık bir yere etrafında dolaşarak girebiliyorlar. Tabii ki bu yüzden vurulabiliyorlar. Korunağın arkasına geçmek için yürümeleri gereken en güvenli yer bariz olmasına karşın böyle bir harekette bulunduklarından siz eski save'linize geri dönmek zorunda kalıgorsunuz. Bazen bölüm bitirmenin tek yolu o korunağın arkasına geçip el bombası atmak olunca sinirleriniz biraz bozulabiliyor. Çünkü bu hata tekrarlanıyor. İşte o zaman yalnızca vurulmamaları için dua ediyorsunuz.

TAM BİR STRATEJİ

Genel olarak baktığınızda Full Spectrum Warrior oldukça keyifli bir yapıp. Özellikle tarz olarak tam benzeri yok. Ayrıca gerçekçilik bakımından gerçek hayatı çatışmaları neredeyse birebir yansıtıyor. Bu da gerçek hayatı çatışmaların nasıl olduğunu dair size iyi bir fikir veriyor. Oyunu oynayınca şehir içi savaşlarının neden gerçekten zor olduğunu ve her ordunun bundan kaçındığını anlayabiliyorsunuz. Çünkü bu savaşın düşünce şekli tamamen farklı ve çok daha fazla zayıflatıcı sebep oluyor.

Burak Akmenek

FULL SPECTRUM WARRIOR

STRATEJİ www.fullspectrumwarrior.com

Yapım: Pandemic Studios

Medya: 3 CD

Fiyatı:

Dağıtım: THQ/ Avatürk

Örijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet

LAN

2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Cooperative

Minimum

Önerilen

1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX	2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
------------------------------------	-------------------------------------

Oyunu Almak Kolay

İngilizce Gereksinimi Ortalama

Zorluk Orta

Grafik

DÜZENLENMEZ

Ses

DÜZENLENMEZ

Oynamabilirlik

DÜZENLENMEZ

Multiplayer

DÜZENLENMEZ

Eğlence

DÜZENLENMEZ

LEVEL NOTU

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1

4+1 EAX

Dolby Surround

Artılar/Eksiler

Gerçekçi oynanış.

Farklı oyun yapısı.

Zayıf yapay zeka.

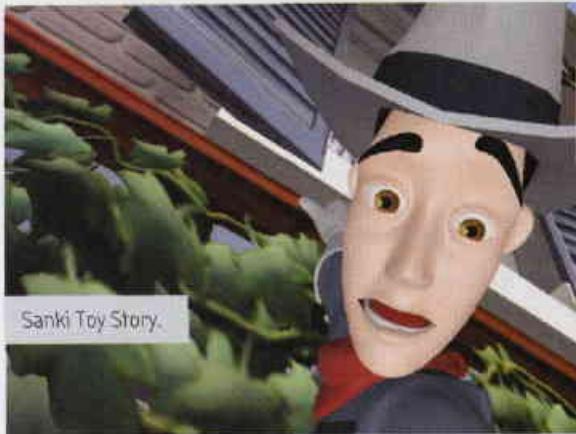
Monoton oynanış.

Uzun bölüm yüklemeleri.

Alternatifler: Silent Storm

78

WANTED: A WILD WESTERN ADVENTURE



Kovboyculuk oynamak pek bizim geçmişimizde yok ama (ne de olsa kızilderililerin kökünü biz kazmadık) mini mekanikler, spaghetti westernler ve tabii ki Clint Eastwood, Vahşi Batı deneyimlerimizden sayılabilir. Bilgisayar oyuncular da zaman zaman bu deneyimlerden faydalananmaka. Wanted işte bunlardan bir tanesi; Fennimore Filmore adındaki ustalarla alerjik silahşörün hikayesi.

ENGİNAR VE HAVUÇ DESEM?

Hikayemiz biraz klişe. Yalnız kovboyun yolu başı belada bir kasabaya düşer. Çiftçiler sadece huzur içinde yaşamak istersen, kasabanın ağası topraklarına toprak katma peşindedir. "Ya sat ya terket (ya da Öl)"! tehditleri birçok kasaba sahibini yıldırmış, geride kalan birkaç cesur çiftçinin de canına tak etmiştir. İşte böyle bir kriz anına talihsiz bir şekilde karışan Fennimore Filmore, bakışların konuştuğu fiyakalı bir açılıştan sonra kendini kasabanın son çaresi olarak bulur. Adamımız, attığını kaçırmanın ama sakarlığı ve alerjileri yüzünden komik durumlara düşmekten kurtulamayan bir tip. Biz de bu tipi kontrol ederek, kasabayı John Starek sömürgesinden kurtaracağız (en azından deneyeceğiz).

Wanted, 3D olmasının dışında eski usul, sevimli bir adventure. İnceliyor, konuşuyor ve kürkçiliyorsunuz (bazen çaldığınız da oluyor). Doğru objeyi, doğru yerde kullanmak gibi envanter bazlı bulmacaların yanı sıra ilginç bazı olayları da yer verilmiş. Örneğin, Monkey Island'ı andığım laf düləlösü oldukça eğlenceli veya arcade tadında kötü adamları temizlemek de öyle. Ama bir lafa karşılık vermek için defalarca aynı demoyu seyretmek (demolar pas geçilemiyor)



Vahşi Batı'da bir garip oğlan.



veya bir bulmacanın parçalarını toplarken birtakım eylemleri sil baştan tekrarlamak acayıp can sıkıyor. Yine de biraz sabırlı bir adventure oyuncususunuz (ki öyle olmanız gerek) oyunun sempatik karakterleri ve bulmacaları adına bu tekrarlara ve ara demolara katlanabilirsiniz. Enginar ve havuca gelince, birine alerjiniz var, öteki de atınızın yakımı (artık hangisi olduğunu bulursunuz); kasabada turlayabilmek için atınızı beslemeniz gerekiyor.

POLİGON BİR VAHŞİ BATI

Wanted, 3D bir oyun. Ancak kafanızı belli bir noktaya kadar çevirebildiğiniz için, garip açılarda boşalmak durumunda kalabilirsiniz. Bu küçük kontrol probleminin dışında grafiğler gayet hoş. Rengarenk bir Vahşi Batı var önünüzde; gerçek-

çi dokular yerine homojen renkler tercih edilmiş. Ara demolar için özellikle uğursuz ve harita ekranı da çok iyi düşünülmüş. Karakterlerse Toy Story'den fırlamış gibi. Aksanlar ve tavırlar, tekrarlar başlayana kadar oldukça eğlenceli. Bulmacalar da öyle. Büyük veya küçük ayırdetmeden, elinize ne geçerse cebinize sokuyor, sonra da acayıp işler için kullanıyorsunuz. Wanted, birtakım eksilerine rağmen eğlenceli bir adventure. Tekrarlar hariç oyuncuya pek kasılmıyor. Vahşi Batı konsepti severler için ve adventure türüne yeni başlayanlar için tereddütsüz tavsiye edilir; ama derin mevzular peşindeyseñiz o zaman en iyisi bir daha düşünmek.

Güven Çatak

WANTED: A WILD WESTERN ADVENTURE ADVENTURE www.revistronic.com

Yapımcı: Revistronic	Medya: 1 CD	Yaş Sınırı: Herkes için
Dağıtımçı: The Adventure Co.	Fiyatı: -	

Multiplayer: Internet Network Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen	Grafik
850MHz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX	1.6GHz CPU, 256MB RAM, 128MB GFX	LOW MEDIUM HIGH

Düzenleme: Oyunu Alışmak: Kolay İngilizce Gerekliliği: Normal Zorluk: Kolay

LEVEL NOTU:

Alternatifler: Nostaljik olacak ama Monkey Island

68

Man of Valor

Onurlu adamlar?

Bir oyundan aldiğiniz keyif o oyundan ne bekleyinizle birebir alaklıdır. Gerçekçilik bekleyen bir oyuncu Rainbow Six oynarken tam tersi beklenelerde olanlar Quake'ı tercih eder. İşte Man of Valor'u değerlendirdiğimiz bu kísticasları göz önünde bulundurmak gerekiyor.

HONOR VE VALOR

Medal of Honor: Allied Assault'u tasarlayan 2015 ekibinin geliştirdiği Man of Valor, insanlığını başta etkileyen bir oyun. Oyunda bir zenci Amerikan askerini yönetiyoruz. Savaşın başından itibaren bir çok farklı görevi katıldığımız FPS'de Vietnam'ın boğucu cangillerinden devriye botlarıyla operasyona çıkarıyor veya bir helikopterin makineli tüfeğiyle Vi-

etkong'a ölüm yağıyor ve ormanda ölüm-kalım

savaşçı veriyoruz.

Her FPS'de olduğu gibi bu oyunda da çok ince bir eğitim almaya gerek yok. El göz koordinasyonumuz iyi olduğu sürece tek yapmamız gereken düşmanlarımızı en kısa zamanda tüketmek oluyor.

Tabii ki burada öne geçen etken oyunun sunumu. Savaşlardan önce, savaş sırasında ve savaştan sonra oyun bizi ne kadar atmosfere sokuyor ve atmosfer içerisinde tutuyor. Açıkçası Man of Valor savaş öncesi isındırma turlarında başarılı.

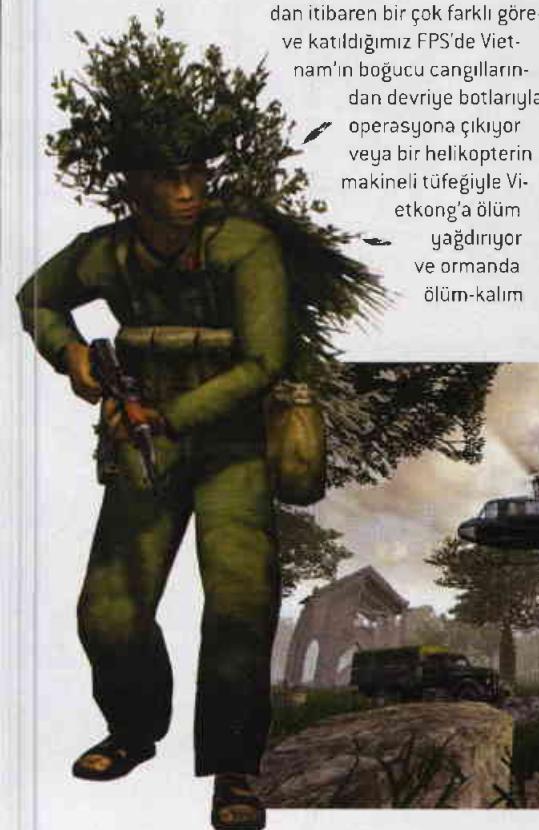
Savaştan önce yapacaklarımıza ilgili bir video izliyoruz. Bu videoya yer yer gerçek savaştan alınan görüntüler de eşlik ediyor. Ayrıca savaş yaşamış devlet başkanları ve komutanların sözleri de görevlerden önceki yükleme ekranlarında bize iletiliyor. Bu ekranlarla özellikle

uşaşıldığı belli. Özellikle görevde girmeden önce sanki bir filme başlıyormuşuz gibi sağ üstteki resmin büyümESİ ve bizi oyuna sokması çok hoş bir düşünce.

Her ana görevin başında oyun motoruyla yapılmış bir video var ve bu videonun içinden hemen aksiyona giriyorsunuz. Açıkçası oyun içindeki tüm görevlerin tasarılanlığı hoşuma git. Bir görevde gece yarısı nehirden sızcı düşman komutanını kaçırırken bir başkasında açık bir saldırıyaparak bir tepeyi ele geçiriyorsunuz. Özellikle bir grup zırhlı aracın tuzağa düşürüldüğü ve bizim ekibimizle beraber mücadele ettiğimiz bölüm hoş olmuş.

Savaş kısmı oyunun asıl ve tabii ki özellikle oynanı ş başta olmak üzere her açıdan iyi olması gereken bölüm. Fakat oyun burada birkaç noktada birden göze batan hatalar içeriyor. Ön-

Vietnam'lılar bu oyundaki kadar salak olsaydı Amerika kazanırdı.





raftaki enerji çubuğu azalıyor ve bir kişi-
mi kırmızı oluyor. Eğer F tuşuna basarsanız
kırmızı kısmı bitmeden kendiniz bir miktar
iyileştirme şansına sahipsiniz. Fakat tam
olarak iyileşmek için çoğullukla düşmanla-
rinizin üstünü aramanız gereklidir. Böylece
hem yeni silahlar hem de sağlık paketleri
bulabiliyorsunuz.

Görev bittiğinde size bir özet sunuluyor ve bir sonraki demoya geçiyorsunuz. Bu demoların başlangıcında orta derece bir İngilizce bilgisi ile rahatça anlayabileceğiniz bir ev-oğul mektuplaşmasını okuyorsunuz. Babanın oğluna ve oğlunun eve yazdığı bu mektuplar özellikle vatandaşsever Amerikalıların çok hoşuna gidebilir ama içerik olarak yetersiz olduğu ve bir yerden sonra okumadan geçeceğini kesin çünkü çok uzunlar ve BAYIYORLAR !

Genel olarak baktığınızda Man of Valor yanlıcaya aksiyon seven FPS delillerine ve birde ara demoları yüzünden savaş belgeselleri izleyenlere hitap ediyor. Bunun dışında oyuncılarda gerçekçilik ve sağlam yapay zeka isteyenler bu oyun hiç tatmin etmeyecektir. Siz en güzelı herşeyi boşverip Half Life 2'nin sahibi. ☺

Burak Akmenek

ce iyi noktalardan başlayalım: Doğal bitki örtüsü, Vietnam'la ilgili gördüğümüz birçok filmde olduğu gibi, oldukça yoğun ve bu yüzden çatışmalarda düşmanı tespit etmemiz oldukça zor olabiliyor. Hatta ilk gördüğümüzde düşman sığnağını bile oldukça zor tanımlayabiliyoruz. Tabii ki zaman geçtikçe göre göre alıp, kafamıza bir kurşun yememek için hemen yere yapışıyoruz.

PANİK KADINLAR

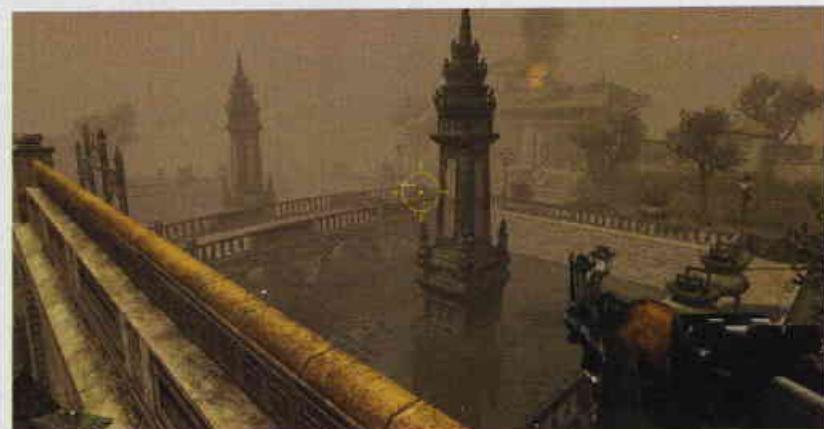
Silahlar o dönemin silahları ve birçok silah oyuna adapte edilmiş. Fakat silahların ses efektleri gerçek hayatımdan biraz daha uzak. M-16 tamam ama, en azından ben kaleşnikofun öyle ses çıkartmadığını biliyorum. Ayrıca hareket ettiğimizde açılan crosshair çok yavaş toparlanıyor. Bu yüzden nokta atışı yapmak için gereğinden fazla bekliyoruz. Düşmanın yapay zekası yeterli değil. Düşman birkaç tipe ayrılmış. Köylülerden, sizin üstünde doğru ateş ederken aynı zamanda çığlıklar atarak koşan çığın gibi Vietkong'a kadar çeşitli düşmanlar var. Siz hedefinizin doğru ilerlerken bu düşmanlar ormanın içerişinden bir anda fırlayıveriyorlar. Fakat bu orman dediğim sizin giremediğiniz fakat onların bir anda fırlayıverdiği spawn noktaları olunca oyuncunun bir anda keyfi kaçıyor. Çünkü bu sizin yaptığınız görevin gerçekçi havasını bir anda söndürüyor ve sizi yalnızca bir shooter'in içine sürüklüyor. Bu yüzden adam gibi planlama yapamıyorsunuz. Çünkü siz hızlı hareket ettiğiniz için bazen script'in önündeki gidiyorsunuz ve spawn sizden sonra olunca bir anda güvenli olarak düşündüğünüz sirtinizden 5 düşman birden atese başlayabiliyor.

SİLAH ARKADAŞLARIM

Tüm görevler boyunca
sizinle beraber savaşan
takım arkadaşlarınız mevcut.
Bunlara karşı hiçbir etkiniz yok.
Yalnızca sizinle beraber koşup ateş
ediyorlar. Diplerindeki düşmanı vu-
ramamalarına karşın en azından on-
ların güvenliğinden sorumlu değilsiniz.
Göz göre göre bubi tuzaklarına
basmaları ya da vurulmaları yalnız-
ca yerde 8 saniye kadar sürünen
melerine sebep oluyor. Biraz
kırıldıkten sonra ayağa
kalkıp hiç bitmeyecek kır-
sunlarıla size des-

tek olmaya devam ediyorlar. Düşmanlarınızağaç arkasına saklanmalarına rağmen kol-ları ağacın dışına taşııyor ve buralardanufak ufak vurarak öldürebiliyorsunuz. Uzak-tan çok etkili atışlar yapamayan düşmanlarınzı siz onlara yaklaştığınızda neredeyseher kurşunu, siz gizlenmiş olsanız da olma-sanız da, size isabet ettiriyorlar.

Очкың берүүнса күрүлдүүпкүзде сол та-



MAN OF VALOR		FPS	WWW.2015.COM
Yapımcı: 2015	Medya: 4 CD		Fiyatı:
Dağıtım: VUgames	Orjinal Olarak: Yok		Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input checked="" type="checkbox"/> LAN	<input checked="" type="checkbox"/> 24 Oyuncu	
Multiplayer Modu: Deathmatch			
Mimarisini	Onerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX	2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input checked="" type="checkbox"/> 4+1	<input checked="" type="checkbox"/> EAX
		<input type="checkbox"/> Dolby Surround	
Dünya Alışmak: Kötü	İngilizce Gereksinimi: Orta	Zorluk Orta	
Grafik		Açıklar/Eksiler	
Ses		▲ İyi demolar ve atmosfer.	
Oynamanabilirlik		▼ Zayıf yapay zekâ,	
Multiplayer		▼ hatalı oynanış.	
Eğlence			
LEVEL NOTU			
Medal of Honor: Pacific Assault, Vietcong			

Knights of Honor

Mücadelenin kalbindeki Orta Çağ Avrupa'sı

Bilindiği gibi normalde komşu kavgalarının uzun süreli olabileceği son nokta mahkeme koridorlarıdır. Fakat taraflar Orta Çağ'ın hükümdarlarıyla işin seyri değişir. KoH da kabaca buradan yola çıkıyor. Farkı ise hedef uğrunda diploması, casusluk ve dışedîs mücadele dâhil her yolun mubah olması. Çünkü hedef gerçekten zor: Avrupa'nın kraliyet tacı.

Görevlere başlarken üç ayı zaman diliminden birini seçiyorsunuz. Bu dilimlerde kıtalardaki çağdan çağ'a olan güç değişimlerine aynen uyguluyor. Neredeyse

Orta Çağ Avrupa'sında rolü olan tüm devletleri (Türkler dâhil toplam 60 adet) seçme şansına sahipsiniz. Titiz hazırlanmış Orta Çağ senaryosu siz zamanın devletleri arasındaki politik arenaya götürüyor. Gerçek hükümdarlar, dini liderler ve tarihi olayların oyuna katılmasıyla oyun bağlılığı hale geliyor. Oyundaki üç zorluk derecesine ilave olarak seçilen krallığın da zorluk üzerinde etkisi var. Örneğin çok sayıda eyalet sahip büyük krallıklar başlangıçta bol kaynak lüksüne sahipken, küçük şehir devletleri ilk adımdan itibaren savaşmak zorundalar.

GERÇEK ZAMANLI DİPLOMASI

Menüler oyuncuya ürkütmeyecek şekilde tasarlanmıştır. Böylece tedarik binalarını (örneğin gıda için tahıl depoları) görmek ve düzenlemek gayet pratikleşmiş. Bir şehrin nüfusu ne kadar fazla olursa vergi memurlarının çalacakları o kadar çok kapı oluyor. Alet imalathaneleri, ticaret odaları veya yurtlar gibi yaklaşık 40 bina şehrle mümkün olduğu kadar çok işçinin gelmesine ve çalışmasına imkân sağlıyor. Ayrıca askerler de bu işçilerden elde ediliyor. Tabii bunun için yeterli askeri tatbikat alanı ve silah imalathanesi gerekiyor. Oyunda toplam zırhlarına, menzillerine ve hızlarına göre ayrılan 52 askeri birlik bulunuyor.

Zaman (4 hız kademesiyle) ilerledikçe komşularla iletişime geçiliyor. Başlangıçta hazine bomboş olduğundan kralın ilk görevleri başında ticari antlaşmalar geliyor. Bunun yanında komşularla ittifak yapabilir veya askeri paktlar imzalayabilirsiniz. Unutmayın ki rakipleriniz de kulislerde yoğun olarak çalışıyor olacak. Ülkeler sıkça taraf değiştiridikten her an gözü açık olmak faydalı olacaktır. Diplomatik ilişkiler artırılmak istenirse çocuklarınızı despot ülkelerin veliahtlarıyla evlendirerek toprak alabilirsiniz. Fakat aynı şekilde kralınız ol-

düğünde damatlarınız topraklarda hak iddia edebilir. Kral diplomatik aktivitelerde de önemli rol oynuyor. Örneğin etrafındaki küçük ülkelere göz dikmiş yayılmaçı bir hükümdar ancak para karşılığında barış antlaşması imzalıyor. Antlaşmalara uyulmadığında diğer krallar bunu unutmuyor ve sonraki antlaşmalarında da göz önüne alıyorlar. Bu tür hatalar halkın da tepkisi ni çekiyor.

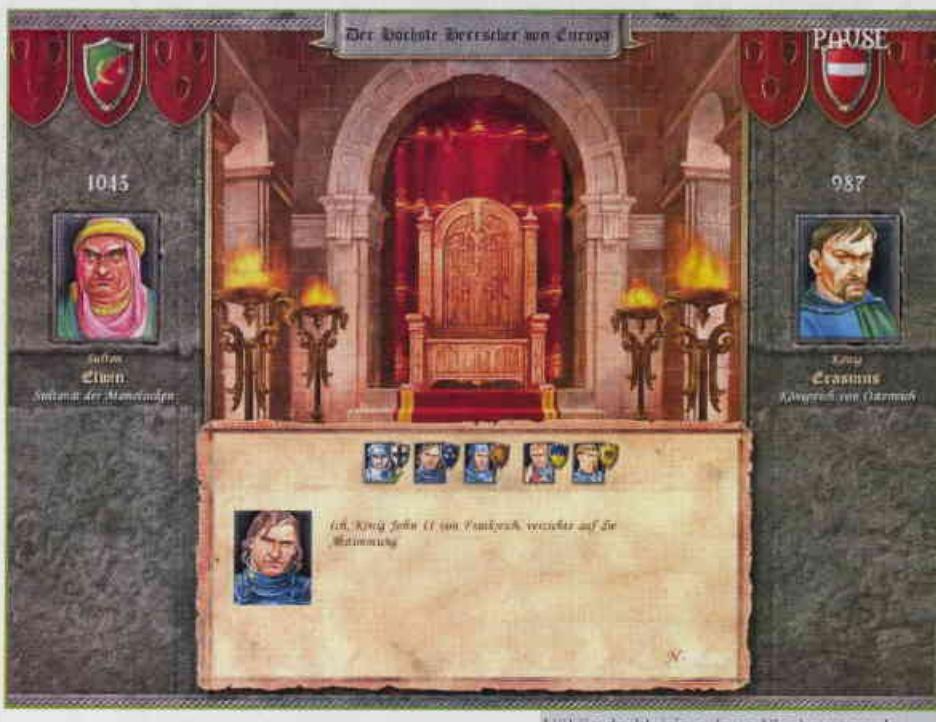


Keske oyun Risk havasındaki haritaya sınırlı kalsayıdı.

DOKUZ ER ÇIKTI MEYDANE, GRAFİK DEĞİL BU MERDANE

Kraliyet hizmetine toplam dokuz şövalye alabileğorsunuz. Bunlar arasında tüccar, casus, din adamı, mareşal ve mimar bulunuyor. Bu kişiler uzun soluklu çalıştırıldıkları genel stratejiyi başlangıçta geliştirmek gerekiyor. (Günün birinde her krallığın mecburen küçüleceği göz önüne alırsa genişlemeyi hedef alan bir strateji kaçınılmaz diyebiliriz.) Şövalyelerin hepsinin özelilikleri birbirinden farklı. Tuccar saray hazinesini doldururken, hazineni orduğun komutanı olan mareşal koruyor. Casuslarla suikast düzenleyebilir veya düşman ordusu içinde huzursuzluk garararak isyana neden olabilsiniz. Din adamları ise halkın inancını koruyarak inanç puanı





2004 yılında bir strateji oyunu, klasiklerin kemikleri sızzıyor.

kazanıyorlar. İnanç ve eğitim KoH'da birer kaynak olarak kullanılıyor. Yeterli inanca sahipken yeşil olan barlar kırmızıya düşünce isyanlar patlak veriyor. Mareşal gerçekten pahalıya mal olduğundan başlangıçta şövalye tayin etmek yerine krala ve prenslere görev verebilirsiniz. Ne de olsa diplomasının tüketiği yerde devreye sıkı savaş girecektir.

Risk havasındaki harita ekranı gayet sempatik gözükmesine rağmen savaşlar tam bir işkence. Çünkü kullanılan 2D grafik savaşlarda zırh takı pas kadar yararlı(!) olamıyor. Zoom ve ekranı döndürme imkânı olmadan büyük orduların kontrolü inanılmaz zorlaşıyor. Özellikle toplu savaşlarda birimleri tek tek farketmek imkânsız. Bu nedenle zengin birim çeşitliliğine rağmen flamalar altında toplanan askerler inançlı bir piksel ordusunu andırıyor. Orduyu savaş alanının coğrafi konumunu dikkate alarak gruplar halinde savaşa sürüyorsunuz. Örneğin tepeler okçular için iyi bir konumken, ağaçlık bir bölge sularılere karşı avantaj yaratıyor. Savaş meydanının seçimi yanı sıra gece yapılan sürpriz saldırular da hesapta olmayan sonuçlar doğurabilir. Ayrıca savaş sırasında birimlerinizin moralı gerçekten önemli. Moral askerlerin ne kadar zamandır yolda olduğu ve kayıp miktarına bağlı olarak değişiyor. Askerlerin moralı bozuldu mu savaş meydanından kaçabiliyorlar. Bunun dışında komutanı düşen taraf yenilmiş sayılıyor. Zafer sonrası alınan de-

Hükümdarlık için oylama tüm heyecanıyla devam ediyor.

neğim puanlarıyla komutanınıza moral takviyesi veya iyileştirme gibi 29 yetenekten birini kazandırırsınız. Savaşmakla vakit harcamak istemeyenler için savaş sonuçları hesaplanıp sonuç verilebiliyor.

ORTA ÇAĞIN ÇAĞRISINA KULAK VERİN

Grafiği bir yana bıraktığımızda Knights'in en büyük eksikliği karmaşıklaştıran oyun sistemi. Örneğin bir tüccarla hamadden it-hal ederen yapılan tıklamaların bitmeyeceğinden korkabilirsiniz. Bunun dışında bir binayı yıkığınızda bu binaya bağlı tüm mekanizmaların size sorulmadan yerle bir edilmesi sinir bozuyor. Bu bezdirici noktalar rağmen senaryodaki sürpriz değişim-

ler uzun süreli oyun motivasyonunu sağlıyor. Örneğin Papa'nın en güçlü mareşalinizi beklenmedik bir anda haçlı seferine sürüklemesiyle tüm gidişat bir anda değişiyor. Çünkü böyle bir teklifin reddedilmesi ülkenin imajını son derece kötü etkilemesinin yanı sıra diğer Katolik ülkelerin düşmanlığını da kazandırıyor. Kabulü ise saldırlacak ülkeye savaş açmayı aynı anlama getiyor. Bu durumda seçilen mareşal ordusuyla uzun yıllar yollarda oluyor ve hiç dönmemeye biliyor.

En güçlü devlet hükümdarları bir araya gelerek kitanın yasal hâkimini belirliyorlar. Tabii gücüne güvenenler için tüm Avrupa'yı kendi hükümlerini altınla alarak seçimi iptal etme şansı mevcut. Bu yolda rakipler dışında isyanlar da korkulu rüyalarınız oluyor. İnancın düşmesi yanı sıra yüksek vergiler, kısıtlı eğlence imkânları ve yoğun savaş dönemleri halkın ayaklanması yol açıyor. Bu gibi durumlarda para yardımına ve tapınak yapımına önem verilmesi gibi tavizlerle gücünüzü yeniden kazanabilirsiniz. Tabii herşey durulmuşken yakalanan casusa en ağır şekilde işkence edip bir de idam ederseniz halk galevana gelebilir.

ORTA ÇAĞA İKİ BİLET LÜTFEN

Arka plandaki sade müzik oyuna çeşni oluyor. Orta Çağ tünleri gerekli atmosferi sağlıyor. Ama müzikte göresel değişiklikler olsa fena olmazmış. Multiplayer ise klasik deathmatch, tarihi savaşlar veya hedef kaleleri ele geçirmeye çalıştığınız modlardan oluşuyor. Ama işkence savaş bölümleri nedeniyle pek uğraşmaya değil.

Sonuç olarak Orta Çağ ve strateji tutkunları KoH'un eksiklerini görmezden geleceklerdir. Buna karşılık kuru tutorial, karmaşık yönetim ve grafikler nedeniyle yeni başlayanlar için Orta Çağ kaleleri gibi geçilmez bir oyun.

Göker Nurbeyler

KNIGHTS OF HONOR

STRATEJİ

<http://www.knightsofhonor.com>

Yapımcı: Sunflowers **Medya:** 2 CD **Yaş Sınırı:** 12 yaş üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts **Orijinal Olarak:** Yok

Multiplayer: Network TCP/IP 2-6 Oyuncu

Multiplayer Modu: Historical Battles, King of Towers, Open Battlefield, Town Assault

Minimum

1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 1,3 GB HDD	1,5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1,3 GB HDD

Önerilen

1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 1,3 GB HDD	1,5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1,3 GB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo	2+1
4+1	EAX
<input type="checkbox"/> Dolby Surround	

Dünya Alışmaları: Normal

İngilizce gereklilik: Normal

Zorluk: Zor

Grafik



Ses



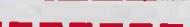
Oynanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



Artılar/Eksiler

- ▲ Diplomasi, harita sistemi, oyuncu atmosferi, tekrar oynanabilirlik, yapay zeka
- ▼ Grafikler, multiplayer modları, karmaşık oyuncu sistemi, yetersiz tutorial

LEVEL NOTU



Total War Serisi, Crusader Kings

77

LEVEL CLASSIC

MYST® IV REVELATION

Oyun dünyasının cenneti bir kez daha kapılarını aralıyor...

Tüm zamanların en çok satan oyunlarından biri olan Myst, bizi bir kez daha fantastik dünyalarında kaybolmaya çağırıyor. Gerek arayüzü gerek görsel gücü ile oyun dünyasında yeni bir dönem başlatan Myst, felsefesi ve atmosferile de diğer adventure oyunları arasında ayrı bir gerek sahiptir. Birçoğumuzun, daha doğrusu yaşı biraz büyükçe olanımızın, CD-ROM oyunlara geçiş anlamında ilk göz ağrısıdır Myst. Ayrıca grafiklerini görünce ağızımızın açık kaldığı ilk bilgisayar oyunu olarak da hafızalara kazınmıştır. İlk oyunun ardından on bir yıl sonra seri dörtleniyor ve Myst efsanesi Revelation ile devam ediyor. En son Uru: Ages Beyond Myst ve Uru: The Path of the Shell gibi online Myst denemeleri olmuş ama bunlar gerek teknik eksikler, gerekse de zayıf oynanabilirlik yüzünden oyuncular tarafından tutulmamıştı. Bakalım Myst IV: Revelation, efsanevi eski parlak günlerine döndüreBILECEK mi?

Ana yüreği dayanmaz ayrılıklara

Myst serisinin herhangi bir oyunuyla açılık da olsa hiçbir neşri olmaz bilir; Myst bir oyundan çok bir deneyimdir aslında. Kayıp bir zamanda, bir aile dramını gizlegen bulmacaları çözmek değildir sadece. Özgün atmosferi ve yalnızlık duygusudur Myst efsanesini bir deneyime dönüştüren. Myst evreninde yaşam kaldığı yerden devam ediyor (olayların geçişini öğrenmek için baba, oğular ve kitapları kutusuna göz atabilirsiniz). Atrus'un, güç saplılı oğulları, onları

cezalandırmak için yazardıki kitaplara hapsedmesinin üzerinden oldukça uzun bir zaman geçmiştir. Eşi Catherine, oğulları için endişelenmekte ve onları artık rehabilité olduğunu düşündüğünden, serbest kalmaları gerektigine inanmaktadır. Atrus ise böyle bir karar almadan önce iyice emin olmak istemektedir. Bu yüzden eski bir dost olan biz devreye gireriz. Acaba Sirius ve Achenar gerçekten yaptıklarından pişman mıdır? Bu kadar uzun bir süre yalnız kalmak akılları başlarına getirmiştir? Yoksa bizi gine bir sürpriz mi beklemektedir? İşte bize tüm bu soruları sorduran görkemli açılış demosundan sonra kendimizi yine başka bir Atrus içdi olan garip bir teleferığın içinde bulunuz. Atrus'un küçük kızı Yeesha da bize eşlik etmektedir. Birazdan Atrus ile buluşacak ve kendimizi bir kez daha büyük bir bulmacanın içinde bulacağız.

Yeni oyuncaklar

Atrus'un oğulları bulmak için yollara düşmeden önce şöyle bir etrafımıza bakalım ve manzaranın tadını çıkaralım. Hayranlıkla DVD olmanın dayanılmaz hafifliğini tartarken, söyle bir elimizle de çevreyi kurcalayalım. Evet, elimizle dedim çünkü artık mouse imzacının gerini canlı bir el almış durumda ve bu el hareketlerini takip edecek kadar duyarlı. Sayfa çevirme mi istiyorsunuz, o zaman tutun



ucundan veya kapıyı açmak mı istiyorsunuz, o zaman indirin kolu. Ellığı, alışılagelmiş Myst arayüzünü adeta canlandırmış; 'eleverek' çok daha fazla kendinizi o ortamda hissediyorsunuz. Madem etrafi kesiyoruz, bu anı en iyi slomsuzlaştırelim. Nasıl mı? Fotoğraf çekerek tabii ki. Artık hatırlamak istediğimiz her anı fotoğraflayabilir ve daha sonra bu anları projeksiyonumuz ile tekrar yaşayabiliyoruz; hatta anlara dair, fotoğraflanın altına not bile alabiliriz. Unutmadan bir de muska olacak ilerlegen sahalarada. Muska, bize o ekranda:

yasananın olsalarından
parçalar gösterecek.
Bu yeni oyuncaklar
rimizin
dişinda
bir de
'zip'



Atrus'un kızı Yeesha size çok yardım edecek.



MYST IV: REVELATION



olayımız var. Artık daha önceden gittigimiz bir mekâna tekrar dönmek için zip ikonuna tıklamamız yeterli; tabii o mekanın zip hafızasına alımı olması gerekiyor. Tüm bu yeni araçlar ekranın altında sağ tıklamanızı bekliyor.

Kafa patlatma zamanı

Oyun, Atrus'un merkez üssü olan Tomahna'da başlıyor. Kayalik bir vadinin gizlediği sakin bir köy Tomahna; baktıkça insanların oturup sır yazası geliyor. Diğer dünyalar ise (ki bunlara oyun içinde 'age' deniyor) oldukça farklı. Örneğin, Spire bulutların için kabul olmuş, elektrik yüklü firtinaların müdüvmi olduğu dağılı bir alemler veya Haven egzotik bitkilerle ilkel yaratıkların kaynadığı gemyeş bir canıt. Bu apayrı dişardan ortak özelliği ise sizin çözmek için saatlerinizi harcayağınız bulmacalar. Diğer Myst oyunlarında olduğu gibi bulmacalar yine beynizi fokurdatacak türden. Ama bu sefer diğerlerinden farklı olarak hikayenin içine çok iyi yapılmışlar; olaylar bulmacaların çözümüyle gelişiyor ve yepyeni bir çözüleme mesesiyle tıkanıyor. Örneğin, oyunun hemen başında bozulan garip makinenin tamiri için elektrik kutusunu bulup sigorta bulmacasının içabına bakmalısınız. Artık bulmacalar arka planın bir parçası olmaktadır çekmiş durumda. Eğer analitik düşünübiliyorsanız, detayları görebiliyorsanız ve sesleri ayırdıbiliyorsanız, kısacası bulmacalarla aranız iyisine, Myst'in bulmacalarıyla da iyi geçineceksiniz demektir. Oyunda genellikle tek başınanız. Gerekmedikçe pek insan yüzü görmeyorsunuz. Çevrenizdeki doğal oluşumlar veya onlara entegre mekanizmalar ile iletişim kurmanın tek yoluysa bulmacalarдан geçiyor.

Yeni bir dönem başlıyor

ilk Myst nasıl cd-rom dönemini başlattıysa, Myst IV: Revelation da dvd-rom dönemini başlatacak gibi. Zaten artık bu kalitedeki grafiklerin ve seslerin başka bir mecraya sağlaması düşünmek biraz zor. Myst IV nefes kesici görselliğiyle dvd formatının hakkını sonuna kadar veriyor. Orijinal mimarisini ve mekanizmalarından, yüksek çözünürlükteki dokularına kadar her bütün ve her detay çok iyi tasarılanmış ve görselleştirilmiş. Kafanızı çevirdiğiniz her ekran rengarenk ve capcanlı. Her adımdızda uçan veya kaçan bir şeyler görmek mümkün. Ayrıca sadece kuşlar veya böcekler hareket etmiyor, süzülen bulutlar ortamın ışık düzenini gerçek zamanlı olarak değiştirmektedir. Sadece karakterin üstüne düşen ışık ve onun gölgelerinin gerçek zamanlı değişimine alışık biri olarak, tüm oyun evreninde bu uygulamayı görebilmek sizinizi açık bırakıyor. Bazan çevrede aylak aylak gezmekten, bulmacalar aklınızda bile gelmiyor. Görsel efektlerin ve animasyonların dışında oyun dünyasına bakınız da bir değişik; artık odaklandığınız noktayı ve çevresini net, geni kalan ne varsa bulanık görmek gibi bir seçenekiniz var (oyunu hızlandırmak adına bu efektleri ana menüden açıp kapatabilirsiniz). Tek tük rastladığınız karakterler, oyundan farklı olarak video formatında karşınıza çı-

kiyor. Onların oyuna yerleştirilmesi de en az grafikler kadar başarılı. Müzikal ve işitsel anlamda da oyunun kendine has bir havası var. Çok sesli bir orkestra yerine doğal seslerin dijital ve minimal varyasyonlarını kullanmak çok yerinde bir seçim. Bu doğal bestelerin arkasında Peter Gabriel gibi Baba bir müzisyenin olduğunu da belirtmek gerek. Ayrıca ellişeniz, daha degrusu var; rarak yokladığınız her yüzeyden farklı bir ses duymak da açayıp hoş bir durum.

Myst IV: Revelation, oyun dünyası için yepyeni bir deneyim. Gerek arayüzü, gerek

atmosferiyle oyuncuya gerçek dünyadan eksiksiz bir kaçış planı sunuyor. Eksikleri var mı? Elbette var. Örneğin, altyazı seçeneğinin sadece Hollanda dilinde olması biraz garip geldi. Veya bu yepyeni arayüz eğicer eğicer grafiklerle yeni bir hikayeye başlansa daha iyi olabilir mi? Tartışılır. Tartışlamayacak tek şey Myst serisinin yeniden doğuşu. Myst IV: Revelation, sadece Myst evreninde takılmak için bile alınabilir. Kisacası, kaçırılmayın derim. ■

Burak Akmenek

BABA, OĞULLAR VE KİTAPLARI

Myst serisi, ne kadar fantastik gözükse de aslında çıkış noktası klasik bir aile dramıdır. Her şey Atrus'ın adındaki bilge adamın eiline kalemi almasıyla başlar. Atrus, çok özel ve eski bir irkin (D'ni) son üyesidir; büyülü gazma gücüyle inanılmaz dünyalar oluşturabili ve oluşturur da. Sanal dünyalar ve kaybolmuş zamanlardan meydana gelen Myst, Atrus'un adeta başyapıdır. Atrus, yazardı dünyalarla kendini o kadar kaptrı kıl oğulları Sirrus ve Achenar'ı ihmali ettiğini bile fark edemez. Ama oğullar bu ihmali kabullenemeye ve babalarını cezalandırmak için Myst dünyalarına dadanırlar. Kurmak yerine yıkmak onlar için bir güç göstergesine dönüşür. Sirrus ve Achenar, babalarını tuzağa düşürmek için anneleri Catherine'ı kaçıracak kadar kontrolden çıkar. Oğullann bu güç sapantisını ancak babanın yazacağı yeni kitaplar dizginleyebilecektir. Atrus her biri yeni bir dünyaya yolculuk demek olan iki yeni kitabı yazar ama bu sefer biletleri tek yoluń keser. Sirrus ve Achenar, cibizine kapıldıkları bu dünyalara hapsolur ve hemen ardından Atrus da bu kitapları yakarak, oğullarının kaçış intimalını ortadan kaldırır... Peki biz bu allenin nesi oluyoruz da tüm bu sanal dünyalarla ve kayıp zamanlara burumuzu sokuyoruz? Açıkçası hiçbir şey! Biz sadece yolu Myst'e düşmus, galiba maceraperestleriz. Amacımız da eve geri dönmek, tabii halen hatırladığımız oyle bir yer veya kavram varsa...



MYST IV: REVELATION

ADVENTURE

www.avaturk.com

Dağıtımci: Avatürk

Medya: 2 DVD

Yaş Sınırı: +7 yaş

Yapımcı: Cyan Worlds

Fiyat: ?

Multiplayer: Internet

LAN

24 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

700MHz CPU, 2GHz CPU, 512MB
256MB RAM, 32MB RAM, 128MB GFX
GFX, 3GB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- 5+1
- 4+1
- EAX

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Zor

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

İnanılmaz grafikler

Oynamanabilirlik

İnsanlı bir arayüz

Multiplayer

Yaşayan atmosfer

Eğlence

Dokunmatik sesler

LEVEL NOTU

Bulmacalar zor biraz

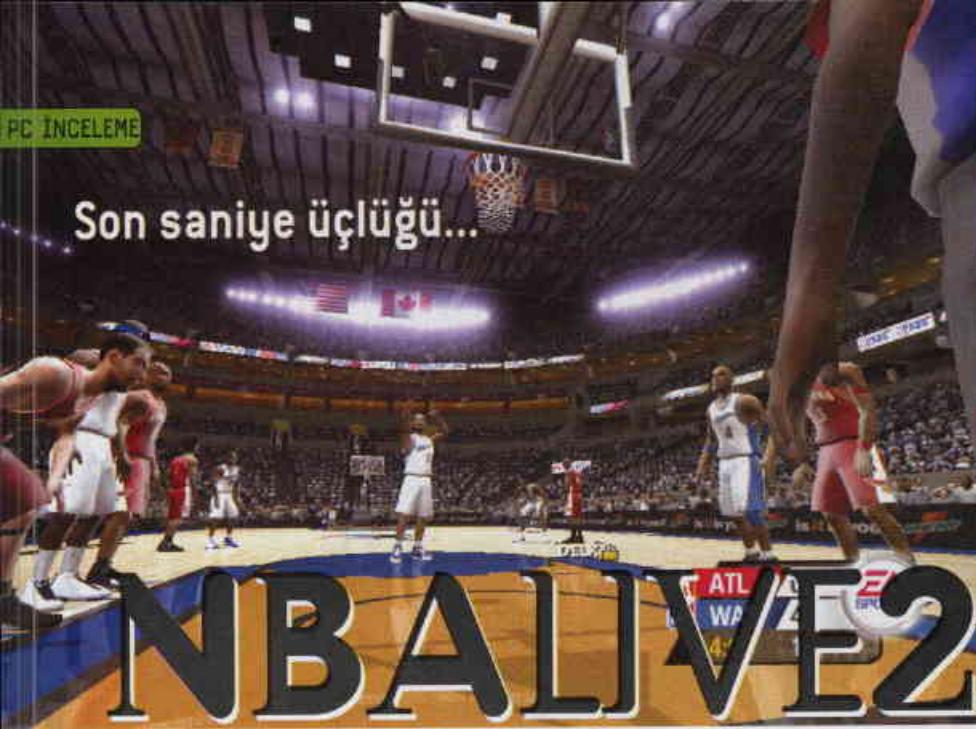
Alternatif: Yok

Serinin ewveliğini bilenlere hikaye sıkıcı

gelebilir

91

Son saniye üçlüğü...



LEVEL HIT

NBA Live'i FIFA'dan ayıran bir şey var: NBA Live daha iyi bir oyun! "NBA Live'le FIFA'yı karşılaşırırmak yanlış, diagonal, ayrıca kdraja tam siğmamış bu" derseniz, cevabım suralarda bir yerlerde olacaktı: Oynamış olarak NBA Live daha fazla gerçeğe yakın ve sağlam bir oyun. EA Sports'un basketbol departmanı daha iyi çalışıyor. Tabii yine de eksiklikler var. Bunlar da yeni bir NBA Live oyunu için iyi bir neden. Peki NBA Live 2005'in çıkış nedeni de bu mu sadece? Yoksa değil mi? Yoksa?

YOKSA?

Oyundaki ana genilik All-Star Weekend modu. All-Star Weekend'de; çaylaklarla maç yapabiliyor, üç sayılık atış ve smac yarımasına katılabiliyorsunuz. Üç sayılık atış yarışmasında sekiz en iyi oyuncudan birini seçerek diğerlerine karşı yarışıyorsunuz. Bu oyunda her oyuncu puan kazanmak için 25 üçlü atmak zorunda (renkli toplar iki puan veriyor).

Smac yarıması daha eğlenceli. Farklı şekillerde zıplamanızı sağlayıp -mesela tek ayakla- dört tuş var. Havalanmaya başladığınızda bu tuşları kullanarak farklı hareketlerle smac basabiliyorsunuz. Birden fazla tuşa bas-

Yılların eskitemediği çikolata renkli oyun devam ediyor...

rak da smacınızı geliştirebiliyorsunuz. Bu şekilde kombinasyonlarla ortaya onlarca hareket çıkıyor. Bunların tamamı gerçek değil. Bazıları normal hayatı; evde, iş yerinde, sokakta, bakkalda yapamayacağınız hareketler. Ne var ki bu bir eksiyi değil.

Dynasty moduya geliştirilmiş. Yapacağıınız maçları ve diğer olayları renkli bir takvimde görebiliyorsunuz. Simulate sistemi de FIFA 2005'tekigle aynı şekilde işliyor hemen hemen. Ancak FIFA 2005'teki gibi dakika dakika değil, sadece periyotlar sonucundaki skorlar gösteriliyor. İstediğiniz periyotta da da oyuna katılabilirsiniz. Sakatlıklar ve kayıtlar da bir PDA aracılığıyla size bildiriliyor. Ne var ki devamlı olur olmaz mail gelmesi ve bir şey kaçırılamam için bunlara bakmak zorunda olmanız bir eksiyi.

Oyunun menajerlik unsurları da artırılmış. Sezon boyunca çaylakları izleyebiliyor ve istediğiniz zaman onları takıma dahil edebiliyorsunuz.

nuz. Dynasty puanlarınızı "izleme"ye harcadığınız zamansa oyuncular hakkında daha fazla bilgiye ulaşabiliyorsunuz. Diğer yandan bu oyuncuları birlikte çalışmaları için takıma çağrılıyor, onların kendi oyuncularınıza birebir maç yapmalarını sağlayabiliyorsunuz.

ALLEY-OOP!

Oynamışta da bazı değişiklikler var tabii. Bunlardan ilki Freestyle Air özelliği. Bu, havadayken daha esnek olmasını ve en azından, fikir değiştirebilmenizi sağlıyor. FIFA 2005'teki First Touch yeniliğine benzer bir şey bu aslında. Yani bir basketbol oyununda zaten olması gereken bir şey. Yine de bunun eklenmesi oyunu daha gerçekçi ve oynanabilir bir hale getirmiştir. Artık havadayken blok yiyecığınızı hissettiğinizde şutunuza değiştirebiliyorsunuz. Topu tip'lemek veya rebound'u almak gibi hareketler de size bırakılmış tamamıyla.

Pro-hop'in etkisiyle (dripling'den sonra po-



PDA çok işe yarıyor. Devamlı kontrol edin.



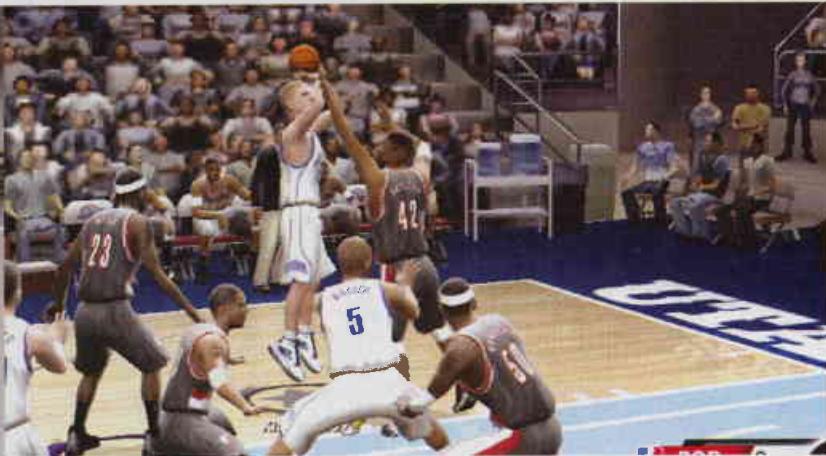
YAZIK DEĞİL Mİ BU SEYİRCİLERE?!

Nedir bu seyircilerin oyunlarından çıktı? Burada oyuncuların kanayan bu yarasına bir açıklık getirmenin zamanı geldi. Her spor oyununda olduğu gibi, NBA Live 2005'te de seyirciler 3D olarak modellenmiş. Ancak EA Sports arada birkaç seyirciyi çıkartmadan 3D tasarlamış. Ne var ki bu da ise garamış benzemiyor. Kirmiziyla işaretlenmiş B Karesi'nde 3D, ancak "Ya bunlar nasıl olsa seyirci, kimse dikkat etmez, manşak değil ya?" diyerek baştan savıva olarak tasarlanan ve kopyalaşıraptır sistemiyle stada konumlandıran ikiz seyirciler var. A Karesi'nde ise 3D arkadaşları kadar bile şanslı olmagan, tamamıyla mukavvadan imal edilmiş, buna rağmen yerlerinde duramagan, pota altındaki pozisyonlarında bir oturup bir kalkan 3D seyirciler. Şimdi soruyorum sana EA Sports: Oyuncular silip gibi 3D ve detaylı olarak tasarlanırken, bu masum seyircilerin suçu ne? Ne, sistem gereksinimlerinin gereksiz gere altıması mı? Ehm, negse, bu kutugu koymayalım buraya Sınan!





Teke tek mod kesintilile çok eğlenceli! Tabii benim gibi buralardan üçlük atmaya çalışmazsanız..

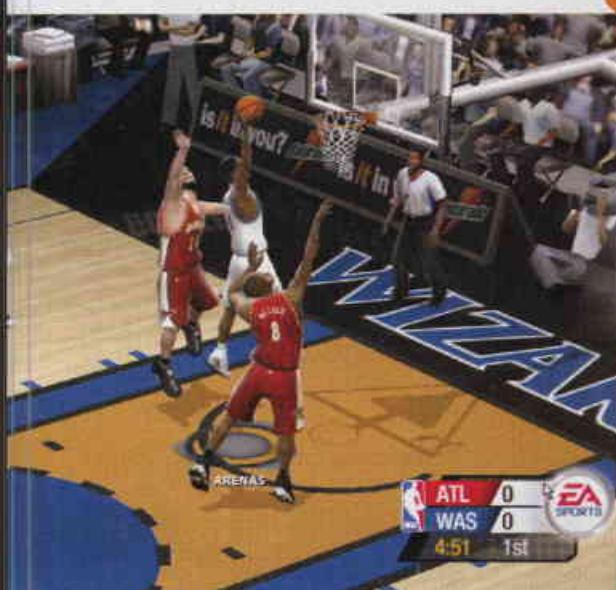


taya doğru zıplamak) azaltılmış. Artık, karşınızda bir defans oyuncusu varsa ve bu hareketi yapmaya çalışırsanız, ya faul çalınır, ya da topu kaybediyorsunuz. Tabii bunun oynamanıza bir katkısı var. Sayı atmayı zorlaştırıyor. Freestyle Dribbling de (space tuşuyla) artık daha iyi sonuç veriyor. Bunlar oynamıştaki ufak, ama etkili yenilikler. Alley-oop ise pro-hop'un tersine çok daha kolay yapılabiliyor. Her şey tek tuşla, otomatik olarak gerçekleşiyor. Diğer oyuncuların da devamlı pota altında kendilerine yer aramaları alley-oop'u neredeyse bir hile haline getiriyor. Bunu yapmak gereğinden fazla kolay.

Eksilerden bir diğeriyse oyunculardaki durgunluk. NBA Live 2005'te oyuncular -zaman zaman- biraz uzaklarından giden toplara tepkisiz kalıyorlar ve koşmak yerine oldukları yerde duruyorlar. Bu da fast-break şansını azaltıyor.

Oyunun akıcılığı ise hâlâ tam olarak sağlanabilmiş değil. NBA Live 2004'ten farklı olarak, saylıklarım dışında yeni hareket yok. Bunun yanında sınaclarla hâlâ bir şegler eksik. Bu eksiklik animasyonlardan kaynaklanıyor aslında. Bazen potanın altından sınaç yaptığınızı hissediyorsunuz.

Diğer bir sorunsa top çalmak. Top karşı takımdağken top çalmak kesintilile çok zor. Bunun topu takip etmekle bir ilgisi yok. Takip etseniz de, etmeseniz de, sanksi eliniz topun içinden geçiyor. Bunun daha fazla sizin kontrolünüzde olması gerekiydi. Bu şekilde iş, bilgisayar kontrolündeki oyunculara kalmıyor. Onlar da devamlı faul yapıyorlar. Bunlar oyunun akıcı olmasını engelliyor. Daha hızlı ve "sağlam" bir oynanış olmalıydı NBA Live 2005'te.



100-82

Birkaç sayı daha atabilseydi EA Sports, NBA Live galibiyeti, en azından beraberliği yakalayabilirdi. Ancak şu haliyle, elinde NBA Live 2004 olanların NBA Live 2005'e para vermesi gereksiz. Seriyi takip edenleri heyecanlandıracak veya şaşırtacak bir

genilik yok yeni oyunda. Bazı eksikliklerin hâlâ varolmasıysa ayrı bir problem. Bunlara rağmen ortada bir gerçek var: NBA Live 2005, piyasadaki en iyi basketbol oyunu. Yenilik olsa da, olmasa da..

Fırat Akyıldız

TEKE TEK BASKET!

Yıl 1984... Julius Irving ve Larry Bird... Bir oyun... One-on-One... Kaşa ayarının gözlerimizin içinde parlayan kırmızı ışığını güçlendirmek için yapmadığımız şeyin, girmedigimiz şeklin kalmadığı zamanlar... Emlyn Hughes Soccer'la birlikte sabah-akşam oynadığımız iki oyundan biri... Pota kırma, görevinin "bużt bużt" diye söylene söylene gelip sahici temizlemesi, son saniyeler, hızlı kalkatışları... Ve bir üçlü... Electronic Arts'ın tam 20 yıl önceki mucizesi... Şaka gibi...



NBA LIVE 2005

SPOR

www.arat.com.tr

Yapımı: EA Sports

Medya: 2 CD

Fiyat: -

Dağıtıçı: Arat İthalat

Dijital Olarak: Var

Yaş Sınırı: 3+

Multiplayer: Internet Ağ 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Competitive, Team Oriented, Cooperative

Minimum: Onerilen:

Hoparlör ve Ses Desteği

700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Direct Sound 3D 24 bit HD

1.8GHz CPU, 256MB RAM

4+1 5+1

GFX

Dolby Surround

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce gereklisini: Yok

Zorluk: Az

Grafik

Artılar/Eksiler

Fazla yenilikin olmaması,

Ses

All-Star Weekend ve 1on1

Dynasty modunu yavaşlatan

Oynamabilirlik

modu, geliştirilmiş Dynasty

problemler, daha akıcı

Multiplayer

modu, gerçekçiliği artırın

olması gereken oynanış

Eğlence

bazı yenilikler

LEVEL

NOTU

Alternatifler: NBA Live serisi

82

ATLANTIS EVOLUTION

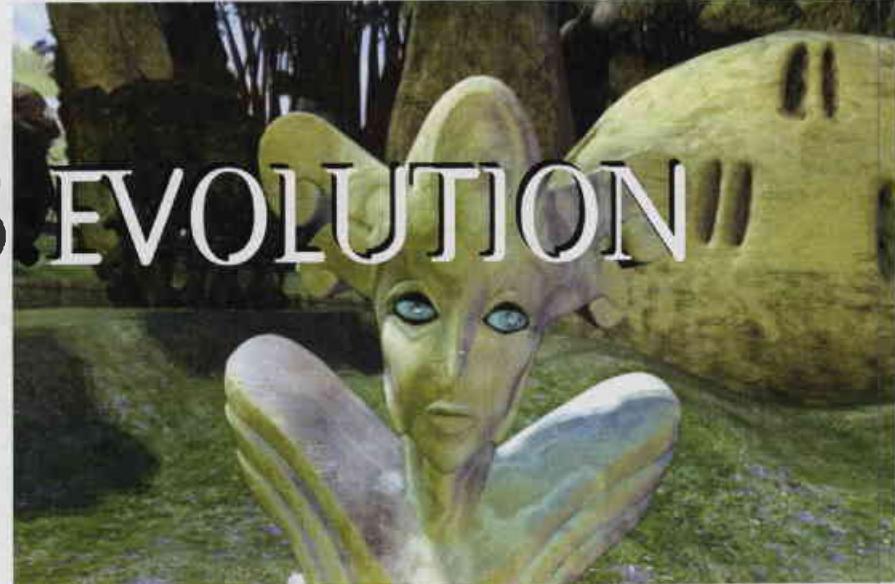
Atlantis semalarında batıyor bir gemi

Atlantis. Adventure dünyasının kuşkusuz en vazgeçilmez malzemelerinden biri. Uzaylılar, garip teknolojiler, psik güçler, tanrılar, zaman-mekân yolculukları, bir takım yaratıklar, antik uygarlık havası ve uzun metrajlı bir macera tadını yakalamak için gerekli olan diğer parçalar. Daha ne olsun, bunca senedir sadece dört tane Atlantis tabanlı adventure gördüğümüze şaşmamız gereken daha önemli bir nokta var ki, o da yılların geçip de oyun serisinin devamlı gelişmesine rağmen nasıl olup da Atlantis serisinin olduğu yerde kaldığı ve hatta gerisin geriye bir kaç adım attığıdır.

Genç bir fotoğrafçının 1904'te Patoganya'daki gezisinden New York'a geri dönerken atlattığı fırtına sonucu kendini Atlantis'te bulmasını ve buradaki yarı tanrı yaratıkların gösterdiği zulmü nedenini çözmeyi ve de buradan kurtulmaya çalışmasını konu alıyor oyunumuz genel olarak. Ve tabii diğer Atlantis oyunlarının da tüm karakteristik özelliklerini taşıyor. Kısacası, hiç bir ikonun olmadığı, 360 derece tüm yönlerde dönerek her yere bakabileceğiniz, tam ekran, animasyonlardan çok fotoğraf albümündeymişcesine durgun grafiklerle süslenmiş "tek ikon"luk bir adventure'dan bahsediyorum yani. Çok kaba olarak baktığımızda oynaması kimi zaman büyük sabır isteyen, grafik ve müziklerin epey özenildiği, oynanabilirliğin çok kolay olduğu bir türdür bu. Ve yine kısmen öyle, ancak bir miktar kışırıldırılmış ne hikmetse. Grafikler gine ayrıntılı ve epey renkli tasarılmış, öyle ki oyunun en başarılı taraflarından biri. Oyun boyunca sık sık araya giren demolar da, her ne kadar karakterlerin hareketlerinde kimi zaman biraz yapaylık gözlemliense de, atmosfere birinci dereceden etkiye sahip. Müzik ise Atlantis serisinin klasikleşmiş, ayrı soundtrackleri satılacak kadar zengin ve etnik en güzel tarafı olmuştur hep ve iyi haber, gelenek bozulmuyor. Ama ne yazık ki seslendirme için aynısını söylemek çok zor. Belli ki firmanın ses departmanına daha az para ayrılmış; oyun boyunca olan bir çok karakterin konuşması grafik ve müziğin yakaladığı kaliteyi gösteremiyor. Ama asıl konumuz bu değil sevgili Adventure dostları.

BİR ZAMANLAR ATLANTIS

Oyunun zevkinde ve eğlencesinde bozukluğa yol açan asıl şey oyunun tamamına yayılmış, çok zaman sıkıntısı ve gereksizlik kokan bulmacalar, eşya keşfetmeye avları, piksel taramaca ve mekan tekrarları. Öyle ki ormandan bir labirentte girip arkanızdaki nöbetçilerden dolayı kısa sürede dışarı çıkmak zorunda kaldığınızda ve size yardımcı hiç bir işaret



Bazı objeleri bulmak gerçekten ölümcül sıkıcı olabiliyor



ve harita olmadığından epey sınırlenebilirsiniz. Ama tabii bunun aslında başlangıç olduğunu ve çekmeyi başardığınızda hemen ardından iki tane daha ormanın içinde labirentinizi beklediğini bilmiyorsunuz. Dahası bazı objeleri bulmak gerçekten ölümcül sıkıcı olabiliyor. Pikselli mouse'un ucuya ekranın farklı olabilecek bir nesneyi ya da mekanızmayı aramak oyunun oynanışının çok büyük bir kısmını dolduruyor. Ote yandan bu kadar basit yapılı bir oyunda da inventory'nin kullanımı ne yazık ki epey işe yaramaz ve kimi zaman kafa karıştırıcı yapmış.

Genel olarak bakıldığından, Atlantis serisinin ilk oyunları genelde türünün ilk örneklerinden sayıldığı için son derece etkileyici ve güzel oyunlardır. Geçen yıllar benim gözümde bu seride çok az katkıda bulundular. Evolution ise eldeki etkileyici ve epey şıklığı malzemenin zamanla daha da güzelleştireyim derken nasiplendirileceğinin iyi bir örneği.

Gökhan & Batu

ATLANTIS: EVOLUTION ADVENTURE www.adventurecompanygames.com

Yapım: Atlantis Interactive

Medya: 5 CD

Fiyat: -

Dağıtım: Adventure Company

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 7 yaş üzeri

Multiplayer: Internet

Network

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

800Mhz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX

Önerilen

1Ghz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Oyun Alışmак: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Myst 4

60



Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçıklarına bere takip Level adresine yollayan ilk on kişi tarafımızca linç edilecektir.

STONEAGEFOOLYMPICS

 Yapım: Asylum Games Dağıtım: Asylum Games Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı

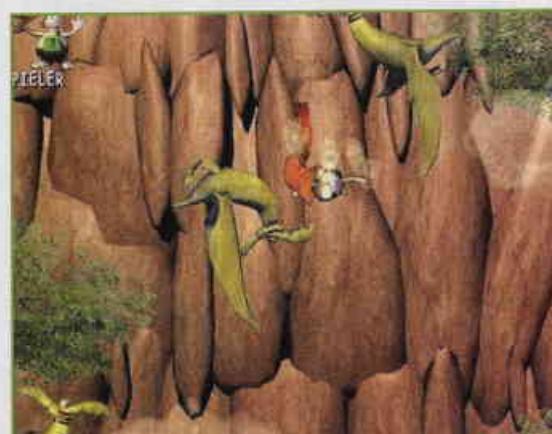
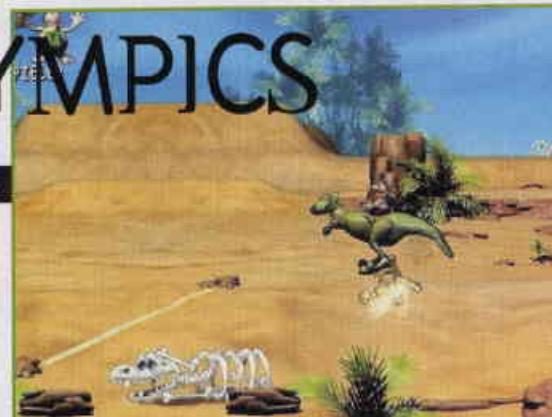
Ders: Matematik. Konu: İntegral. Konuşanlar: Berker XXXXX, Sinan XXX, Burak X. Taş Devri'nde; kâğıt yerine taş, tâhta yerine taş, para yerine taş, makarna yerine taş, taş yerine taş kullanılmış. Buna bağlı olarak Stoneage Foothlympics'i almamanız gerekiyor. Bunu da şuraya bağlayayım ki kaçmasın.

Peki neden bu oyunu almamalısınız? Eksileri neler? Artıları neler? O ne? Bu ne? İlk olarak normal bir oyun dan çok shareware, arkadaşlarıyla arası iyi olmayan, arka sırada oturan, defterine helezonlar çizen bunalımlı bir oyun Stoneage Foothlympics. Oyun da yapmanız gereken şeyler ise şunlar: Dinozorla bitiş çizgisine ulaşmak, Yeti Sports'taki gibi civili sopayla bağ- yanlara vurarak onları uzağa atmak, "hümüf" diye koşmak ve çimlere bas- mamak. Buna ek olarak, sen arka sira-

da oturan, evet koca kafalı olan, Burak mıydı ismin, hah, çekme kızın saçını çekmek! Ha? Karşı gelmek ha? Burak XXXXXXXXXXXX.

Tabii Burak'ın eksileri bunlarla sınırlı değil. Yazısını geç yolluyor, telefon edip "Merhaba ben koca kafalıym, kartonum düşmüş, oraya bir bak- sanıza." diyor. Ayrıca yapılan bir ara- tırma Stoneage Foothlympics'in, Exorcist: The Beginning'deki Joseph gibi gelişme çağındaki çocukların ters et- kilediğini ortaya koymuyor. ☺

level
NOTU 40



MALL OF AMERICA TYCOON

 Yapım: Activision Value Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

Bu kaçinci Tycoon oyunu bilmiyorum ama 67. Tycoon oyunu (dengesizlik vs). Sonuçta yine bir Tycoon oyununda daha birlikteyiz sevgili okurlar. Esen kalın. Veya şu yazımı yazayım, sonra esen kalın.

Mall of America Tycoon'ın yeni bir Tycoon oyunu olduğu tartışılmaz. Burada tartışmaya veya polikliniği girecek değilim sayın Kırca. Ancak bu

oyunda; mağazalar, eğlence merkezleri, iş yerleri, zaman ayarlı bombalar kurup para kazanmaya, insanları kurdugünüz yerlere gasp, adam kaçırmaya, kapkaç, kapdur, kapbekle yoluyla çekmeye çalışıyorsunuz. Bunun sonucunda oyun ikiye ayrılıyor: Birim karma, peki kurmayayım. Oynamış olarsa Mall of America Tycoon bire ayrılıyor (?).

Ek olarak grafiksel açıdan

oyunun diğer Tycoon oyunlarından farkı yok, ses açısından da yok, oynanış açısından da yok, karenin iç açıları toplamından da yok. Buradan çıkarılacak sonuç şudur: Tycoon oyunlarını ve Berker'i seviyorsanız bu oyunu alın. Ya da durun, siz kardeşiniz, bu oyunu alamazsınız. Veya alın ya. Evet ya, alın, Yoksa? Yoksa??? Almayın. ☺

level
NOTU 42



THE FIFTH DISCIPLE

 Yapım: Napoleon Games Dağıtım: Cenega Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı

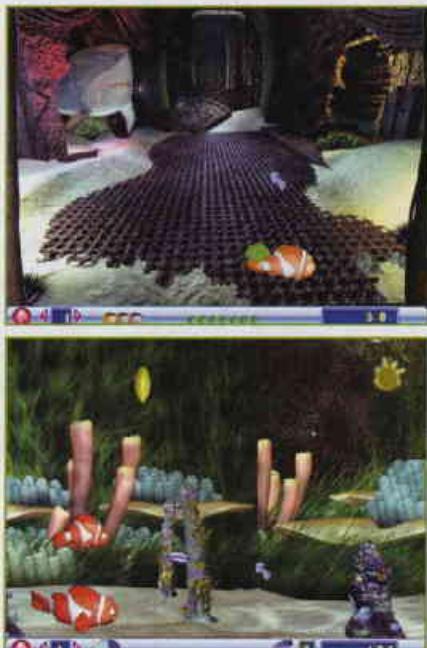
Adventure, RPG, Sibirya Kurdu, Kaliforniya Kurtuluşu, Worms, Command & Conquer ve Need for Speed: Underground kırması bir oyun The Fifth Disciple. Oyun Carmageddon benzeri adventure oyunları gibi point&click sistemiyle oynanıyor. Ekranda ve evde, iş yerinde, dergide ne var ne yok tıklıyor, insanlarla konuşuyor, karşınıza çıkan piksellerle savaşıyor ve level'inizi "lapadapada" diye artırıgorsunuz. Oyundaki RPG ve tek kale maç unsurları bunlar. Bir diğer tek kale maç unsuruysa top. Evet top.

Animasyonlardaki "Ağacı sev, doğayı koru" teması oyunun eksileri arasında sayılabilir. Anlatmak istediğim şeyle karakterlerini ha-

reketlerinin çok keskin olduğu ve Ridvan Dilmen'in mirmirme diye konuştu. Hiçbir şey anlamıyorum ya!

Tabii sorular bunlara kalmıyor sayın Ceviz kabuğu. Oyun sizofren. Devamlı yaptıklarını tekrar ediyor, bir adventure oluyor, bir RPG oluyor, bir Quake IV oluyor. Neyse ki oyuna Quit seçeneği eklenmiş. Quit'e basarak oyundan çıkışlıyor ve Berger'le karşı karşıya kalabiliyorsun... Bu da olmadı. ☺

level NOTU 32



FINDING NEMO

 Yapım: KnowWonder Dağıtım: THQ Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

Memento filminin baş rol oyuncusu Nemo'yu aradığınız Finding Nemo bir araba yarışı. Oyunu başlarken belirli aralıklarla hafıza kaybına uğrayan balıklardan birini seçiyorsunuz. Sonrasında Nemo'yu bulmak için yola çıkıyorsunuz. Başından sonuna kadar karada geçen oyunda diğer balıklarla konuşuyor ve ne konuştuğunu unutmaya çalışıyorsunuz. Ha, ne diydum, The Fifth Disciple. Adventure, RPG, Sibirya Kurdu, Kaliforniya Kurtuluşu, Worms, Command & Conquer ve Need for Speed: Underground kırması bir oyun The Fifth Disciple. Oyun Carmaged... Ya, o değil de, Finding Nemo mouse'la oynanıyor. Diyalogları dinliyor ve topladığınız beyaz eşyaları kullanarak ilerlemeye çalışıyorsunuz. Mesela buz dolabıyla bir diğer beyaz eşya-

yı (koltuk takımı, battaniye vs) kombine ettiğiniz zaman ortaya çift kapılı koltuk takımı çıkmıyor. Bu da bir şekilde işe yarıyor, ama nasıl, bilmem.

Kıscası, Finding Nemo, yaramaz, yanaklı sıklası bir kardeşiniz veya kuzeniniz varsa almanız gereken bir oyun. Eğer bu tanım uyan bir hissminiz yoksa bu oyunu almayın. Almaya çalışan olursa engel olun, tartışma çıkarın vs. ☺

level NOTU 53



RAPPALAPROFISHING

 Yapım: Activision Value Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Bu ayki Ton Balığı temalı ikinci oyun olan Rappa Pro Fishing'de Love Story'deki baş rol oyuncusu Nemo'yu tutmaya çalışıyorsunuz. Bu işleme balıkçı dilinde Balıkçı Kazağı deniliyor, Geometri'deyse dik açı.

Balık tutma oyunlarının neslinin yok olduğunu şu "sularda" bir balık tutma oyunu oynamak heyecan verici bir deneyim değil. Hiçbir zaman balık tutmanın bir hobi olduğuna inanmadım. Tek suçu Kayıp Balık Nemo'yu aramak olan onlarca mäsum balığın yakalanması vahşetten başka bir şey değil. Ama asıl konu bu değil. Ko- nu, Nemo'nun nasıl tutulacağı.

Tabii oyunda farklı ola tipleri ve balık tutma şekilleri var. Balıkları birkaç yolla yakalaya-

biliyorsunuz. Çelme takmak, tokat atmak, silahlı saldırı yapmak, bunlardan birkaçı. Olta atarkense Nemo'nun çekme oranını ve yem derinliğini kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Fakat kontrollerdeki zorluklar bunu baltalıyor, ağaç, balık ve papa katlamına yol açıyor. Ceza alanının sınırlayan çizgiler içinde grafiklerin seslere sert girmesiye taç olmasına (?) neden oluyor. O değil de, Nemo nerede ya? İki dakika kaybolma be Nemo, iki dakika kaybolma! ☺

level NOTU 42

KONSOL USTASI

Köşe yazarlarını takip etme gibi bir huyum yok, ama yazarlık gibi bir işe bulaşınca ister istemez diğer insanların da yazı stillerini merak ediyorsunuz. Tam bu sırada popüler olan bir stil fark ettim ki o da okuyucuya içli dışlı olmak adına, her konuda yazı yazan köşe yazarları. Bu kişiler bir konuyu bilmediklerinde veya o konudan anlamadıklarında bunu rahatça dile getiriyorlar. Sonra da size hiçbir şey katmayan, "yazı" olsun diye yazılmış bir şeyler çıkıyor ortaya. Peki biz oyunları anlatırken, "şöyle de bir mod var ama bilmigorum ne olduğunu; ateş etmek için bir tuşa basıysınız da neydi boşverin şimdii" gibi bir üslup kullanıksak ne olurdu acaba? Bilmemek, öğrenmemek, ilgilenmemek moda olmuş haberimiz yok...

HANI DECEPTION OYNUYORDUK?

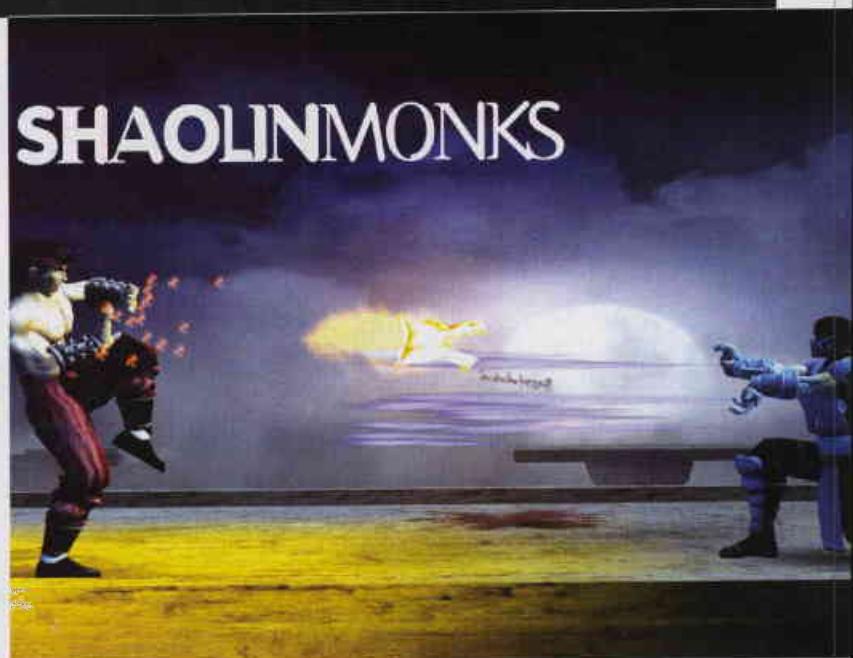
MORTALKOMBAT: SHAOLIN MONKS

Yapım: Paradox Development | **Dağıtım:** Midway | **Platform:** PS2, Xbox

| **Çıkış Tarihi:** 2005 sonu

PSOne zamanıydı. Mortal Kombat artık olabildiğince oymanız, modası geçmek üzereydi ki Ed Boon'un aklına çok parlak bir fikir geldi. Mortal Kombat'ı aksiyon oyununa dönüştürmek. Baş role de en popüler karakterlerden biri olan Sub-Zero'yu da koyduktan sonra Mortal Kombat - Mythologies karşımıza çıktı. Tabii kimse beğenmedi, beğenenler rencide edildi, hırpalandı ve oyun kısa sürede

unutuldu. Şu anda Ed Boon'un aklında yine benzer bir fikir var. Xbox ve PS2 için 2005 sonunda piyasada olması beklenen Shaolin Monks'ta, sevdigimiz MK karakterlerini üçüncü kişi görüntüsünde kontrol edecek, inişli çıkışlı bir senaryoyla karşılaşacak, çeşitli bulmacalarla uğraşacak ve derseniz Shaolin Monks'un devasa dünyasını bir arkadaşınızla arşınlayabileceksiniz. Mortal Kombat efsanesi sürüyor...



THE PUNISHER



ACIMASIZ KAHRAMAN

Yapım: Volition | **Dağıtım:** THQ | **Platform:** PC, PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Ocak 2005

Gelelim The Punisher'in neden o kadar kötü bir film olduğuna. Ya da bırakın hiç uğraşmayağım, oğandan bahsedelim. Marvel'in ilginç karakterlerinden biri olan Punisher'in 2 boyutlu Beat'em Up stil oyununu hatırlıyor musunuz? Çok güzel oyundu. Emülatör bulun, oynayan hatta. Yılbaşından hemen sonra piyasada olması beklenen The Punisher ise elbette üç boyutlu ve tam anlamıyla bir aksiyon. İlginç olan kısmı Punisher'in çevrede her gördüğü cismi silah olarak kullanabilmesi. Tabii roket atalar, ağır makineler, pompalı tüfekler ve bıçaklar-

dan bahsetmiyorum. Bunlar zaten Punisher'la bütünleşik maddeler. Oyunla ilgili son dikkat çeken yönse suçuları sorguya çekebilecek olmanız. Bir suçluyu yakalandıktan sonra ondan bilgi almak için çeşitli korkutma yöntemleri uygulayabileceksiniz. Diyalim ki cayır cayır yanın bir ateş ve üstünde de kaynanın bir kazan var. Elinizdeki düşmanı eğilmesini sağlayıp yavaş yavaş suya yaklaştırırsınız ve o da bülbül gibi ötmeye başlıyor. Bu gibi olaylar ve ağır şiddet yüzünden oyunun ESRB derecesi olarak Adult damgası yemesi bile olası.

BASKIYI DURDURUN!

► ICO'nun devamı olduğu düşünülen ve hakkındaki uzun süredir pek bir şey bilinmeyen Wanda and Colossus halen秘sizliğini koruyor.

► Cadılar bayramında her konsol sahibinin ağzının bir karış açık kalmasını sağlayan Capcom, bunu söyle başardı. Daha önce sadece GameCube için hazırlanmaktadır Resident Evil 4'ün PS2'ye de çıkacağını açıkladı.

► Bağımsız oyun yapımcısı Climax, Avalon is-

mindeki araç-aksiyon oyununun yeni nesil konsol sistemleri (PS3, Xbox 360 vs.) için hazırladığını duyurdu. Firma çoktan Avalon'un oynanabilir bir prototipini hazırlamış bile.

► Hitman: Contracts'i oynamadıysanız hemen harekete geçin, zira Hitman: Blood Money geldi. 2005'in bahar ayılarında PC, PS2 ve Xbox'ta görülecek oyun, Contracts in grafik motorunun yenilenmiş versiyonunu kullanacak.

► Konami yaptığı açıklamalarla herkesin rahasını bozdı, MGS3 Snake Eater'a henüz dokunmadığımız (en azından ben) şu sıralarda, Metal Gear Solid 4'ün hazırlık aşamasında olduğunu öğrendik. Bununla birlikte Asya kupasını temel alan J-League Winning Eleven 8 Asia Championship ve bir menejerlik oyunu olan European Club Soccer Winning Eleven Tactics de Konami damgasıyla yakında piyasada.

► Geçen aylarda tanıttığımız Phantom Brave

NFL STREET 2



AMERİKAN SOKAK FUTBOLU

Yapım: Tiburon | **Dağıtım:** Electronic Arts | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** 22 Aralık 2004

Kaldığımız yerden devam edecek olursak, NFL Street çok çok iyi bir oyundu. Böyle iyi oyunların devamının gelmesi kaçınılmaz olduğu gibi, yeni ürünlerde de inanılmaz değişikliklere gidilmez. Bu kural NFL Street 2 için de geçerli. Yine en sevdığınız takımları, hızı, enteresan hareketleri ve inanılmaz zevkli oynanışı bulacaksınız. Getirilen yeniliklerden en çarpıcı olan duvarlar. Evet duvar. Maçın gerçekleştiği sokak arasındaki duvarlara hızla koşup, duvardan güç alıp Matrix stilî hareketler yapmak, topu kapmak, topu kapanın kafasını kır-

mak kulağa hoş geliyor değil mi? Duvarlara yerleştirilmiş olan bayrakların da ayrı bir önemi olacak. Bu bayrakların tam üstüne gelerek duvar hareketi yapan takım, karşı takımın Gamebreaker barının %5'ini alacak. Bir bayrak daha alın. Ne olur, %10. Son olarak Gamebreaker artık eskisi gibi güçlü olmayacak. Gamebreaker barını doldurup harekete geçiren takım topu birbirine artistik bir biçimde atacak, tutacak ama son hareketi yapmak size kalacak. Ayrıca bu böyle olmayacağı daha fazla bilgi birkaç gün sonra elinizde zaten.

MERCENARIES

KUM HAVUZUNDA SAVAŞ

Yapım: Pandemic Studios | **Dağıtım:** LucasArts | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Ocak 2005

Devasa bir haritanın içinde görevden görevdeko koşmak ne demek diye merak ediyorsanız, bu yılın Mercenaries'e göz atalım. Bir Kore diktörüne karşı yürütülen savaşta rol alacak olan siz, sivillere karşı başlatılan bu katliamı durdurmaya çalışacak ve diktatör generalin üstünüğü yolladığı ajanları bir bir ortadan kaldırıcaksınız. Battlefield 1942'deki gibi savaş alanında bulduğunuz her türlü silahı ve aracı kullanabilecek ve böylece üstünüze gelen düşman tanklarına helikopterlerle, zırhlı bireylere roket atalarla karşılık verebileceksiniz. Net olarak görüldüğü üzere aksiyonun dorukta yaşanaca-

ğı bir oyunla karşılaşacağız. Bilmeniz gereken son nokta da görevlerden para kazanacak olmanız ve parayla da kendinizi mühimmatla donataabileceğiniz. Olayın arkasında LucasArts olmasa her şey pek bir klişe duruyor. Gerçi sanki LucasArts da hep kaliteli oyunlar yapıyor ya...



SADECE YARIŞMAYIN...

NOTORIUS: DIE TODRIVE

Yapım: Ubisoft France | **Dağıtım:** Ubisoft | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Ocak 2005

Yanlışken savaşmanın adı Twisted Metal değildir arkadaşlar. Spy Hunter hiç değildir. Bakın OutRun olabilir mesela da, bu oyunu kim hatırlayacak şimdî. Düşünün ki Los Angeles sokaklarında, saatte 350Km hız yapabilen bir araçla yarışabiliyorsunuz. Fakat o yanınızdaki araç sürekli önüne geçiyor, sizi yoldan çıkarmaya



çalışıyor. Notorious'da bu araca vereceğiniz yanıt sağ analog düğmede yatıyor. Bu düğmeye dokundugunda aracın içinde yer alan arkadaşınız düğmeyi yönelttiğiniz yöne cephanesi yettiği kadar ateş ediyor. Yani hem sürüyor, hem de ateş ediyorsunuz, ama düşündüğünüzün aksine bir ateş düşmesine basmıyorsunuz. Sadece ateş edeceğiniz yönü belirlemek yeterli. Pistlerde bulacağınız silahlar, yarış stilinize göre kazanacağınız yükseltmeler ve hızı yaşamaniza olanak tanıyan "Boost" da yine Notorious ile birlikte geliyor. Ortada pek elle tutulur bir yarış-aksiyon olmadığına göre (Burnout'u saymıyorum), bu oyunu beklemekte fayda var.

isimli sırın ve 8bit'lik RPG'nin yarışıcısı Nippon Ichi Software aynı tarizdaki yeni RPG'sini duyurdu. Phantom Kingdom 2005'in herhangi bir zamanı, PS2'lerde...

► Bu yaz Japonya'da çıkışmış olması gereken Final Fantasy XII, 2005'in bahar aylarına kadar piyasada olmayacağı gibi. Bu durumda oyunun İngilzcesini 2006'da mı

görürüz ne olur bilemiyorum.

► Bu ayın 14'ünde piyasada olmasının tüm dunganın beklediği Gran Turismo 4 maalesef 2005'in ilk çeyreğine ertelendi. Isyan çökmesini önlemek amacıyla, serinin yapımcısı Kazunori Yamauchi Gran Turismo 5'ten ve nasıl yeni nesil sistemleri çalkalayacağından da bahsetti, herkes yattı.

► Ismini pek de duyuramayan, ama tüm RPG fanatiklerinin takip ettiği Wild Arms serisi, Japonya'da 2005 baharına satışa sunulacak olan Wild Arms: Force Detonator ile devam edecek.

► PS2 sahiplerinin heyecanla beklediği yeni Oddworld, Oddworld: Stranger's Wrath olarak isim değişti ve sadece Xbox için

hazırlanıyor. Ocak 2005 de verilen çıkış tarihi.

► Tokyo'da Toho University of Medicine'de gerçekleştirilen bir araştırma, uzun süreli ekranı bakma durumlarında gözde körlüğe yol açan Glaucoma hastalığının görülebileceği tespit edildi. Siz siz olun, oyunların arasına biraz mola koymaya özen gösterin.

CAZİBE VE ÖLÜM YANYANA

RED NINJA: END OF HONOR

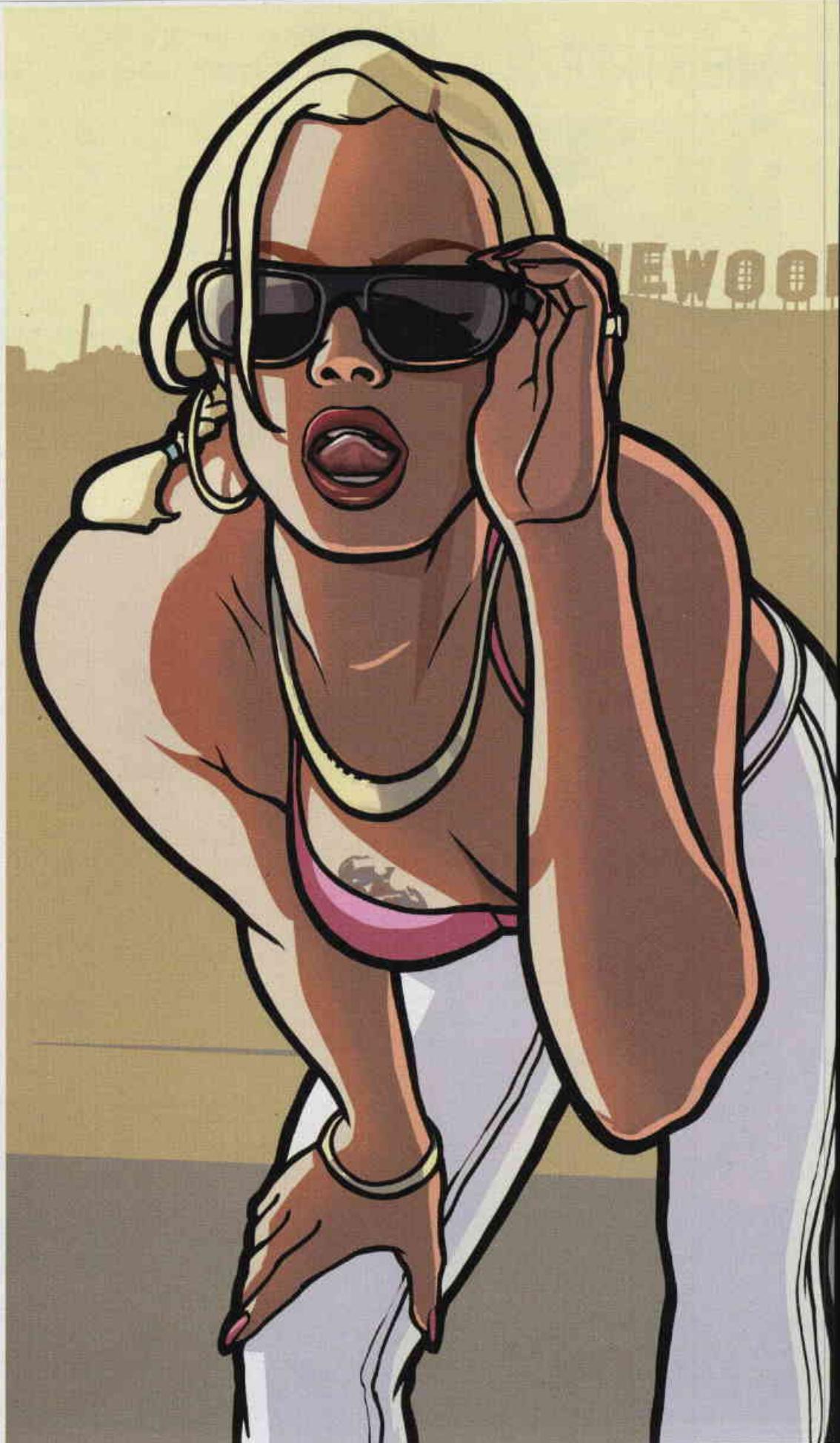
Yapım: Tronji | **Dağıtım:** Vivendi Universal | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Ocak 2005

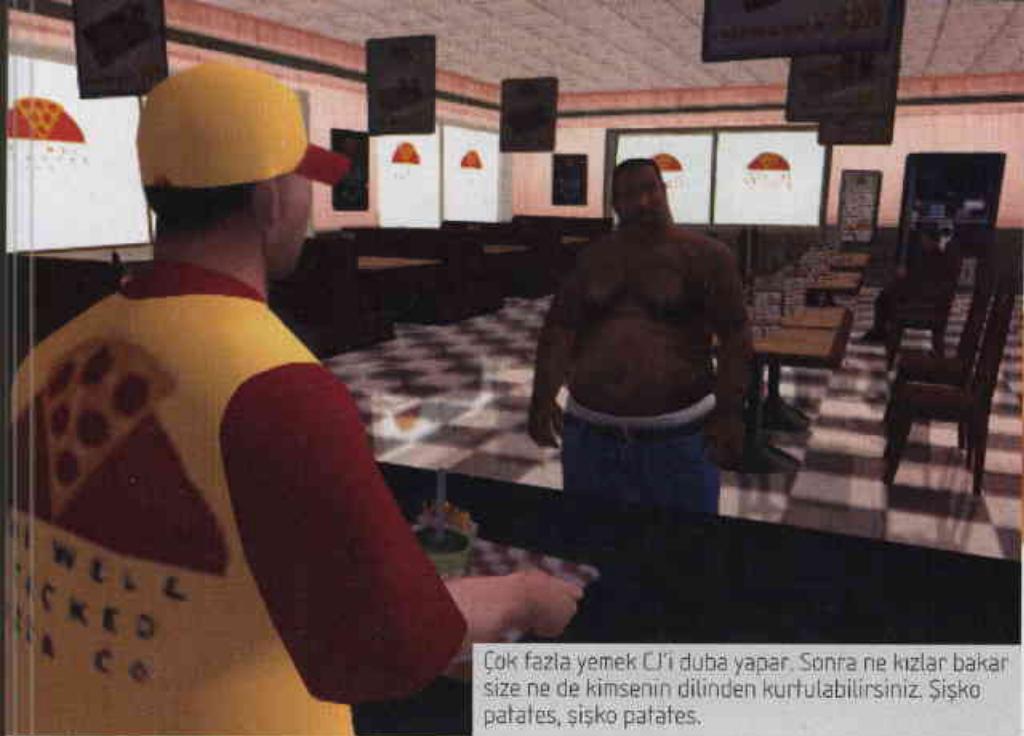
Küçükken ailesi saldırıyla uğrayan insanların sayısının gün geçtikçe arttığı bu konsol oyunlarında, son basamakta Red Ninja'yı görüyoruz. Resimlerde gördüğünüz kırmızılı kızın ismi Kurenai (Tenchu: Kurenai'yle alakası yok, ama ilginç bir benzerlik...) ve tahmin edeceğiniz gibi kırmızı ninja da kendileri oluyor. Kurenai'nın ailesi Black Lizard Klanının saldırısına uğramıştır. Klan Kurenai'nın babasını hemen orada öldürmüştür, Kurenai'yi de bir mağaraya götürüp asmıştır (psikopat klan). Mucizevi bir şekilde ölümden dönen Kurenai'yi başka bir klan sahiplenmiş ve ona neredeyse hiç bilinmeyen "tel"± tekniniğini öğretmiştir. Düşmanlarını basit bir telle yok edebilen Kurenai'nın de aksiyon, gizlilik, cazibe, yoldan çıkışma ve ölüm dolu hikayesi buradan başlar. 1500'lü yılların Japonya'sını merak edenler; Tenchu hayranları; Kurenai'nın cazibe sine katılanlar. Hepinizin aradığı başlık bu.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

LEVEL CLASSIC





Cok fazla yemek CI'i duba yapar. Sonra ne kızlar bakar size ne de kimseñin dilinden kurtulabilirsiniz. Sisko patates, sisko patates.

Akıl almadı bir Kasım ayının sonlarına doğru yaklaşırken oyun sağanağı hızını kesmeden devam ediyor. Üç ay önce oynayacak oyun bulamazken şimdi ne oynayacağımız bilemez hale geldik. Masamın üzerinde MGS: Sneak Eater duruyor ama henüz yüzüne bakmadım bile, Half-Life 2 henüz bitmedi ve Rome Total War'da Misir orduları Constantinapolis kapılarına dayanmış bekliyor. Bu benzeri henüz görülmemiş Kasım ayında kesin olan tek bir şey var. Gelmiş geçmiş en iyi oyunlar listesi alt üst olacak ve bu oyunlardan muhtemelen biri "Gelmiş Geçmiş En İyi Oyun" olmayı hak ediyor. Ama hangisi ve gerçekten bu payegi alabilir mi? Herhalde bu ay bütün Level editorlarının kafasında en çok dolanan soru bu. Ben hariç. Çünkü benim bir favorim var zaten. Ve zaten ondan bahsediyoruz.

Bundan tam 2,5 sene önce GTA III'ü incelemiş ve 98 vermiştim. O zaman oyuna nasıl vroulduğumu, yerlere göklere siğdırımadığımı hatırlar sadık okurlar. Şimdi ise kara kara düşünüyorum. GTA III'ü siğdırımadığım yerler ve göklər San Andreas'ı nasıl alıñın. Her şeyle, en ufak detayına kadar GTA III'ün tam üç misli bir oyun var elinde. Düz bir mantıkla bundan 2,5 sene önce incelemiş olSAM San Andreas'a 294 gibi bir not vermem gerekiirdi. Ama düz mantıklı bir insan olmadığıma göre ve aradan 2,5 sene geçtiğine göre daha makul bir not verebiliriz. Mesela 100 (evet yüz). Gerçekten San Andreas 100 almayı hak eden "0" mükemmel oyun mu? Açıkçası ben de henüz bilmiyorum. Şimdi sakin olun ve sakin hile yapmaya kalkmayın. Ben de biliyorum 3-4 sayfa çevirseniz oyunun notunu görebileceğinizi. Ama bırakın son sayfaya kadar sürsün bu gerilim. Ben bu satırı yazarken nasıl oyunun notunu bilmiyorsam siz de okurken bilmeyin.

WELCOME TO SAN ANDREAS

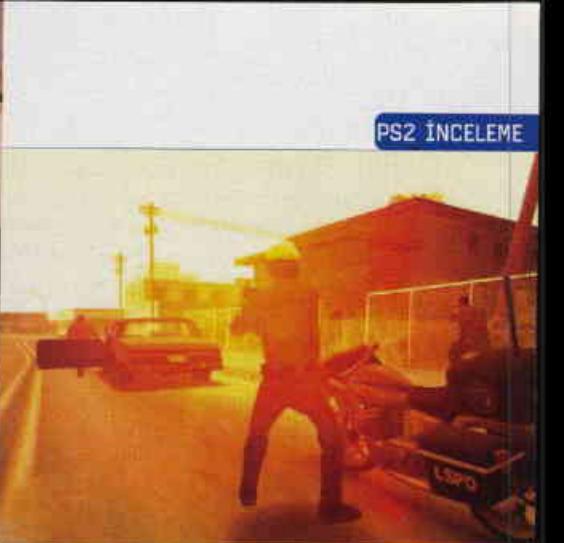
WELCOME TO SAN ANDREAS
San Andreas'ın GTA III'ü ve haliye Vice City'yi üçe katladı-
ğını söylemiştim. Bu üçe katlama durumu öncelikle şe-
hir sayısından başlıyor. GTA III'de Liberty City, Vice
City'de ise adı üstünde Vice City'de maceralar yaşamış-
tık. Bu sefer GTA bizı komple bir eyalete ve bu eyaletin 3
büyük şehrine götürüyor. Oyun San Andreas eyaletinde-
ki Los Santos, San Fierro ve Las Venturas şehirlerinde
geçiyor. Birbirinden farklı ama aynı zamanda birbirine
köprüler ve otobanlarla bağlı tam üç büyük şehir. Bu
isimlere bakıp da Los Santos'un Los Angeles, San Fier-
ro'nun San Fransisco, Las Venturas'ın ise Las Vegas ol-
duğunu tahmin etmek hiç de zor değil. Bu durumda San
Andreas da California oluyor haliyle.

San Andreas'da önceki oyunlara göre şehirler gerçeklerine çok daha uygun hazırlanmış. Birebir modellendiklerini söylemek zor ama akılda kalan pek çok yapı ve daha da önemlisи şehirlerin genel atmosferi çok iyi yansıtılmış. San Fransico ve Los Angeles'i gördüğümüzden şehirlerde dolaşırken "Aaa bu sene kaldığım otel bu!", "Pier 39'yu aynen yapmışlar be!" ya da "Venice Beach GYM değil mi bu?" gibi nidaları pek sık attım. Yine

de Coit Tower, Staples Center gibi bazı önemli yerleri çok arasıam da bulamadım. LA Convention Center, SF Civic Center gibi bazılıkların kânlarla derğeğini den nek bir plakasına

Ama dediğim gibi önemli olan şehirlerin bina bina uygunluklarınından çok atmosferlerinin çok iyi ve rımlı olması. Özellikle Los Santos'da dolaşırken kendimi gerçekten Los Angeles'da hissettim. Tek katlı derme çatma evlerden kenar mahalleler, yüksek binalı şehir merkezi, her yerde yolunuza kesen otobanlar ve her an size çatmaya hazır sokak serileri... Aynı şekilde San Fierro'da da inç bitmeyen yokuşlar, dar sokaklar ve gerçeginde pek bir hızlı giden tramvaylar atmosferi gayet güzel yansıtıyor.

Aslında San Andreas şehir sayıları olarak önceki iki oyunun üç katı ama toplam alan bun-



dan da büyük. Çünkü her bir şehir Vice City'nin hemen hemen üç katı. Buna şehirler arasındaki kırısal arazileri de katınca San Andreas'in toplam alanı Vice City'nin kabaca 20 misli kadar (umarım çok sala-mamışımındır). Vice City'de sahilin yanında-ki yolda gaza basınca haritayı boydan bo-ya bir dakikanın altında geçebiliyordunuz. San Andreas'da ise haritanın bir ucundan diğer ucuna gitmek performansınıza göre 10 dakika ile yarım saat arası alıyor. Yol o kadar uzun ki arada bir iki araba parçala-madan, yolunuzu birkaç kere kaybetme-den haritanın öbür ucuna ulaşamıyorsu-PUZ

San Andreas'ın bu devasa haritasının en hoşuma giden yanısı şehirlerin dışına çıkmak kırksala gezebilmeğidir. Haritanın yarısından fazlası bu



kırsal alanlar zaten. Burada 10 tane kasaba, büyük bir dağ, kanyonlar, Area 51, uçak mezarlığı, dev bir taş ocağı, sayısız toprak yol ve patikalar, köprüler, nehirler, göller ve keşfedilmeyi bekleyen yüzlerce şey var. Yani dolaş dolaş bitmeyen bir dünya San Andreas.

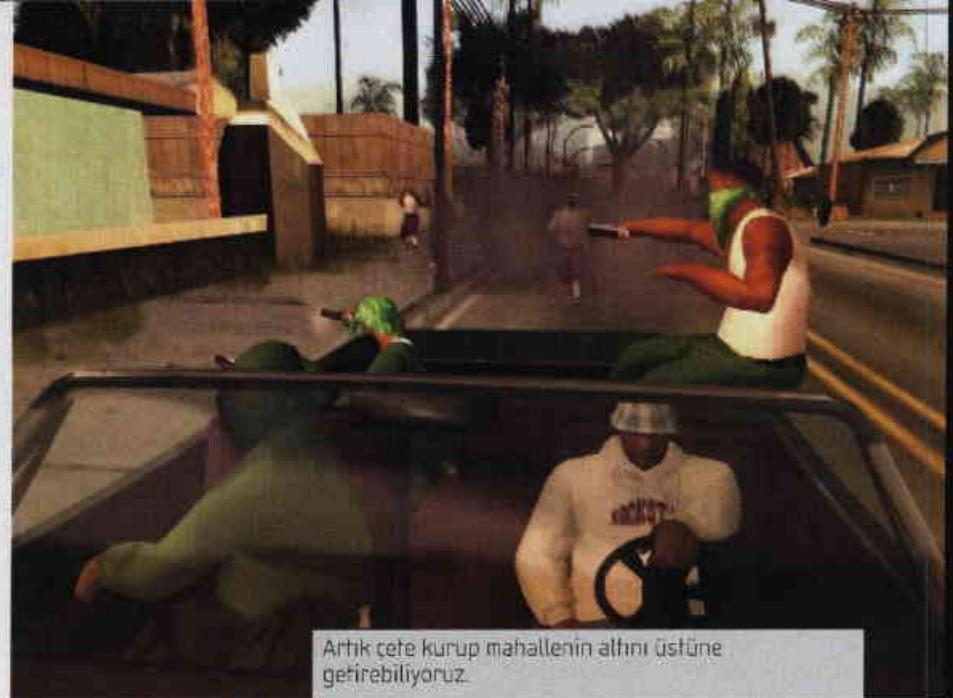
HEY DODO'NUN KANATLARI VAR!!!

Dolaş dolaş derken atlamamak lazım. San Andreas'da bu dolaşma olayı da bir hayli çeşitlenmiş. Arazi büyük olduğu için artık bir şehirden diğerine giderken uçakları kullanabiliyoruz. Ben henüz bir yolcu je- ti ve kanatları olan bir Dodo (Evet kanatları var! Sanki bunu söylemiştim ama) dışında bir şey uçurmadım. Ama her gittiğimde kapısını kilitli bulduğum ancak uçuş kursunda kullandığım bir PS1 var ki uçurmaya can atıyorum. Ayrıca oyunlardaki görevlerden birinde bir savaş uçağı kaçırmanız gerekiyor.

Uçakları uçurmak başta biraz zor tabii. Ama öyle eski Dodo takiklerine falan da ihtiyacınız yok. Bir süre sonra uçmaya da en az araba kullanmak kadar hakim oluyorsunuz ve şehirler arasında sık sık kullanıyorsunuz. Eğer gideceğiniz yer kırsaldaysa da sorun değil. Pek çok yerde uçak indirebileceğiniz düz alanlar var. Eğer o da yoksa uçaktan paraşütle atlayarak istediğiniz yere gidebiliyorsunuz. Biraz riskli olsa da oldukça hızlı bir ulaşım metodu bu.

Oyunda uçak uçmak kadar zevkli bir şey varsa o da bisiklete binmek. BMX'iniz ile şehirde dolanabileceğiniz gibi sağa sola bırakılan Half-Pipe'larda mihareterinizi de sergileyebilirsiniz. Dave Mirra's BMX kadar olmasa da oyun ciddi ciddi BMX akrobasisi yapmanızı olanak tanıyor. Hatta bir dağ bisikleti kaçıp doğaya kaçmak da mümkün. Oyunda bir dağ olduğunu söylemiş değil mi? E dağ bisikleti de var. O zaman dağdan aşağı bir bisikletle iniş yarışı neden olmasın? O da var.

Aslında San Andreas'da ne yok ki. Mesela basket oynamak. Evet evet basket oynayabilirsiniz! Karate, boks yapmak! Dans etmek! Sürücü kursuna gitmek! Daha neler neler... Durun durun böyle olmaya-



Artık cete kurup mahallenin alını üstüne getirebiliyoruz

cak. San Andreas'da görevler haricinde yapılacak o kadar çok şey var ki böyle deli deli anlatırsam sonunda dolanıp kalacağım burada. Gelin bir sakinleşip baştan alalım ve Carl Johnson'ın yanı CJ'in (Sicey) hikayesine kulak kabartalım.

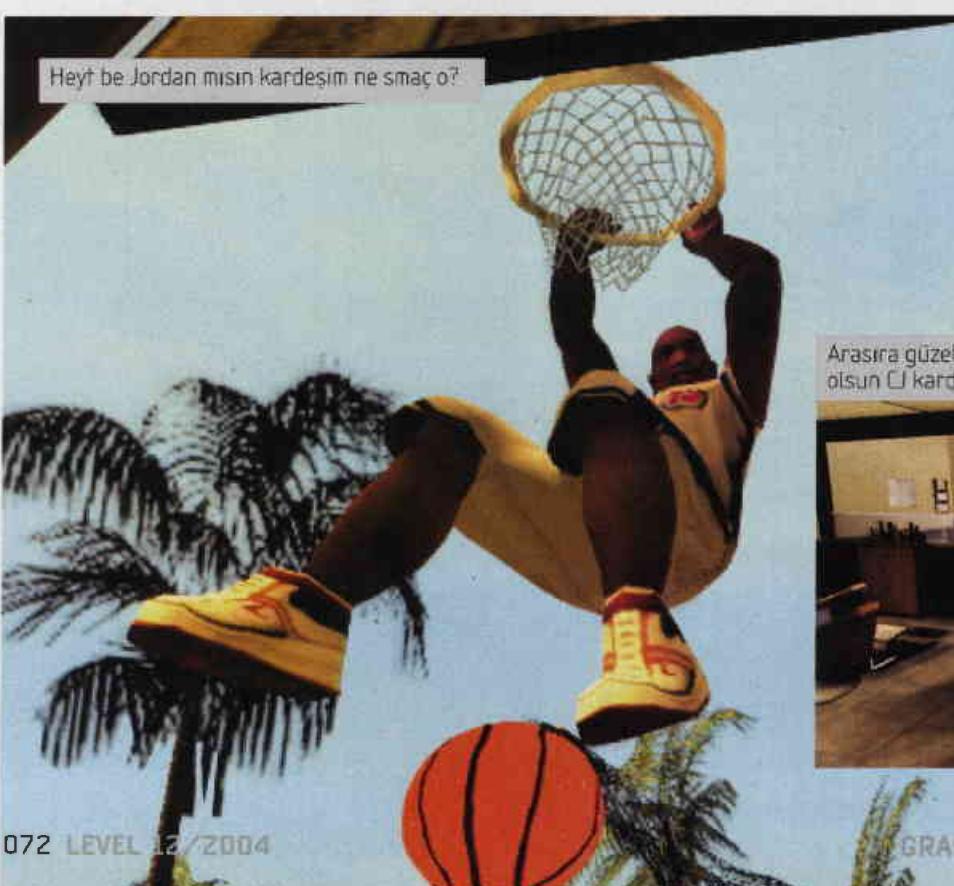
FOR LIFE HOMIE! FOR LIFE!

Orange Grove caddesinin sıkı ve haşarı çocuğu CJ bundan 5 sene önce terk etmiştir Los Santos'u. Aslında küçük kardeşi Brian'ın öldüğü kaza yüzünden onu suçlamlıslardır ve o da kaçmıştır. Beş sene boyunca ailesinden ve mahallesinden uzak durur CJ. Ama annesinin öldürülüdüğü haberini alınca soluğu tekrar Los Santos'da alır ve böylece oyunumuz başlar.

Döndüğünde bıraktığından farklı bir çevre bulur CJ. Grove caddesindeki ailelerin çوغu dağınık, mahalledeki gençler uyuşturucu batağına saplanmış ve rakip çete Ballas bütün bölgeleri ele geçirip Groove'u feci halde sıkıştırmıştır. Böylece CJ kendini sıcak çatışmanın göbeğinde bulur.

Bu günlerde bize CJ'in abisi Sweet, sıki dostları Big Smoke ve Ryder yoldaşlık ediyor. Groove çetesini tekrar ayağa kaldırınır Ballas'ın köpeklerine günlerini göstermek oluyor ilk uğraşımız. İşler sarpa sarpa tekrar Los Santos'u terk etmek surunda kalana kadar Los Santos'un sokaklarındaümüzü yayıyoruz. Şehre döndüğümüz günden beri peşimizi bırakmayan Tenpenny ve Pulaski isimli baştan aşağı pisliğe bulanmış iki polisin de zorlamasıyla terk ediyoruz şehri ve Badlands olarak da anılan bölüm açılıyor San Andreas'in. Burada nispeten kısa süren maceramızın ardından sırasıyla San Fierro ve Las Venturas geliyor ve sonunda tekrar Los Santos'a dönerek oyunu bitiriyoruz.

Açık söylemek gerekirse ben de oyunun sonunu görebilmış değilim henüz. Bir haftadan fazladır gece gündüz oynamama rağmen oyunun sonlarına henüz yaklaşabildim. Bunda görevler haricinde yapabileceğiniz bir dolu seçenekin olmasının da payı var ama hikâyenin kendisi de bir hayli uzun. Oyunda 130 kadar ana görev var. Yan görevlerle bu sayı 200'e yaklaşıyor. Hem de ne görevler. San Andreas'ı oynayınca Vice City görevleri birbirinin tekrarı sıkıcı görevler gibi gözüküyor şimdi. İstisnasız her görev küçük demolarla başlıyor ve hepsi bü-



Arasında güzel bir saç frası yapmayı şart. Sıhhatal olsun CJ kardeş



San Andreas Linkleri

San Andreas ismi California'yı iki kere yerle bir eden meşhur fay hattından geliyor. Eğer ilginizi çekerse...

<http://pubs.usgs.gov/gip/earthq3/>

San Andreas'ı seslendirenlerin tam listeğini arasınız aşağıdaki linke girip oyunun ismini taratin.

www.imdb.com

San Andreas'in flash ile yapılmış toplanabilir nesneleri gösteren haritası.

[www.gtasanandreas.net/map/](http://gtasanandreas.net/map/)

Oyundaki hemen her aracın düşük kalite de olsa resmini bu linke bulabilirsiniz.

gtawh.com/sa/vehicles.php

Karınız mı açtı? O zaman Cock a doodle doo zamanı.

[www.cluckinbellhappychicken.com](http://cluckinbellhappychicken.com)

WCTR'in meşhur psikoloğu Darius Fontain hayranları için.

www.fearitdoit.com

GTA sersinin tüm oyunlarıyla ilgili bir dolu bilgi.

www.planetgrandtheftauto.com

yor.

Rockstar bize bu sefer CJ gibi iyi bir karakter veriyor ama onu yaşatmak ve şekilde sokmak sizin elinizde. Aynı The Sims'deki karakterimize bakar gibi CJ'le de ilgileneceğiz. Düzenli olarak yemek yememiz lazımdır bir kere, hem bu sağlığınıza da düzelttiğiz. Ama çok fazla yerseniz CJ kısa sürede duba formunu alıyor. Bu yüzden sık sık GYM'e gidip antrenman yapmalısınız. Böylece hem formunuza koruyorsunuz hem de Muscle ve Stamina'nız artıyor. Eğer Muscle'i iyiçe yükseltirseniz silahsız mücadelelerde bütün rakiplerinizi birkaç yumrukta indiriyorsunuz. Stamina da daha uzun süre koşmanızı sağlıyor. Ayrıca yeni dövüş teknikleri öğrendiğiniz özel GYM'ler de var. Mesela San Fierro'dakinde bir iki karate hareketi öğreniyorsunuz. Bu, oyunu bir anda Street Fighter'a çevirip size Hadouken attırmıyor ama sokakta canınızı sikanlara uçan veya döner tekme atmak oldukça eğlenceli.

GÖNÜLÇELEN CJ

Formunuzu korumanın diğer bir faydası da cinsel cazibeni artırması. GTA III'de sokak kadınlarıyla arabalarda aşna fişne ya-

Elinize bir Monster Truck geçti mi verin kendinizi doğaya. Bu araçla dere tepe rahatça gezebilirsiniz.



Sanchez ile dere tepe gitmek diğer motorlara göre daha kolay.

yük bir hikayeyi adım adım ilerletiyor. Hikâye San Andreas'daki her şey gibi alabildiğine zengin. İçinde basit klişelerle de karşılaşabiliyorsunuz tabii ama pek çok noktada hikâye öylesine kirliyor ki "Nasıl yani!", "Vay hain torba, demek sendin o!" gibisinden bağırtıyor insanı.

Tabii aralarda birkaç sıkıcı görev de var. Özellikle GTA'daki yarışlar siz çekmeyorsa oyunun ilerlemesi için tamamlamanız gereken birkaç yarış görevi canınızı sıkabilir. Ama en azından yarışların bile her biri diğerlerinden farklı. Bir de uzun görevler var tabii. 15 dakika görevi tırmalayıp duruyorsunuz ve tam sonunda küçük bir tümsek, nehre uçan bir araba ve boş giden emekler film şeridi gibi akip gitmekte. Her zamanki gibi oyunu sadece evimizde save edebiliyoruz. İnsan keşke uzun görevlerin ortasında bir save alsa diye hayatılmıyor değil. En azından her bölgede 4-5 ayrı satın alabileceğimiz ev var yine ve para bayilarak da olsa save noktalarımızın sayısını artıtabiliyoruz.

METROSEKSÜEL BİR KAHRAMAN

GTA III'de hiç konuşmayan kim olduğu belirsiz bir karakteri oynadığımızı hatırlarsınız. San Andreas'da ise oynadığımız karakter çok iyi çizilmiş. Her görevden önceki demoda biraz daha ıslanıyor ana karaktere. Özellikle Catalina ile yaşadığımız firtinalı ilişki ile CJ'in karakteri biraz daha gün ışığına çıkarıyor. San Andreas bize güzel bir hikâye ve iyi tanımlı bir karakter vermekle kalmayıp GTA III öncesinde yaşananlara da ışık tutuyor. Catalina'lı bölgelere dikkat ederseniz bu sürprizi yakalayabilirsiniz. Zaten oyun zaman dilimi olarak Vice City ile GTA III arasında geçi-



San Andreas Müzikleri ve Filmi

Eğer San Andreas'daki radyoları beğendiyseniz müzik CD'si olarak da alabilirsiniz. www.amazon.com adresinde iki ayrı versiyon bulunuyor. Buna aside biri 8 CD'lik tam versiyon. Reklamlarına kadar bütün radyolar bu 8 CD'de bulunuyor. Diğer versiyon 2 CD'lik derleme bir çalışma ama bunun yanında da San Andreas öncesi olayları anlatan ve oyun içi grafiklerle hazırlanan bir DVD film geliyor. Introduction adındaki bu filmin özellikle CJ'in annesinin ölümü ile ilgili sırları öğrenebileceğimiz.



Carpığınız araçların sürücülerini elde kürek söyle üzérinize yüreyyebiliyor. Gece vakti fırsatırmamak elde değil.

pardık ama CJ öyle ucuz bir insan değil. O gerçek ilişkilerin adamı. Oyun boyunca karşısına çıkan pek çok güzelle aşk yaşama şansı yakalıyor. İlk sevgilimiz Denisse'yi bir görev sonrası ediniyoruz. Ama olmadık yerlerde karşımıza çıkan bazı kızlar cinsel caibemize kapılırsa bir ilişki başlatabiliyor.

Aynı gerçek hayatı gibi, San Andreas'da da kız arkadaş sahibi olmak öyle kolay bir iş değil. Düzenli olarak uğrayıp kızı dışarı çıkarmalısınız. Oyunda fast-food'lardan, salaş barlara, lüks gece kulüplerine kadar kız arkadaşınızı götürülebilceğiniz pek çok mekân var. Her kızın zevki farklı tabii. Ayrıca onlar da sizden o geceye özel taleplerde bulunabiliyor. Mesela hadi çıpır biraz karşı çete elemanı vuralım diyebiliyorlar (eh kimin sevgilisi). Siz de sürekli onların gön-

lünü hoş tutup bir öpücükle çalışmaya ve nihai skora ulaşmaya çabalayıp duruyorsunuz.

Ama öyle kas yapmakla ve kız peşinde koşmakla cinsel cazibe olmuyor. Kendinize iyi bakmalısınız. Özenli olarak saçınızı yaptıp, üzerinize giyecek güzel bir şeyler almaz, vücudunuza dövmelerle süslemeyeniz kızlar size pas vermiyor. Oyunda saç şekli ve giyecek konusunda çok fazla seçenek var. Ama yapabileceğiniz dövme sayısı sınırlı ya da ben yeterince dövmeci dolaşmadım henüz.

PIMP CJ'S RIDE

Tamam buntara özen gösterdik ve CJ'i güzel bir şekilde soktuk. Ama ne kadar filinta olsa da sık bir arabası olmayan kahraman olur mu? GTA bize sürebileceğimiz 160 kadar araba ve 10 motosiklet sunuyor. Önceki oyunlardaki tüm araçlar elden geçirilmiş ve pek çok yeni araç konmuş. Söylededen geçmemeyeceğim, Banshee'nin yeni hali beni yaktı. Oyunun en başından beri garajda saklayıp ara sıra gitmeye çıktığım bir Banshee'm var. Defalarca sır onu patlattığım için oyunu yeniden yükleyip bitirdığım görevleri baştan yaptığım oldu.

Üstelik bu araba bolluguña bir de araç modifikasyonu-

RADIOSTAR

San Andreas'ın tüm GTA'lar içinde bugüne kadar ki en iyi radyo sahibi olduğu tartışma götürmez. Bunun en önemli sebebi de DJ'lerinin başarısı. Bu DJ'lerden en meşhur ikisi ise...

AXL ROSE Kendi şarkısı Radio:X'de

çalınadursun Guns n' Roses'in karizmatik solisti Axl Rose K-DST kanalının DJ'siğini yapıyor. Belki süper bir performans sergilemiyor ama onu özleyen eski hayranları için (mesela ben) hoş bir sürpriz.

ANDY DICK Bizde çok tanınmasa da MTV'nin bir numaralı sunucusu Andy Dick. Şu aralar The Apprentice benzeri The Assistant programı ile bir hayli gündemde. WCTR'daki Gardening With Maurice programını mutlaka dinleyin. Gülmekten yıklılacağımız.

nu eklemek lazım. Önce The Sims, sonra Street Fighter şimdi de NFS: Underground... Evet, San Andreas her oyundan ufak bir şeyler almış. Araçlarınızı özel garajlarda modifiye edebiliyorsunuz. Los Santos'daki sadece Low Rider'ları modifiye etmenize olanak veriyor. Ancak San Fierro'ya girmenizle modifiye edilebilir araç sayısı artıyor. Modifikasyonlar arasında bol renk seçenek, arkası yanlarına katnatlar, kaput üstü izgaraları, çelik cantalar, hidrolik süspansiyon ve nitro gibi temel şeyler var. Aracınızı modifiye ettiğinizde hem görünüşü hem de performansı artırıyor.

San Andreas öylesine detaylı ve derin bir oyun ki içinde kaybolmamak mümkün değil. Oguna dair anlatacağım daha çok detay var. Belki daha yarısını ancak anlatabildim. Aslına bakarsanız bugüne kadar yazdığım tüm incelemeler içinde beni en çok zorlayanlardan biri San Andreas. Daha oyunu birkaç saat oynadıktan sonra kendi kendime "Bu nasıl oyun, nasıl yapılır bu kadar detay?" dedemen edemedim. Hatta Sinan'la San Andreas'ın kaç sayfa yazılması gereğine dair konuşmamız da görülmeye değerdi.

- San Andreas'a kaç sayfa ayırdın Sinan?
- İki sayfa ayırdım yeter mi?
- Şaka yapıyorsun herhalde.
- Tamam, dört olsun.
- On iki sayfadan bir sayfa az olursa yazmam.
- ??!!!!???
- Çok ciddiyim.
- Bütün dergiyi San Andreas yapalım istersen! Tamam altı sayfa al, kaybol gözümün öünden.
- İmhh...
- Manyma güzelim 12 sayfa inceleme mi olur?
- Peki 10 olsun.
- Sekiz?
- Anlaştık

BALIK MİSALİ

Neyse madem zar zor kopardık bu sayfaları boş harcamadan detaylara dönelim. Mesela CJ'in yüzdürem biraz. Yanlış duymadınız artık yuzbiliyoruz.

Tabii bu yeni özellik beraberinde harita-

Cok fazla kas çalışın, silah yeteneğinizi Hitman'e getirip çift SMG ile yollarında dolanın. Pek kimseler karşısına çıkmak istemeyecek.



San Andreas'da Kimler Var?

San Andreas'da yarım düzine oyuna yetecek kadar karakter var. Burada bu karakterlerden bazılarını bulacaksınız. Onlarla nasıl geçineceğiniz biraz da size kalmış.

Tenpenny: Amerikan filmlerindeki tüm pislik polislerden daha bir pislik bu adam. Dakka birde kendi işlediği bir cinayeti üzerimize yıkıyor zaten. (Samuel L. Jackson seslendiriyor)



T-Bone Mendez: Mike Toreno'nun iyi kiyimi bu arkadaş. Hem tehlaklı hem de bizimle oyun oynamaya bağılıyor. (Kid Frost seslendiriyor)



CJ: Oyunun esas oğlani. Eğer yaşıyı okumaya bu kutudan başlamadısanız zaten az çok tanıyorsunuz.

Sweet: Biricik ağabeyimiz. Bizi küçük kardeşin ölümünden sorumlu tuttuğu için başta biraz ters davranışlı. Ama sonuçta kan CJ'İ ona bağlayan çok güçlü bir kardeşlik duygusu var.

Kendl: Bu da biricik kız kardeşimiz. Bunun gibi geneye sahip bir oyuncak karakteri daha bilmiyorum. Konuşmaya başladı mı Catalina'dan beter. Ama ne de olsa kardeş seviyoruz yine de.

Ryder: Bu da Groove'un uşuk elemanı. Esrareşlik sınırlarını zorladığından ağızdan çıkan hiçbir söz bir anlam bulmuyor genelde. Dikkat edin sizi tehlaklı görevlere sürükleyecektir.

Pulaski: Belanın diğer adı; Tenpenny'nin kankası. Beyaz olmasının da etkisiyle buna daha bir grile olacağınız. (Chris Penn seslendiriyor)

Hernandez: Tenpenny ve Pulaski'nin Latin versiyonu ve bu pis üçünün son elemanı.

Cesar: Başta Kendl'la çıkıyor diye kılı kapsak da sonradan harbi bir

BigSmoke: Groove'un eski çocuklarından sevimli dobbiço bir adam. Bizim için ilinci bir ağaçbey. Ama yine de onunla çıktığımız her görevde başımıza bela olacak.



Salvatore Leone: Yine önceki oyundan tanıdığımız bir karakter. Bu sefer karşımıza Las Venturas'da çıkıyor. (Frank Vincent seslendiriyor)



The Truth: Eski hipplerden, uyuşturucu içinde bir meczup. Oyunun en renkli karakterlerinden biri. (Peter Fonda seslendiriyor)



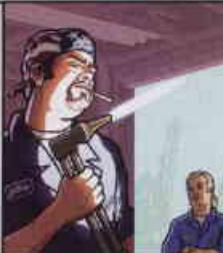
Wu Zi Mu: Çin mafyasının başlarından. Bize çok faydası dokunacak, iyi bir dost aynı zamanda.



Ran Fa Li: Bu da çin mafyasının babalarından. İğrenç yemek yiip iğrenç oyun oynamak dışında bir numarası yok.



Jethro ve Dwaine: Bizim için San Fierro'da çalışan bu ikiliyi belki Vice City'den de hatırlarsınız. Şoförümüz konusunda söylediklerini kale almayın.



Iak Yıldızı: Mulholland'daki dev malikânesinde yaşıyor. O.G. Loc'un kariyerine taş koyduğu için hesaplaşmamız gerekiyor. (Ice-T seslendiriyor)

Jizzy B: Toreno ve Mendez ile birlikte çalışan ve bizi fazlaıyla fitil eden bu adam aynı zamanda San Fierro'nun bir numaralı kadın tüccarı.

Claude: Bunun kim olduğunu da siz bulun. Çok kısa bir süre için Catalina ile maceranızın sonunda ortaya çıkıyor.

nin su altında kalan kısmının da tasarılanmasını gerektirmiştir. Sugun altına girdiğiniz an yosunlar, denizanaları, balıklar, kaplumbağalar ve yunuslarla dolu canlı bir atmosfer bulunuyoruz. İnsan bu kadar mı deli olur, GTA gibi %99'u üstünde geçen bir oyun için gidip yonus falan model mi? Rockstar olunca modellemekle yetinmez yapay zekâsını da öyle yapar ki yunuslar sizinden kaçmazken kaplumbağalar onlara dokunduguñuz anda vinn diye karanlık sularda kaybolur.

Su altında ilerlemek eğer dikkat etmezseniz boğulma riski de getiriyor. Ama su altında ne kadar kalırsanız cigerlerinizin kapasitesi başka bir deyişle su altı yeteneğiniz artıyor ve o kadar uzun süre havasız kalabiliyorsunuz. Aslında bu deneyim kazanma olayı hemen hemen bütün yetenekleriniz için geçerli. Daha önce GYM'lerde Muscle ve Stamina'yı artırbildiğimi söylemiştim. Ama sokakta yumruk yumruğa kavga ederek veya bol bol koşarak yavaş da olsa bunları artırabiliyorsunuz.

Vücut özelliklerini gibi silah kullanma yeteneğiniz de zamanla artıyor. Her silahın Poor ile Hitman arasında değişen farklı deneyim seviyeleri var. Bir silahatçı deneyiminiz arttıkça o silahla daha isabetli atışlar yapmaya başlıyorsunuz. Ayrıca ateş ederken koşabilmek gibi yeni yetenekler de kazanıyorsunuz.

Aynı şekilde araba, motosiklet ve uçuş yetenekleriniz de artıyor. Araba sürme yeteneğiniz arttıkça bütün arabaları daha rahat kontrol etmeye başlıyorsunuz. Ayrıca takla atan arabaları dört teker üstüne indirmek de kolaylaşıyor. Motosiklet yeteneğiniz arttıkça da bir yerlere çarptığınızda motordan düşme ihtimaliniz azalıyor.

Aynı vücut özelliklerini artırmak için Gym'e gittiğiniz gibi sürüs yeteneğinizin artırmak için de sürüs veya uçuş kurslarına gidebilirsiniz. Hatta bot kullanma kursu bile var. Bu kurslar bir dizi testten oluşuyor ve sanırım bütün testleri tamamlayınca o konudaki yeteneğiniz artıyor. Açıkçası bana sıkıcı geldiği için her kur-

su birkaç test yapıp bıraktım.

ÇALIŞANA İŞ ÇOK

Ama San Andreas'da paranızın bitmesi o kadar da büyük dert değil. Eskisine göre çok fazla meslek alternatif var. Yine taksi, polislik, ambulans, itfaiye gibi işler ekmek ve ekstra eğlence kapınız olabiliyor. Bunların yanı sıra artık tır şoförlüğü, otopark valiliği, hırsızlık, beyaz kadın ticareti, kuryelik, yarış şoförlüğü, tren makinistiği, çalıntı araba satmak, taş ocağında bomba uzmanlığı gibi alternatif ekmek kapıları da var. Bunlardan bazıları taksi şoförlüğü gibi her zaman yapabileceğiniz şeyler bazıları da gittikçe zorlaşan yan görev serileri.

Tabii bu kadar çalışan bir insanın eğlenmeye de ihtiyacı var. Kazandığınız paraları CJ'in bakımına ayırbileceğiniz gibi barları gezip kumar veya bilardoda riske atılabırsınız. Oyunda basketbol oynama seçeneği olduğunu da çitlatmışım. Diğer yandan barlarda bulduğunuz arcade makinelerindeki oyunlar bir hayli zevkli,

SA - FILES

San Andreas gizlerle dolu bir dünya. Bugüne kadar oyunda Bigfoot'tan Manhunt'ın kapağındaki Leatherface'e, Ufolardan CJ'in annesinin hayaletine kadar pek çok garip şey görüldüğü iddia edildi. Bunların çoğu kanıtlanamasa da hala pek çok kişi varlıklarına inanıyor. Ayrıca hayalet arabalar, uzaylıların frekansını alarak bozulan Radio:X, bir seri katilin toplu mezarı gibi genel kabul gören gariplıklar da var. Zaten San Andreas'da ve özellikle de çöl bölgesinde pek çok terkedilmiş kasaba ve ürpertici mekan bulabiliyorsunuz. Bunların varlığına inanan bazı oyuncular www.gtaforums.com adresinde bir hayalet avi takımı bile kurduklar. Pek çoğu ispatlanamasa da bunları araştırmak bile başlı başına bir eğlence.

Ayrıca Rockstar oyunun içinde 30'dan fazla sürpriz yumurta olduğunu açıkladı. Bunların bir kısmı bulundu ama çoğu hala bilinmiyor. Biz de Level Strateji Ustası Özel için bunların peşindeyiz. Yumurtaların yanı sıra buglardan kaynaklanan pek çok enteresan olay da var. Av hiç fena gitmiyor size. Strateji Ustası özel'de bir dolu enteresan ipucu vereceğiz. Şimdi benden küçük bir tip. Her gece wbir kere olsun başınızı kaldırıp Ay'a bakmayı ihmal etmeyin. Las Venturas çölünde dolanırken CSR dinleyin, Big Ear'a yaklaşıncı Raido:X'ı açın. Ha bir de CJ'e annesinin mezarnı ziyaret ettirmeyi ihmal etmeyin.

Doom III'dekine siz arcade oyunu mu diyorsunuz? San Andreas'da 3-4 farklı arcade oyunu var ve bunların hepsi çok eski başıt oyuların yeni yapımları. Kaptırınız mı uzun süre oynatıyor kendisini.

TINY TECHNO TERRORISTS

GTA serisinin kendine has en büyük özelliği radyolarıdır elbette. Oyun içi müzik kavramına yeni bir anlam katan GTA radyo kanalları, San Andreas ile tam anımlıyla zirveye çıkıyor. Vice City bize 80'lerin bazı klasiklerini yeniden dinletmiş ama hem seçilen parçalar hem de DJ'lerin performansı San Andreas'da çok daha iyi. Üstelik bu sefer her kanal çok net bir müzik türüne ayrılmış. İsterseniz bir liste ile bunlara göz atalım.

WCTR Talk Show

Master Sounds Klasik Soul, Groove

Playback Klasik Hip-Hop

Bounce FM Funk

K-DST Klasik Rock

K-Jah Reggae

CSR Modern Soul

Radio:X Hard Rock, Grunge

K-Rose Country

Radio LS Modern Hip-Hop

SF-UR House

Sizin için San Andreas'da en çok beğendiğim şarkıları da bir liste olarak yerleştirdim buralara bir yere. Ona göz atacak olursanız benim en çok K-DST ve Radio:X dinlediğimi görürsünüz. Ama SF-UR, Radio Los Santos ve Master Sounds başta olmak üzere diğer bütün kanalları da bir iki kez dinledim. Müzik türleri bana hitap etmesse bile hem DJ'lerin muhabbeti hem de geri planda tıngırdamaları o sırada ne yapıyor olursanız olun

oyundan sıkılmanızı engelliyor. Bunda en büyük etken bence seçilen şarkıların çoğunun yolda araba sürerken çok iyi gitmesi. Biraz Pavlov'un Köpeği mantığında olacak ama ben Rusty Cage veya Barracuda çalışmaya başladığında o an ne sürüyor olursam olayın gazı köklemeden edemiyorum. Diğer yandan Free Bird veya Horse With No Name başladığında da şehir dışına doğru kıvrılıp sessiz boş yollarda uzaklıla doğru ağır ağır gitmek geliyor içimden. Haliyle o an peşimde polis veya FBI varsa oyunun salahiyeti açısından iyi olmuyor.

Ama oyunda görevlerin canına okuyan bir kanal varsa o da WCTR. Önceki GTA'lardaki talk show kanalları da güzeldi ama WCTR bir başka olmuş. Kaç kere görevin ortasında gülmekten yıldız gibi görevi kaybettim bende hatırlıyorum. Herhalde WCTR'daki her program 5 kere falan dinledim ama hala bir görev falan alacaksam önce kenara çekip dinlediğim programın bitmesini bekliyorum. Özellikle Gardening with Maurice ve Wild Traveler favorilerim. Ayrıca haberleri işte dinleyin çünkü bizim yaptıklarımıza bağlı olarak sürekli değişiyor. WCTR'in tek kötü yanı duyduğunuza anlayacak kadar İngilizce gerektirmesi. Ama inanın bana İngilizcenizi geliştirebilir Listening derslerine asılmak için iyi bir neden.

GÜN BATIMINDA S.A. BAŞKADIR

Oyunun ses efektlerinde Vice City'ye göre bir gelişme hissetmediğim ben. Araç, silah sesleri, trafiğin sesi vs yine gayette iyi kullanılmış. Ama oyunun diğer yanlarına göre çarpıcı bir yanı yok. Ama iş grafiklere gelince işler Vice City'den bu yana bir hayli gelişmiş. Grafikler daha detaylı ve güzel görünüyor. Hepsi olmasa da pek çok araç daha iyi ve detaylı modellenmiş. Evler ve sokaklardaki detay seviyesi de bir hayli artmış. Ama grafiklerdeki en çarpıcı yan Rockstar'ın bazı yeni teknoloji ve efektleri kullanmış olması. Bunların içinde Manhunt'da kullandığı bazı ışık ve gölgelik teknikleri de var. Benim en çok hoşuma giden ise gün doğumu ve batımında ortalığa yayılan kızzıllık. Bugüne dek başka hiçbir oyunda bu kadar nefes kesici bir gün batımı görmemiştim.

Ayrıca oyundaki animasyonlar da çok gelişmiş. Araba çalışmaktan, kutulara tırmanmaya kadar hareketlerin daha gerçekçi olduğunu görüyoruz. Ara demolar için yapılan motion capture çalışması da bugüne kadar yapılanların en kapsamlı.

KONTROLLER

San Andreas'a bir dolu detay eklenmesi haliyle pek çok yeni kontrol özelliğinin de eklenmesini gerektirmiştir. Mesela yeni dövüş teknikleri, arabaları hidrolik süspansiyonla zıplama, motor veya bisikletin öününe kaldırma, uçaklar için rudder kontrolü, sokaktakilerle konuşma, eğilip sessizce ilerleme, ateş ederken yerdelerde yuvarlanma, yüksek duvarların üzerine tırmanma vs. Ayrıca arayüzde de benzer şekilde yenilikler konması gerekmış. Bunlara örnek olarak da uçaklar için altimetre ve ufuk göstergesi, üzerindeki oksijen göstergesi, hırsızlıkta Stealth gibi örnekler verebiliriz.

Ama tüm bu eklemelere rağmen hem kontroller hem de arayüz o kadar akıcı değil-





BMX ile akrobasi zevkli tabi ama trafikte yapmasanız iyi olur.

tirilmiş ki siz bu değişikliği neredeyse hiç hissetmiyorsunuz. Yeni kontroller kenara köşege, gözünüzü sokulmadan yerleştirilmiş. Böylece oyuna bir ton yeni şey eklendiği halde oynamabilirliği hemen hiç zorlaşmamış. Bildiğimiz GTA gibi oynanıyor işte. Bu da San Andreas'ın şaşılacak özelliklerinden biri.

MULTIPLAYER???

Zamanında San Andreas'ın online multiplayer desteği olacağına dair pek çok iddia ortaya atılmıştı. Bu doğru çıkmasa da oyun içinde iki kişi oynamabilme şansınız var. Bunun için el ele tutuşmuş kırmızı adamlar ikonunu arayın. Bu ikonun üzerine gelip ikinci DualShock'un herhangi bir tuşuna basarsanız kamera yükseliyor ve oyunu iki kişi oynamayıporsunuz. Bu modda genelde serbestçe gezebilir ve küçük yan görevler yapabiliyorsunuz. Ayrıca bilardo gibi mini oyunları da iki kişi oynamak mümkün.

NİHAİ SKOR

Belki fark ettiniz, oyun hakkında önemli bir konuğun es geçti. Oyun içi şiddet, etik değerler vs. Artık bu muhabbetlere hepimizin karnı tok. Yine de San Andreas hiçbir zaman 18 yaş altındaki gönlü rahatlığıyla tavsiye edeceğim bir oyun değil. Sonuçta bu sivilleri vibratörle öldürübeldiğimiz, baştan aşağı küfür dolu (hepsinin ağızı bozuk bunların), eğlenceli bir oyun. Siz de 18 yaşın altındaysanız bu incelemenin keyifle yetinip uzak durun ve zamanın gelmesini bekleyin. Küçük kardeşlerinize, çocuklarınıza falan da oynatmayın. Sırf laf olsun diye söylemiyorum çok ciddiyim.

Şimdi geldik karar anına. Ricamı dikkate alıp bu sayfayı çevirene kadar gerilimi bozmayan, nota bakanlarla teşekkürler. Kopya çekenler ise bir duvar dibine tek ayak üzerine dikilebilirler. Görüdüğünüz gibi San Andreas çok yakışsa da "O" kusursuz mükemmel oyun değil. Oyunun eksik iki puanının iki sebebi var. Birincisi bazen komik olsa da yapay zekânın görevlerin canına okuyabilmesi. Big Smoke motora binemiyor diye aynı görevi üç kere baştan almak hiç de eğlenceli değil. Diğer sebep ise uzun görevlerin sonunda küçük bir hata yaptığınızda bir dolu gidip tekrar görevi alıp, tekrar her şeyi baştan yapmak zorunda olmamız. Bu tip belki 20 tane görev var. Arańlarda oyun bir save alıyor olsa San Andreas'dan çok daha fazla zevk alabildirdim.

San Andreas tüm platformlar içinde gelmiş geçmiş en iyi oyun mudur sakin kafaya başka bir yerde tekrar tartışırız. Ama bana sorarsanız bugüne kadar yapılmış en iyi Playstation 2 oyunu. Ayrıca bugüne dek yapılmış en detaylı oyun. Bu tamamen şahsi fikrim elbette. Buna katılan ya da katılmanın Rockstar'ın bu oyun için harcadığı emege saygı duymamanız mümkün değil.

-Tuğbek Ölek

SAN ANDREAS



- 1 Barracuda / Heart
K-DST
- 2 Rusty Cage / Soundgarden
Radio:X
- 3 White Wedding / Billy Idol
K-DST
- 4 Free Bird / Lynyrd Skynyrd
K-DST
- 5 Mother / Danzing
Radio:X
- 6 Personal Jesus / Depeche Mode
Radio:X
- 7 Welcome to the Jungle / Guns n' Roses
Radio:X
- 8 Killing in the Name/Rage Against the Machine
Radio:X
- 9 Plush / Stone Temple Pilots
Radio:X
- 10 Been Caught Stealing / Jane's Addiction
Radio:X
- 11 Horse With No Name / America
K-DST
- 12 Hellraiser / Ozzy Osbourne
Radio:X
- 13 Pretend We're Dead / L7
Radio:X
- 14 Strutter / Kiss
K-DST
- 15 Unsung / Helmet
Radio:X
- 16 Gren River / Creedence Clearwater Revival
K-DST
- 17 Movin On Up / Primal Scream
Radio:X
- 18 How I Could Just Kill a Man / Cypress Hill
Radio Los Santos
- 19 Them Bones / Alice in Chains
Radio:X
- 20 Slow Ride / Foghat
K-DST

BARRACUDA

Ann ve Nancy Wilson kardeşler debut albümleri Little Queen ve hit şarkısı Barracuda ile 1973'de listeleri alt üst etmişti. Heart, Greatest Hits albümü ile yine bir numara.



RUSTY CAGE

Seattlein parlayan yıldızı Soundgarden, dağıldıkları iddiasına muhtesem bir albümle cevap verdi.



MOTHER

Glenn Danzig'in Misfits'den ayrıluşuna boşuna üzülmüşüz. Glenn'in kendi ismini verdiği yeni grubu Danzig, Heavy Metal'e yepyeni bir soluk getirdi ve ilk hafifadan beşinci sıraya yerleştii.



Copyright © 2004 by VBC Publishing

Levelboard



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

AKSIYON

www.aralithalat.com

Yapımcı: Rockstar

Yaş Sınırı: 18

Orjinal olarak: Var

Dağıtıcı: Aral İthalat

Kaç oyuncu: 1-2

Fiyat: 139.000.000

DESTEKLЕНENLER

Dolby Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online (sadece kamuflaj indirmek için)

Dünya Alışmак: Orta

İngilizce Gerekliliğini: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

Ses



SA'nın artılarının buraya

Oynamabilirlik



siğabeceğini

Multiplayer



düşünmüyorsunuz

Eğlence



herhalde.

LEVEL



▼ Görevleri tekrarlama

NOTU



▼ sıkıcı olabiliyor, FPS

Alternatif: GTA III, GTA Vice City, Driver 3



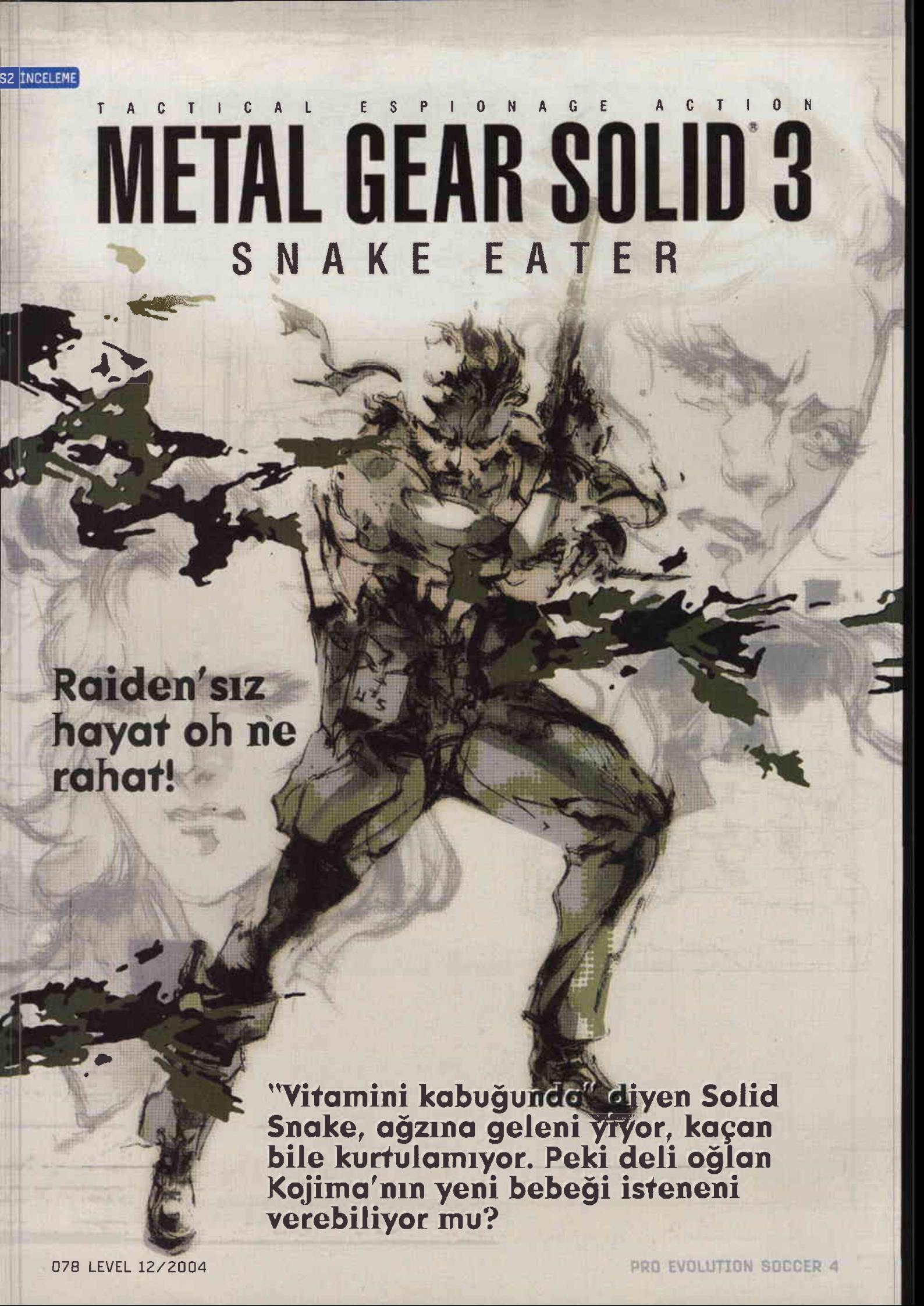
▼ düşebiliyor:

98

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER



Raiden'siz
hayat oh ne
rahat!

"Vitaminı kabuğunda" diyen Solid Snake, ağızına geleni yiyor, kaçan bile kurtulamıyor. Peki deli oğlan Kojima'nın yeni bebeği isteneni verebiliyor mu?



"Evet Snake, bunca yıldır senden sakladım. Ben senin baba değilim. Ben senin annenim"
"Bizim aileden normal biri çıkmaz ki zaten."

Normal ayılarından biri olsa, avuçlarım heyecandan terlemiş bir şekilde, titre-gerek girerdim Metal Gear Solid 3 ya-zısına. Ne de olsa oyun tarihinin en büyük serilerinden, Hideo Kojima'nın her biri bir öncekinden daha iyi olan MGS serisinin son oyunundan bahse-deceğiz az sonra. Birçoklarının kalbinde (benim de) özel bir yeri olan Sna-ke'le yeniden buluşacağız. Metal Gear Solid 2'de neredeyse bir yan karakter olarak görülmüştü. Ama üçüncü oyun-da geri dönüyor, biçağını çekiyor ve efemine Raiden'in uzun lepsişa saçla-rından tutup "annene geri dön, süt çö-cugu!" diyor. İşte böylesine efendi bir karakter Solid Snake.

Yalnız Snake'in zamanı biraz şaş-mış son oyunda. Günümüzde değil

1964'te, soğuk savaşın hızla ısınmaya başladığı Küba fü-ze krizi sırasında başlıyor. Geçmiş zaman olunca hem tek-noloji, hem de Snake'in düşmanları oldukça farklı. Gen as-kerlerinin yerini Rus askerleri al-mış. Yalnız Snake'te bir tuhaftır var. Oyun sırasında çeşitli nok-talarda hem telsizdeki patro-nundan, hem de "patronun-dan" acemi asker muamelesi görse de, görünüşü 35 yıl sonraki görünüşüyle aynı... Ama tabii, her şeyin bir sebebi var, Koji-ma'nın evreninde hiçbir şey sebepsiz değildir. Neyse, Snake'in gö-revi Amerika'ya iltica etmek isteyen bir Rus roket mühendisini Rus-ya'dan kaçirmak. Ama



Oyunun zaman akışında bariz bir tuhaftır olduğunu yavaş yavaş sezmeye başlıyoruz. Hover eden gözetleme araçları mı? 1964'te?

tabii daha önce bir MGS oyunu oynadıysanız hemen tahmin edeceksiniz ki, hikaye hiç de burada kalmayacak ve oyunun akışı sizin yerden gere vuracak.

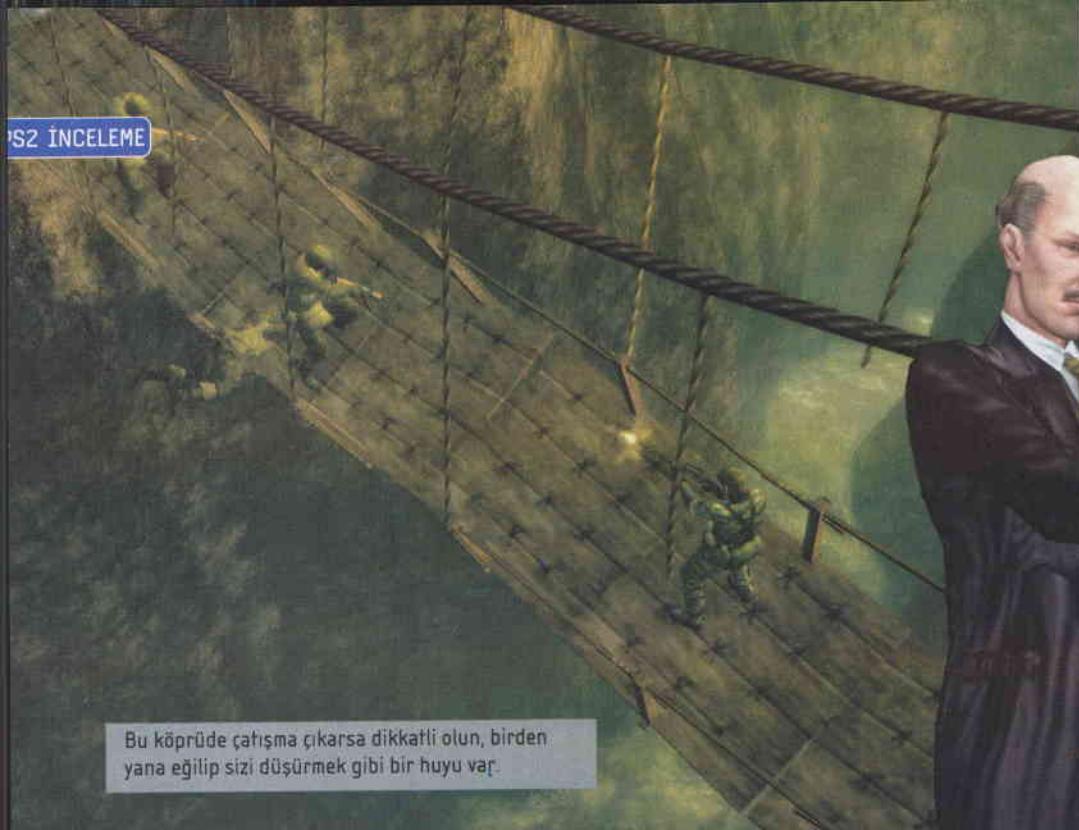


Artık şundan eminim: Oyunun yapımcısı Hideo Kojima tam bir deli-dahi. İlk iki oyundaki senar-yo sürprizlerinden bu ada-min oyuncusunu dumur etmeye and içtihini biliyoruz zaten. Ama MGS1 ve 2'nin bütün açık noktalara-kını kapatır ve soruları cevaplar-ken Snake Eater daha başından itibaren en kurt, en sürprizli film sonlarını "biliyordum" sırtıyla

Su kamuflajı yerine üstü çıplak kalmayı tercih eden Snake, şelalenin altında soluklanırken.



THE BOSS
Bütün Solid oyun-larında adı geçen genetik babamızın, aslında öğretmen ve akıl hocamız olan efsanevi bir kadın asker olduğu gerçeği kolay yutulur bir lokma değil. Ama ne kadar karizmatik ve sağlam bir karakter olduğunu gördüğünüzde anında saygıınızı kazanacak The Boss,



SOKOLOV

Korkağın teki olan bu herif MGS3'teki en büyük derdimiz. Roket mühendisi olduğu söyleniyor, sağ olarak Amerika'ya kaçırılmamız isteniyor. Ama kendisi bir türlü kurtulamıyor Rusların elinden.

Bu köprüde çatışma çıkarsa dikkatli olun, birden yana eğilip sizin düşürmek gibi bir huyu var.

izleyen beni bile dumur etmeyi başardı. Şöyledi ufak bir ipucu vereyim: Oyunun giriş videosunu oyuna başladıkten 2.5 saat sonra izleyeceksiniz.

HAYATTA KALMA BECERİSİ

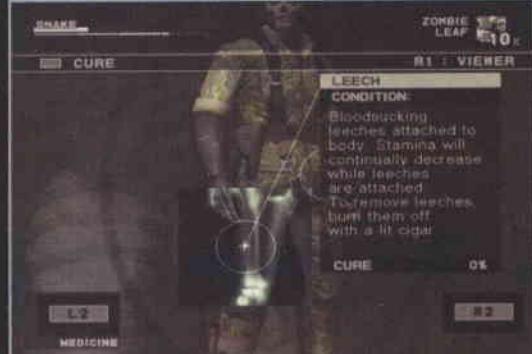
MGS3 hakkında bilgiler gelmeye başladıkça oyunun üzerine kurduğum yeni sistemden şüphelenmiştim: Hayatta kalma (survival). Artık ağılmızı gidermek, garalarımızı iyileştirmek ve kamuflaj yapmak zorundayız. Nasıl yani? Aksigona bırakıp ormanda tavşan mı avlayacağtık? Evet, aynen bunu yapıyoruz ama bu bize asla tuhaftır gelmiyor. Her ne kadar Kojima'nın oyunları çok fazla kendine has olsa da (Zone of Enders 2 ve Boktaî gibi) MGS3'e eklenen bu tuhaftır genilikler oyunun özüne hizmet ediyor. Yani En iyi Stealth Action oyunu olmasına...

START tuşuna bastığınızda oyunun en elzem menüsünü giriyorsunuz: Survival Viewer. Bu menüdeki ilk dört seçenek, oyunun yeniliklerini içeriyor. Tek tek bunlara bakalım şimdî.

Kamuflaj menüsünden güzüne ve vücudunuza o an bulundığınız gere uygun renklerde kamuflaj seçiyorsunuz. Kamuflajın ne kadar başarılı olduğunu oğunda sağ üstteki Camo Index'ten görebilirsiniz. Kamuflaj çok önemli, çünkü MGS3'te daha önceki oyunlarda olmadığı kadar gözlemlenmeniz gerekiyor.

Backpack'te aletleriniz ve silahlarınız iki ayrı kategori

Bataklıktan çıktıığınızda sağınızda solunuza sülüklü yapmışmış mı diye bir bakın. Sülüklere sigara ile yakıp ödürebilirsiniz.



de toplanmış. Her ikisinden de aynı anda sekizer taneyi kullanım menülerine yerlesirebilirsiniz. Her eşyanın bir de ağırlığı var, ne kadar çok eşya taşırsanız dayanıklılığınız o kadar çabuk azalacak, o kadar yavaş koşacaksınız.

Evet, Snake de her asker gibi artık acıkyor. Allah'tan ilk oyunlardaki gibi soğuk metal koridorlarda değil, hâyat kaynayan bir ormanda bu kez. Ve hayatı olan yerde yiyecek de vardır. Yılanından arı kovanına, makarnasından tarantulasına kadar Snake'in menüsü oldukça zengin (e adam komando). Bütün yiyeceklerin ortak özelliği dayanıklılığını (Stamina) artırması. Stamina da iyileşme hızınız, ellerinizin titremesi, suyun altında nefes tutma, bir yerden asılı kalma gibi özelliklerinizi etkiliyor.

Oyunda insanı zevkten dört köşeden bir detay seviyesi var ve yiyecek kısmı da buna istsina değil. Öldürdüğünüz hayvanlar bir süre sonra cürüyor, cürüük yemek yerseniz mideniz bozuluyor, ilaç almanız gerekiyor. Ayrıca mideniz bozulken kendi etrafınızda hızla dönerseniz kusugorsunuz. Bu tür detaylar MGS 2'de devardı, ama MGS 3'te tam anlamıyla zirveye çıktı.

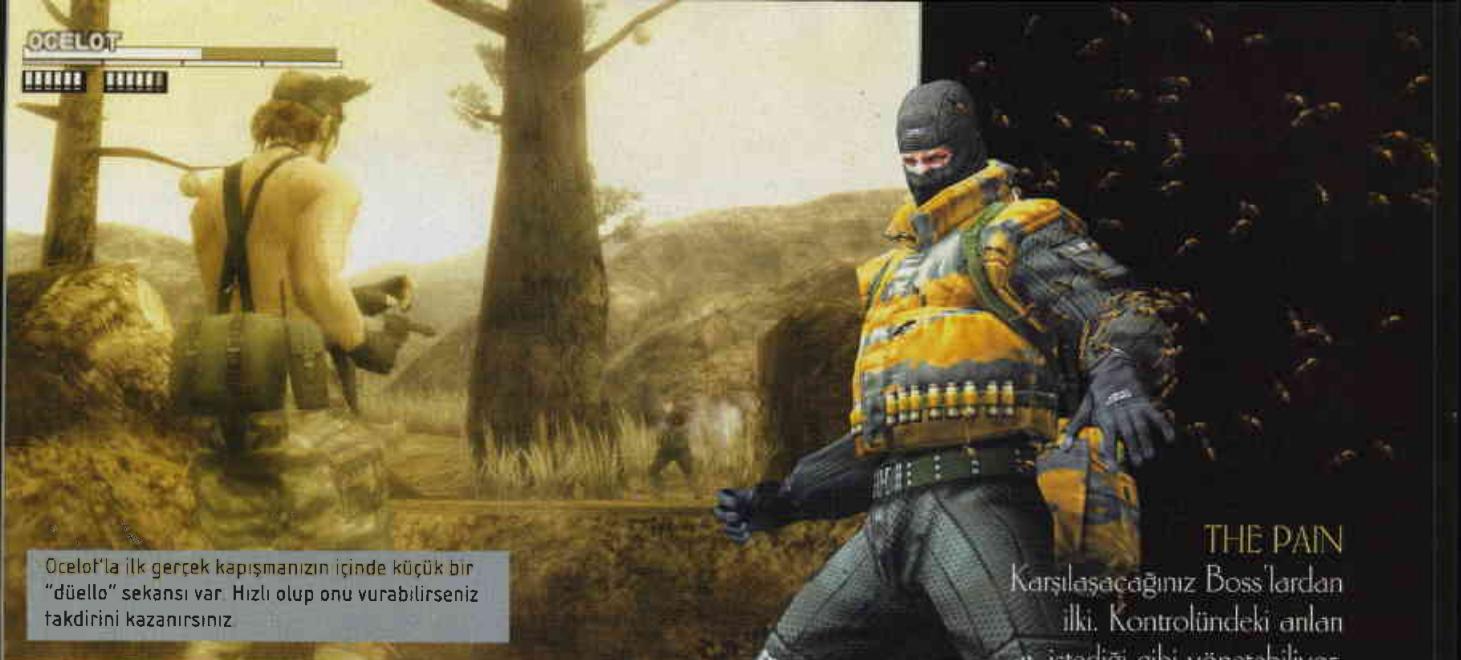
Son menü ise Cure, yani iyileştirme. Fiziksel ve kimyasal hasarlar olarak ikiye ayrılmış durumda. Birçok çeşit yara var, her yarayı tamamen iyileştiren ekipmanı sırası da bellidir. Ama ekipmanlar biterse korkmayın, gizlenip yemeğini yerseniz yaralarınız bir süre sonra iyileşiyor. Ama zehirlenirseniz (yiyecekten veya hasarat

sokmasından) dayanıklılığınız hızla azalmaya başlıyor ki, bu çok sakat bir durum. Acilen ilaç almalısınız.

Açıkçası hem yiyecek hem de iyileştirme seçenekleri aşırı basit bir şekilde uygulanmış. Çatışmanın ortasında ve sağlık sıfır yakınına birçokyla yaranan kurşun çatıştırmak, kırık kaburgayı iyileştirmek ilk bakışta oyunun gerçekçiliği için sakat gelebilir kulaga. Ama öyle değil, eğer bunlar çok gerçekçi yapılsaydı esas o zaman oynamanıllılık zedelenirdi. Her şey doğru yapılmış gibi göründüyor. Bu konuda tek şikayetim zırt pırt Survival Menu'ye girmenin oyunu çok bölmesi.

YAKIN DÖVÜŞ MESELESİ

Survival'ın üstünde bir de CQC (Close Quarter Combat - Yakın Dövüş) çıkacak basınıza. MGS1'de olan tutup boyun kırma MGS 2'de tutup boyun kırma ve canlı kalkan olarak kullanılmaya dönüştürülmüştür. MGS 3'te ise başı başına bir oyun haline gelmiş. Daire ile bir düşmanı yakaladıktan sonra yapabileceğiniz hareketlere şöyle bir bakarsak: Daireye basılı tutarak boğazını keşebilirsiniz. Daireye tip tip diye basarak bayıltabilir, buna devam ederseniz boynunu kirabiliyorsunuz. Kareye basılı tutup canlı kalkan olarak kullanabiliyorsunuz. Sol joystick ile çeşitli sekillerde yere atabiliyorsunuz. Son olarak da, sol joystick'e basıp sorgulayabilirsiniz. Bu sorgulama olayı oyunu 2 kat uzatabilir, çünkü sorguladığınız askerlerden gizli bölmeler, müzik dinleyebileceğiniz Healing Radio istasyonları gibi ilginç bilgiler alabiliyorsunuz. Bu da elinizden



Ocelot'la ilk gerçek kışışmanızın içinde küçük bir "düello" sekansı var. Hızlı olup onu vurabilirseniz takdirini kazanırsınız.

Sağda solda bulacağınız değişik kamuflajlar oyunu şenlendiriyor. Bu görünüşünüzün ara demolar da devam etmesi çok hoş.



geldiğince çok düşmanı öldürmeden sorgulamanızı gerektiriyor.

Evet, Metal Gear Solid 3, ikinci oyunun birçok konuda üstüne çıkmış. Karşılaşığınız her durumda uygulayabileceğiniz stratejiler o kadar çeşitlilikte. Düşmanı kafadan vurup bayıltmalı mı, rehin mi almalı, canlı yakaladığınız yılanı kafasına mı atmalı? Yoksa hiç fark ettirmeden yanından sürüp geçmeli mi? Ama en eğlenceli keleşi çekip dalmak değil mi? Karar sizin, seçim sizin. Oyun nispeten küçük mekanlarda (her ne kadar Metal Gear Solid 2'den büyük olsalar da) geçse de böylesine bir hareket zenginliğine sahip olmak çok güzel.

Snake'in av alanı coğulukla ormanlık araziler. Ama sürekli yeşil görmekten sıkılacağınıza sanmayın, orman hayat kaynıyor. Sadece topragın üstünde değil, başınızı kaldırığınızda dallar arasında koştururan sincaplar, suya daldığınızda envai çeşitli su yaratığı var. Kırılan, sürünen, uçan hayvanlar, békçi köpekleri, tuzaklar ve tabii ki Rus askerleri. Arada sırada geniş iç mekânları da giriyorsunuz, askeri bir üs, gizli bir laboratuvar uğrayacağınız iç mekânlar-

OCELOT: Ama Revolver değil. En azından henüz. Küçük bir tabancası olan çömez bir Rus Albayı (bir albayı ne kadar çömez olabilirse artık) iken Snake'ın dayak yiye yiye aralarındaki ilişki farklı bir boyuta gelecek.

dan bazıları. Bu iç mekanların tasarımları bana ilk Metal Gear Solid'ın bölümlerini anımsattı. Yani hareket ederken üst ve alt katta olanları da hesaba katmanız ve dikkatli olmanız gerekiyor. Tasarımlar açısından Metal Gear Solid 2'den daha iyi olduğu kesin.

NE DEMEK RADAR YOK?

Evet, radar yok, toplanacak sağlık paketi yok. Yani hem düşmanların gerini belirlemek, hem de iletişim eskiinden çok daha zor. Ne güzel, ne cici değil mi? Hemen korkmayın, kamınız tokken yavaş yavaş iyileşiyorsunuz. Çok seyrek bulunan Life Serum'lar da var. Radarın gerini ise 3 alet

THE PAIN

Karşılaşacağınız Bosslardan ilki, Kontrolündeki anlan istediği gibi yönetebiliyor. Özellikle yatanın içini kemiren Bullet Bee'leri çok tehlikeli, bunlar size isabet ederse hemen başınızıla yarayı oyun ve çıkartın.

Üzeri anırla kaplıyken vuramazsınız, bomba atıp anlan dağıdın.

alıgor: Motion Detector, AP Detector ve Sonar. Hiçbir tek başına radar kadar etkin değil, hatta hepsi birlikte de değil. Bu da oyunun gerçekliğini iyi yonda etkilemiş. Bu aletlerden kullanması en stresli de AP Detector. Yakınlarında insan varsa hem örtmeye, hem de Dual Shock'u titretmeye başlıyor. Bu yüzden en kısa zamanda ısı gözlüklerini (Thermal Glasses) bulmaya çalışın. Tuzakları, düşmanları, toplanacak ekipmanları ve av hayvanlarını gösterdiği için oyunun stresini yan yana azaltıyor. İsterseniz kullanmayı bilirsiniz, o zaman çok daha gerçekçi bir oynanış olur tabii, karar yine sizin.

SNAKE! ANSWER ME!

Bu oyunun sinematikleri için ölümlü, bitilir. Sinematik veya "Hollywood filmi gibi" demek Snake Eater'ın ara demolarına sağızılık olur. Bütün karakterler mükemmel resmedilmiş, birbirleriyle ilişkileri, duygusallıkları bu tür başka hiçbir oyunda görmemişimiz kadar derin. Ara demolar yine uzun uzun ve insanı hayatı bırakacak derecede iyi kurgulanmışlar. Özellikle Ocelot ile Snake'ın arasında gelişenler izlenmeye değer. Burnu havada genç bir askerden giderek MGS 1 ve 2'deki ürpertici Revolver Ocelot'a dönüşmesini, bu arada Snake'le karşı duyduğu saygıyla kanık nefreti görüyoruz. Ayrıca kışışımız gereken yeni Boss'ları var: The Pain, The Fear, The Fury, The Sorrow ve The End. Oldukça karizmatik isimler var öyle değil mi? Bir de onlarla konuşmayı deneyin. Özellikle koskoca bir ormanda bir The End'le stres dolu sniper kışışınızı uzun süre unutamayacaksınız. Şimdiye kadar alışığınız hiçbir Boss kışışmasına



TUHAF ÇOCUK ŞU HİDEO

Bir Hideo Kojima oyunu oynadığınızda tek bir şeyden emin olabilirsiniz: O oyun bir veya birkaç tabuyu yıkacaktır. Metal Gear Solid 2'yi, aslında tüm oyunun bir eğitim görevi olduğu, yanı kandırıldığımız gerçeğiyle bitirmiştir. Tüm Metal Gear Solid'lerdeki ortak nükleer silah karşıtı propaganda Kojima'nın daha derin idealler peşinde olduğunu gösteriyor.

Daha sonra Gameboy Advance'deki Boktai: Our Sun geldi. Buradaki vampir avcısının bazı özel güçlerini kullanmak için, GBA'ya takılan bir alet vasıtıyla güneş enerjisi toplamanız gerekiyordu. Kojima'nın bu konudaki açıklaması "oyuncuların daha çok dışarıya çıkıp gezmelerinin iyi olacağını düşünüyorum" oldu.

Snake Eater'da da çoğu oyunda bulamayacağınız birçok tuhaflık mevcut. Ama hepsi Kojima'nın üstün zekâsının ürünü ve nasıl alıştığımız kalıpların dışında bir oyun yapılabileceğini bize gösteriyor. Mesela, oyunda çok yara alıp aşırı derecede zor durumda kalırsanız, iyileşmenin en



benzemiyor. Boss demişken, bütün MGS'lerde adı geçen ve genetik oğlu olduğumuz "The Boss" da MGS 3'te ilk kez kendisini gösteriyor.

MGS teknik olarak ikinci oyundan yaptığı sıçramayı tabii ki yapamıyor, orada PS1'dan PS2'ye geçiş söz konusu. Ama MGS3'ün PlayStation 2'nin tüm sınırlarını sonuna kadar zordadığı bir gerçek. Grafik detayları, oynanış detaylarından aşağı kalmıyor. Grafik ve seslerin kullanımını bir süre sonra oyunun profesyoneli olmanızı, haliyle kendinizi ormanda

kolay yolu ne biliyor musunuz? Save edip oyundan çıkmak ve bir süre oyunu açmamak. Evet, resmen oyundan çıkışmanız isteniyor. Bu sürede bir çay içip arkadaşlarınızla konuşabilirsiniz. Bu arada Snake daha hızlı iyileşiyor ve oyuna döndüğünüzde yaralarından kurtulmuş oluyor.

Bir diğer ilginçlik de Fake Death, yani sahte ölüm durumu. Çok zor durumda kaldığınızda, 5 tane olan Fake Death haplarından birisini alıversiniz ve Snake ölüyor. Hatta SNAKE IS DEAD ekranı bile çıkıyor, ama burada L2 ile menüyü seçebildiğinizi farketmiyorsunuz. Düşmanlar öldüğünüzü zannedip gidiyor. Ekrandaki SNAKE IS DEAD yazısı TIME PARADOX yazısına dönüşmeden (bu da oyunun bir diğer muamması tabii) Revival Pill'i alırsanız yeniden ayağa kalkıp yaralarınızı iyileştirmeye koyuluyorsunuz. Kisacası, ölü takıldı yaparak düşmanlarınızı kandırıyorsunuz.

Bu yılki E3 Konami konferansında, Hideo Kojima 2 metre solumda oturuyordu ve her Japon gibi İngilizce konuşmayı beceremiyordu.

EVE: MGS serisine James Bond havası katan seksi kadın. Ne zaman yanına gelse Snake'in eli ayagına dolasıyor, saçmıyor.

Çift taraflı oynadığından neredeyse şüphelenilse de, göze gönunden çok daha fazla gizli bu güzel hatunda.

Snake'miş gibi hissetmenizi sağlıyor. Bir hisirtinin yalandan mı, yoksa ayak sesinden mi çıktığını anlıyorsunuz. Zaten sesi yaklaştıran mikrofon sağesinde sesler oynanışta da önemli bir rol oynuyor. Su Üzerindeki yansımalar, ormandaki gece/gündüz döngüsü, rasgele başlayan yağmur ve ardından gelen sis...



Sevgili Eve'ımız motosiklette Ocelot'u tarumar ediyor. Berker de bu sahneyi görünce ters taktı atıyor.





MGS 3: SNAKE EATER

STEALTH ACTION

www.metalgearsolid.com

Yapımcı: Konami

Dağıtıcı: Konami

Medya: 1 DVD

Orijinal Olarak: Çıkacak

Fiyat: -

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online (sadece kamuflaj indirmek için)

Oyunu Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

Ses



▲ Muhtesem oynanış, senaryo

▼ Arada bir frame-rate

Oynamabilirlik



▲ ve sinematikler. Yeniliklerin

▼ düşüyor. Kamera açısı

Multiplayer



▲ hepsi doğru uygulanmış.

▼ bazen yetersiz kalıyor.

Eğlence



▲ En iyi Stealth Action oyunu.

LEVEL

NOTU



Alternatif: Splinter Cell 2

94

SNAKE MI DÖVER, SAM MI ?

Oyundaki en deli kamuflajlardan birisi: Timsah kafası! Bunu giyip su altına dalarsanız, düşmanlarınızı korkutabilirsiniz.

"PlayStation 2'de hâlâ bir hayat varmış" dedir. tecek kadar iyi.

THE END

Ben şimdi buraya ne yazayım? 2 yıl önce Metal Gear Solid 2'yi incelediğimde o güne kadar görülmemiş güzellikte bir oyundu. Metal Gear Solid 3: Snake Eater ise görünüşte MGS2 ile aynı, ama oynanış o kadar çok daha zengin ve hayran olmamak elde değil. Ama zaman ilerledi, Stealth Action türünde çok başarılı olan bir de Splinter Cell çıktı. Snake Eater bir çığrı açmıyor belki, ama yaptığı işi Metal Gear Solid 2'den daha iyi yapıyor. Seriyi takip edenlerin yüregini hedefləyən sürprizlerle dolu, teknik açıdan daha iyi, oynanış olarak daha iyi. Yani kesinlikle kaçırmanız gereken bir şaheser olmuş Snake Eater. Ama ilk defa oynayacaklara tavsiye: Önce MGS1 ve 2'yi bulup oynayın. Pişman olmazsınız. ☺

Sinan Akkol



Alemin en kral ve en sessiz iki kahramanı (Snake'in ne kadar sessiz olduğu tartışılır gerçi, ama...) Sam Fisher ve Solid Snake'i sizler için kapıştırdık.

KARİZMA

SAM: Sam Fisher'in soğuk bir tavrı ve yaşlılığının kaynaklanan umursamazlığı var. Düşmanları genellikle acımıyor. Bir kızı olduğu haricinde özel hayatı hakkında bir bilgimiz yok. Daima işlerin onun kontrolündeki hissi hakim. Ancak öldüğü zaman kontrolü elden kaybediyor.

SNAKE: Hafif alaycı, 3. oyunda biraz da çömez olmasının etkisiyle sık sık şaşırıyor. Hatta iş arkadaşları ve düşmanları tarafından aşağılanabiliyor. Öldürmekten çok etkisiz hale getirmeyi tercih ediyor. Özel hayatı ise, asla olmadı. Kadınlara karşı radyoda rahat konuşurken yüz yüze olup iş ciddiye binince tekliyor (?).

KAZANAN: SAM

KARAKTER

SAM: Pek fazla bir karakter gelişimi yok. Bir görevi var ve ne bahasına olursa olsun onu yerine getiriyor. Hatta sivillerin ölümü de genellikle umurunda olmuyor. İnsanı değerleri sorgulabilir.

SNAKE: Hem yardımcıları hem de düşmanlarıyla bir şekilde iletişim içine giren bir kişiliği var. Sam'e göre konuşmayı çok daha fazla sevdiginden olsa gerek, bilinmeyen yönleri ağır bassa da çok daha bütün bir karakter portresi çiziyor.

KAZANAN: SNAKE

AYAK UYDURABİLME

SAM: Düşman saflarının gerisinde çalışan bir ajan olarak değişen şartlara, düşmanların durumuna göre hareket edebiliyor. Hem lecrübesi hem de donanımı sayesinde oldukça esnek, ama alarmlar çalışmaya başlayıp işler biraz karıştı mı postu deldirmekten kurtulamıyor. Tabii ki karizmayı çizdirmeden.

SNAKE: Hem çevresi, hem de kendisi her türlü ortama uyabiliyor. Kamuflaj etmek, yemek bulmak, silah kullanımı, yakın dövüş, çevreyi kullanma, sırma gibi konularda bariz bir üstünlüğü var. Hatta, ölümü bile kandırabilecek kadar üstünlüğü var.

KAZANAN: SNAKE

EKİPMAN VE SILAHALAR

SAM: Yüksek teknolojinin tüm nümetlerinden faydalıyor. Oldukça çeşitli bir ekipmana sahip olsa da, silahları kısıtlı. Sonuçta asla alarm Caldırmaması gerektiğini, silahına başvurmamayı tercih ediyor. Az ve öz sayıdaki ekipmanını doğru şekilde harcıyor.

SNAKE: Hem ekipmanları, hem de silahları orman ortamına uygun. Her türlü duruma uyum sağlamasına olanak veren silah ve ekipman seçeneklerine sahip. Sadece alet ve silahlarının çeşitliliğiyle değil, bunları çok farklı şekillerde kullanabilmesiyle de göze batıyor.

KAZANAN: SNAKE



LEVEL HIT



MORTAL KOMBAT® DECEPTION™

Mortal Kombat serisinini yeni oyunu geldi gelmesine de, Deadly Alliance'i otoban da tokatlar mı, yoksa yine her şey galan mı? Dann! Açıklıyoruz. Okumaya devam edin!

KENDİNLE YÜZLES, KADERİNİ SEÇ!

Oyunu açar açmaz izledigim harika video ile mest oldum. Mekan Shang Tsung'un sarayı. Video esnasında konusun Shujinko, rakiplerin hepini yenen Deadly Alliance'in nasıl zaferi ulaştığını ve Dragon King'in eski ordu su Tarkatan savaşçılarını nasıl diriltiklerini anlatıyor. Ardından Raiden'in kalan son savaşçı olduğunu anlatırken Raiden, Shang Tsung ve Quan Chi arasındaki bir dövüşe çevriliyor gözler. Bu dövüş pek adil sayıl maz, zira ikiye bir ve kurban Raiden. Hala süper karizma olan Raiden bir müddet bu ikisini temiz pataklıyor, fakat bir anlık dalgınlık ve yorgunluğun da etkisi ile kallesę gerek indiriliyor. Zalim Quan Chi ve Shang güçlerini birleştirip dev bir ateş yılanı olu-

turuyor ve Raiden'ı alt ediyorlar. Ardından Shang Tsung ile Quan Chi dövüşmeye başlıyorlar. Yer sarsıntıları başladıkten kısa süre sonra Quan Chi, Shang'ı yeniyor. Sarsıntıların kaynağının sarau kapı

sına doğru yürüyen de vasa yaratık Onaga: The Dragon King olduğu anlaşılıyor. Onaga içeriye girdiğinde saraydaki ordusu da onu selamlıyor. Quan Chi ve Shang Tsung'un yolladıkları güç topları Onaga'yı gidişlamaktan



Vahşetin kendisi olmaya hazır mısın?

bile uzak kalırken, Raiden ayılıp elektrik atmaya başlayınca Onaga az da olsa yavaşlıyor. Raiden, Onaga'yı engellemek için kendisini kurban ediyor ve bir elektrik şoku biriktirerek patlatıyor. Ardından ekranda kalan sadece yüksüntiler ve Onaga oluyor.

Kallavi videonun ardından karşımıza bir menü çıkarıyor. Tercihlerden kan seviyesi, ölüm tuzakları ve tuş konfigürasyonunu ayarlayabiliyorsunuz. Profiles seçenekinde kendinize bir profil yaratılabiliyor ve oyunun her modunda kazandığınız kredileri (bu oyundaki para birimi "currency") profiline kaydederek The Krypt'te harcayabiliyorsunuz. The Krypt seçenekinde currency ile yeni karakterler, alternatif kıyafetler, videlar gibi bir çok gizli içeriği satın alabiliyorsunuz. Buradaki bazı zırzevatları açmak için Konquest moddaki anahtarları almanız gerekiyor. Konquest seçenekinde, The Krypt'ten aldığınız karakterleri, videoları, arena-

ları, oyun sonlarını, oyun soundtrack'ını ve hatta oynanabilir Area 51 demosunu bulabilirsiniz.

Kombat mod bildiğimiz klasik Mortal Kombat dövüşü. Bilgisayara karşı oynadığınızda amacınız gidecek zorlaşam maçları kazanmak ve oyun sonunu görüntüleyebilmek için "True Ogre" aralaması ona Onaga: The Dragon King'ı alt etmek. Liu Kang'ın Onaga'ya karşı etkili bir silah olduğunu, çünkü iki kat fazla götürdüğünü söylemem ama, Ne söylemem, kendiniz bülün.

AİLE KASABINIZ "BARAKA"!

Oyunun oynanışı ve kontrolleri iyi ayarlanmış. Artık dijital yön tuşlarının yerine analog kol ile de oynamaya şansına sahipsiniz ama bence bu yeni özellik pek işe yaramıyor. Oyunumuzda 12'si hazır, 12'si de açılmayı bekleyen toplam 24 savaşçı var. Her karakterin iki bitirme hareketi, bir Hara Kiri'si ve bir sürü arena ölüm tuzağı var. Bunları top larsanız oyunda yaklaşık 60 civarında öldürme yöntemi bulunuyor. Yine tüm karakterlerin birisi silahlı olmak üzere üç farklı dövüş stil var ve oyun içinde L1 tuşuna basarak anında geçiş yapabiliyorsunuz. Bazı komboları yaparken hızla stil değiştirmeniz gerekebiliyor. Stiller kung-fu filmlerinden çıkışmış gibi kariyatik olmalarının yanında bazen

Her zaman bir fenomen olmayı başaran serinin son oyunu ile ilgili tüm detaylar burada; oku!



Mortal Kombat'ın tek kişilik RPG modu olan Konquest'te, alto boyuttan oluşan Mortal Kombat eylemini keşfetmeniz mümkün. Shujinko isminde genel bir karakteri kontrol ettiğiniz modda, hikâyeyiniz akış boyunca her karakterle konuşuyor, hikâyelerini paylaşıyor, onlara yardımcı oluyor ve üstadlardan dövüş teknikleri öğreniyorsunuz. Sonuç olarak yedi bir üstad haline geliyor ve modu bir daha oynamamak üzere bitiriyorsunuz. Oyun-

komik de olabilirler. Karakterlerin hareketleri çok sık olmasına karşın, ard arda gelen hareketlerin arası çok kesik, kopuk ve esneklikten yoksun. On dakika öncesinde MK1 oynarken parmaklarınız gözükmemişti, bu oyunda ise adamınızı neden armut gibi durduğunu çözmeye çalıştım. Hareketler arası geçiş biraz çok yumuşak olsaydı, şöyledi oturaklı bir apartman olsaydı, dövüşüler o aparatı yediklerinde veya zipladıklarında biraz daha fazla havada kalsaları! Deception çok iyi değil, mükemmel bir dövüş oyunu olabilirdi.

CHESS KOMBAT

Chess Kombat modu, satranç ile Mortal Kombat'ın sık bir karışımı olmuş, 1989 yapım Archon isimli PC klasiginden alıntılar yapan bu modda standart satranç taşları yerine MK karakterlerini kullanıyorsunuz. Sıra tabanlı oynanır, aynı kareye geldiğiniz rakibinizi ekarte edebilmek için dövüşerek onu yememeniz gerekiyor. Oyun birden dövüş moduna geçiyor ve stratejinin yanı sıra dövüş yeteneklerini de kullanmanız gerekiyor. Oyun başlamadan önce seçtiğiniz beş karakter oyundaki Leader, Champion, Sorceror, Shifter ve Grunt'ınız oluyor. Tabii ki tasarılarınızın enerjisi de önem sırasında göre doluluk oranına sahip oluyor. Daima saldırılan tarafta enerji yardımını yapıyor. Rakibin taşı ise sadece yeşil karenin üzerinde olması durumunda bu yardımın faydalananabiliyor. Zor olmasına rağmen savunan tarafın da mücadeleyi kazanması mümkün. Bazı karakterler ise gezimeleri yerine uzaktan bilyü yapabiliyor, böylelikle, hapsedilebiliyor, illesiştirebiliyor veya öldürürebiliyor. Kırımızı ışığın üzerinde durursanız imiteleriniz enerji depoluyorlar. Karşı tarafın Leader'ının alt eden taraf oyunun galibi oluyor. Bağımlılık yapma tehdidi olan Chess Kombat'a başarkan rakibinize tuzaklar kuruyorsunuz. Daire ile feyk tuzak kurarken, kare taşı ile kurdığınız tuzaklar üzerinde gezen rakibinizi öldürürsiniz.

Grunt: Piyon yerine geçen Grunt'lar temel dövüşçileriniz. Ekstra özellikleri olmamasına rağmen oyunda en çok kullanacağımız karakterler. %10 enerjiye sahip sekiz adet Grunt'ınız var ve bunlar ileri, geri ve yanlara iki, çaprazla ise bir kare ilerleyebiliyor.

daki kapalı karakterler dahil birçok gizli açılabilecek için bu modu oynamanız gerekiyor ve gerçekte söylemek gerekirse bu dayatma hiç de hoş değil. Çünkü 20-30 saat gibi uzun bir oynamış sahib olan modda hikaye zayıf, görevler anapsız, savaşır sıkıcı, seslendirmeler vasıt ve eğitim kısmı çok gereksiz. İnsanın sabrını zorlayan bu bölüm hafızı kartınız olmadan girmeniz ise mümkün bile değil. Bu bölümden toplantıımız anal-

KONQUEST

tarlar ve kurrency ile The Krypt'ten alışveriş yapabiliyorsunuz. Genelde çevredeki NPC'ler ile et kileşimini pek az. Bu modda ilerlediğiniz Onaga: The Dragon King'in doğması ve kontrolün ele geçirilmesindeki olaylarından nasıl sorumlu olduğumuzu ve neden dünyada onu durdurabilecek tek savacı olduğunu öğreniyorsunuz. Konquest mod, kötü sonuclanmış iyi bir fikir.

olduğu kusku götürmez bir gerçek. Oyunun online modu sayesinde artık düğünlerin en iyi MK dövüşçülerile karşı karşıyasınız. Size de bir network adaptör ve geniş bant internet şart oldu. Tabii ki yanınızda duran adamı yenip, saçını basın yoldurtmanın verdiği keyfi vermez, ama Deception'in sunduğu düzgün, sorunsuz ve gecekmesiz eğ Kodu sayesinde oyunun her modunu yalnızlık çekmeden oynayabiliyorsunuz. Üstelik normal oyunda açmadığınız bütün gizli noktalar siz online olduğunuz sürece açık oluyor. Gizli karakterler genellikle ilk başta açık olanlardan daha kuvvetli. Yakın güçte rakiplerle karşılaşlığınızda ise arenalardaki ölüm tuzaklarının sonucu etki

Dygündaki en büyük değişiklik "breaker" özelliğinin gelmesi olmuş. Breaker, korunma tuşu ile yapılan bir atak kesme ve kontr saldırdı teknigi. Sadece rakibinizin size darbe vuracağı anı iyi kestirip, "ileri + korunma" tuşlarına basmanız gerekiyor. Ardından rakibinizin şapşallamasını ve moralmen çok kontuge girişini zevkle izliyorsunuz. Her maç için sadece üç breaker hakkınız olduğunu ve maalesef breaker'in rakibinize fiziksel hasar vermediğini unutmayın.

ONLINE BABY!

Önceleri sadece arkadaşlarınız ve atarı salonlarında karşılaştığınız yabancılar vardı. Hatta rakiplerinizden bazıları ne gaptıklarını hiç bilmeden kolu sallayan küçük çocukların. Bu oyundan alacağınız keyfin rekabet ile doğru orantılı

Shifter: Kale'ye benzeyen Shifter'lar, savaşa gitken rakibinizin görünüm, enerji ve özelliklerini alırlar. Rakip tas da Shifter ise değişim olmaz ve her iki tarafın da enerjisi %100 olarak karşılaşma başlar. Normalde %50 enerjiye sahiptir ve bu taştan üç adet vardır. Shifter her yönde beş kare ilerleyebilir.

Sorcerer: Fil'e benzeyen Sorcerer'lar takımıza zayıf ama kıymetli hizmetçi olan üyeleri dir, çünkü büyük yapıbilirler. %10 enerjiye sahip iki Sorcerer'ımızdan tahtanın sağ tarafında kalın mavi, sol tarafında kalın ise kırmızı büyüler yapar. Oyunda Sorcerer kaybederseniz, geri alınmeye kadar onun yapabildiği büyülerini yapamazsınız. Sorcerer, ileri, geri ve yanlara ikişer kare ilerleyebilir.

Champion: Vezir'e benzeyen Champion en fazla manevra kabiliyetine sahip taşıdır, 2 adet Champion'ınız %100 enerjiye sahiptir ve her yönde istediği kadar ilerleyebilir.

Leader: Sah'a benzeyen Leader haliyle oyundaki en kıymetli taşı, çünkü onu kaybettiginiz zaman oyun da kaybediliyor. Her yönde tek kare ilerleyen Leader'ın enerjisi %80 ve ne pahasına olsun korumalı!

BÜYÜLER

Mavi büyüler defansiftir ve takımınızda yardım etmemi amaçlar.

Heal: Bir taşınızı iyileştirir.

Teleport: Tahtadaki leader taşı herhangi bir taşı, herhangi bir yere teleport eder.

Resurrect: Yenilmiş bir taşı canlandırmaya yarar.

Protect: Üç sıralığma taşınızı herhangi bir saldıri veya büyüğe karşı korur.



Kırmızı büyüler ofansifdir ve rakibinize zarar vermemi amaçlar.

Kill: Düşman grunt veya shifter'ı öldürür.

Imprison: Rakip taşı üç sıralığna hareket etmesini veya büyü yapmasını engeller.

Exchange: İki grunt, shifter veya champion değiştirir.

Sacrifice: Takım üyesi bir taşı tamamen iyileştirmek için bir taşınızı öldürmeye yarar.

PUZZLE KOMBAT

Puzzle Kombat ise direk CapCom'un oyularının Super Puzzle Fighter 2'den araklamasıson bir tetris klonu. Renkli taşlardan oluşan üçlü blokları bir dikdörtgenin içine düzgün biçimde yerleştirmeye çalıştığımız oyunda, ne kadar çoklu blok yok edebilirseniz, ekranın altındaki küçük adamınız rakibine o kadar fazla darbe verirsiniz. Aynı zamanda rakibin dikdörtgenine de ard arda alaksız bloklar yolluyor ve mababadı çizmesini hızlandırmış oluyorsunuz. Aynı renkte blokları yanına koyup, o renkteki breaker(MK ikonu) ile patlatıyorsunuz. Bombalar ise yan yana oltaları gerekmeksiz üzerine indiği renkteki blokların tamamını patlatıyor. Bombayı ekranınızın altına kadar indirebilirseniz bonus olarak süper barımızı dörde katıyoruz. İki roundu da kazandığımız



zaman ise küçük adamınızın rakibine ölüm haresini yapıyor. Ayrıca barınız dolduğu zaman rakibinize süper haresi de yapabiliyor, mesela rakibin bloklarının ve renklerinin yerlerini değiştirecek onu çielen çıkartabiliyorsunuz. Her karakterin kendine has süper haresi var. Yine üç rounddan ikisini almamız gereken oyunu bilgisayara karşı oynarken her bölümde biraz daha hızlı oynuyorsunuz. Vs. modun fazla değişken okmaması nedeni ile bağımlılık yapacağını zannetmiyorum. Puzzle Kombat fena da olmamış.



BİR AZ DA NOSTALJİ

Hey gidi günler hey, 1992 yılında Mersin'de ortaokul öğrencisi iken her gün bir saatlik öğle arasında otobüse atlar, kilometrelere yol gider ve Halley atarı'nde 15-20 dakika Mortal Kombat oynar ve okula geri dönerdim. En baba oyuncularla karışır, şehir sırıtlarındaki yerini yükseltmeye çalışırdım. Çıkarıttığım yesil tunçları sayardım (sonradan adının Reptile olduğu anlaşıldı). Sub-Zero ile Raiden'i morartıp kafasını çıkartmaya, Johnny Cage ile çift kafa çıkartmaya uğraşırdım. Liu Kang'ın de kalp söktüğü söylemleri vardı, yillare buju yapmayı çah-

tı, tabii öyle bir şey yokmuş, yapmadık. Hatta bir de Goro's Lair'da ekranдан kaybolma hadisesi vardı, isteyene hala fileşimi gösterebilirim. Ne uğraşmıştık beyaw, 1993 yılında çıkan Mortal Kombat 2'yi ise İstanbul gezimde görmüşüm, iki jetonla çalışıyordu, kizmış ama yine de oynamıştım. Zaten sonra eve alıstım bir MK2. Yedi yeni karakter haricinde, o zamanlar oyunun üzerine çok giden negatif medya yüzünden oyna bahalı ve friendship özellikleri de elde etmişti. 1995 yılında çıkan Mortal Kombat 3'de animalleri, super kombolar ve koşma özelliği-



vardı. Çıktı aynı dönemde denk geçen Tekken ise MK3'ün başarısını golgeleyince apar topar aynı yıl içinde Ultimate Mortal Kombat 3 çıktı. Genişleyen oyunda birçok başka karakter vardı ve başarılı da oldu. 1996 yılında piyasaya çıkan MK Trilogy ile tüm eski karakterler oyuna eklendi ve hittigi zaman rakibin patlamasına neden olan dokuz tuslu combo brutality geldi. Yapımcılar dan John Tobias illa da RPG'ye kaymak isteyince 1997 yılında Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero piyasaya çıktı. Aynı yıl içerisinde Ed Boon takımından ayrıldı ve serinin ilk üç boyutlu oyunu olan Mortal Kombat 4 doğdu. Bahasız kalan MK Team, hem MK4 ile, hem de 1999 yılında Sega'nın Dreamcast konsolu için yaptıkları Mortal Kombat Gold ile başarısız oldu. Bu kez 3D aksi-

yon oyunu diye tutturulan John, 2000 yılında piyasaya çıkan Mortal Kombat: Special Forces'dan hemen önce takımından ayrıldı. Yaratığı serinin kötü yolda olduğunu göre Ed Boon geri döndü ve 2002 yılında Mortal Kombat: Deadly Alliance'i piyasaya sürdü. Artık her karakterin 5000-6000 karakterden oluşan oyun, seviyi kendine getiren basıryı yakaladı. 2005 yılında oyuncunun karakter eklemesi halli Game-Boy igen Mortal Kombat Tournament Edition ismiyle çıktı. Bu yazının sonu ise 7'iste 2006 yılındayız ve bakın işte eliminde MK: Deception var, hey hey, ne küsel seklinde bitmeyecek. Şu anda yapımı süren aksiyon macera Mortal Kombat: Shaolin Monks, 2005 yılının sonunda elimizde olacak. Hadi bakalım.





SILAT

ARENALAR

Deception'daki arenalar aşısın de sem yeridir. MV3 ile yaratılan çoklu arenalar bu oyunda iyice mükemmel hale gelmiş. Darbe al digimizda duvardan geçip dışarı fırlıyor, alt kata düşebiliyor veya tavandan sarkan cesetlerle çarpabiliyorsunuz. Birinci oyun daki "The Pit" bölümü "ziyadesiyle" gelmiş, tek darbe ile çok yüksekten düşüp daha kahn kazaklılar ve söylemeye dilimin varmayacağı şekilde "geçiyorsunuz". Sadece yeni Pit'te değil, her arenada round'u erken bitirebilecek ölüm tuzakları mevcut. Asit havuzu, kızgın demir presi, eriyik metal havuzu, dev et öğreticileri ve dala nice ölüm tuzaklı arena sızı bekliyor. Round sonunu beklemeye son! Artık kırmızı çizginin kenarına gelen rakibinize oturaklı bir darbe vurup, büyük bir keyifle parçalanmasını izleyebilirsiniz. Yani kayipsuz g ördüğünüz bir round'u ölüm tuzaklarından birinden bir anda kaybedebilirsiniz. Be-

ğenmediyseñiz panik yok; ölüm tuzaklarını seçeneklerden kapatabilirsiniz. Karakterinizin kendine has silah hariçinde, bir de bazı arenalarda ortahatka daha etkili özel silahlar duruyor ve R2 tuşu ile alımlı. Taşları, ağaçları, katularını, çatıları veya heykellerin arkasına saklanabiliyor veya bazı hapisanedeği mahkumlara yakalanabiliyorsunuz. Parmaklıkların yama gelirseniz sizi tutuyorlar ve rakibiniz de zeykle tokathıyor. Hapiste Goro ve Sheeva gibi tanıklık isimler de var. Yeni arenalar çok daha geniş, detaylı ve etkileşimli.

dinleyebilir, hatta aynı zamanda her parçanın yapım hikayesini de okuyabilirsiniz. Yumruk gibi efektler gerçeginde fazla benzemesede cıngıllar, feryatlar, güm böbürlüler ve kırılma sesleri beni yeterince memnun etti. Kalın ve tehditkar bir ses tonuna sahip olan amcanın roundlarından önceki anonsları mükemmel sunum sağlıyor. Ya o

beni benden alan cümle yok mu... Finish Hir!!!

Kombat Chess, Puzzle Kombat, 30 saatlik Konquest mod, 24 oynanabilir karakter, yaklaşık 60 bitirme hareketi, 700 açılabilir materyal ve online modu ile

Deception yeterince iyi, Virtua Fighter hastalarını tatmin edeceğini garanti edemem ama oyunun Deadly Alliance'dan daha iyi olduğu bir gerçek. Şimdi den eğlenceler. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

DÖVÜŞ

mkdeception.midway.com

Yapımı: Midway

Dağıtı: Midway

Medya: 1 DVD

Orijinal olarak: Var

Fiyat: 119 YTL

Yaş sınırı: 17+ Yetişkin

DESTEKLENENLER

■ Dolby Surround

■ DualShock

■ Online

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce: Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL
NOTU

Alternatif: Tekken 5

Arhalar/Eksiler

▲ Geniş soundtrack

▲ Banyak mini oyun

▲ Sorunsuz online desteği

▼ Konquest mod insanın

▼ sabrı zorluyor

▼ Hareketler arası

▼ geçişler kötü

87

derindekiler

Gerçek savaş oyunu bağımlıları için

People's General

6 yıllık bir oyun pek de eski sayılmaz değil mi?

İşte bu oyun, savaş oyunu hastalarının (wargame) bildiği Panzer General serilerinin nispeten yeni sayılabilcek 98'de çıkan devamı (çünkü 6 senecik olmuş). People's General, Peoples Republic of China'dan alıyor ismini, Çin'in kaynaklara duyduğu ihtiyacın Asya'yı işgaline dönüşmesi ve NATO'nun müdahalesi ile çıkan savaş konusu. Gayet ilginç, o zamanlar pek işlenmemiş bir konu bu (Fallout'ta da kaynak sıkıntısı Çin ile Amerika'yı karşı karşıya getiriyordu). Günümüzdeki Çin ekonomik tehdidi de düşünürse şu an dünyanın gözleri bu deve dönmiş durumda. Şu zamanda bu oyunu raftan indirip oynamak daha da ilginç bir hal alıyor, oyunun gerçekliği artıyor sanki.

Ama esas ilginç olan 98'den bu yana orada pek öyle ismini herkesin duyduğu bir savaş oyunu olmaması. Bu türü oynayan sayısı azdır ve oyuncular cidden yüksek standartlara sahiptir. Bu tip oyuncular eğlence amaçlı olduğu gibi oldukça ciddiye alıp oynamalar da vardır ve ne yazık ki pek sık böyle oyuncular yapılmıyor. Ciddi strateji sevenleri

ve türün oyuncularını yakın zamanda yegâne memnun eden oyun Hearts of Iron olmuştu. Yine de People's General bir savaş oyunu olarak Hearts of Iron ile kıyaslanamaz. Neden derseniz gerçek bir savaş oyunu daima tur bazlı olur ve bunun gibi sağlam oyunlarda savaş alanı altigen karelere bölünmüştür. Bu tipte klasik savaş oyuncuları, türün sevenlerini tatmin edecek stratejiler bazı olmaz ise olmazlara uymadıkça ne kadar iyi bir strateji oyunu olurlarsa olsunlar gerçek bir savaş oyunu olamıyorlar. Dünya'nın çeşitli ülkelereinde küçük ekipler az sayıdaki savaş oyuncusunu (wargamer) memnun etmek için oldukça antik grafikler ile sîrf simülasyonun gerçekçiliği üzerine yoğunlaşarak oyuncular yapıyorlar. Öyle profesyonel olanları var ki elinizde NATO ve Varşova sembollerini el kitapları olmadan ya da bütün sembollerini ezbere bilmeden oynamayı bile düşünemezsınız. Bunları bir kenara bırakalım, abartmaya gerek yok, SSI oyuncular bizim istediğimiz gibiymiş değil mi?

People's General'da ister Çin ister NATO

BİLGİ

Oyun: People's General

Tür: Savaş oyunu

Yapımcı: SSI.

Dağıtımci: SSI.

Çıkış tarihi: 1998

Platform\ medya: PC- CD

İşletim sistemi: Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

www.wargamer.com

Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://www.rochnet.net/>

Uyarı! Sitenin güvenilirliği hakkında hiçbir garanti yoktur!

tarafını oynamak mümkün. Ordularımızı pu-anlar ile oluşturuyor, güçlerimizi sonraki görevlere aktarıyoruz. Zamanla tecrübe kazanan ordularımız yerine koyması güç bir hal alıyor, her türlü destek ve birlik tazeleme prestij puanlarından yiyor. Kısıtlı imkânlar ile savaş kazanmak ve büyük resimdeki olayları bütün görevlerin birbirine eklenmesi ile değiştirmek tatmin edici bir his. People's General cidden eşine az rastlanır, kaliteli, keyifli ama bir o kadar da zor bir savaş oyunu.

Basitleştirilmiş kuralları ve göze gelen hoş gelen grafikleri, kolay oynanabilirliği ile sevenlerinin zaten hala oynamaya devam ettiği bir oyun bu. Kesinlikle tüketilebilirken kullanılacak bir oyun değil. Hele ki görev editörü sayesinde modern sayılabilecek savaşlar hazırlayabileceğiniz düşünüldürse ömrü hiç dolmayan bir oyun. Yine de oyuncular 2. Dünya Savaşına doyamıyor olmalı ki bu oyunun editörüyle de pek çok 2. Dünya Savaşı konulu görev yapılmıştı. Bu arada SSI'ı bir kez daha analım ve ileride böyle güzel yeni savaş oyuncuları olacağını umalıım.



Alternatifiniz var!

Space Hulk'un XP' de de çalışan, hayranları tarafından yapılmış bir versiyonu var. FPS kısmı olmasa da tam bir tur bazlı masaüstü oyunu ve bu kadar basit bir oyunun hissettiği atmosfer şaşıcı. Mutlaka deneyin!

<http://www.the-underdogs.org/game.php?id=4949>

SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Geçen ay Amiga zamanlarının klasiği Space Hulk'tan bahsetmiştik. Bu ay da Vengeance of the Blood Angels ile devam edelim. Çok daha sağlam, FPS haline gelmiş ama taktik özeliliklerini de kaybetmemiş, aynı korkuyu ve atmosferi yaşatmayı başaran bir devam oyunu bu... Warhammer 40K'da orduların dini-askeri olduğu düşünülürse, daha doğrusu teknolojinin bir din olduğu hatırlanırsa oyun insanı devamlı gaza getirdiğini de anlırsınız. Çoğunlukla işler kötü gidince olay ölmeden önce beraberinde olabildiğince çok düşman öldürmeye dönüyor.

Öldürme işinin ehli, uzman bir takımı yönetmek, RPG öğeleri ve antik uzay gemisinin binlerce yıldır dokunulmadan beklemiş öyküleri, oyunun hikâyesi, inanılmaz bir bütün oluşturuyor. Space Hulk'ta olduğu gibi bunda da görevler çeşit çeşit. Mesele bir görevde geminin uyuş podlarının on binlerce Tyranid uyanmadan o bölgeye sinir gazi vermemiz gerekiyor. Bir başka görevde

ele geçirilen kendi askerlerimizi genleri çalınmasın diye biz imha etmek zorundayız. Bazen biraz vakit kazanmak uğruna -ki görev zaman kazanmak olabiliyor, bütün bir takımı feda etmek gerekebiliyor. Çaresiz durumlar ve intihar görevlerini vazifesini sırtlanıp tevekkül getiren power armorlu ve gatlingli bir askere yakışır bir şekilde hallediyoruz. Ve gerçekten pek az görev bu sonu kesin ölüm ile biten görevler kadar keyifli. Götürebildiğiniz kadarnı sizinle birlikte götürmek, başka bir yerde çarpışan ve kurtulma şansı olanları kurtarmak, onlara görevlerini başarma şansı vermek oyunda size soyuluk ve fedakarlık hissettirerek müthiş bir his sağlıyor. Oyunun basit sesleri ve grafikleri sizi ekrandan içeri çekiveriyor, nabzınızı kontrol altına alıyor...

Unutulan çok fazla eski oyun var, hepsi de birbirinden sağlam, hepsi de yeniden yapılsa ortalığı kasıp kavuracak. Peki nedir bu Warhamer'dan kaptırdık gidiyoruz? Tamam Dawn of War çıktı, stratejisini oynuyoruz, ama



ortalık teknolojik olarak ucuç FPS'lerle dolarken şöyle yeni bir Alien versus Predator hakkımız değil mi? Ya da bir Space Hulk olsa bugün, Doom 3'ün grafikleriyle... Hangimiz tav olmaz ki?

BİLGİ

Oyun: Space Hulk: Vengeance of The Blood Angels

Tür: Taktik strateji- FPS

Yapımcı: Games Workshop

Dağıtımci: Electronic Arts

Çıkış tarihi: 1995

Platform\ medya: PC disket

İşletim sistemi: Dos

Nasıl ve nereden edinebilirim?

Ne Space Hulk ne de Vengeance şu an piyasada mevcut değil, halen lisanslı olduklarıdan indirmek ve dağıtmak ta yasal değil. Zaten çalışmak için Dos'a ihtiyaç duyuyorlar. Yine de E-bay gibi açık artırma sitelerinden bulmak mümkün.



İSTER TANKLARIN GÜRLÜTÜSÜ, İSTER KILIÇLARIN ÇARPIŞMA SESLERİ OLSUN. MINyatür SAVAŞLARI İLE BÜYÜK BİR ÇATIŞMANIN TAM ORTASINDAKİ KOMUTAN SİZSİNİZ!



WARHAMMER 40000 BAŞLANGIÇ SETİ
İnsanlığın en büyük savunucuları cesur Uzmanınlar, yaratık teknoloji Tyrantları korsu "Battle For Macragge" de çarpışıyor. Uzak galaksilerde merhametüsüz karşılığında ikinci anasında geçtiğek müthiş savaşılar siz bekliyor. "Battle For Macragge" besiştüğü setin içinde 10 plastik Space Marine, 10 Termagant, 6 Genestealer, 8 Spore Mine, düşmük bir utaz gemisi, objektif, zar, oyun ve tabloları bulunuyor. Setin içindeki 32 seyirlik bir el kitabi kuralları adım adım öğrenmenizi sağlayacak. Ayrıca, yeni Warhammer 40000 kurallı kitabınum 92 sayfalık bir versiyonu da sete dahil.



YENİ

DAWN OF WAR

WARCRAFT III

FINAL FANTASY XI

AVATÜRK
SATIŞ NOKTASI

WARHAMMER FANTASY BAŞLANGIÇ SETİ Boya Setleri - Kural Kitapları - White Dwarf



Yazıklının Elinde Masaüstü Strateji Oyunu Setleri



SIHIR
HOBİ DÜNYASI

Türkiye Genel Dağıtıcı

SIHIR oyuncak kitap hediyeli esya elektronik ve dış ticaret limited şirketi
Hesim Çad. Sınanpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL
Tel: 0212 227 9955 Fax: 0212 327 6052 E-mail: Info@sihironline.com www.sihironline.com

The Lord of the Rings and the characters and the places there. The Lord of the Rings Company White Dwarf Enterprises under license from New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
Copyright © 2002, The Lord of the Rings Company. Novel written by J.R.R. Tolkien and all associated names, characters, markings and images from The Lord of the Rings
The Hobbit and Middle-earth are trademarks of Warner Bros. Inc. All Rights Reserved.

Maceranın hiç bitmediği yerde yeniden

EVERQUEST 2

Eğer yazılarımı takip ediyorsanız ya da Devasa Online oyunlara biraz ilginiz varsa Everquest'in 1999'dan bu yana tüm dünyada bu türde en çok oynanan olduğunu biliyorsunuz. Gerçek Starwars Galaxies çıktıktan sonra bu unvanını kaybetti ama kazanan her şekilde Sony Online oldu. Çünkü her iki oyunu da Sony Online işletiyor.

Oncelikle şunu belirtmeliyim ki Everquest 2 hiçbir oyuna benzemiyor. Üstelik bu yazının bazı bölümlerini benim yerime daha iyi yazabilecek çooook eski Everquest oyuncuları olduğunu da biliyorum. Çünkü onlar Everquest ilk piyasaya çıktığında bu yana oyunu oy纳dıklarından eski oyunu yeni oyunu daha iyi karşılaştırabilirler. Fakat World of Warcraft hariç (bir türlü bir beta account elde edemedim) tüm oyunları oynadığım düşünüldüğünde Everquest 2'yi anlatırken aslında tam anlamıyla bambaşka bir dünya anlatığımı da söylememeliyim. Çünkü Everquest 2 rol yapma ve oyun oynamayı çok iyi bir şekilde birleştirmiştir.

ROL YAPMAYI YAŞAMAK

Everquest 2, birinci oyunda da olduğu gibi, ister istemez sizi rol yapmaya göndertiyor. Burada anlatmaya çalıştığım karşınızda kitle illaki eski İngilizce ile konuşmak sorunda kalmanız değil. Güzel olan istediğiniz ırktan istediğiniz tipi yaratarak canınızın çektiği meslekler ilerleyebilmeye olanak vermesi. Çünkü oyunun başlarında ya da karakterleri çıplak olarak düşündüğünüzde ön plana çıkan ırksal özellikler LEVEL atlandırdıkça elde edilen eşyalar ile dengeleniyor ve önemli olan sizin karakterinizi ne kadar iyi kullanabildiğiniz oluyor. Bu yüzden ilerde aynı LEVEL'deki bir Ogre ile Gnome savaşçıları arasında bir fark kalmıyor. Tek fark sizin karakterinizi nasıl görmek istediğiniz oluyor. Mesela ben Barbar ırkından bir savaşçı yaptım ve ileride onu Berserker sınıfına kadar götürüreceğim. Çünkü savaş meydanında "berserk" (gözünü kan bürüyüp delirmek) olup hiçbir şey görmeden savaşan bir karakter bence en çok barbara ya-

kışır. Ayrıca ben iri yarı bir savaşçı oynamayı da seviyorum ve Troll, Ogre gibi ırklar bana çok çirkin görünüyor. Kısacası Everquest 2 sizin isteklerinize ve zevklerine önem vererek sizi belli kılıplara itmeyi. Ne istiyorsanız onu olabiliyorsunuz ve istediğiniz gibi oynamayı bilirsiniz.

BEBEĞİMİZİ YARATALIM

Bu ekranдан itibaren her yerde oyunu grafik kalitesinin keyfine varıyorsunuz. Oyunu P4 2.6 işlemci, 1 GB RAM ve Radeon 9600 Pro ile oynadım ve bu sistem grafikleri yüksek detayda kaldırıyor. Fakat çok oyuncunun bir araya geldiği alanlarda, ki şimdilik bu başıma gelmedi, detay seviyesini düşürmek zorunda kalabilirim. Çünkü tüm karakterlerin üzerindeki eşyaları seymetmeyi sevdigim için karakter detay seviyesini sonuna kadar açmış bulunmaktayım.

Karakter yaratma ekranında istediğiniz tüm detaylarla oynayabiliyorsunuz. Böylelikle görünüşü

SINIFLARA GENEL BAKIŞ

Everquest 2'deki temel sınıfların ayırmı şıyledir. 3. basamak sınıfları ise yalnızca belli şehirlerde mevcut.

SCOUT:

Scout - Brigand
Swashbuckler
Bard - Dirge
Troubadour
Predator - Assassin
Ranger
(Ranger ve Swashbuckler yalnızca Quenyo'sta, Brigand ve Assassin yalnızca Freeport'ta var)

FIGHTER:

Warrior - Berserker
Guardian
Brawler - Bruiser
Monk
Crusader - Paladin
ShadowKnight
(Paladin ve Monk yalnızca Quenyo'sta, ShadowKnight ve Bruiser yalnızca Freeport'ta var)

MAGE:

Sorcerer - Warlock
Wizard
Enchanter - Illusionist
Coercer
Summoner - Necromancer
Conjuror
Illusionist ve Conjuror yalnızca Quenyo'sta, Coercer ve Necromancer yalnızca Freeport'ta var)

PRIEST

Cleric - Templar
Inquisitor
Druid - Warden
Fury
Shaman - Defiler
Mystic
(Templar ve Mystic yalnızca Quenyo'sta, Inquisitor ve Defiler yalnızca Freeport'ta var)

ARTISAN

Craftsman - Provisioner,
Woodworker, Carpenter
Outfitter - Armorer,
Weaponsmith, Tailor
Scholar - Jeweler, Sage,
Alchemist





size benzeyen bir karakter dahi yaratıbilirsiniz. Elinizdeki ayrıntı seçenekleri kulaklarınızın başınızın iki yanındaki yüksekliğini bile ayarlamaya izin veriyor.

Oyun ilk Everquest'in uğradığı bir afet sonrasında 500 yıl ileride geçtiği için tüm dünyada yalnızca iki şehir var. Quenyos (dikkatinizi çekerim SONY-EQ'nun tersten yazılısına çok benzeyor) ve Freeport. Quenyos iyilerin Freeport ise kötülerin şehri. Karakter yaratırken dikkat etmeniz gereken ayrıntı ise herırkin ve sınıfının her şehirde olmadığı. Yani bir Wood Elf yaratıyorsanız Quenyos'ta, bir Troll yaratıyorsanız Freeport'ta oyuna başlayacaksınız. Oyunda en az 17. LEVEL olduğunuzda oldukça zor olan bir ihanet görevi ile taraf değiştirebiliyorsunuz. Bu da oynamak istediğiniz bir sınıfı baştan belirleyip kendinize bir yol çizmeniz gerektiği anlamına geliyor. Temel sınıflar olarak Fighter (savaşçı), Priest (rahip), Scout (izci) ve Mage (büyüğücü) var. Tabii ki bunlar dışında birde artisan (sanatçı) sınıfı var. Bu sınıfı üreteler, yani ahçı, demirci gibi karakterler yaratmak isteyenler için. Oyunun her karakterin artisanlık yeteneği var. Bu sınıfların ileride nasıl ayrıldığını oyuna gelen kitapçıkta okuyarak öğrenebilirsiniz.

Oyun girdiğinizde küçük bir tanıtım turu yapıyorsunuz. Başlangıç yeriniz ise oyuna yeni girenlerin ilk gördüğü yer olan Refugee Island'a (goçmen adası) giden bir gemi. Gemide oyunun temel özelliklerini öğreten bir dizi iş yapıyorsunuz ve ilk iki LEVEL'ınızı alırsınız. Fakat oyunda tecrübeli iseniz tanıtım turunu, karakter yaratırken atlayabilirsiniz ve oyuna direkt olarak Refugee Island'da başlayabilirsiniz. Refugee Island'a girdiğinizde bir NPC ile konuşarak sınıfınızı seçiyorsunuz. Konuşmak demekten oyundaki tüm NCP'ler, düşmanlarınız dahil KONUSUYOR! Bunun için 1700 aktör kullanılmış ve onbinlerce satır konuşma yazılmış. Bu yüzden her NCP kendi aksanıyla ve duruma göre sizinle konuşuyor. Zaten oyunun neden 2 DVD olduğunun ve yamaları tam yapılmış halidir.

İle hard diskinizde 10GB yer tuttuğunun başka türlü izahı olmazdı.

OYUNA GİRİŞ

Fark ettiğiniz gibi 2. sayfanın hemen hemen sonuna gelmemeye karşın hala oyuna giremedim çünkü bu temel bilgiler dışında el kitapçığını okuyarak 3. basamakta ulaşmak istediğiniz karakteri tam olarak belirmeden oyuna girmemekni gerekiyor. Önce planlama yapmalısınız.

Oyun girdiğinizde, eğer tecrübeli bir oyuncu iseniz zaten herşeyi kolaylıkla kavrayabiliyorsunuz. Temel arayüz diğer oyunlardan çok farklı değil. Savaş ve düşmanların zorluk derecesini gösteren renk kodlaması da öyle. Bu yüzden bu ayrıntıları açıklamadan geçiyorum. Merak edenler ya da tecrübesiz olanlar daha önceki sayılarında (sayı 92, 93) Göker ile ortak yazdığımız rehberde göz atabilirler. Oyunun genel temel anlayışı grupla beraber oynamaya üzerrine. Bunu oyunun başında kavrayamasañız da ilerideki LEVEL'larda daha da hissetmeye başlıyorsunuz.

Oyun hem LEVEL alma hem de yetenek geliştirme üzerine kurulu. Yani hem yaratık yok

SİTELER

<http://www.oyundeli.org>

Amatör ruhla hazırlanan genç bir oyun sitesi. Tam oyun dellilerine göre.

www.carom3d.com

Binlerce Türk'ün de bulunduğu 3D online bilardo oyunu. Göz atmadan geçmeyin.

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

Duyurucu içeriğiyle RPG seven herkesin göz etmesi gereken bir site.

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

Ücretsiz Online RPG'lerin yanı sıra, oyunlar için açık kodlar ve programlama dersleri sunan kaliteli bir site.

<http://sourceforge.net/>

İnternetteki en geniş open source sitesi. Sitede birçok açık kod ve program sizleri bekliyor.

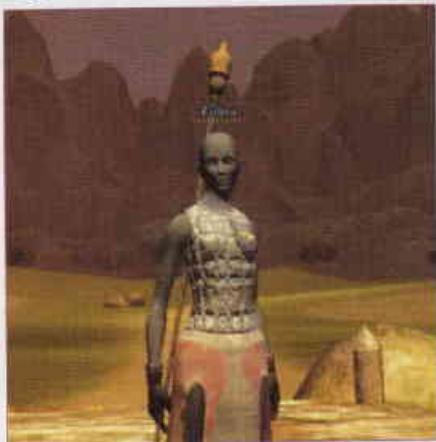
<http://www.pcpitstop.com>

Internet üzerinden bilgisayarınıza çeşitli testler uygulayıp sorunları düzeltten ücretsiz bir site.

ettikçe tecrübe puanı kazanıyor hem de aynı yeteneklerinizi kullandıkça onları geliştiriyorsunuz. Oyunun 6, 10 ve 20. LEVEL'larında ise belli görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. 6. LEVELda vatandaşlık görevini yerine getiremeden yeni LEVEL alamazsınız. 10. LEVELda ise 2. basamak ve 20. LEVELda ise 3. basamak sınıflarını seçiyorsunuz. Bunların hepsi birkaç zincir görevden oluşan bir büyük görevi yerine getirdiğinizde oluyor. Seçim yaptığınızda ise geri dönüşünüz yok.

Oyun zone sistemiyle çalışıyor. Yani belli görevlerde bir oyuncu veya grubu için ayrı bir kopia bölge yaratılarak yalnızca o bölgede oynanmasına izin veriliyor. Zone sistemi dışında bir de sunucu sistemi var. Herkesin girebildiği bir ortak alan çok dolduğundan hemen o alanın aynısından bir tane daha açılıyor ve alanın adının yanına bir rakam geliyor. Örneğin "commonlands" dolduguunda commonlands 2, com-





monlands 3 vs. açılıyor ve siz tercih ettiğiniz sunucuya girerek oyununuza devam edebiliyorsunuz. Böylece hem lag problemi olmuyor, hem her oyuncuya yeterli sayıda yaratık oluyor hem de sunucular çökmüyor. Oyuna ilk girdiğinizde gene Zone sistemiyle her oyuncuya bir han odası veriliyor. Bu odayı istediğiniz gibi döşemeniz mümkün. Fakat ilk başta size verilen oda oldukça izbe olduğundan ileride odanızı denize nazır (ve tabii ki daha pahalı) bir alternatif ile değiştirmeniz mümkün. Ayrıca isterseniz odanızı arkadaşlarınızla paylaşabiliyorsunuz. Fakat odayı aktif tutmak için odanın fiyatına göre haftalık bir para ödemeniz gereklidir. En ucuz oda 5 silver iken ileride altınla bile ödeyeceğiniz odalar görebiliyorsunuz.



KOŞ KOŞ SAVAŞ VAR!

Oyunda ulaşımın birçok çeşidi var. Koşabilir, ata binebilir, çeşitli yerlere servis gibi çalışan kuşları kullanabilir ya da seyahat büyülerine başvurabilirsiniz. Zaten oyunda herkesin belli bir büyüp yapma potansiyeli var. Fakat başlangıç bölgeleri çok büyük olmadığından bana şimdilik koşmak yetiyor. Alanların gayet mantıklı bir şekilde tasarılandığını ve bir gerek için yarım saat koşmanız gerekmeydiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Zaten oyunun genel mimarisini ve özellikle de şehirler muhteşem bir atmosfer sunuyor.

Savaş sistemi oldukça keyifli ve strateji gerektiriyor. Kullanabileğiniz özel yetenekler ile bir zincir oluşturmanız ve düşmanlarınızı bu şekilde yememeniz gereklidir. Bu zincir özellikle Heroic Opportunity denen saldırılarda çok önemli bir hale geliyor. Heroic opportunity (kahramanlık fırsatı) ilk defa Everquest 2'de gördüğüm bir özellik. Her sınıfı ismi değişen bu yetenek (Fighter'da - Fighting Chance, Scout'da - Lucky Break, Mage'de - Arcane Augur, Priest'de - Divine Providence) kullanıldığında özel yetenekleriniz yanıp sönmeye başlıyor. Sırasıyla yanıp sönen bu yetenekleri yaptığınızda son hareket ile düşmanınıza fazladan bir darbe daha gelir. Eğer bunu bir grup içerisinde yapmak istiyorsanız o zaman iş daha da eğlenceli bir hale gelir. Çünkü grup söz konusu olduğunda grubun her üyesi bir hareket ile bu zincire katkida bulunuyor. Eğer herkes herşeyi doğru yaparsa uyumlu bir grup olmanızın ödüllünü düşmanınızda oldukça etkili bir darbe vurarak alırsınız. Fakat arada zincirdeki sıra size geldiğinde başka bir hareket yaparsanız zincir bozulur ve bir fırsatı kaybedersiniz. Bu yüzden savaşın karişıklığında bu zincire de dikkat etmelisiniz.

Oyunda düşman öldürdükçe eşya ve yetenek puanı topluyor ve yeteneklerinizi kullandıkça geliştirebilirsiniz. Her oyunda olduğu gibi burada da grup halinde iken yaratıklardan düşen eşyaların paylaşımı problem olabiliyor. Everquest 2 burada şöyle bir sistem kurmuş. İstiyorsanız eşyayı ilk kapan alırsın, onu istemezseniz bir kişide toplanıyor (guildler için düşünlümlü). Fakat gruplar için en mantıklı ve adil

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ ÇİN'DEN ONLINE OYUNLARA 241 MİLYON \$ DESTEK Oyun dünyasının gücü her gün daha fazla kişi tarafından fark ediliyor. Buna en son örnek Çin hükümetinin önümüzdeki dört yıl içinde 100 online oyuna toplam 241 milyon \$ destek vereceğiń açıklaması oldu. Bunda ilk neden IDC'nin 2008'e kadar online oyular nedeniyle Güney Kore'ye gidecek parının 800 Milyon \$ olarak hesaplanması gösteriliyor. Diğer nedense yabancı oyunlarda Çin hakkında verilen asılsız bilgiler oldu. (Örneğin Hearts of Iron'da Batı Tibet'in bağımsız toprak olarak gösterilmesi) Bu nedenle online oyunlarda Çin kültürü ve tarihi kullanılarak kaliteli ve doğru oyular yapılması şart koşuluyor.

@ WARCRAFT DÜNYASI YENİ DÜNYA'YLA BULUŞUYOR Aylardır dillimiz dışında beklediğimiz World of Warcraft ni-

hayet 23 Kasım'da resmi olarak görücüye çıkıyor; fakat binlerce oyuncuyu üzerek. Çünkü oyun ilk etapta sadece ABD, Avustralya ve Yeni Zelanda'da satışa çıkacak. Olsun ben getirtirim diyenler unutmamalı ki Blizzard sunuculara dışardan oyuncu girmemesi için kredi kartı hesabı bu ülkelere kayıtlı olan oyuncular reddedilecektir. Buyno büyük Eski Dünya oyuncuları 2005'in ilk aylarını beklemek zorundalar.

@ MARVEL SÜPER KAHRAMANLARA DAVA AÇTI City of Heroes'da doğruluk mücadeleşi sürerken kahramanlara gerçek bir darbe immeye hazırlanıyor. Çizgi roman yayıncısı Marvel NCSoft ve Cryptic Studios'a copyright nedeniyle dava açtı. Dava gereksesi oyuncunun karakter editöründe birçok Marvel karakterinin aynen oluşturularak ticari menfaat sağlanması şeklinde açıkladı. Dava sonucu ve tarafların üzerindeki etkisi henüz belirsiz.

oında düşen her eşya için bir zar sistemi çalışıyor ve isteyenler buna katılıyor. Sonunda kimin zarı tutarsa eşya onda kalıyor.

Ölürseniz aslında oyunun oldukça iyi düşünülmüş bir özelliği ile daha karşılaşıyorsunuz. Oncelikle, eğer bir rahip tarafından diriltilemezseniz ruhunuz öldüğünüz yerde kalıyor. Siz ise geri dönüp ruhunuzu almak durumdasınız. Ruhunuz nerede olduğu sırı ince bir çizgi ile size gösteriliyor. Siz ise o çizгиyi takip ediyorsunuz. Böylece kırk saat nerede öldüğünüzü aramak durumda kalmıyorsunuz. Bu sistem birisini bulmak istediğinizde aktif hale getirebiliyor.

Öldüğünüzde bir miktar tecrübe puanınızı kaybediyorsunuz. Ruhunuzu geri aldiğinizda bu puanların bir kısmı geri geliyor. Aynı zamanda bir süre yeteneklerinizin düşük olmasına sebep olan bir geçici ölüm sarhoşluğu taşıyorsunuz. Üstelik sizin üzerindeki eşyalarda zarar göriyor. Eşyalarınızı NPC Mender'lara tamir ettirebilirsiz. Ama giden puanlar için yeniden çalışmaya başlamalısınız.

Bildiğiniz gibi savaşta önemli olan öldürmek öncé ölmemektir. O yüzden riskli durumları mümkünse önceden sezip ya hiç girmeyin ya da girdiyseniz kaçın. Zararın neresinden döneniz kardır.

GÖREVLER, SORUMLULUKLAR

Everquest 2 bir grup oyunu olduğu için grup içindeki sorumluluklarınızı iyi bilmeniz hem oyunda ilerlemenizi, hem oyunu daha iyi tanımanızı hem de sosyal olarak daha popüler olmanızı sağlar.

Eğer savaşçısınız düşmanın saldırısını devamlı olarak üstünüzde tutmalısınız. Bu düşmanınızın, Hate LEVEL (nefret derecesi) arttıran ve onu Taunt (tahrik) eden yeteneklerini kullanmanız ile ilgilidir. Darbe almaktan korkmayın. Çünkü grubunuzdaki rahip, druid ya da şaman gibi karakterleri oynayanların görevi sizin canlı tutmaktadır. Size iyileştirici büyüler yaparak ayakta tutar.

GEREKLİ SİTELER

- www.alaturqua.com (Tek Türk EQ2 guild'i)
- www.allakhazam.com (Genel Bilgiler)
- <http://eq2.warcry.com> (Genel Bilgiler)
- <http://eqbeastlary.allakhazam.com>
- (EQ yarışıklarının tümü, EQ2 için ipucu olabilir)
- www.eqtraders.com
- (EQ Trade skilleri için en önemli site, EQ2 için ipucu olabilir)
- <http://eq.stratics.com> (Genel Bilgiler)

Scout (izci) karakterler ise hızlı bir şekilde darbeler indirerek düşmanınızı y普ratan karakterlerdir. Mage (büyük) karakterler ise düşmanınıza en fazla zararı veren karakterlerdir. Fakat savaşçı saldırısı üzerinde tutmazsa ve garatığın nefret derecesi diğer karakterlerin daha yüksek zarar veren darbeleri ile yükselirse garatık onlara saldırır ki savunması ve sağlık puanları düşük olan diğer karakterler en kısa zamanda ölürlər. Buna benzer bir oyun stratejisi diğer karakterler için de geçerlidir. Everquest'te görevler dışında raid (akın)'lər vardır. Normal gruplar 6 kişiden oluşanken raid'lerde birkaç grup birden savaşa gider. Raid, efsanevi yaratıklara (ejderler, tannılar vs) karşı yapılır. Özellikle burada yapılan en ufak bir plan hatası herşeyi bozar.

Şu anda tüm dünyada Everquest 2 oynayan herkes acemi sayılır. Çünkü her ne kadar oyun eskisine benzese de bazı dinamikleri açısından yeni. Üstelik oyun resmi olarak başladığında, beta testinde son dakikaya kadar olan bazı özelliklerin bile de-

ğıstırılmış olduğu ortaya çıktı. Bu yüzden bu yalnızca bir giriş yazısı. İlerideki ayılda oyunla ilgili bir ipuçları dosyası yazmayı planlıyorum. Fakat şunu size garanti edebilirim ki ben oyunumu buldum ve bırakmaya hiç niyetim yok. Görsel, işitsel ve eğlence olarak beni tam tatmin ediyor.

Oyunun tek eksiği ise PvP içermemesi. Fakat ilerideki ayılda PvP sunucularının açılacağı yada oyna PvP'nin bir şekilde adapte edileceği öngörülüyorum. Eee dünyayı iyi ve kötü diye ikiye ayırmak PvP olmaması zaten garip olurdu. PvP bir ek paket ile dahil edilebilir. Şu anda etrafta zaten Sony'nin bir ek paket üzerinde çoktan son çalışmalarını rötuşladığını dair bir dedikodu bile var.

Ayrıca size, Runn'e sunucusundaki Alaturqua guildine katılmamızı öneririm. Çünkü Guild oldukça tecrübeli oyuncular dan oluşuyor. Üyeleri içerisinde Dark Age of Camelot'ta, Kay sunucusunda bulunan The Hun guild'ini kuranların da bulunduğu söylemem sanırım yeterli olacaktır.



EVERQUEST 2

DEVASA ONLINE www.avaturk.com

Yapımı: Sony Online Ent.	Medya: 2 DVD	Fiyatı: 92.500.000															
Dağıtıcı: Avaturk	Orjinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 12+															
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Ağ <input type="checkbox"/> 8 Çıktı																	
Multiplayer Modu: Yanlızca Internet üzerinden oynanabiliyor																	
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Minimum</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Önerilen</td> </tr> <tr> <td>1 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 10 GB HDD</td> <td>2.6 Mhz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX</td> </tr> </table>			Minimum	Önerilen	1 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 10 GB HDD	2.6 Mhz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX											
Minimum	Önerilen																
1 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 10 GB HDD	2.6 Mhz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX																
Hoparlör ve Ses Desteği <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 24 bit HD																	
<input checked="" type="checkbox"/> 4+1 <input checked="" type="checkbox"/> 5+1																	
<input type="checkbox"/> Dolby Surround																	
Dünya Alışmak: Kolay	İngilizce gereklilik: Normal	Zorluk: Az															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Grafik</td> <td style="width: 33%;">Artılar/Eksiler</td> <td style="width: 33%;">▼ Henüz PvP olmaması,</td> </tr> <tr> <td>Ses</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Harika grafikler, tüm karakterlerin seslendirilmiş olması, mükemmel quest ve üretim sistemi</td> <td>▼ tek başına oynamanın zor olması, yüksek sistem ihtiyacı.</td> </tr> <tr> <td>Dynamabilistik</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Karakterlerin seslendirilmiş olması, mükemmel quest ve üretim sistemi</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Multiplayer</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 4+1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Eğlence</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 5+1</td> <td></td> </tr> </table>			Grafik	Artılar/Eksiler	▼ Henüz PvP olmaması,	Ses	<input checked="" type="checkbox"/> Harika grafikler, tüm karakterlerin seslendirilmiş olması, mükemmel quest ve üretim sistemi	▼ tek başına oynamanın zor olması, yüksek sistem ihtiyacı.	Dynamabilistik	<input checked="" type="checkbox"/> Karakterlerin seslendirilmiş olması, mükemmel quest ve üretim sistemi		Multiplayer	<input checked="" type="checkbox"/> 4+1		Eğlence	<input checked="" type="checkbox"/> 5+1	
Grafik	Artılar/Eksiler	▼ Henüz PvP olmaması,															
Ses	<input checked="" type="checkbox"/> Harika grafikler, tüm karakterlerin seslendirilmiş olması, mükemmel quest ve üretim sistemi	▼ tek başına oynamanın zor olması, yüksek sistem ihtiyacı.															
Dynamabilistik	<input checked="" type="checkbox"/> Karakterlerin seslendirilmiş olması, mükemmel quest ve üretim sistemi																
Multiplayer	<input checked="" type="checkbox"/> 4+1																
Eğlence	<input checked="" type="checkbox"/> 5+1																
LEVEL NOTU	88	Alternatifler: Star Wars Galaxies															

@ ONLINE DÜNYADA AŞK Ragnarok severlere yeni ek paketle aşk dolu günler geliyor. Eklemeyle oyunda mümkün olacak evliliklerin hazırlıklarına şimdiden başlanabilir. Verilen sözlerin sanal kalmaması için bir de sanal evlilik sözden hazırlanmış durumda. İlginç tarafı bu oyuna yalnızca romantik bir görüntü getirmiyor aksine birçok bonus sağlıyor. Örneğin takılan yüzük sayesinde büyük mesafeleri atlatacak teleportlar oluşturma gibi özel büyüler yapılabilecek.

@ NEOCRON'A DÖNÜŞ Ayrıpala online oyun severlerin aklı iyice karışacağına benziyor. Siz bu saflarları okurken raflarda olacak Neocron 2: Beyond Dome of York, Lineage 2 ve EverQuest 2 ile satıştan oyunculara yeni bir darbe olacak. Blade Runner stilindeki bir atmosfere sahip oyun grafiksel değişikliklerin yanında, iki kat geniş oyun alanı ve basitleştirilmiş ara yüzeyle geliyor. Yapımcılar pakete eklenen 160 sayfalık kitapçık ve haritalarla oyuna alışmanın çok kolaylaşğını ekliyorlar. www.neocron.com

KISA KISA

@ İki hafta süren Guild Wars beta testi oyunculardan gayet iyi tepkiler aldı. Bunun üzerine NCSoft 4 Aralık tarihli yeni bir beta testin duyurusunu yaptı. Şahsi önerim bu oyunu göz önünde bulundurmanız yönünde. <http://www.guildwars.com/events/faq.html>

@ Turbine Entertainment ilk Asheron's Call 2 eklientisi Legions'un duyurulmasını yaptı. 2005 İlkbaharında çıkacak paket yeni ırkların yanı sıra yeni bir kifa ve kahraman sistemiyle gelecek.

@ Avrupa hala Dark Age of Camelot ek paketi New Frontiers'i beklerken Mythic Entertainment ek paket Catacombs'un 7 Aralık'ta Amerika'da yayınlanacağını duyurdu.

Hep birlikte kurtlarımıza döküyoruz...

Worms World Party

Yapım: Paragon 5 | **Dağıtım:** THQ Wireless | **Multiplayer:** 4 kişilik - Bluetooth / N-Gage Arena | **Tür:** Strateji

Oyun dünyası aynı anda hem sevimli hem de efsanevi olmayı başarmış örneklerle dolu. Şimdi burada oynanışını, tarzını, genel özelliklerini anlatmaya gerek duymadığımız Worms da bu oyunlardan. Uzun yıllardır, yenilenen versiyonlarıyla gündemden düşmeyen meşhur kurtçuklar şimdilerde N-Gage'li (hatta daha doğrusu Are-

na'yı) bastı.

PC için birkaç yıl önce gine bu isimle çıkan World Party'i o zamanlar orijinalinden çok da farklı bir şey sunmadığı için pek tutmamıştık. Ama N-Gage versiyonu için bu yorumu yapıp geçmek haksızlık olur. Her şeyden önce, işin doğası gereği bu defa kurtçuklar her zamankinden ufak. Eh, dahası da var tabii...

Öncelikle, "Parti dediğin en az iki kişilik olur" önermesinden yola çıkarak, adına yakışır bir deneyim için oyunu bir arkadaşınızla karışılıklı ya da Arena'da ikişer kişilik ekipler halinde oynamanızı öneririz. Tek kişilik parti yapabilme bilinc düzeyine ulaşmış olanlarına da saygı duyuyoruz tabii ama oyunun tek kişilik hali ilk Worms'dan fazlasını içermiyor. Haberiniz olsun.

Geçen yıl çıkan Worms 3D'den sonra, bu N-Gage kurtçuklarının da evrimini tamamlamış olarak karşınıza çıkacağının düşünüyor olabilirsiniz ama oyun tipki 2001'de çıkan PC versiyonu gibi iki boyutlu. Ancak bu o kadar da kötü bir şey değil. Özellikle Worms 3D'den sonra "oyunun tadı kaçmış, karakterler sevimsizleşmiş, oynanış zorlaşmış, blabla" diyenler için sevinçliliği bile olabilir. Ayrıca biz onları ufak- tefek

karton halleriyle sevmiştik, N-Gage'deki görüntüleri de o yüzden rahatsız etmiyor. Rahatsız eden, Worms gibi sağımızı solumuzu, hedefleri, tuzakları görmek zorunda olduğumuz bir oyun için N-Gage ekranının biraz küçük kalması. Muhtemelen ayrıntılar içice kaybolmasın, kurtçuklar mini minnacık olmasın diye boyutlardan olabildiğince az feragat edilmiş ve bu da oyunu zorlaştırmış. Zaman zaman körlemesine atışlar yapmak durumunda bırakın, sık sık çukurlara guyarlandıran, bol bol da "stupiiid!" tezahürtüyle ödüllendiren bir oyun olmuş World Party bu haliyle.

Oynamışla ilgili bir diğer detay da, cep telefonu oyuncularını ortalama iki tuş kullanarak, kafa yormadan ve hep kazanacağını bilerek oynamayı sevenlere asla prim vermemesi. World Party kesinlikle cep oyuncularının ortalamasından daha fazla dikkat, yetenek ve zaman istiyor. Hele de oyuna aşina olmayanlar için bu versiyon hiç de iyi bir başlangıç olmayacağındır. Ama cep telefonunuzda biraz zeka, biraz eğlence, az buçuk sinir bozukluğu ve bol bol rekabet arıyorsanız World Party'i edinin ve de muhakkak gerçek rakiplere karşı oynayın.



PES buralara uğrayana kadar kral FIFA

FIFA 2005

Yapım: EA Sports | **Dağıtım:** EA Games | **Multiplayer:** 4 kişilik - Bluetooth | **Tür:** Spor

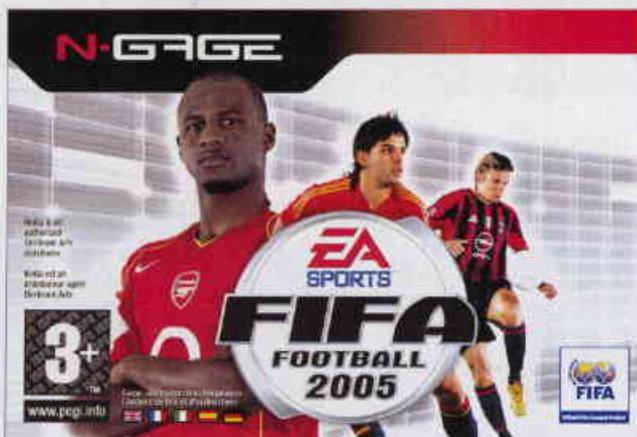
İlk kez 2004 versiyonu ile N-Gage sahnesine çıkan FIFA serisi, son model yenilikleriyle PC'den hemen sonra ve ikinci kez mini sahalarımızda. FIFA 2004 ile de PC'den N-Gage'e son derece başarılı bir uyarlama yapan EA, bu kez de hayalkırıklığı yaratmadı. Hatta işin içine N-Gage Arena'sı da katarak çok oyuncu desteğine yeni bir boyut katmış oldu.

PC versiyonunu denemiş olanlar için söylemeye fazla bir şey yok. Stadyumdan çıkip bir kez de hali sahada top koşturmak gibi. Yani ayırt edici tek özelliği daha küçük olması. Ama FIFA 2005'i ilk kez N-Gage'de deneyecekler için söylemeye birkaç şey var. Bunlardan ilki oyuncunun grafik kalitesinde bir yılda epey yol alındığı. Oyuncular, saha, ışıklar ve hareketler çok daha okunaklı hale gelmiş. Bu doğrudan oynanışı da etkileyen bir özellik. Evet oyuncular biraz daha ufalmış ama hareketleri daha gerçekçi, daha çeşitli ve daha anlaşılır. Faul esnasındaki gerilimi ya da gol sevincini 2004'te pek göremiyorduk ama animasyonlar genişletilmiş ve seyre değer hale getirilmiş. Yine geçen yılda kış yaslayarak, kontrolleri kolaylaştırmak adına

vazgeçilen bazı teknik hareketlerin de oyuna eklenişini söyleyelim. PC'den alışkin olanların N-Gage'de yoksunluğunu net şekilde hissettiği etkili savunma ve atak hareketleri sayesinde FIFA 2005 daha profesyonel. Bu kelimeyi kullanmışken; oyundaki kariyer modu klasik FIFA'cılar için çok çekici görünmeyebilir ama denemekte fayda var, CM efsanesi kadar gelişmiş değil elbette ama işlerin saha kenarından nasıl yürüdüğünü görmeye yetecek kadar detaylı.

Oyundaki takım ve oyuncu sayısı da ciddi şekilde artırılmış. Ne yazık ki Türkiye'den hala bir tek Galatasaray var ve o da "diğerleri" klasmanında yer alıyor...

Her şeye rağmen oyundaki en büyük yeni-



lik N-Gage Arena desteğinin eklenmesi. FIFA 2004'ü zaten oynuyorsanız ve eş dostla yolda, durakta, okulda maç atmaya hevesiniz yoksa Fifa 2005 size çok da farklı bir deneyim yaşatabilir. Ama hey! Eğer sınavlarda maç yapıp hayatınızı karartmayacaksanız N-Gage sahibi olmanın ne anlama var ki?

Daggerfall'un mukaddes hatırları tehlikede

The Elder Scrolls Travels: Shadowkey

Yapım: Vir2L Studios | **Dağıtım:** Vir2L Studios | **Multiplayer:** 4 kişilik - Bluetooth | **Tür:** RPG

Daggerfall'dan bu yana Bethesda'nın meşhur Elder Scrolls serisini takip eden siz sevgili RPG oyuncuları! Shadowkey kulağınızda tatlı bir tını gibi geliyor değil mi? Ama baştan söylemek lazımlı, oyun adeta bir davul. Sesi uzaktan hoş geçen bütün davullar gibi.

Geçen ay incelediğimiz Requiem of Hell'e kadar, N-Gage üzerinden bir RPG türevi oynamaya çalışmanın zorlama hatta nafile bir çaba olduğunu düşünüyordum. Tam Requiem fikrimi değiştirmiştir ki, Shadowkey geldi...

İstatistikler, oyunun yapımcısı olan Vir2L Studios ekibinin gayet iyi niyetli olduğunu gösteriyor, fakat yarım saatlik bir deneyim neticesinde bu iyi niyetin bir mucize yaratmaya yetmediği sonucuna varıyorsunuz doğruca. Öncelikle şu objektif istatistik bilgileri verelim, sonra subjektif varyansımıza geçelim.

Ekip, orijinal Elder Scrolls'a bağlı kalmak için seride yer alan 9 sınıf ve 8 ırkın tamamını Shadowkey'e aktarmış. 20 civarında farklı zindan, 50 civarında düşman çeşidi ve sayısız (ya da benim bilmemişim sayıda) yan görev yerleştirilmiş oyuna. Yine Elder Scrolls'u özel yapan, hikâyenin çizgisel ilerlememesi özelliğini Shadowkey'e kazandırmak için elinden geleni yap-

mış. Ayrıca oyundaki mekan ve karakter çizimlerinde Bethesda'dan yardım da almış. Bunların hepsi takdire şayan. Fakat bu malzemeyi birleştirip oyun haline getirirken bir şeyler ters gitmiş... Özellikle de oyunun kontrollerinde. Birinci şahıs bakış açısıyla oynanan bir oyun olması, Shadowkey'in özellikle dövüş sahnelerinde en önemli dezavantajı. Şimdi burada anlatması, dar bir pantolonu giyme tekniğini anlatmak kadar zor olduğu için kısa yoldan; hedefiniz ortalama ve doğru yerlerine vurmak için tuş takımını ile görüşmeniz gerektiğini söyleyiyim, gerisini siz hayal edin.

Oyunun Elder Scrolls'a yakışmayan bir diğer özelliği de grafikleri. Çizimlere Bethesda'nın sanatçıları da yardım etmiş pek güzel ama bu çizimler oyuncuya poligon kitliği olarak geri dönüyor. Zaten oyunun geneline hakim olan çamur tonu Shadowkey'in siyah-beyazdan bile daha renksiz görünmesine sebep oluyor ki, son 10 senedir hiç moda değil böyle grafikler.

Bu arada istatistiklere mekan zenginliği olarak geçse de, aslında tüm iç mekanların birbirinden kopyalanmış olması, birkaç yer gezidikten sonra oyundan baymanız için geçerli gerekleler arasındaki yerini alacak. Teorik olarak



geniş bir dünyası var oyunun evet ama hep ayınlardar koridorlarda yürüyor olacaksınız.

Oyunun hikayesi de ilginizi çekmeye yetmeyecek muhtemelen. Sizi kahraman yapan geri plan hikayesi bir köşede beklerken, siz konuya alakasız işler başarmakla meşgul olacaksınız.

Sonuç olarak, Elder Scrolls fanatığıyseniz ruhunuzun daralması riskini göze alıp bu yeni hikayeyle tanışabilirisiniz ama bu kategoriye girmeyen hiç kimsenin Shadowkey'den zevk alacağıını sanmıyoruz.

Taş köprüden sonra sola sert dönüş

Colin McRae Rally 2005

Yapım: Ideaworks3D | **Dağıtım:** Codemasters | **Multiplayer:** 2 kişilik - Bluetooth | **Tür:** Yarış

N-Gage gibi mobil oyun cihazları için yarış oyunları hazine gibi. Az tuş kullanımı gerektirirler, hızlıdırlar, pratiktirler, eğlencelidirler, vesireleri bile vardır (ama vesaire deyip geçmeyin

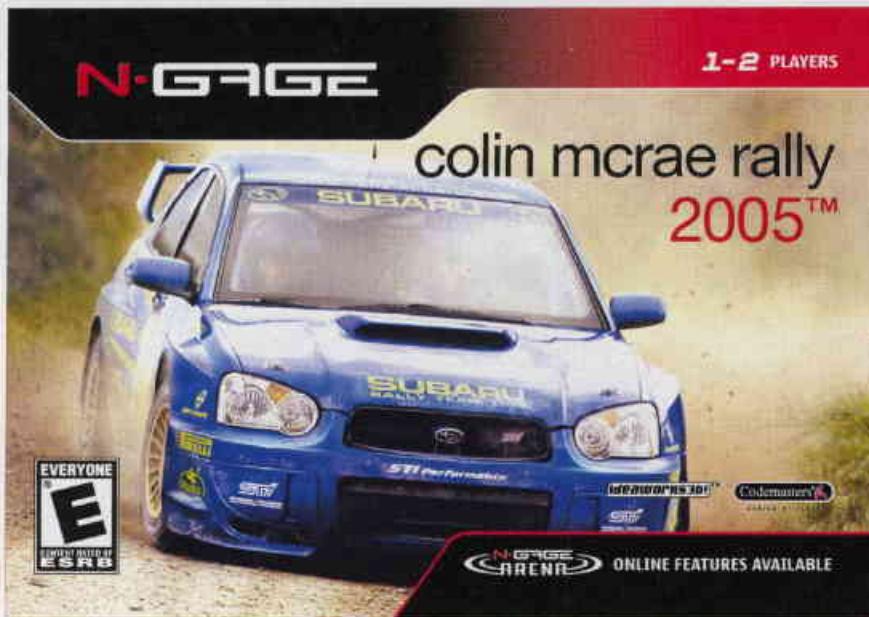
iki yarış oyununu birbirinden ayıran en önemli özellikler, bu vesaireler arasına gizlenmiştir). Hele elinizdeki Colin McRae gibi ralli oyunlarının tescilli bir temsilcisiye, tebrikleri kabul etmek

dışında özel bir şey yapmanız da gerekmek.

Lafi sürdürdürüyorum çünkü koscoca Colin'i baştan keşfetmeye niyetim yok. Son derece gerçekçi tasarılanmış otomobiller, gerçekçi fizik kuralları, gerçek ralli parkurları ve toplamda gerçek bir sürüs deneyimi... Belki de oyunla ilgili tek rahatsız edici nokta otomobilin fazla sıkıla özenli ve gerçekçi görünmesi sebebiyle diğer ayrıntıların biraz eciş büçüş durması. Ancak kendinizi yola vurup, kamerası araba içinden görüntüye ayarladığınız anda bu da kalımıyor ve yardımcı pilotunuzun huşu veren sesi eşliğinde yola odaklısanızsınız.

Oyunun PC'den çok başarılı bir şekilde uyarlanan N-Gage versiyonunda Peugeot, Toyota, Audi, Subaru diye giden 16 marka, 8 ayri ülkeden 64 tane gerçek parkur, tek yarış, şampiyona, challenge gibi farklı modlar ve pitte de gayet geniş seçenekler sunuyor.

Araçların hasar almak konusundaki hassaslıklarını ve gerçekçiliklerini görünce belki biraz sınırlıınız bozulabilir ama aynı zamanda kendine hayran bırakın bir detay zenginliği göreceksiniz. Colin McRae, her zaman kendi türünün en iyi örneklerinden biri olmuştur. Güzel grafikler, kolay oynanış ve bol vesairesi ile N-Gage versiyonu da bu pozisyonu daha da sağlamlaştırıyor.





ROME TOTAL WAR

Rome Total War, özellikle Civilization türü strateji oyunlarını sevenler için bulunmaz bir nimet. Bu yazında da iç savaş sahnelerinden çok oyuncunun mikro strateji kısmına değineceğiz.

GİRİŞ, GELİŞME, SONUÇ

Bu üç kelimeyi edebiyat derslerinden hatırlıyor olmalısınız. Başarılı bir kompozisyon için gerekli olan bu üç kısım, Rome Total War Imperial Campaign kısmında da başarılı olmanız için dikkat etmeniz gereken aşamaları anlatıyor. Oyunun bu üç aşamasında yapmanız gerekenler hakkında genel bilgileri verdikten sonra temel bilgilere geçeceğiz.

GİRİŞ:

Oyunun ilk aşaması olan Giriş aşamasında elinizdeki şehirleri geliştirecek, komşularınızın şehirlerini elinize geçirerek ve her bir şehrin yönetimi ile tamamen kendiniz ilgileneceksiniz. Belli bir aşamadan sonra sıra Gelişme kısmına, yani agresif bir şekilde yayılma kısmına gelecek. Bu kısmda güç kullanıma ağırlık vererek haritanızı genişletecek ve muhtemelen elinizde size isyan etmek üzere olan (ısgalden dolayı) bir sürü yabancı şehir olacak. Sonuç kısmında ise nihai hedefiniz olan Roma'ya sahip olmak için ittifaklarınızı bozacak ve tüm rakiplerinize hakimiyetınızı hissettireceksiniz.

Oyunun ilk aşamasında amacınız bundan sonraki zamanlarda uygarlığınıza taşılabilenek güçteki şehirler yaratmak. Bu şehirler sizin asıl para ve askeri kaynağınız olacaklar. O halde oyunun başında yapacağınız üç şey sunları olacak:

Ana şehirlerinizdeki nüfusu artırmak: Bu şehirler büyüğe kadar daha gelişmiş ekonomi veya askeri binaları yapmanızı sağlayacak hükümet binalarını yapamazsınız.

Ekonominizi geliştirmek: Şehirlerin para kazandırmaya başlamasını sağlamalı ve sürekli kontrol ederek hazinenizin büyümесini garanti altına almalısınız.

Ordugu büyütmek: Ana şehirlerde ciddi anlamda askeri güç biriktirmeye başlamalısınız. İlk iki maddeyi yerine getirdiğinizde zaten şehirlerinizin büyük askeri güçleri sağlayacak ve bakımlarını karşılayabilecek dumruları olacaktır. Sürekli daha güçlü birimler yapmalı, ve imkan bulduğunuzda seferlerini idare etmeleri için bir iki tane general eğitmelisiniz.

Oyunun bu ilk kısmında seçtiğiniz gruba bağlı olarak basit saldırı hareketlerine başlayabilirsiniz. Örneğin Brutii, phalanx birimleri sayesinde Greek ve Macedonian uygarlıklarını işgal edebilir. Scipii ile oynuyorsanız önce Sicily, ardından Carthage işgallerini yapmalı ve böylece çok ciddi anlamda para kazanmanız sağlayacak deniz ticaret yollarını ele geçirmelisiniz. Juli'yi tercih ettiyseniz öncelikle Gaul'u ele geçirmeli, ardından Spain'in özellikle de deniz kıyısındaki şehirlerine saldırarak deniz ticareti imkanlarını elde etmelisiniz.

Bu süre içinde elinize para geçikçe harcamanız gerekecek, bu yüzden elinizdekilerden daha fazla para kazanmanın yollarını düşünmeye başlamalısınız. Bunun için yapabileceğiniz en rahat iş düşman şehirlerini ele geçirerek toplu halde para kazanmak ve nüfusunuza artırmak olacaktır. Henüz saldırmak istemediğiniz devletlerle anlaşma yaparak para kazanma yoluna gidebilir, iletişim kurduğunuz herkesle ticaret anlaşmaları yapabilirsiniz. Ayrıca senatonun verdiği tüm görevleri kabul etmeniz de size iyi bir para akışı sağlayacaktır.

Oyunun bir sonraki aşamasına ne zaman başlayacağınız tamamen sizin elinizdedir. Eğer kendinizi etrafınızdaki komşularınızdan daha güçlü hissediyorsanız, saldıracağınız tüm şehirleri ele geçirileceğinizi, artık sınırlarınızın dar gelmeye başladığını düşünü-

medikleri yerlerden vurabilirsiniz. Zaten ekonominizi güçlendirmek için limanlarını geliştireceğinizi düşünürsek, güçlü bir deniz kuvvetlerine sahip olmak pek de zor olmayacağı.

Merkezi geliştirin: İmparatorluğunuza sınırını mümkün olduğunda genişletirken ana şehirlerinizi kesinlikle ihmal etmeyin. Bu şehirleri mümkün olduğunda üretken ve gelişmiş tutmak zorundasınız. Artık bu aşamada tüm şehirlerle tek tek mikro yönetim düzeyinde ilgilenebilmenize gerek yoktur, dikkat etmeniz gereken tek şey şehirlerinizde isyan olmaması ve kar getirmeleridir. Bunu da otomatik yönetim ile rahatça sağlayabilirsiniz. Ancak ana şehirlerinizin yönetiminde tüm kararları kendiniz verin. Hiç durmadan ordunuza geliştirin ve şehirlerinizde yoğun yakın-



Yöneticinizin özellikleri, şehrinin gelişmesi açısından büyük önem taşıyor.

Yoursanız, her sırada elinize tonla para geçmeye başlamışsa bir sonraki aşamaya geçişiniz demektir.

GELİŞME:

Bu aşamada yapmanız gereken işlerin sayısı artacaktır, öncelikle önem vermeniz gerekenleri şu şekilde sıralayabiliriz:

Donanma oluşturmaya başlayın: Bu aşamada amacınız oyundaki en güçlü donanmaya sahip olmaktır. Elbette güçlü bir donanmanız olmasa, hatta hiç donanmanız olmasa bile oyunu kazanmanız mümkün ama güçlü bir donanmaya sahip olmanın faydalarnı sakın görmezden gelmeyin. Donanma sayesinde güçlü ordunuzu haritanın her tarafına rastalıkla götürebilir ve düşmanlarınızı bekle-

Sınırlarını genişletin: Etrafiniza saldırarak kötülük yaptığınızı düşünmemenin sakin, siz farkında olmasanız da bu sıralarda müttefikleriniz de sınırlarını genişletmek için ellerinden gelen yapıyor olacaklar. Eğer aman komşularımla barış içinde yaşayam diye düşünürseniz bir süre sonra o çok sevdığınız komşunuzun ortadan kaybolduğunu ve kendinize defetmesi güç, başka bir komşu edindiğinizi fark edebilirsiniz. Sınırlarını genişletmeniz hem ekonominizi geliştirecek, hem de ordunuzun güçlenmesine yardımcı olacaktır, ama bundan da ötesi, Roma halkın gözündeki saygınlığınız artacaktır. Oyunu kazanmak için Roma halkın destekini arkana almalısınız, bunu da yapacağınız işgallerle sağlayacaksınız.

Para biriktirin: Zamanı gelince nihai seferini ze çıkışınızı düşünürseniz, başarılı olmak için çok fazla paranızın olması gerektiğini göreceksiniz. Zaten bu sıralar ekonominiz tıkkır tıkkır işliyor olmalı, bu yüzden kenarda para biriktirmek tahmin ettiğinizden de kolay olacak. Amaçlarınızla ulaşmak için bazen karşınıza çıkacak koskoca bir orduya rüşvet verebilmeли, en pahalı binaları rahatça yapabilmeли, bakımı en pahalı birimlerden ordular yaratılmalıdır.

Oyunun bu orta kısmı büyük ölçüde savaştan savaşa koşarak geçecek, ama siz de benim gibi savaşı kışımınızı direkt oynamayı tercih etmeyorsanız daha çok ekranda otomatik olarak Victory yazılıları gördüğünüz bir kısım olacak. Savaşlarda ana hedefiniz her

SONUÇ:

Eğer artık Roma'ya gitmenin vakti geldi diğorsanız iki müttefikinizle de aynı anda mücadele etmeye hazır olmanız gereklidir. Bunun için de arkanızda halkın desteği olmalıdır. Zaten eğer geç kalırsanız diğer Roma gruplarının da en büyük düşmanlarından kurtulmaya ve iyice genişlemeye başladıklarını göreceksiniz. Eğer yılın başını küçükken ezmezseniz, çok büyük sorunlarla karşılaşabilirsiniz.

Harekete geçmeye hazır olduğunuzda önce birkaç tur boyunca dış bölgelerdeki ordularınızı Roma'ya yaklaştırın. Rakiplerinize konuşma fırsatı vermemek için dikkatlerini başka yerlerde yoğunlaştırmalarını sağlayabilirsiniz, bu yüzden onları en çok etkileyebilecek

ticaret yollarını kapayacak ve ekonomilerinin dar boğaza girmesini sağlayacaksınız. Bu da düşmanın kaybettiği ordularının yerini doldurmasını engelleyecektir ve sizin devasa ordunuza karşı koyamaması anlamına gelecek. İtalyan yarımadasındaki iki korumalı şehirde Roma'nın kendisinden daha zor savaşlara girmeniz gerekecektir. Ancak bu şehirler düşmanın kalbi olduğundan bu iki savaşı kazanmanız, oyunu büyük ölçüde kazanmanız anlamına da gelir. Oyunu bitirmek için kontrolünüz altında 50 bölgenin bulunması gereklidir, bu sayıya ulaşmak için başkentinize yakın olan Romalı rakiplerinizin şehirlerini ele geçirmenizi öneririm. Böylece hem kendi savunmanız güçlenmiş olacak, hem de başkentinize yakın oldukları için kontrol edimleri daha kolay olacak. Tüm ordunuzu Roma üzerine yönlendirdiğinizden diğer bölgelerdeki şehirlerde ciddi sorunlar çıkabilir ama artık onları dikkate almanız gereklidir, çünkü Roma'yı ele geçirdiğiniz anda yeni Sezar siz olacaksınız.

BAŞARILI BİR YÖNETİMİN TEMELLERİ

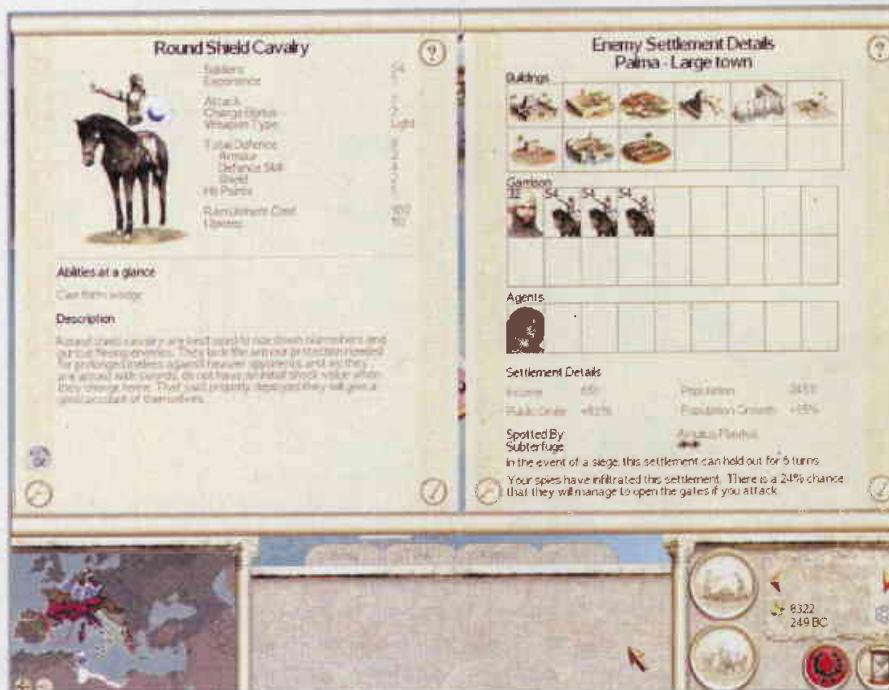
Bu kısımda genel açıdan izlemeniz gereken stratejiyi nasıl hayatı geçireceğini öğreneceksiniz ve oyunun çeşitli temelleri hakkında bilgi edineceksiniz.

AİLELER

Oyuna ilk başladığınızda ailenizin az sayıda üyesi olduğunu göreceksiniz. Aile ağacındaki tüm erkekler ve kızlarınız evlenebilir ve çocuk sahibi olabilir. Kızlarınızın evlenme zamanı geldiğinde taşları çıkacaktır, kabul etmeden önce damadın yeteneklerine çok dikkat etmeniz gereklidir, çünkü bu seçimler ailenin devamını da etkileyecektir. Generaller ve yöneticiler aileden seçilir. Ailenize doğum, evlat edinme, evlilik, terfi ve rüşvet yollarıyla yeni üyeleri ekleyebilirsiniz.

Kumandanlar kazandıkları her zaferle daha güçlü kumandanlar haline gelirler. Komutanların yanlarındaki yıldızlar onların komuta yeteneklerini gösterir. İyi kumandanlar daha çok galibiyet kazanırken, iyi yöneticiler halkın daha mutlu olmasını sağlayacak ve daha çok vergi toplayacaklardır. Bir şehirdeki iyi bir yöneticiyi başka yere kaydırıldığında önceki şehrin insanları durumu oldukça büyük bir memnuniyetizsizlikle karşılaşabilirler, bu yüzden bu tür hareketlerden önce şehirde kuvvetli ordular veya mutluluk verici yapılar bulundurmanız gereklidir.

Şehirlerde yapacağınız akademiler sayesinde yöneticilerin daha hızlı beceri kazanırlar. Yöneticileriniz belli bir yaşa geldiklerinde, şehre başka bir aile üyesi götürüp unvan



Casuslarınız sayesinde saldırmadan önce düşman şehir hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz.

Zaman başkentler ve diğer büyük şehirler olsun. Ele geçirdiğiniz tüm şehirlere yollar görürerek ekonomik anlamda gelişmelerini sağlayın, bir süre sonra en çok para kazanan lider siz olacaksınız. Artık bundan sonra iş yavaş yavaş son kısma doğru gelmeye başlayacak.

Başkentinizden uzakta olan şehirleri kontrol etmek Civilization'da da zordu, hatırlarsınız. Sizin de sayıca çok fazla şehriniz olduğundan ve artık başkentinizden iyice uzaklaştığınızda bu şehirlerde düzeni sağlamak imkansızlaşmaya başlayacak. Ama bu durum meydana geldiğinde aynı zamanda Roma halkın size olan sempatisi de tavana vurmuş, senato sizden iyice korkmaya başlamış olacak. İşte artık iş Roma'ya yürümeye geliyor.

hedeflere saldırabilirsiniz. Bu sırada asıl saldırı güçlerinizi oluşturun ve tüm casuslarınızı kullanın. Roma'daki ilk hedefiniz senato olmalıdır. Bu saldırı çok zorlu olacak ama ordunuzun başında en tecrübeli generaliniz ve tüm kaynaklarıyla size yardımcı olacak yakındaki büyük şehirlerin sayesinde senatoyu hattadan sileceksiniz. Her ne kadar şu an Roma İmparatoru olsanız bile her şey bitmiş demek değil, çünkü daha uğraşmanız gereken Romalı rakiplerin var.

Öncelikle donanmanızı kullanarak (donanmanın önemi bu noktada ortaya çıkar) düşman limanlarına saldırıcıya geçin. Düşmanın limanlarını ve donanmasını sildiğinizde düşmanın sürpriz saldırısı yapma şansını da büyük ölçüde elinden almış olacaksınız.

Limanları yok ettikten sonra, düşmanın



Senato'nun verdiği görevleri kabul ederseniz, karşılığını fazlaıyla alırsınız.

transferi yapmanız gereklidir. Eğer bunu yapmadan liderleri ölüse halkın toparlanması zor olacaktır. Yöneticilerin 60 yaşını geçtiklerinde transfer yapmayı unutmayın.

SEHİRLER

Oyuna başladığınızda sahip olduğunuz ilk şehirlerin ne kadar önemli olduğunu söylemiştim. Bu şehirlere yönetici atarsanız şehir kontrolü kolaylaşacaktır. Eğer şehirde bir yönetici veya yeterli sayıda asker yoksa şehirde isyan çıkacaktır. Çiftlik gibi nüfus artışına yardımcı olan yapıları yaparak şehirlerinizin büyümelerini garanti altına almalısınız. İşgal ettiğiniz şehirlerde yaşayan insanları da bu şehirlerinize katabilirsiniz.

Para kazanmaya başlamak için şehirlerini yollarla donatın, madenler yapın ve mümkünse liman kurun. Eğer acil olarak para ihtiyacı duysanız işgal ettiğiniz şehirleri yağmalayabilirsiniz, bu kısa vadede isyanların da sayısını azaltan bir etkiye sahiptir. Ekonomisinin durağan olmaması ve sürekli gelir etmek için diğer devletlerle ticaret yapmanız gereklidir. İlk şehirlerinizi hem askeri, hem de finansal güç merkezleri haline getirmelisiniz. Ama güçlü bir ekonomi ileride ordunuzu da yardımcı olacaklarından, para kazanmayı öncelikli olarak tercih etmelisiniz. Şehirlerinizde otomatik asker yaratma seçeneğini açık bırakmayın, farkında olmadan elinizde çok büyük bakım gideri isteyen gereksiz asker yığını oluşabilir.

İsyan çıkan şehirlerinizde durumu kontrol altına almanın çeşitli yolları vardır. Şehre güçlü yöneticiler yerlestirebilir, başkenti daha yakına taşıyabilir, asker konuşlandırabilir,

mutluluk artırıcı binalar yapabilir veya colosseum'da oyunlar düzenleyebilirsiniz.

Şehrinize yapacağınız tapınaklar birbirinden farklı etkileri olacaktır. Bazı tapınaklar halkın mutluluğunu artırırken, bazıları tecrübe asker eğitmenizi, bazıları ise silahlarınızın gücünü artırır. Şehirlerinizde bulunan harikalar da dini binaların masraflarını azaltmak gibi çeşitli faydalara sahip olacaktır.

Düşmana yakın olarak yerlerdeki şehirlerinizi duvarlarla korumalısınız. Şehrin duvarları ne kadar güçlü olursa, saldanın düşmanın da başarılı olabilmesi için şehri o kadar fazla kuşatma altında tutması gereklidir.

ORDULAR

Ordularınızı yaratırken dikkat etmeniz gere-

ken bazı unsurlar vardır. Generalin profilindeki yıldızlarla gösterilen komuta gücü, ordunun da gücünü belirler. Ordularınızda çeşitli cinsten asker gruplarını birleştirerek saldırılardınızın daha başarılı olmasını sağlayabilirsiniz. Her orduda piyadelerin yanı sıra mutlaka atlıların ve okcuların olmasına özen gösterin. Birkaç şehrini yalnızca asker üretimine ayıran, böylece diğer şehirleriniz size gerekli olan ekonomi sağlarken, bu şehirleriniz asker konusunda son derece verimli çalışacaklardır.

Yanlarında general bulunan birimlerin moralleri diğerlerine göre daha iyi olacak ve daha iyi savaşacaklardır. Generalinizin komuta yıldızlarının artması, savaşlardan daha az kayıpla çıkışmanızı sağlar. Eğer yeterli para varsa düşman generallerine rüştet ve rip sizin ordunuza katılmalarını sağlayabilirsiniz. Eğer ordunuzun yanında bir general yoksa, o ordu yüzbaşı tarafından yönetilir. Yüzbaşalar geçici olarak komuta hakkı almış normal askerlerdir ve Generallere nazaran çok daha etkisizdirler. Ancak bazı büyük ve başarılı savaşların ardından Yüzbaşalar Genelliliğe terfi edebilirler.

Orduların tecrübeleri rütbe simgeleriyle gösterilir. Her biri üç seviyeye sahip olan bu rütbeler bronz, gümüş ve altın şeklinde ilerler. Tecrübeli askerin yetenekleri de iyi olur, ayrıca savaştan kaçma ihtimali azalır. Generaller başarılı çıktıları savaşlardan tecrübe kazanırlar, direkt olarak katıldıkları savaşlardan ise en büyük tecrübe kazanırlar.

AJANLAR

Casuslar oyundaki en önemli birimlerdendir. Sınırlarınızın etrafına yayıldığınız casuslar sayesinde gelebilecek saldırınızı önceden ha-

HÜKÜMET BİNALARI

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Governor's House	Town	Peasant eğitmenizi sağlar.
Governor's Villa	Large Town	Diplomat eğitmenizi sağlar.
Governor's Palace	Minor City	Yok.
Pro Consul's Palace	Large City	Yok.
Imperial Palace	Huge City	Generalin korumalarını geliştirir. Praetorian Cohort eğitmenizi sağlar.

DUVARLAR

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Wooden Palisade	Town	Ekstra duvar savunması.
Wooden Wall	Large Town	Sağlamlaştırılmış kapılar.
Stone Wall	Minor City	Kayınar yağ.
Large Stone Wall	Large City	Demir kapılar.
Epic Stone Wall	Huge City	Ekstra duvar savunması.

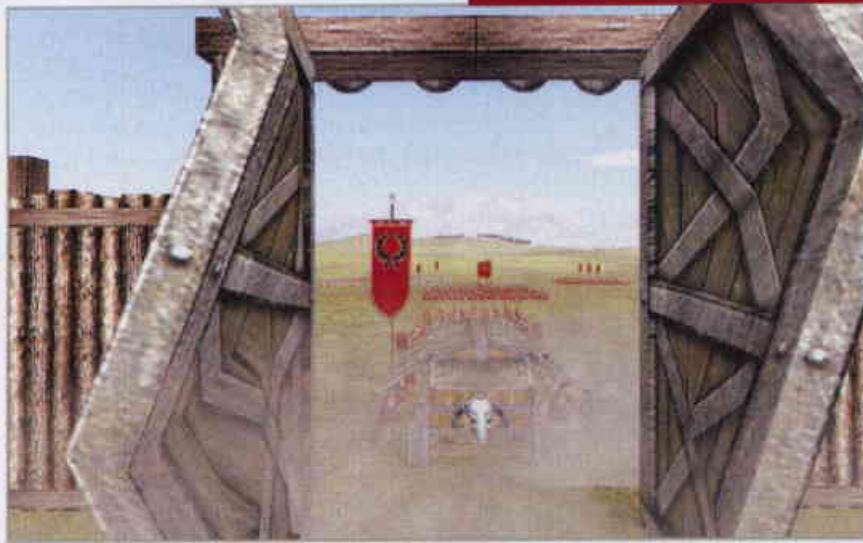
ber alabilir, ordunuza casus ekleyerek ordu-nun görüş mesafesini artıtabilirsiniz. Saldırı-ya geçmeden önce düşman şehirlerine soka-cağınız casuslar size şehirdeki durum hak-kında bilgi verirler, bu sayede saldırıcak or-dunun gücünü şehrre uygun ayarlayabilirsınız. Ayrıca şehirde bulunan casuslar saldırınız sırasında şehir kapılarını açabilirler, bu sayede şehri daha rahat ele geçirilebilirsiniz. Casuslar görevleri sırasında yakalanabilir ve öldürülebilirler, bunun sıklığını casusun tec-rübesi belirler.

Suikastçiler düşmanın önemli adamların-dan kurtulmanızı sağlarlar. Özellikle başlarda diplomat ve yüzbaşı öldürterek suikastçının-tecnere kazanmasını sağlayabilirsınız. Suikastçınız yeterli tecrübeyle ulaştığında or-ta rütbeli generalleri bile öldürebilecek duru-ma gelecektir. Ayrıca suikastçınızı düşman şehrindeki binaları sabote etmekle de görev-lendirebilir, böylece düşmanın gelişmesini engelleyebilirsiniz. Suikastçilerin öldürülme ihtimalleri casuslardan daha yüksektir.

Diplomatlar, diğer devletlerle yapacağınız anlaşmalar açısından hayatı önem taşırlar. Oyunun başında haritanın her yanına diplo-mat gönderip savaş halinde olmadığınız tüm devletlerle ticaret anlaşmaları yapın. Ticari amaçlı binalar yaptıığınızda bir anda müthiş bir ekonomik girdi sağladığınızı göreceksiniz. Eğer gerek görüğorsanız diğer devletlere itti-fak teklif edebilir ve düşmanlarınıza karşı birlikte savaşabilirsiniz. Yine diplomatları kullanarak düşman generallerine rüşvet verip si-

TAPINAKLAR

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Ceres Pantheon	Huge Town	%20 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %10 kanuna bağlı halk düzeni bonusu, %2 nüfus artış bonusu.
Bacchus Pantheon	Huge Town	%50 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %10 kanuna bağlı halk düzeni bonusu, %1 nüfus artış bonusu.
Jupiter Pantheon	Huge Town	%35 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %10 kanuna bağlı halk düzeni bonusu, Arcani eğitmenizi sağlar.
Juno Pantheon	Huge Town	%25 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %25 halk sağlığı bonusu, ticaret mallarında artış, eğitilen askerlere +2 tecrübe bonusu
Mercury Pantheon	Huge Town	%25 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %10 halk sağlığı bonusu, ticaret mallarında artış, eğitilen askerlere +1 tecrübe bonusu
Mars Pantheon	Huge Town	%25 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %10 halk sağlığı bonusu, ticaret mallarında artış, eğitilen askerlere +3 tecrübe bonusu, eğitilen askerlere +1 moral bonusu.
Vulcan Pantheon	Huge Town	%25 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %10 kanuna bağlı halk düzeni bonusu, hafif silahlara +1 geliştirme, ağır silahlara +1 geliştirme, zırhlara +1 geliştirme, eğitilen askerlere +1 tecrübe bonusu
Saturn Pantheon	Huge Town	%25 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %25 kanuna bağlı halk düzeni bonusu, hafif silahlara +1 geliştirme, ağır silahlara +1 geliştirme, zırhlara +1 geliştirme, Arcani eğitmenizi sağlar
Neptune Pantheon	Huge Town	%25 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, %10 kanuna bağlı halk düzeni bonusu, hafif silahlara +1 geliştirme, ağır silahlara +1 geliştirme, Decere eğitmenizi sağlar, Corvus Quinquireme eğitmenizi sağlar



Şehir duvarlarını geliştirerek düşmanların şehre girmelerini geliştirebilirsiniz.

SENATO

Oyunda ister Julii, ister Brutii, isterseniz de Scipi ailelerini seçmiş olun, yine de senato-la uğraşmanız gerekecektir. Oyunun başında itibaren çeşitli aralıklarla senatonun sizden bir görev yapmanızı istedığını iletten notlar alacaksınız. Bu görevlerden bazıları belli tur sayıısı içinde bir bölgeyi fethetmek, bazıları bir limana giriş çıkışını engellemek, bazıları ise diğer gruplarla çeşitli anlaşmalar yapmak şeklinde olacak. Bu görevleri yapıp yapma-mak tamamen sizin elinizde olsa da yaptığı-nız zaman paradan, askere kadar çeşitli fay-dalarını göreceğinizden bu görevleri eliniz-den geldiğince yapmanızı öneririm. Eğer bu görevler sayesinde senatoda kendinize ait bir oda sahibi olursanız, bunun etkilerini tüm

AKADEMI

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası	
Academy	Minor City	Market	Generallerin yeteneklerini artırır.
Scriptorium	Large City	Forum	Generallerin yeteneklerini artırır.
Ludus Magna	Huge City	Great Forum	Generallerin yeteneklerini artırır.

ze katılmalarını sağlayabilir, bazı orduların size saldırmalarını önleyebilirsiniz. Suikastçı-ler genellikle diplomatların peşine düştük-le-rinden özellikle tecrübeli diplomatlarınızı ko-rumaya özen göstermelisiniz.

DONANMA

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Port	Large Town	Bulundurabileceğiniz ticaret filosu sayısı: 1, Bireme üretmenizi sağlar
Shipwright	Minor City	Bulundurabileceğiniz ticaret filosu sayısı: 2, Trireme üretmenizi sağlar
Dockyard	Large City	Bulundurabileceğiniz ticaret filosu sayısı: 3, Quinquireme üretmenizi sağlar

AHIR

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Stables	Large Town	Wardogs, Equite (MÖ) ve Roman Cavalry (MS) eğitmenizi sağlar.
Cavalry Stables	Minor City	Cavalry Auxilia (MÖ) ve Cavalry (MS) eğitmenizi sağlar
Hippodrome	Large City	Legionary Cavalry ve Incendiary Pigs eğitmenizi sağlar, yarış düzenleyebilirsiniz
Circus Maximus	Huge City	Praetorian Cavalry eğitmenizi sağlar, yarış düzenleyebilirsiniz

ATIŞ SAHALARI

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Practice Range	Large Town	Velites (MÖ) ve Light Auxilia (MS) eğitmenizi sağlar
Archery Range	Minor City	Roman Archers (MÖ) ve Archer Auxilia (MS) eğitmenizi, Ballista üretmenizi sağlar
Catapult Range	Large City	Scorpion ve Onager eğitmenizi sağlar
Siege Engineer	Huge City	Heavy Onager ve Repeating Ballista üretmenizi sağlar

hayatınız boyunca hem siz, hem de aile üyeleriniz görecektir. Ayrıca Senato görevlerini sürekli olarak geri çevirmeniz Senato'nun grubunuza karşı olumsuz baktmaya başlamasına ve nihai olarak da gelişmesini sizin si-

nirlarınıza doğru ilerletmesine neden olabilir.

Görevlerin arasında yer alan liman engellemesi aslında kolay olmasına rağmen, bazı durumlarda değişik stratejiler kullanmanız gereklidir. Eğer donanmanız sayıca düş-

Yollar sayesinde birimleriniz daha uzun mesafelere, daha kısa zamanda ulaşabilir.



mandan daha üstün değilse kesinlikle deniz savaşına girmeyi düşünmeyin. Eğer limanı koruyan düşman gemileri varsa geminizi onlara yakın bir yere götürün (yanlarına değil) ve birkaç tur bekleyin. Düşman gemisi limanı boşaltır boşalmaz hemen limanın önüne giri ve limanı engelleyin. Senato Campaign oyunu sırasında aynı limanları birden fazla kez engellemenizi isteyecektir, hazırlıklı olmanız iyi edersiniz.

Senato politikası ekranına girdiğinizde istedığınız gruba tıklayarak senatonun o gruba nasıl davranılmasını istedığını görebilirsiniz. Ayrıca gine buradan Roma halkın ve Senato'nun gözündeki yerinizi öğrenebilirsiniz, oyunun sonrasında Roma halkın destekini arkanız almanız çok önemli olduğundan buradaki bilgileri düzenli olarak takip etmeye unutmayın.

DİĞER ŞEHİRLERLE ENTEGRASYON

İmparatorluğunuzu ele geçirdiğiniz diğer şehrlerle birlikte genişletmeye başladığınızda başkentinizi de başlangıç noktasından, daha merkezi yerlere çekmeniz gereklidir. Eğer başkenti olduğu yerde tutarsanız dış bölgelerdeki huzursuzluk artacaktır, bunların önüne akıllı başkent değişimleriyle geçebilirsiniz.

Yeni bir şehrini ele geçirdiğinizde şehrin sahip olduğu nüfus ile yapabileceğiniz üç eylem vardır. Şehre yerlesirseniz şehir sahibi olduğu nüfusu korur. Bu şekilde şehrin hazırlı gelmiş binaları varsa bunları kullanabilir, ayrıca yeni eklenen nüfus sayesinde elde ettiğiniz vergi gelirini artırabilirsiniz. Ancak şehir halkı sizin kültürünize uzak olduğundan arazideki farklılıklar halk isyanına yol açabilir. Ayrıca eğer şehrin alt yapısı yeterli düzeyde değilse nüfus artışı sefaleti de beraberinde getirebilir.

İkinci bir seçenek olarak halkı esir etmemi tercih edebilirsiniz. Böylece o şehrin nüfusunu diğer gelişmiş şehrlerinize yayabilirsiniz. Eğer bir şehirdeki gelişim nüfus yüzünden kısıtlılıkla bu yolu kullanarak istediğiniz binaları veya geliştirmeleri yapmanız mümkün olabilir.

Son seçenek nüfusu imha etmektir. Bu size ani gelir sağlar, ama nüfusunuz bundan olumsuz etkilenir. Yerleşim nüfusunun eski seviyesine ulaşmasını beklemenizi gerektirse de, oluşacak olan yeni nüfus sizin insanlarınlarından oluşacağından herhangi bir kültür farkı olmayacağındır. Ayrıca şehrin alt yapısı kurulu olduğundan, gelişme aşamasında şehir nüfusu herhangi bir sefalete yol açmayacaktır. Büyük şehrleri işgal ettiğinizde diğer seçenekleri uygulamanız pek de kolay olmayabilir, çünkü büyük nüfuslu şeherler bir anda hakimiyetinizi altına girmeyi ka-

bul etmezler. Böyle sorunu bir şehirle uğraş maktansa nüfusu imha etmeniz çok daha akıllıca olacaktır.

ŞEHİRLERİN EN ÖNEMLİ KISMI: BİNALAR

Başkentinizi ve ele geçirdiğiniz şehirleri pazarlardan askeri binalara kadar birçok bina ile donatacaksınız. Yapacağınız bu binalar eğitebileceğiniz asker türlerini, gelirinizi, halkınızın mutluluğunu etkilediğinden vereceğiniz kararlar yine çok önemli olacak. Çeşitli nüfus seviyelerine ulaştığınızda binalarınızı geliştirebileceksiniz, ama bu geliştirme bir önceki seviyenin etkisini koruyacaktır.

HÜKÜMET BİNALARI

Teknoloji ağacını ve yapabileceğiniz yeni binaları açabilmek için gerekli nüfus yoğunluğuna ulaştığınızda hükümet binasını geliştirmelisiniz. Yani gelişimin ilk ayağı bu bina olacaktır.

DUVARLAR

Eğer şehirlerinizden biri saldırıyla uğrarsa savaş alanı haritasında duvarlarınız da görünecektir. Düşmanın şehrinine asker sokmadan önce duvarlarınızı geçmesi gerekir ki duvarlarınızı geliştirdikçe düşmanın geçebilmesi de zorlaşacaktır. Bu sayede şehrinizin yardımına ordu gönderebilir ve saldırısı savuşturabilirsiniz.

TAPINAKLAR

Üç Roma ailesinin de, birbirinden farklı üç tapınak seçeneği vardır. Tüm bu tapınaklar şehrini ve halkıniza farklı faydalara sağlayabilirler ve her şehirde yalnızca tek bir tür tapınak yapılabılır. O yüzden hangi şehrde hangi tapınağı yapacağınızı, o şehri temel kullanımınız sizin belirleyecektir. Julii ailesi Ceres, Bacchus ve Jupiter; Brutii ailesi Juno, Mercury ve Mars; Scipii ailesi ise Vulcan, Saturn ve Neptune tapınaklarını inşa edebilir. İnşa edebileceğiniz toplam 45 tapınak olduğundan (listesi biraz fazla yer kaplayacaktır) yalnızca bu tapınakların son hallerinden alacağınız faydalari yazacağım. Bu tapınakların önceki halleri de benzer faydalari, daha düşük bonuslarla sağlamaktadır.

AKADEMİ

Şehrınızdeki akademiler, şehrin önde gelen kişilerinin becerilerini geliştirirler. Örneğin ilk akademi inşa ettiginizde şehrın yöneticisinin yöneticilik alanındaki yetenekleri artacaktır. Özellikle gelişmiş şehirlerin yönetimi ve gelişmiş orduların idarelerinin zorluğu yüzünden, büyük şehirlerinizde muhakkak tüm akademileri yapmaya özen gösterin.

TİCARET

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Trader	Town	Ticari mallarda artış, %0.5 nüfus artışı bonusu
Market	Large Town	Ticari mallarda artış, %0.5 nüfus artışı bonusu, Spy eğitmenizi sağlar
Forum	Minor City	Ticari mallarda artış, %0.5 nüfus artışı bonusu, Assassin eğitmenizi sağlar
Great Forum	Large City	Ticari mallarda artış, %1 nüfus artışı bonusu
Curia	Huge City	Ticari mallarda artış, %1 nüfus artışı bonusu, %10 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu

SAĞLIK

İsmi	Şehir Seviyesi	Gereksinim	Faydası
Sewers	Large Town	Trader	%5 halk sağlığı bonusu sağlar
Public Bath	Minor City	Market	%10 halk sağlığı bonusu sağlar
Aqueduct	Large City	Forum	%15 halk sağlığı bonusu sağlar
City Plumbing	Huge City	Great Forum	%20 halk sağlığı bonusu sağlar

SİLAH ÜRETİMİ

İsmi	Şehir Seviyesi	Gereksinim	Faydası
Blacksmith	Large Town	Trader	Hafif silahlara +1 geliştirme sağlar, ağır silahlara +1 geliştirme sağlar
Armourer	Minor City	Market	Hafif silahlara +1 geliştirme sağlar, ağır silahlara +1 geliştirme sağlar, menzilli silahlara +1 geliştirme sağlar, zırhlara +1 geliştirme sağlar
Foundry	Huge City	Great Forum	Hafif silahlara +2 geliştirme sağlar, ağır silahlara +2 geliştirme sağlar, menzilli silahlara +2 geliştirme sağlar, zırhlara +2 geliştirme sağlar

DONANMA

Donanma binalarının başlıca iki faydası vardır. Limanlar sayesinde deniz taşıtları yapabilir, bunlar sayesinde limanlarınızı ve deniz ticaret yollarını koruyabilir, düşmanların ticaret yollarını engelleyebilirsiniz. Ayrıca limanlar sayesinde oldukça iyi gelir elde etmeye başlaysınız. Yaptığınız her donanma binası, o şehirde bulundurabileceğiniz ticaret filosu sayısını artırır.

AHIR

Ordunuza atlı askerler katmak için ahır yapmalısınız. Ahırlarınızı geliştirdikçe Marius öncesi ve Marius sonrası reform dönemlerinde daha ileri seviyede atlı askerler eğitilebilirsiniz. Ayrıca Wardog gibi birimler için önceden ahır yapmanız gerekmektedir. Hippodrome ve Circus Maximus binalarında yarışlar

ÇİFTLİKLER

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Land Clearance	Town	+1 yemek üretimi
Communal Farming	Large Town	+2 yemek üretimi
Crop Rotation	Minor City	+3 yemek üretimi
Irrigation	Large City	+4 yemek üretimi
Latifundia	Huge City	+5 yemek üretimi

YOLLAR

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Road	Town	Gelişmiş yollar ve ticaret
Paved Road	Large Town	Gelişmiş yollar ve ticaret
Highway	Minor City	Gelişmiş yollar ve ticaret

MADENLER

İsmi	Şehir Seviyesi	Faydası
Mine	Town	Maden gelirine +200
Mine +1	Large Town	Maden gelirine +350



yapılabilir ve bunlar da mutluluğa bağlı halk düzenini arttırlar. Bir şehrin mutluluk seviyesini artırmak için yarışların sıklığını artırabilirsiniz.

ATIŞ SAHALARI

Bu yapılar menzilli birimler eğitmenizi sağlar. Aynı kışla ve ahırlarda olduğu gibi bu binaları

Karşılannnda fil orduzu gören askerlerin morallerinin bozulmaması düşünülemez.



AMFI TIYATROLAR

İsmi	Şehir Seviyesi	Gereksinim	Faydası
Arena	Minor City	Trader	%5 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, gladyatör oyunları düzenleyebilirsiniz.
Amphitheatre	Large City	Market	%10 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, gladyatör oyunları düzenleyebilirsiniz.
Coliseum	Huge City	Great Forum	%15 mutluluğa bağlı halk düzeni bonusu, gladyatör oyunları düzenleyebilirsiniz.
			Samnite Gladiator (Scipii) eğitmenizi sağlar

Ticaret ve deniz hakimiyeti açısından deniz kıyılarına mutlaka liman yapın.

olan en büyük geliri elde etmek için şehrinize yollar ve kaldırımlar yapmalısınız. Bu binalar ayrıca şehrin nüfusuna da az da olsa olumlu etki sağlarlar. Casus ve suikastçiler de bu binaların yapımından sonra mevcut hale geleceklerdir.

SAĞLIK

Bu binalar sayesinde halkın sağlığı korunmuş olur. Şehrinizde Trader yaparsa yapmaz bu yapıları yapmaya başlayarak halkın sağlığı bonusu kazanmalısınız.

SİLAH ÜRETİMİ

Bu binalar ordunuzdaki birimlerin silahlını ve zırhlarını geliştirirler. Şehrinizde bu binaları yaptıktan sonra varolan askerlerinizi tekrar eğiterek gelişmiş silahlara sahip olmalarını sağlayabilirsiniz.

ÇİFTLİKLER

Halkınızı doyurabilmek için çiftlikler yapmalısınız. Bunlar aynı zamanda nüfusunuz artmasını sağlayacak ve size gelir sağlayacaktır. Ne kadar çok nüfusu destekleyebilirseniz, şehir seviyeniz de o kadar artacak ve yeni binalar yapabileceksiniz.

YOLLAR

Yollar askerlerinizin ve ticari kervanlarınızın bir turda daha fazla hareket edebilmelerini sağlar. Bu şekilde kolaylaştırıldığınız ticaret yolları sayesinde daha az tur sayısında daha çok ticaret yapabilir ve gelirinizi artıtabilirsiniz. Bu genelde ihmäl edilse de başarılı bir uygurlık için en önemli yapıdır.

MADENLER

Eğer madencilik yoluyla çıkarılabilen kaynakları bulunan bir bölgede yerleşim birimiz varsa, buralara maden yapabilir ve şehrin gelirini artıtabilirsiniz.

AMFI TIYATROLAR

Amfi tiyatrolar gladyatör oyunları sayesinde mutluluğa bağlı halk düzenini geliştirirler. Oyunların sıklığını artırarak malîyeti karşılığında halkın mutluluğunu artıtabilirsiniz.

Umarım bu kadar bilgiden sonra Roma Total War hakkında akılınızı takılan bir sorun kalmamıştır. Olur da sorununuz olursa çekinmeden sorabileceğinizi biliyorsunuz. Her ne kadar son 1 aydır email adresimdeki sorun nedeniyle çoğu maili yanıtlayamamış olsam da şevkiniz kırılmasın. March for Rome!

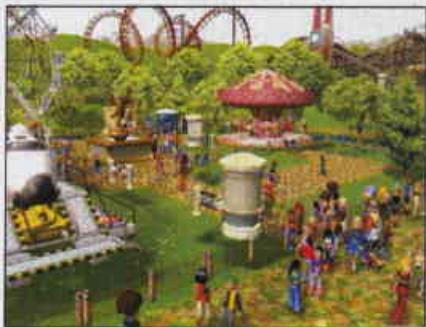
Eser Güven

PC hilekar

Eh, Half-Life 2'yle birlikte hilelerini de yayınıyoruz. Geçemediğiniz yerde hile yapın diye. HAYIR! İzin vermem. Half-Life 2'yi hileyle ziyaret edemezsınız. Olmaz! Bırakın beni! Bırakın! Bira...

ROLLERCOASTER TYCOON 3

- T Gelişmiş havai fişek editörü** Bir park zigaretçisinin ismini Guido Fawkes yapın.
- Tüm zigaretçileri güldürme** Bir park zigaretçisinin ismini Atari yapın.
- Hıç bozulmayan coaster'lar** Bir park zigaretçisinin ismini Frontier yapın.
- Zigaretçileri eğlendirme** Bir park zigaretçisinin ismini Chris Sawyer yapın.
- Yükseklik limitini kaldırma** Bir park zigaretçisinin ismini John Wardley yapın.
- Sınırsız yemek** Bir park zigaretçisinin ismini David Braben yapın.



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

Hileleri çalıştırmak için 1.10 yamasını yüklemiş olmanız gerekmektedir. Bundan sonra oyun sırasında CTRL + SHIFT + f tuşlarına aynı anda basarak konsolu görüntüleyin. Artık aşağıdaki hileleri bu ekrana yazarak çalıştırabilirsiniz.

- cheat_requisition(#)** # yerine yazacağınız sayı kadar requisition. Parantezleri de dahil etmelisiniz.
- cheat_power(#)** # yerine yazacağınız sayı



kadar power. Parantezleri de dahil etmelisiniz.

cheat_revealall Tüm harita.

cheat_killself İntihar.

Skirmish modu için, bir oyuna başlamadan önce hileleri aktif etme seçeneğini açmalısınız. Bu hileler çok kişili oyunda da çalışmaktadır, fakat hile yaptığınız an ekranda "Cheats!" yazarak hile yaptığınız herkese görüntülenmiş olur.

HALF LIFE 2

Oyuna -console parametresiyle başlayın (Parametreyi oyunun kısayoluna sağ mouse tuşıyla basarak ulaşacağınız Özellikler bölümünden girebilirisiniz). Artık oyun içerisinde ff tuşuna basarak açacağınız konsolu kullanarak aşağıdaki hileleri girebilirisiniz.

Sonuç Kod

Ölümsüzlük god

Belirtilen eşyayı alma give #

Sağlığını azaltma buddha

Tüm silahlar impulse 101

Jip alma impulse 82

NPC'lere görünmeme notarget

Duvarlardan geçme noclip

Harita listesi maps

Harita yüklemek için map #

Yer çekimiyle oynamaya (# yerine bir sayı yazın)

-sv_gravity #



Yukarıdaki "give" komutunun yanına aşağıdaki silah veya eşya isimlerini yazabilirisiniz. Aynı işlemi "map" komutu için de kullanabilirsiniz. Harita isimleri de aşağıda listelidir.

Silahlar: weapon_alyxgun

weapon_ar1

weapon_bugbait

weapon_crowbar

weapon_flaregun

weapon_gauss

weapon_iceaxe

weapon_ar2

weapon_cguard

weapon_extinguisher

weapon_frag

weapon_hopwire

weapon_physcannon

weapon_physgun

weapon_rpg

weapon_smg1

weapon_stickylauncher

weapon_thumper

weapon_rollerwand

weapon_manhack

weapon_irifle

weapon_hmg1

weapon_binoculars

weapon_brickbat

Eşyalar:

item_box_buckshot

item_box_sniper_rounds

item_healthkit

item_suit

item_ar2_grenade

item_healthvial

Haritalar:

d1_canals_01

d1_canals_02

d1_town_01

d1_town_02

d1_town_03

d1_town_04

d1_trainstation_01

d1_trainstation_02

d1_trainstation_03

d1_under_01

d1_under_02

d1_under_03

d2_coast_01

d2_coast_02

d2_coast_03

d2_coast_04

d2_coast_05

d2_coast_06

d2_coast_07

d2_coast_08

d2_prison_01

d2_prison_02

d2_prison_04

d2_prison_05

d3_c17_03

d3_c17_04

d3_c17_05

d3_c17_06a

d3_c17_06b

d3_c17_07

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Hileleri çalıştırmak için oyunu çalıştırıldığıniz kısayol ikonuna gidin, özellikleri açın ve hedefi aldığı yerin sonuna setdeveloper 1 kelimesini ekleyin (örnek: C:\ProgramFiles\EA Games\mhpa.exe" setdeveloper 1). Tamam diğerek özellikleri kapayın. Oyun sırasında ff tuşuna basarak konsola aşağıdaki kodları yazabilirisiniz.

Ölümsüzlük

Tüm silahlar Dog

Duvarlardan geçme Wuss

NoClip

PSX hilekar

Ve gine bir eleme gecesinde birlikteyiz. Aşağıdaki hilelerden bir tanesi dergiyi terk edecek. Oylama sonuçlarına bakın ve ilgili hileyi lütfen sayfadan yırtıp atın. Teşekkürler.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Sağlık, Cephane, Zırh tazeleme, Ekstra Para

Oyun sırasında sırasıyla R1, R2, L1, X, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı tuşlarına basın.

Sılıh Paketi 1 Oyun sırasında sırasıyla R1, R2, L1, R2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı tuşlarına basın.

Sılıh Paketi 2 Oyun sırasında sırasıyla R1, R2, L1, R2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol tuşlarına basın.

Sılıh Paketi 3 Oyun sırasında sırasıyla R1, R2, L1, R2, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı tuşlarına basın.

Aranma seviyenizi artırma Oyun sırasında sırasıyla R1, R1, Yuvarlak, R2, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.

Aranma seviyenizi azaltma Oyun sırasında sırasıyla R1, R1, Yuvarlak, R2, Up, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

ARAÇ HİLELERİ

Rhino Oyun sırasında sırayla Yuvarlak, Yuvarlak, L1, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, L1, L2, R1, Üçgen, Yuvarlak, Üçgen tuşlarına basın.

Bloodring Banger Oyun sırasında sırasıyla Aşağı, R1, Yuvarlak, L2, L2, X, R1, L1, Sol, Sol tuşlarına basın.

Police Ranger Oyun sırasında sırasıyla Yukarı, Sağ, Sağ, L1, Sağ, Yukarı, Kare, L2 tuşlarına basın.

Hotring Racer #1 Oyun sırasında sırasıyla R1, Yuvarlak, R2, Sağ, L1, L2, X, X, Kare, R1 tuşlarına basın.

Hotring Racer #2 Oyun sırasında sırasıyla R2, L1, Yuvarlak, Sağ, L1, R1, Sağ, Yukarı, Yuvarlak, R2 tuşlarına basın.

Romero Oyun sırasında sırasıyla Aşağı, R2, Aşağı, R1, L2, Sol, R1, L1, Sol, R1 tuşlarına basın.



Stretch Oyun sırasında sırasıyla R2, Yukarı, L2, Sol, Sol, R1, L1, Yuvarlak, R1 tuşlarına basın.

Trashmaster Oyun sırasında sırasıyla Yuvarlak, R1, Yuvarlak, R1, Sol, Sol, R1, L1, Yuvarlak, Sağ tuşlarına basın.

Caddy Oyun sırasında sırasıyla Yuvarlak, L1, Up, R1, L2, X, R1, L1, Yuvarlak, X tuşlarına basın.

HAVA HİLELERİ

Gündüz Oyun sırasında sırasıyla Yuvarlak, L1, L2, L2, Kare tuşlarına basın.

Akşam üstü Oyun sırasında sırasıyla R2, X, L1, L1, L2, L2, Aşağı tuşlarına basın.

Gece Oyun sırasında sırasıyla R2, X, L1, L1, L2, L2, Üçgen tuşlarına basın.

Fırtınalı hava Oyun sırasında sırasıyla R2, X, L1, L1, L2, L2, Yuvarlak tuşlarına basın.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Kariyer modunda 200\$ para Ana menüde Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, R1, R1, R1, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

Ucuz Vinyl Ana menüde Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol tuşlarına sırasıyla basın.

Ekstra 1000\$ ile başlama Ana menüde Sol, Sol, Sağ, Kare, Kare, Sağ, L1, R1 tuşlarına sırasıyla basın.

HSV Clubsport Ana menüde Sağ, Sağ, Sağ, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen, Üçgen, Sol, Sol, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.



RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL

Squat Stat'leri Ana menüde Stats'in üzerine gelin ve sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare tuşlarına basın.

Yetenek puanları ve işlevleri Büyük kafalı

düşmanlar – 20 Yetenek Puanı (Skill Point)

Büyük kafalı Ratchet & Clank – 5 Yetenek Puanı

Ters dünyalar 30 Yetenek Puanı

Gizli Ajan Clank 15 Yetenek Puanı

Ördek gemileri 25 Yetenek Puanı

Zamanı dondurma 10 Yetenek Puanı

Eski Ratchet görünümü Eğer Ratchet & Clank 1'in kayıt dosyası Memory Card'ınızda varsa, bu kıyaftı Phoenix Starship'teki satıcıdan alabilirsiniz.

Sly 2: Band of Thieves Demo'su Ana menüde L1+L2+R1+R2 tuşlarına basılı tutun.

Çift bıçaklı lazer kılıcı Oyunu durdurun ve sırasıyla Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Up, Aşağı, Sol, Sol tuşlarına basın.



THE URBZ: SIMS IN THE CITY

Hile Çücesi Oyun sırasında hızlıca Yuvarlak, L1, L2, R2, R1 tuşlarına sırasıyla basın. Hile çücesi bulunduğu yeri yakınında belirecektir. Bu cüceyi çağrırdıktan sonra aşağıdaki hileleri yapabilirsiniz.

Yetenek eşyasını alma Oyun sırasında hızlıca L1, R2, Sağ, Kare, L3 tuşlarına sırasıyla basın.

Dörtülerin artırma Oyun sırasında hızlıca R2, L1, R1, L2, Sol, Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın.

Maksimum fiziksel yetenek Oyun sırasında hızlıca L1, R1, Aşağı, X, L3 tuşlarına sırasıyla basın.

Maksimum artistik yetenek Oyun sırasında hızlıca L3, R3, R1, R2, Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın.

Maksimum beynisel yetenek Oyun sırasında hızlıca L1, R1, X, Yuvarlak, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

Sosyal güç Oyun sırasında hızlıca Üçgen, R2, L1, X, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

donanim

HALF LIFE 2 DONANIM REHBERİ

SF 110



SF 116



TEKNİK SERVIS

SF 112



HALF-LIFE 2

Teknik analiz, donanım rehberi,

ince ayar, Steam kullanımı...

Half-Life 2'nin perde arkasını
sizin için araştırdık.

SF 112



SF 110

HABERLER Windows XP korsanlığına son
veriken Bill amca kendisi mi korsanlık
yapıyor? iPod'lar kokuyor da Xbox 2 neden
roket rampasında?

SF 112

HALF-LIFE 2 DONANIM

REHBERİ Half Life 2 sadece
incelemesiyle değil, teknik detaylarıyla da
burada.

SF 116

TEKNİK SERVIS Tuğbek bu ay biraz
melankolik yanıyla yazdı teknik servisi.

3FarklıXbox2

Şu sıralar herkes 2005 senesinde çıkışını beklenen yeni nesil konsolları konuşuyor. PS3, Xbox 2, Game-Cube 2 vs... Alınan duygularla göre Microsoft, 2005 sonbaharında Xbox 2'yi piyasaya sürecek, bu yeni konsonun ismi ise Xbox Next olacakmış. Microsoft'un sabit diske sahip Xbox Next HD'yi ise 2006 sonbaharına saklayacağı söyleniyor. Asıl bomba ise bugüne kadar sır gibi saklanan üçüncü model Xbox Next PC.

Standart Xbox Next'de sabit disk bulunmayacak ve adından da anlaşılabileceği gibi sabit diske sahip olan model Xbox Next HD olarak sonrasında piyasaya sürülecek. Böylece Microsoft, Sony ile fiyat konusunda

daha rahat rekabet etmeyi planlıyor. Geçmiş yıllarda daha maliyetli olduğu halde PS2 ile aynı fiyatta satılan Xbox yüzünden bir hayli zarar etmişlerdi. Esas ilgi uyandırıcı ürün olan Xbox Next PC ise aynı zamanda Windows ve standart PC programlarını çalıştırabilen başlangıç seviyesi bir bilgisayar olacak. Ayrıca CD yazıcı, kablosuz klavye, mouse gibi ürünlerle beraber gelecek ve çoğu PC oyununu da oynatabilecek.

İnternette gezinme ve sohbet edebilmenin ürünün kilit özellikleri olması bekleniyor. Üstelik sistem şu an mevcut olan standart Xbox sisteminde daha küçük olacakmış. Yine de Xbox Next PC'nin konsol özellikle zarar gelmemesi için, donanım bileşenlerinin güncellenebilir olmayacağı söyleniyor.



Korsan Windows XP'ye Son



Microsoft korsan Windows XP kullanıcılarını; "Korsan Windows XP'lerini onaylatın ya da internetten indirip tam sürüm için parasını ödeyin". "Aman ne de korkunç, beh beh!" demeyin hemen çünkü bu sefer blof yapmıyor gibiler.

Seattle'dan gelen haberlere göre Microsoft, korsan şifrelerle Windows XP kullananların sistemlerini güncellemelerini engelleyecektir.

İlemler eklemeye başladı. Bu yeni proje aktif olunca korsan Windows XP kullanıcılarının çok önemli güncellemeler dışındaki güncellemelere ulaşması engellenmiş olacak. Hatta korsan kullanıcıların sistemleri güncelleme sonrası kullanılmaz hale gelebilecek, Mesela Media Player 10'u, XP'nin korsan kopyasına kurarsınız, makineniz işlevsellliğini kaybedecek. Orijinal Windows kul-

lanmayanlar için hiç de hoş olmayan bir durum.

Microsoft bu projeyi tüm Avrupa'da gelecek yılın başlarında hayatı geçirmemi planlıyormuş, ama şimdiden Windows Update sonrası sistemleri kullanılmaz hale gelenlerin dugumları alınıyor. Yani Microsoft fake atıp bütün korsan kopyaları önceden de temizleyebilir. Bizden korsan XP kullananlara dugurulur.

NEC'ten Dual Layer DVD+/-RW

NEC piyasasının ilk Dual Layer 16X DVD+/-RW'ını duyurdu. Bugüne dek film DVD'lerinde bir hayli yaygın kullanılan olsa da Dual Layer teknolojisi DVD/RW sürücüler tarafından desteklenmiyordu. Dual Layer DVD, adından da anlaşılacağı gibi çift katmana sahip DVD medyalarına verilen isim. Tabii iki ayrı yazılabilir katma

olunca işler biraz değişiyor, çünkü bu katmanların hangisine yazılacağıni seçebilen bir yazıcıya ihtiyaç duyuyor. Çift katmanlı yazıcıların normalerinden farkı ise kullandıkları lazerler. Yazıcılar bu lazerleri medyanın hangi katmanında yazma veya okuma işlemi yapacaksız o katmana göre odaklama yapabiliyor ve yazma işlemini gerçekleştiriyor. Piyasadaki çoğu DVD-ROM sürücü bu çift kat-

man DVD'leri okuyabiliyor. Dual Layer DVD'lerin asıl avantajı ise elbette ki kapasitelerinin normal DVD'nin iki misli olması.

NEC'in ND3500A modeli 16X hızında DVD+R ve DVD-R, 4X hızında DVD+RW ve DVD-RW, 48X hızında CD-R ve 24X hızında CD-RW yazabiliyor. Buna göre ürün bir DVD'yi 4 dakikadan az bir sürede yazabiliyor.

Korsan Bill Gates, Kopyacı Bill Gates

Alman bilgisayar dergisi "PC Welt'in" haberine göre, Microsoft'un popüler programı Windows Media Player ile birlikte gelen bazı ses dosyaları, Sony'ye ait olan ses işleme programı SoundForge'un korsan bir kopyası ile düzenlenmiş.

Bergi WAV dosyalarında SoundForge 4.5'ün ve Radium isimli yazılım

Piyasanın EnHavalısı

Düşünün ki uzun bir yolculuğa çıkışınız ve yapacak hiç bir şey yok. Direksiyon da sizde değil öyle boş boş duruyorsunuz. Şöyleden PS2'yi çakmak adaptörune bir bağlasanız yol boyu PES 4 atsanız, ya da bir DVD film izlenebilir nasıl olur? Adaptör dediğiniz 10-20\$'lık bir aparat ve internetten kolayca bulunuyor. Ama televizyonu nereye koyacaksınız? Eminim sıkı birer oyuncu olarak hepiniz işi gücü bırakınca bu sorunun cevabını merak ediyorsunuz. İşte bu sorunun yanıtı MPGLASS ACUPIX! Çok kolay bir bağlantıyla her türlü medya oynaticısına ve oyun konsoluna bağlanabilecek, gözlük tipinde, taşınabilir bir ekran bu. Görüntüleri 2 metre uzaklıkta 30 inch'lik bir ekrana bakıormuşçasına gösteren ekranın özel tasarımı sayesinde dışarıya herhangi bir ses veya görüntü de çıkmıyor. Bu şekilde şoför bey veya hanımın dikkatini de dağıtmamış oluyorsunuz. Keyfiniz isterse evde de kullanabilirsiniz tabii. Maalesef fiyatı henüz belli değil, gerçi fiyatını bilmek isteyeceğimizi de sanıyorum. x



AMD ve Intel'den Yeni Canavarlar

Bu yılın başlarında Intel kod adı Prescott olan ilk 90nm'lik işlemcisini piyasaya sürmüştü. Bu yeni teknolojinin kullanımıyla daha az güç tüketip daha kolay soğutulan, üstelik de daha ucuza mal olan Pentium 4 işlemciler üretmeyi başardılar. Ama nedense bu faydalı son kullanıcı tarafından pek de hissedilemedi. Hem 90nm'lik Pentium 4'lerin bekleneni verememesi hem de AMD'nin bu teknolojiyi kullanmakta yavaş davranışması bir çok kafada aynı soruya yaratmıştı "acaba 90nm teknolojisi çekilen



bunca acıya dezmeyecek bir şey midi?"

Ama bundan 6 ay sonra, Soket 939 Newcastle işlemcisinin ardından, AMD sessiz sedasız ilk 90nm'lik işlemcilerini piyasaya sürdü: Winchester 3000+, 3200+ ve 3500+. Şimdi ise bu serinin ekşişi olan FX55 ve 4000+ da liste-ye ekliyorlar, AMD'ye göre 90nm'lik bu işlemci-ler gerçekten de daha az enerji harcayarak ve daha kolay soğutuluyor. Ancak AMD'nin bu yeni işlemcilerinde de özellikle fiyatlarında dikkat çeken bir düşüş yok. Bu durumda insan pazarlama stratejilerinin figat belirlenmesinde daima teknolojinin önündeki olduğunu daha iyi görüyor.

Intel'in AMD'nin yeni FX55 ve 4000+ işlemcilerine yanıt ise yeni 1066MHz FSB'ye sahip, 3.46GHz'lik Pentium4 Extreme Edition işlemcisi oldu. 0.13nm teknolojisi ile üretilen işlemci Hyper-Threading teknolojisine ve 512KB L2 cache belleğe sahip. *

Bu iPod'lar Kokuyor!!!



Dünyanın en çok satılan MP3 çaları iPod'un üreticisi Apple, iPod için yeni bir ürün daha piyasaya sürmeye hazırlanıyor. iPod Çorapları!!!

Malum Noel yaklaşıyor ve bütün dünya geniyle hazırlanıyor. Noel'in kutlandığı ecnebi ülkelerinde şöminelere çoraplar asılmaya başlandı bile. İşte bu fikirden yola çıkan Apple

da iPod'lar için özel çoraplar hazırlamış. Şu an için sadece internetten ön siparişle alınabilecek çoraplar altı ayrı renk kombinasyonunun bir arada sunulduğu paketler içinde satışa çıkmıyor. Artık iPod'u olanlar ya her gittikleri yerde paçalarını açacaklar ya da şortla doluşacaklar (Aslında ayağa giyilmiyor bu çoraplar ama olsun), iPod'u olmayanlar için de şömine başına asarak sevdiklerine daha net mesajlar sunma imkânı doğu-

yor. Eee tabii firma oluşabilecek kötü kokuların sorumlu olmayacağı gibi. Birde hızlı başlangıç rehberi ile geliyor iPod çorapları. "iPod'unuzun sıcak ve güvenli olması için çorabın içine yerleştirin, yeni şarkılara eklemek ve çalışma listesini değiştirmek için dışarı çıkarın. Tipki ayağınızda çorap giymek gibi çok basit." *

GEFORCE 6600GT ARTIK AGP DESTEKLİ

NVIDIA daha önce piyasaya sadece PCI Express olarak sunduğu GeForce 6600 GT tabanlı ekran kartlarına artık AGP desteği de sunmaya başladı. Fiyat performans oranı oldukça iyi olan GeForce 6600 GT, özellikle yeni nesil oyunları oynamak için GeForce 6800 almayı göze alamayanlar için iyi bir seçenek. Sistemini güncellemek isteyen ve PCI Express'e geçmek istemeyen kullanıcılar AGP versiyonunu tercih etti.

GeForce 6600GT'nin diğer bir özelliği, NVIDIA UltraShadow 2 teknolojisi ile gelen tek NVIDIA GPU'su olması. Bu sayede Doom3 gibi gölgelendirmenin yoğun olduğu oyunlarda daha iyi performans sunuyor. Bunun yanında GeForce 6600 GT, DirectX 9.0 Shader Model 3.0 ve NVIDIA'nın PureVideo, ForceWare gibi özelliklerini destekliyor.



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

korsanlarının lideri olan "Deepz0ne" isimli Cracker'ın izini tespit etmiş. Buna rağmen beraber bu Microsoft'ın ilk yan basısı değil. Geçen sene şirket Microsoft Office ile birlikte gelen "Bookshelf Symbol 7" fonlunun içine yanlışlıkla gamalı haç konulduğunu kabul etmişti. Hatta sırf bu karakteri düzeltmek için bir güncelleme yayınlamıştı.

Korsan yazılımla üretilen WAV

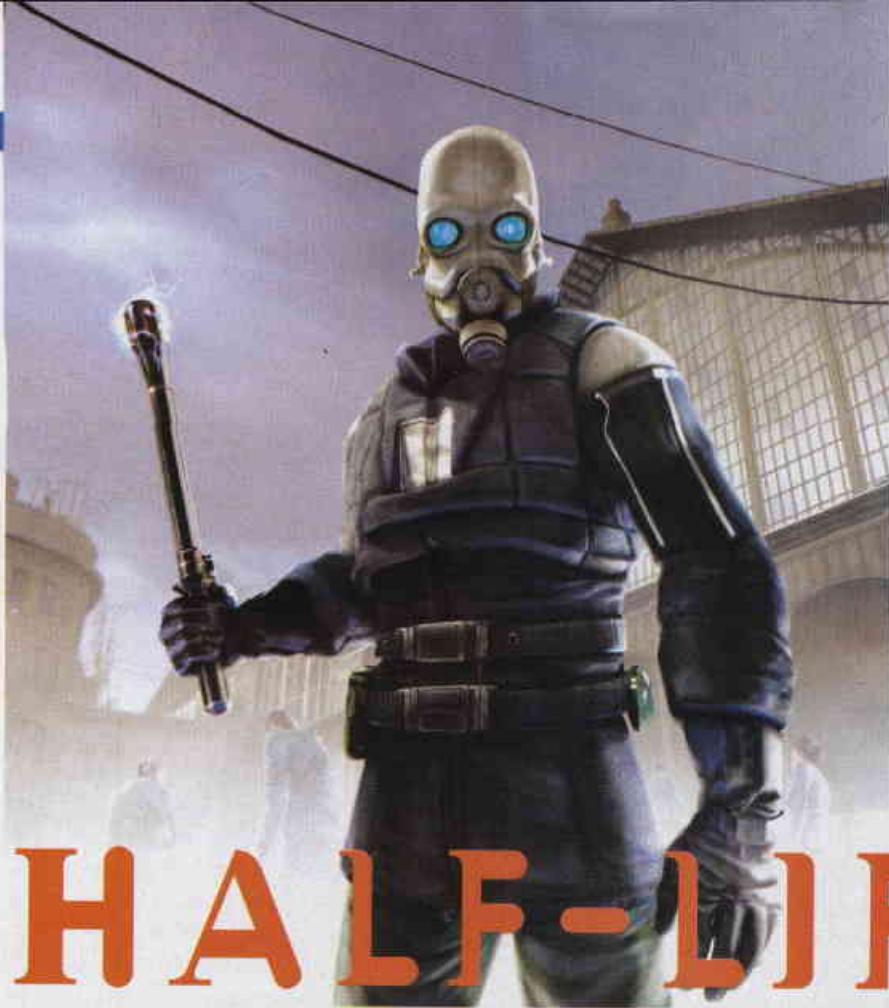


dosyalarının sorumlusu Microsoft mu yoksa dosyalar üçüncü bir şirketten mi temin edildi bilinmiyor. Ama bu olay en azından Microsoft'un bile kendi yazılımı MS Sound Editor'ü kullanmadığını gösteriyor.

500GB'a Buyurun

Optik disk teknolojisinin liderlerinden Pioneer optik disklerde veri depolama kapasitesini 500GB'a çıkar-

tacak yeni bir sistem geliştirerek mavi lazer teknolojisini geçmeyi başardı. Nikkei Business Daily'e göre bu yeni optik sürücülerde, dalga boyu daha kısa olan ultraviyole lazerler kullanılmış. Ana diske veri yazmak için kullanılan ışınların oluşturduğu izlerin birbirlerine olan mesafeleri 70 nanometreyi aşmış ki bu da aynı ebattaki bir diskte mavi lazer teknolojisine göre 20 kat daha fazla bilgi depolanmasını sağlıyor. Yeni teknolojinin ne zaman hayatı gececeği ise henüz belli değil. *



Teknik analiz,
donanım rehberi,
ince ayar, Steam
kullanımı...
Half-Life 2'nin
perde arkasını
sizin için
araştırdık.

HALF-LIFE 2 DONANIM REHBERİ

Nihayet ikinci muradımıza da erdi. Yıllarca Doom III ve Half-Life 2 diye yırtındıktan sonra birkaç ay arayla ikisini de oynadık. Her iki oyun da beni tam olarak tatmin etmedi açıkçası (özellikle Doom III) ve sırıf bu oyular için gidip de yeni bir donanım almadım. Diğer yandan sık sık Doom III ve Half-Life 2'nin tek başlarına öneminden önce bu oyulara kullanılan grafik motorlarının (Doom III ve Source) önemli olduğunu söyleyiyoruz. Çünkü bu iki motor 2005 içinde çıkacak pek çok iyi oyuna güç verecek. Bu

yüzden Half-Life 2'nin teknik detaylarına girmeden önce bu motorları biraz karşılaştırmakta ve beklentilerimizi karşılayıp karşılamadıklarını görmekte faydalı olabiliriz.

Motorların Efendisi Kim?

Aslında bu açıdan bakınca RenderWare motorundan da bahsetmek gerekiyor. Belki grafik gücü olarak Source ile aşık atamaz ama bu motorla yapılan çoğu oyun listelerin üst sıralarından inmek bilmiyor. Buntaların arasında GTA serisi, The Movies, PES 4,

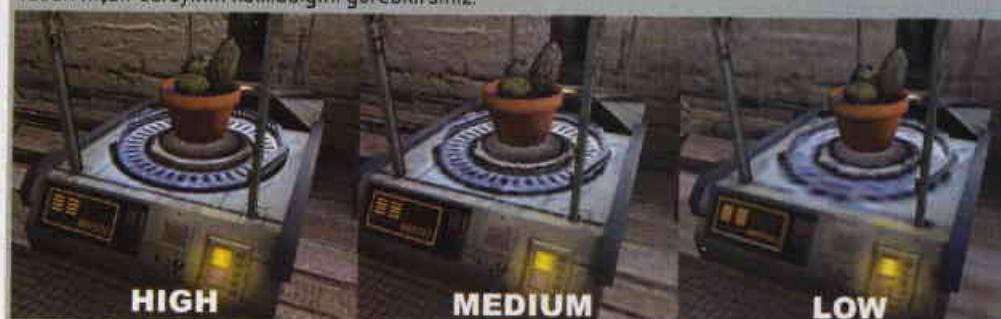
Tony Hawk's, Burnout 3 gibi çok büyük isimler var. Hatta Electronic Arts her seferinde RenderWare'e telif ödemekten bıkmış kompile Criterion'u satın aldı. Bu yüzden EA oyularının çoğunda kullanılabileceğini tahmin edersiniz. Bu motorun en büyük yeteneği PC'nin yanı sıra tüm konsolları (N-Gage ve Sony PSP dahil) desteklemesi. Böylece az emekle oyular her platforma çıkabiliyor. Üstelik tek bir motor grafik, ses, fizik, yapay zeka akınına ne gelirse hallettiğinden, tasarımcılar oyunun asıl eğlenceli kısmını,

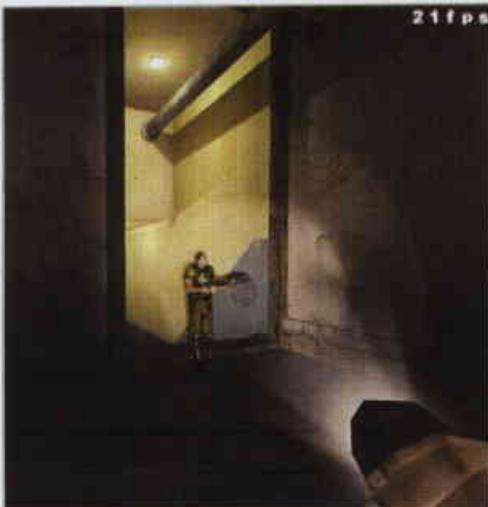
na, yani içeriğine odaklanabiliyor.

Maalesef Doom III ve Source bu esnekliğe sahip değil. Bu yüzden bu motorların iki sene önceki gibi tahmin ettiğimizden çok daha az kullanılacağını söyleyebiliriz. İki motoru grafik olarak karşılaştığımızda ortaya çok ilginç bir tablo çıkarıyor. Çünkü her iki oyun da farklı konularda direğine üstünlük sağlıyor. Mesela Doom III düşük çözünürlüklü dokulara 3-5 farklı kaplama uygulayarak (Normal Map, Bump Map gibi) çok hoş görüntüler sağlıyor, Half-Life 2 yüksek çözünürlüklü dokuları az kaplama ile sunuyor. İlk bakışta Source motörünün bu yüzden daha fazla RAM'lı ekran kartları gerektireceğini düşünebiliriz. Ama tam tersine Source bu konuda daha dertsiz. Bu da mevcut teknolojinin ekstra kaplamalar konusunda hala zayıf olduğunu gösteriyor.

Doom III dinamik ışıklandırma konusunda Source'a açık fark atıyor. Bazı meraklı amatör-

Texture: Düşük dokular oyuncunun grafikleri çamurla çeviriyor. En düşük seviyede ne cihazın ne de kaktüsün hiçbir setayının kalmadığını görebilirsiniz.





**Marine'in HL
2'nin kapı
araslığında nasıl
ufacık kaldığını
bir bakın.
Bunun sebebi
HL 2'deki doku-
ların çok daha
büyük olması**



ANTI-ALIASING: ANTI-ALIASING'ı açmazsanız kenarlardaki kırıklar çok belli olacaktır. Ama açarsanız özellikle şehir sahnelarında ciddi bir performans kaybınız olacak.

ler sonucu görebilmek için Doom III motoru ile mini bir Half-Life yaratmışlar. Üstteki ekran görüntüsüne bakınca dinamik aydınlatmanın grafikleri ne denli değiştirdiğini görüyoruz. Aynı ekran görüntüsü bize iki oyunun standart ölçüğünün de ne denli farklı olduğunu da gösteriyor. Ama Doom III'ün kapalı alanlara kisılıp kalmاسının sebebi de dinamik aydınlatma ve fazladan kaplamalar. Çünkü geniş alanlara dinamik aydınlatma uygulamak o kadar çok hesaplama gerektiriyor ki performansın dibe vurmasına yol açıyor.

Source'un da bariz üstün olduğu noktalar, Birincisi geniş alanları çizebilmek, ikincisi su grafiklerinde kullanılan muhtemel DirectX 9 teknolojisi. Bunun dışında Half-Life 2'nin Doom III'den daha iyi göründüğü her an

oyun tasarımcılarının arasındaki farktan kaynaklanıyor. Bence Half-Life 2'nin grafikleri çok daha güzel ama teknolojik olarak Doom III'ndan bir iki gömlek üstün. Diğer yandan Half-Life 2'yi Doom III motoru ile yapsak en güçlü sistemler dahi City 17'de 10 FPS göstermezdi.

Hepsi bir yana esnek kullanılabiliğine sayesinde RenderWare'ın an motorlarının efendisi. Çünkü grafik hiç bir şeydir, eğlence ise her şey.

Benim Sistemim Half-Life 2'yi...

Elbette çalıştırır. Çalıştırır ama eğer hızlı bir CPU ve güçlü bir ekran kartınız yoksa o oyuna Half-Life 2 denir mi yorum size kalmış. Hatta inanmayacaksınız, insan isterse Doom III'ü, Voodoo 2 kartlarında bile oynayabilir. Ama

siz alttaki görüntüye Doom III derseniz.

Bu yüzden Half-Life 2'yi minimum 1024x768 çözünürlük, 4x Anti-Aliasing (AA) ve 8x Anisotropic Filtering (AF), tam DirectX 9 desteği ve yüksek detay seviyesi ile oynamıyorsanız gördüğünüz grafikler tam değil. Benim denemelerim "optimum performans / maksimum kalite" noktasının bu ayarlar ile yakalandığını gösteriyor. Özellikle AA'yi es geçmeyin çünkü oyun düz duvarlar ve havada asılı kablolar gibi çok fazla kırılma yaratan obje ile dolu.

HL 2'de farklı haritalarda performans da çok değişiyor. Mesela Water Hazard bölümünde kare oranları, şehir içi çarpışmaların olduğu Follow Freeman'in iki misli. Bu yüzden bütün oyunu düşük grafiklerle oynamak zorunda değilsiniz. Grafikleri sadece şehir içi bölgelerde kısmak ueterli olabilir. Grafik

ayarları anında aktif olduğundan kolayca değiştirilebiliyor. Source'un, Doom III motoruna üstün geldiği konulardan biri de bu.

Peki bu ayarlarda bize nasıl bir sistem 50-60 FPS'lik akıcı bir oynanış sunar? Şaşırtıcı şekilde piyasadaki çoğu ekran kartı bunu sağlıyor. Yeni nesil kartların hemen hepsi (GF 6600, GF 6800, RX800, RX600) ve hatta Radeon 9800 Pro, GeForce FX 5950 gibi eski kuşağın üst seviye kartları bu ayarlarda çalışıyor.

Maalesef işlemcilerde durum o kadar da parlak değil. Fizik ve yapay zekanın da katkısıyla Half-Life 2 ideal performans için minimum 2.6 GHz'lık bir işlemci istiyor. Hatta 2.6 GHz'de bileşehir içinde takılmalar olabiliyor. Bu yüzden Half-Life 2 için işlemci alacağınız 3.0 GHz ve üstünü hedeflemelisiniz.

HL 2, 512MB RAM ile de oynamanabiliyor ama 1 GB çift kanal RAM ile 512MB tek kanal RAM arasında ki performans farkı %25 civarında. Ayrıca onboard ses kartı kullanmak da Audigy 2'ye göre performansınızı %15 kadar düşürüyor.

Dileyse Half-Life 2
için ideal sistemimiz:
3GHz CPU, 256MB DX 9
destekli ekran kartı.



Filter: Anisotropic Filtering
olmayınca birkaç adım
uzaklığınızdaki nesneler
bulanıklaşıyor. Yaya geçidinin
son birkaç çizgisinin
kenarlarına dikkat edin.



Doom III'ün
Voodoo2'de
çalışmasına mı şasmdl
yoksa grafiklerin bu
kadar kötü
olabilmesine mi?

1GB çift kanal RAM ve Audigy 2 ses kartı. Şöyledir bir bakınca Doom III'e göre daha insafsız bir oyun HL 2.

ATI vs NVIDIA / INTEL vs AMD

Doom III testinde NVIDIA'nın ATI'ı bir hayli hırpaladığını hatırlarsınız. O zaman id ile NVIDIA arasındaki bağlantıya dikkat çekmiş ve

sine kadar çalışıyor. Diğer yandan GeForce 6800, Half-Life 2'de de, Radeon X800 Pro'ya karşı üstünlüğünü koruyor. Aradaki fark %3 ile %5 oranında değişse de NVIDIA daha hızlı.

Orta seviyede de ATI üstünlüğünü kurmuş durumda. Radeon X700, GeForce 6600'a %5-%7 arası fark atıyor. Ayrıca HL 2'de darboğaz oluşturabildiği için üst

Half-Life 2'de de Athlon 64 4000+ tüm Intel işlemcilerden daha yüksek skor veriyor. Athlon 64 3000+'ın performansını yakalamak için ise en az Pentium 4 3.4GHz kullanmanız gerekiyor.

Ekrان kartları konusunda sular bulanık olsa da işlemcilerde AMD liderliği ele geçirmiş durumda.



Hangi motor daha iyi tarihîla dursun yeni Unreal motoru bangı bangı geliyor.

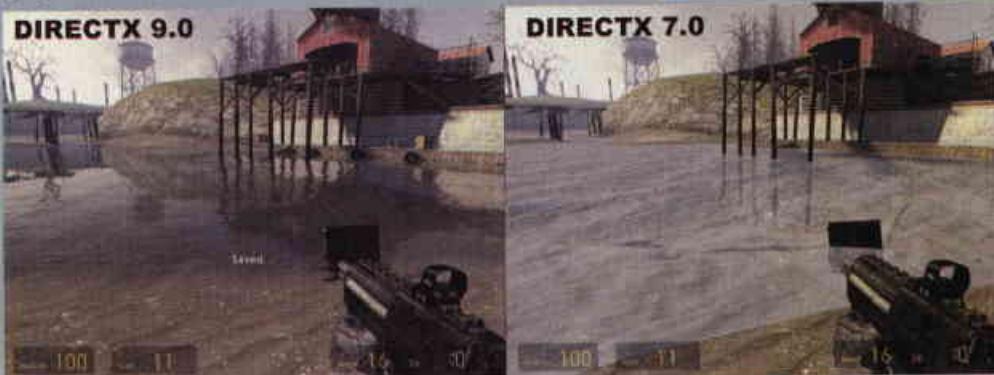
Half-Life 2'de benzer şekilde Valve ve ATI işbirliği olduğunu ve bu seferde ATI'ın üstün gelmesini beklediğimi söylemiştim. Aynen de dediğim gibi çıktı. Genel olarak testlerde Radeon X800 XT, GeForce 6800 Ultra'ya göre %10 oranında daha hızlı. Bu fark düşük çözünürlüklerde azalsa da AA ve AF işin içine girip çözünürlükler yükselse %20'ler seviye-

seviye ile orta seviye arasında uçurumlar yok. Mesela AA kullanmadan 1024x768'de GeForce 6600 ile GeForce 6800 (Ultra değil) arasındaki performans farkı çok çok az.

İşlemcilerde ise AMD'nin açık ara liderliğini sürdürdüğünü görüyoruz. Doom III testinde Athlon 64'ün Pentium 4'e karşı çok daha güçlü olduğunu söylemiştim.

DirectX: Oyunu daha düşük DirectX modunda oynamanın en büyük zararı o güzelim su efektlerinin komple gitmesi. Ayrıca ışık ve gölgelerde de bozulmalar oluyor.

DIRECTX 9.0



İnceden Ayarlamak

Ayarlara başlamak için Options'a girip Video sekmesine gelin ve Advanced butonuna basın.

Model Detail: Bu ayar oyundaki tüm karakter ve objelerin polygon sayısını belirliyor. Elbette idealı High. Ama performansınızdan memnun değilseniz düşürebilirsiniz. Grafik kaybı gözle görülür ama katlanılabilir seviyede.

Texture Detail: Oyunun kalbi işte bu ayarda yatıyor. Bu ayarı düşürmek Half-Life 2'ye yapabileceğiniz en büyük eziyet. Diğer her şeyi düşürün ama sıra en son bu ayara gelin.

Water Detail: Bu ayarı düşürdüğünüzde uzaktaki nesnelerin, veya büyük nesnelerin detaylarının yansımısi suya düşüyor. Reflect All'a getirince görülebilir her nesne yansıyor.

Shadow Detail: Bu ayarı düşürerseniz insan, kutu gibi hareket edebilen nesnelerin gölgeleri olmuyor.

Antialiasing Mode: Sisteminiz kaldırdığı sürece en az 4x AA yapın derim ben. ATI'larda 6x, NVIDIA'larda 8x'e kadar çıkabilirsiniz.

Filtering Mode: Bence en az 4x Anisotropic seçmelisiniz, 8x'e çıkabilirsəniz daha da iyi. Ama bundan fazla gözle görülür bir fayda getirmiyor.

Shader Detail: Bu ayarın kimi efekt shader'larının kalitesini düşürdüğü söylense de ben çok aramama rağmen bir farklılık bulamadım. Düşürüp performans getirişi var mı bir bakın.

Wait for vertical sync: Test yaparken disabled, oynarken enabled olmalı.

Hardware DirectX Level: HL2'nin çok önemli ayarlarından biri de bu. Source motoru DX 9 kadar DX 7 ve DX 8 için de çok iyi desteği sahip. Bu sayede GeForce 4 MX bile oyunu oynatabiliyor. Ancak her kart desteklediği DirectX modunda çalışabiliyor. Eğer performansınız düşükse kartınızın desteklediğinden daha düşük bir moda da geçebilirsiniz. Mesela DirectX 8.1 destekli bir ekran kartını DirectX 7.0 modunda çalıştırarak bir hayli performans kazanabiliyorsunuz. Bu ayarı oyuna başlamadan değiştirmeniz gerekiyor. Ayrıca Steam'de Play Games > Half-Life 2'ye sağ tık > Properties > Launch Options'a girip "-dxlevel [versiyon]" girerek bu ayarı sabitleyebilirsiniz; [versiyon] yerine 70, 80, 81 veya 90 girmeniz gerekiyor (sırasıyla DirectX 7.0, 8.0, 8.1, 9.0 için).

Konsol Ayarları

Half-Life 2'de konsolu aktif hale getirme seçenekini Options > Keyboard > Advanced altında bulabiliyorsunuz. Burayı işaretledikten sonra é tuşu ile konsolu açıp istediğiniz ayarları girin. Ayarlar anında aktif hale geldiği için oyunu yeniden başlatmanıza gerek yok. Ayarları kalıcı hale getirmek için Valve\Steam\SteamApps\kullanıcı adı\half-life 2\hl2\cfg\config.cfg dosyasını notepad ile açıp buraya ekleyin. [0,1] ibaresi, bir özelliği açmak için sonuna 1 kapatmak için 0 eklemeniz gerektiğini gösterir.

Düzenleme ayarları

cl_ragdoll collide [0,1]: Karakterlerin sürükleyip bıraktığınızda birbirlerine girmemesini sağlar. Performansı bir miktar düşürebilir.

cl_forcepreload [0,1]: Bütün dataların yüklenme sırasında hafızaya

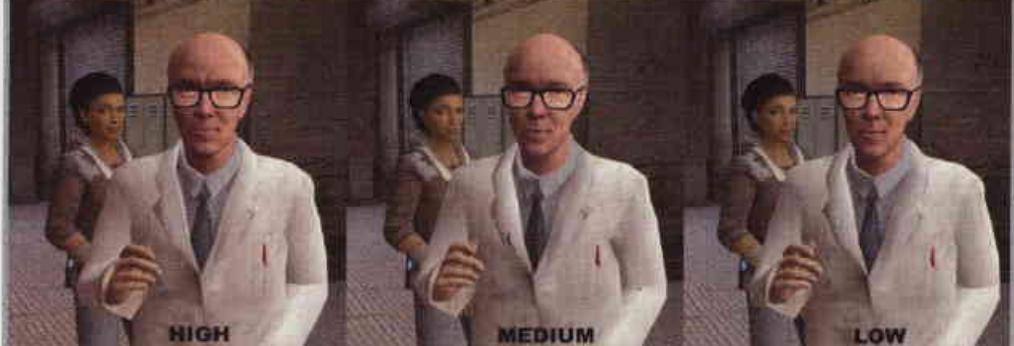


Water Detail: Water Detail'i azaltırsanız sadece belli objelerin yansımısi gözüküyor. Uzaktaki köprü kalıntısı ve sağ taraftaki verandanın yansımaları sağ tarafta gözükmüyor.

STEAM NASIL CALISIR?

Steam, Valve'ın kendi geliştirdiği oldukça gelişmiş bir sistem. Oyunları İnternet üzerinden alıp direkt bilgisayarınıza yüklemenizi, otomatik yamalanmasını, online sunuculara bağlanmanızı sağlıyor. Başta çok sorunlu olduğu için eleştirilse de artık tamamen sorunsuz çalışıyor. Steam ile ilgili bilmeniz gereken noktalar şunlar.

- Steam'i www.steampowered.com adresinden indirebilirsiniz. Sadece 600kb.
- Yeni bir kullanıcı oluşturduğunuzda kullanıcı ismi ve şifrenize sahip çıkış ve kimseye vermeyin. Çünkü kaybetmeniz satın aldığınız oyunların da gitmesi anlamına geliyor.
- Half-Life 2'yi Steam üzerinden alırsanız toplam 4GB'dan fazla download yapmanız gerekecek. Yani Kablonet veya ADSL kullanıcısı değilseniz düşünmeyin bile.
- 59.95\$'a Half-Life 2 Silver alırsanız Valve'ın bugüne kadar çikan tüm oyunlarını almış oluyorsunuz.
- İndirdiğiniz oyunları yedeklemek isterseniz herhangi bir oyuna sağ tık yapın "Backup Game Files" seçin. Buradan yedeklemek istediğiniz oyunları seçebilirsiniz. Tavsiyem tüm oyunları bir seferde yedeklemeniz. Böylece toplam dosya ebatı daha düşük olur. Backup dosyasını CD veya DVD'ye sıracak şekilde birkaç dosyaya otomatik bölebiliyorsunuz.
- HL 2'yi kutulu alırsanız mutlaka Steam'den aktive etmeniz gerekiyor. Ancak bir kere aktive oldu mu İnternet bağlantınız olmasa da oynayabilirsiniz. Detaylar için www.steampowered.com adresine girip üst menüden Support'a tıklayın ve "How To Make Steam Offline Mode Work" cümlesini taratin.
- Kutulu versiyonu oynamabilmek için Steam bağlı olsa bile CD veya DVD'nin sürücüde olması gereklidir.



alınmasını, böylece oyun sırasında yüklemeden kaynaklanan bir takılma olmasını sağlar. **mat_hsv [0,1]:** Bu ayarı açarak oyunu siyah beyaz oynayabilirsiniz.

record [demoismi]: Oyundan demo almanızı sağlar.

timedemo [demoismi]: Belli bir demo ile benchmark yapma.

thirdperson: Kamerayı üçüncü şahıs açısına alır.

firstperson: Kamerayı birinci şahıs açısına alır.

Kapatılarak performansı artıran ama grafik kalitesini düşüren ayarlar

r_dynamic [0,1]: Dinamik ışıkları dırmayı kapar. Ama zaten çok az olduğunda fazla bir etkisi yok.

r_drawtranslucentrenderables

[0,1]: Yarı saydam nesnelerin çizilip çizilmemesini sağlar. Meseala Combine'in dalgalı kalkanları.

sv_robust_explosions [0,1]: Daha güçlü patlama efektleri yaratır.

cl_ejectbrass [0,1]: Silahlardan kovanınarın çıkışmasını sağlar.

mat_bumpmap [0,1]: Oyundaki tüm bump mapları kontrol eder.

Bump map çok kullanılmadığında grafik kaybı Doom III'de ölçüde kadar değildir.

mat_filterlightmaps [0,1]: Gögelein daha gerçekçi ve yumuşak gözükmesini sağlar.

mat_filtertextures [0,1]: Dokuların daha iyi görünmesini sağlar. Kapamak grafiklerde çok büyük kayba yol açar.

mat_mipmaptextures [0,1]: Dokuları daha yumuşak ve gerçekçi yapar.

r_drawdecals [0,1]: Kurşun ve patlama izlerinin olup olmadığını kontrol eder.

r_drawparticles [0,1]: Partikül efektlerini açıp kapatır.

Tugbek Ölek

Model detail: Model Detail'deki azalmayı profesörün kafasındaki kırıklardan görebilirsiniz. Ama üç seviyede de daha uzaktaki Alyx aynı gözükmüyor.

Teknik Servis

"Açılmamış bir şarap şişesiydim
Ki öyle kaldım
Acımı köpürtmedim
İçime sağdım
Göz yaşlarını göstermedim
Ki sildim
Özgürüğüm beni tatsak düşündü
Başaramadım

İçimde kara kara bulutlar sallandı
Ki sallandılar
Dışarı yağamadım

Ve yenildim ve sustum."

EC

İNAKTIF WINDOWS

Merhaba Tuğbek nasılın? Umarım yoululgorsundur. Benim sana bir sorum olacak, yardım edebilir misin? Bayramın son günü bilgisayarımı açtığında "Bu Windows kopyasını etkinleştirmeniz için 7 gününüz kaldı" yazısıyla karşılaştım. Halbuki, benim Windows'um orijinal. Bilgisayarcım gözümün önünde kurdu. Derken Internet üzerinden Windows'u etkinleştirdim. Bilgisayarımı bir dahaki açışında yine aynı yazı çıktı. Yine etkinleştirdim, yine aynı yazı çıktı. 7 gün boyunca etkinleştirdim.

Son gün geldiğinde (yani Windows açılmazken)

Windows operatörüyle görüşüm, bana bir numara verdi ve numarayı girdim. "Windows'unuz başarıyla etkinleştirilmiş" yazısı çıktı. Bir daha restart attım yine etkinleştirmek istedim. Çok sinirlendim. Uyuz oldum.

Lütfen yardım et. Bergide yanyanla-
san iyi olur, hem belki diğer arkadaşlar
da aynı sorunu yaşıyor. Kendinize iyi
bakın, iyi çalışmalar...

Efe Dikici

Merhaba Efe, iyi olmaya çalışıyoruz işte n'apalim. Yorulmak bizim iş tanımımızın ilk maddesi. Sabah ezanı okunuyor ama ben yeni yazıya başlıyorum. Neyse bayram bayram canın sıkılmış anlaşılan, ben daha da sıkmayıyım. Bana sorarsan hata Win-
dows'dan kaynaklanıyor. Microsoft Call Cen-
ter'ı arayarak da doğru bir iş yapmışsin.
Ama sanki onlar sen internet üzerinden akti-

vasyonu becerememişin gibi düşünmüşler. Bence tekrar arayıp sorunu ilet ve aktivasyonda sorun olmadığını ama her seferinde tekrar tekrar yapman gerektiğini anlat. Bir çözüm sunabilecekler mi ben de merak ediyorum.

Düger yandan ben bu sorunla hiç karşılaşmadım ve senin yerinde olsam herhalde öncelikle format atmayı düşünürüm. Ama bundan önce Windows Güncellemelerini tarayıp aktivasyonla ilgili bir güncelleme var mı bakmada fayda var.

KOPYA CD'LER ÇALIŞMIYOR

Selamlar Level camiası. Benim bilgisayar kopya CD'leri çalışmıyor. CD'yi takınca takır tukur sesler çıkartıyor. En sonunda da "Disk bozuk. Windows bu diskten okuyamıyor" diye bir mesaj

verirsen sevinirim.

1) Ekran kartım NVIDIA GeForce4 MX420. Biliyor-
sun HL2'de geliyor. Sence yükseltmem gerekir mi?
(Oyunu bu ay inceleyeceğini düşündüğünden sordum.)

2) DVD sürücüsü almak istiyorum. Sence nasıl bir şey almam gerekir?

3) Son olarak bir şeyi çok merak ediyorum. Donanım bilgisi uğraşarak ve çalışarak öğrenilir. Fakat, sen nereden başladın ve hangi bilgiler olmadan donanım öğrenilemez?



Forze Eagle

Selam Forze, Takma isimden Beşiktaşlı olduğunu tahmin ediyorum. Ben de bu yüzden hem sana hem de Beşiktaş camiasına taziyelerimi sunayım. Böyle köklü bü-

3 senedir CD-R'ları okumayan bir sürücünün bundan sonra da okuyabileceğini sanmam

çıkıyor. Amacım kopya oyun falan çalıştmak değil :) ama bir bilgisayardan CD'ye bir belge kopyaladığında o CD'yi de çalışmıyor. Ama benim bilgisayarda çalışmayan CD başka bilgisayarlarda çalışıyor! 3 yıldır bu bilgisayar böyle! Hatta bir ara Neverwinter Nights'in orijinal CD'sini de çalışmamıştı! Sonra da silmiştüm oyunu zaten sinirinden :). Lütfen yardım edin.

Eray Türkeli

Merhaba Eray,

CD-ROM sürücünün bozuk olduğu gün gibi ortada. Madem üç senedir böyle bir sorun yaşıyorsun, neden bu kadar bekledin, buna katlanıyorsun? Eğer CD-ROM sürücüyü uzun süredir sorunsuz kullanıyor ama sorun henüz yeni başlamış olsa lens temizleme araçlarıyla CD-ROM sürücünü bir elden geçirmeni tavsiye edebilirdim. Ama 3 senedir CD-R'ları okuma-
yan bir sürücünün bundan sonra da okuyabile-
ceğini sanmam. Elbette ithalatçının teknik
servisine başvurabilirsin. Bu kadar eski bir
ürüne teknik servis hizmeti verdiklerinden
de şüpheliyim. Bence yeni bir CD-ROM
sürücü almanın vakti üç sene kadar
geçmiş.

**DONANIM BİLGİSİ NASIL
EDİNİLİR**

Selamlar Tuğbek, senin ve Level camiasının geçmiş bayramını en içten dileklerimle kutluyo-
rum. Aşağıdaki sorulara cevap

yük bir kulübün madden ve manen bu hallere düşmesi gerçekten üzücü. Ekran kartına gelince, durumu Beşiktaş'tan farklı değil. Bence ikisini birden değiştirmek için iyi bir zaman. Sırf Half-Life 2 değil, piyasaya ardi ardına o kadar güzel oyunlar çıkıyor ki bilgisayarımızın performansı bugün iyi olmazsa ne zaman olacak?

Ahiretten Forum Topiği

Hiçbir şey demiyorum önce mektubu okuyalım,
Yaw ben bu sim 2 yi oynamıyorum. Da dorus
yükliyedim. İlk 2 cd yi cd rom sürücüsüne koydum
ama 3. yu alımlı sürücü mu bozuk yoksa hattı tisk de
yer mi yoq? Allah neası için bi su laş cozumunu yazip
yollabilirmisin?

saygılarımla, Deniz

Deniz kardeşim öncelikle, "saygılarımla" değil "saygılarımlı" denir. İkinci bir mektup yazarken saygıının ilk göstergesi, adam gibi bir mektup yazmaktr. Sen Türkçe'yi katlettikten ayrı bir hazırlı-
yorsun, yoksa iki tane tuşa doğru basmaya mı
üşeniyorsun anlayamadım. Ama her ikisi de bir
diğerinden beter. Ayrıca sabit diskin dolu mu değil
mi bana soracağın kendin baksana. Tek yapmanız gereken "Bilgisayarım" ikonuna iki kere klikle-
mek. Sana 3 sene boyunca bilgisayar
yasaklıyorum. Bu süreyi Ahmet Hamdi
Tanrıyar'ın Huzur isimli romanından
başlayarak, Türk Edebiyatının baş eserlerini
okuyarak geçireceksin.



DVD-ROM sürücüsü için tavsiyem combo, yani aynı zamanda CD yazma özelliği olanlardan alman. Fiyat farkı çok değil ve buna değer. Tabi mevcut iyi bir CD-ROM yazıcın varsa düz bir DVD-ROM sürücü de alabilirsin. İyi bir marka seç, LG alma yeter.

Cevap Ben donanımı Commodore 64 joystick'lerimi tamir ederek başladım. Yani bu bir hayli uzun bir yol. Bugün için sorasan bence ilk adım kendi konfigürasyonunu oluşturmak. Bundan sonra ufak ufak bilgisayar parçalarını söküp takmak ve nihayetinde kendi bilgisayarının montajını kendin yapabilmek geliyor. Donanım öğrenmek için gerekli olan tek şey teknik işlere bir parça yatkın olmak. Elin yolda tornavida tutabilmesi yeterli yani.

AHİRETTE DONANIM VAR MI?

Ya benim aklım bir şey takıldı. Geçen aylarda bir arkadaş ahirettekilerin sizin bu köşenizde ilgili ne düşündüğünü sormuştu. Ben de merak ettiğim, acaba ahirette donanım var mı? Ya da Nvidia'nın yöneticileri veya Bill Gates ölüse orada da bir büro açıp çok daha zengin olamazlar mı?

Shewky Golbreaker

Merhaba Şevki, Bu genç yaşta bu ahiret merağını umarım ben salmadım sizlere. Ve umarım ahirette donanım falan da yoktur. Zaten ne işimize yarayacak? Mesela cennete giden bir kişi tüm o güzellikler içinde bilgisayar oyununu falan ne yapısın? Ha cehennemdeki zebaniler ateşler içinde yanmanın yeterli işkence olmadığını düşünüp bize sabah akşam format attırıp donanım problemlerine boğarsa bilemem. Bill Gates'e gelince de, öbür tarafta kimselere dükkan açtıracaklarını sanmam.

SVHOST.EXE CPU'YU ZORLUYOR

Merhabalar. Birkaç sorum var yardımcı olursanız sevinirim.

1) Geçenlerde ADSL aldım. Modem olarak ZOOM USB modemi seçtim. Hat açıldı bende gerekli bağlantıları aynı kitapçığın dediği gibi yaptım. Modemi kurdum fakat bağlantı aşırı yavaş. (925 baytla download ediyorum!). Neyi yanlış yapıyorum? ADSL teknik servisi aradım adam modem bozuk dedi. Gittik arkadaştı test ettiğim son derece güzel çalıştı. Kabloları değiştirdim sorun yine var. Ne yapmam gerekiyor?

2) Ayrıca bilgisayar internetteken Task Manager'ı açıyorum. Performans sekmesinde %100 kullanılıyor işlemci. Bilgisayar doğal olarak açayıp kasiyor. Format attım tekrar yükledim sorun aynı. Svhost.exe diye bir şey kullanıyor işlemcinin tüm gücünü. Acaba virüs falan olabilir mi?

Konfigürasyon: AMD 2500 XP+, 2x256

DDR 400 MHz Twinmoss RAM, 20 GB Seagate Barracuda Harddisk, MSI KT600 Delta SR Anakart, Winfast GeForce FX 5900XT ekran kartı, Onboard Ses. Simdiden teşekkürler...

Bahadır Ekinci

Selam Bahadır, Oldukça ciddi ve dertli bir sorunun var. Bu problemin birkaç sebebi olabilir. Yazdığım sırayla denemeni tavsiye ederim. Ama her şeyden önce metanelli ol. Umarım ilkinde sorunun çözümleri ama sistemi düzeltene kadar bir hayli uğraşman da gerekebilir. Öncelikle svchost.exe kesinlikle bir virüs değil. Çünkü bu Windows'un ana bileşenlerinden biri. Aslen DLL'ler üzerinden çalışan servisler için taşıyıcı bir program. Bu program sayesinde .exe uzantılı olmayan .dll dosyaları da aynı .exe'ler gibi çalışabiliyor. Bu programı kendin açıp kapatabilirsin ve bir şekilde silmeyi başarısın da Windows çalışmaz hale gelir. Bu programdan aynı anda birkaç tanesinin çalışması da normaldir. Bu dosyaya bulaşmamanı tavsiye ederim. Diğer bir deyişle onun %100 CPU gücü tüketmesi sorunun sebebi değil, sonucu.

Enable et.

Soruna sistemine bulaşan daha kompleks bir trojan da sebep olabilir. Bunu tespit etmek için <http://www.spychecker.com/program/hijackthis.html> adresinden HijackThis programını çip çalıştır. Program sistemini tarayıp bir rapor çıkartacak. Bu raporda "Unknown File in Winsock LSP" cümlesini arat. Bunun karşısındaki .dll uzantılı dosyanın trojan olma şansı çok yüksek. Şimdi <http://www.ceox.org/lspfix.htm> adresinden LSPFix programını çek. Önce internet bağlantınızı kes. Programı çalıştır, "I know what I'm doing" kutusunu işaretle, bulduğun .dll'lerin hepsini "Remove" tarafına taşı ve Finnish'e tıkla. Şimdi de sistemi Adaware, Spysweeper gibi bir programla tarat. Eğer bu işe yaramazsa bulduğun .dll uzantılı dosyanın adını Google'da arat. Büyük ihtimalle trojan'ın manuel temizlenmesini buradan bulabilirsin. Öncelikle computercops.biz sitesinin forumlarına bak. Burada hemen hemen her trojan'ın temizleme

Diger yandan svchost.exe içindeki bazı bug'ları kullanan virüsler de var.

Diger yandan svchost.exe içindeki bazı bug'ları kullanan virüsler de var. Zaten programın işlevi de buna çok uygun. Bu virüsler svchost.exe'nin kilitlenmesini ve beraberinde CPU'yu da kilitlemesini sağlıyorlar. Olayın internet ile bağlantısı ise svchost.exe'nin Winsock, DNS gibi Internet bağlantısı sağlayan servisleri de kontrol ediyor olması.

Diger yandan bazı virüslerin yakalanmamak için svchost.exe (veya svhost.exe) olarak isim seçeneklerini biliyoruz. Ama bu dosyaları kolayca tespit edebilirsin. Task Manager'ı açtığında svchost.exe'lerden birinin karşısına System veya Local Service gibi bir isim yerine kullanıcı isminin yazıldığında virüs olma ihtimali çok yüksek. Ayrıca svchost.exe, c:\windows\System32 klasöründe bulunur. Başka bir klasörde karşılaşırsan bu da virüs olduğu anlamına gelebilir.

Eğer herhangi bir anda svchost.exe'nin hangi işlevlerle ilgilendiğini görmek istiyorsan Başlat > Çalıştır > CMD > Tasklist /SVC yapıp Enter'layarak görebilirsin. Bunların işliğinde sana ilk tavsiyem sıkı bir virüs taraması yapmanız ve özellikle de MSBlast yamasını uygulaman. Ayrıca format atıp Windows kurduktan sonra MSBlast yaması dışında hiçbir şey kurmadan direkt modemini kurup bir fark olup olmadığına bakabilirsin.

Eğer bunlar sorunu çözmezse bilgisayarına iyi bir firewall kur ve internete bağlanmak isterse svchost.exe'yi durdur. Kimi zaman svchost.exe'nin internete bağlantısını kestiğinde CPU'yu rahat bıraklığını duyдум. Hala sorun devam ediyorsa önce git bir kahve yap kendine sakinleş. Sorun çalışan DNS Client'dan kaynaklanıyor da olabilir. Başlat > Çalıştır > Msconfig > Enter ile konfigürasyon aracını çalıştır ve Services sekmesinde DNS Client'ı bulup iptal et. Sorun düzelmese tekrar

metodu bulunuyor. LSPFix işlemi sırasında işler daha beter hale gelirse format at çünkü düzletmesini bilmiyorum :)

Maalesef svchost.exe öyle gelen giden trojan'ın saldırıldığı açığı çok bir işlem. Burada yazdıklarım haricinde de pek çok problem olabilir. Ama benim aklıma gelenler bunlar. Gidip bir kahve içip kendime gelmem lazımdır. Ben bile buradan bınladım. *

"Saatin kendisi mekan, yürüyüşü zaman, ayarı insanır... bu da gösterir ki, zaman ve mekan, insanla mevcuttur!" demiş yazar. Bunu Ahmet Hamdi beyin izniyle alıp şöyle bir çevirsek; "Donanımın kendisi dert, çalışması keyif, kullanıcıı insanır... bu da gösterir ki, dert ve keyif, insanla mevcuttur!". Demem o ki o nasıl çalışırsa çalışın, siz dert ettikçe dert, keyfini çıkardıkça keyif olur bilgisayarınız. Siz gelecek aya kadar bunu bir düşünün, ben de sorularınızı cevaplamağa meşgul oluyım.

Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

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



M. Berker Güngör

İlginç bir durum tabii, bir sürü program ve tasarım hatası na rağmen Battlefield beni fena bağıladı. Bir fincan kahve koyup kafayı biraz toplamak için yarım saat yapay zekaya karşı oynayabileceğiniz bir oyun. Üstelik de Star Wars konulu! E insan daha ne ister? Tabii ki favori taraflı Empire, aracım AT-AT ve sınıfım da Dark Trooper! Belki de bu yüzden fena kaptırdım, başka hangi oyunda düşmanın üstüne basabileceğiniz bir araç kullanabiliyorsunuz ki? Ezmek demiyorum dikkat edin, basmak diyorum! Ama bir geri vites melodisine filan ihtiyacı var bu aletin, ne zaman manevra yapmaya kalksam birkaç Stormtrooper çığlığından. Bir şey değil, Vader baba gelip sıkacak ümügümü, İmparatorluk malına zarar vermekten, o olacak! Öte yandan Dark Trooper enfes bir karakter, eskiden beri tavım o zırha zaten. Önce elindeki silaha gidiş olmuştu ama jet pack varken uzun menzilli bir tüfek zaten lüzumsuz. İn düşmanın ortasına, bırak bir el bombası, sonra zıpla uzaklara! Çok sık, hem de çok!

Öte yandan Half Life 2 geldi tabii, oynadık filan. İyi hoş da, konu nerede be oğlum? El insaf, altı sene boyunca bekle, tek soruna cevap alama, üstüne de yeni sorular biriksin kafanda! Bak valla dövecem ben bu valf midir, sibop mudur nedir oradaki arkadaşları! Ama oyunda inanılmaz Fallout lezzeti vardı, orası başka. Route 17 ve Sand Traps bölümlerinde o buggy ile giderken Mad Max tadi aldım ki, öyle böyle değil! Tabii hemen aklıma Bethesda'nın yapmakta olduğu Fallout 3 geldi! Ister misin şöyle sağlam, tadından yenmeyen yeni bir Wasteland efsanesi üretilsinler? Ben severim Bethesda'yi eskiden beri, her ne kadar kalite kontrol özürlü olsalar da. Oyun dünyasında sessiz devrimlerin çoğunu bu firma yaptı. Ah bir de adam gibi play test yapmayı beceribilseler!

Bu arada, feci şekilde galaktik imparatorluk stratejisi sıkıntısı çekiyorım! Master Of Orion 3 faciasından sonra bu türe küber gibi oldum, ama kanıma girmiş bir defa sira tabanlı galaktik stratejiler, nereye çıkarıyorsun? Ve fakat

"Konsolasyon" diye bir terim icad ettim. Fallout ismi PS2 için yapılan rezil arcade oyunlarla kirletildiği gün iyice sıtkım sıyrıldı konsollardan.

KIYIDAN KÖSEDEN

O değil de, Battlefield'a ne kaptırdım be kardeşim!

adam gibi bir tane yeni oyun yok bu türde. Yahu sıra tabalı oyunlar candır, yapmayın etmeyin! Gerçek zamanlı, süper grafikli, yüksek tempolu ama içi boş oyunlardan bana gına geldi! Ben kendi uzay gemilerimi tasarlamak, donatmak, onlara taktik kasmak ama tüm bunları düşüne taşına, tadına vara vara yapmak istiyorum. Zaten herşey çok hızlı, bırakın ari bir oyunun süratini kendim belirleyeyim. Yok ya, oyun şirketlerine pazarlama bölümü girdi, oyunların tadi kaçtı.

"Konsolasyon" diye bir terim icad ettim. Fallout ve Baldur's Gate isimleri PS2 için yapılan rezil arcade oyunlarla kirletildiği gün iyice sıtkım sıyrıldı konsollardan, kimse kusura bakmasın. Ben PC adamıyorum, ve PC'min tadını çıkarabileceğim oyunlar istiyorum. Warren Spector firmasından ayrıldı, sırı Deus Ex 2 ve Thief 3 oyunları konsola da çıksın, daha fazla satsın diye katledildiği için. Thief 3 iyiydi hoştu da, olabileceğininonda biri bile değildi. Neymiş, X-Box sahipleri de satın alsınmış. E onlara özel yapın bir tane de o vakit, niye benim sevgili dostum Garrett'in gücünü çkarıyorsunuz ki? Böyle giderse yakında Age of Empires'in atlama ziplamalı bonus toplamalı konsol versiyonu çıkacak, o olacak. Hayır, saçım da yok ki yolayım!

Laf aramızda, Bethesda deyin- ce aklıma geldi gene, şu ara tek yaptıkları oyun Fallout 3 değil asılında. Amcamlar bir Elder Scrolls 4 yapıyorlar ki, hakkında bilgi edindikçe avuçlarımda kaşınır oldu! Merak etmeyin, combat olayına köklü ve sağlam değişiklikler yapıyorlar bu defa. Yalnız ekran görüntülerini görünce aldı mı beni bir düşünce, kimbilir nasıl deli sistem isteyecek çıktıgı zaman!

Ama yine Wasteland'e gidiyor benim aklım. Yazı yazarken Fallout müziklerini dinleyip duruyorum, kapandan önce bir ara Interplay'in sitesinden indirmiştim. Nedir insan evlatlarının bu kiyamet saplantısı yahu? Şu ana dek yapılmış hiçbir şeyden zerre memnun olmamak ve yeni başlangıçlar için tek çareyi hepsinin yıkımı olarak görmek mi? Eh, eskiyi yıkmadan yenişi yapılmaz ama, öyle bir yıkımdan sonra da geriye yapacak çok bir şey kalır mı, emin değilim doğrusu. Beni çekken daha çok verdiği yalnızlık ve özgürlük duygusu galiba. Galiba. ☺



KAR

Yağsa da kar, yağmur, uçur uçurtmayı gökyüzünde...

Gökyüzü yastaydı. Beyaz bulutlar karanlıkta yollarını bulmaya çalışıyordu. Yanaklarına çarpan kar taneleinden birini aldı Vosviddin ufak elleriyle. Eğilip yere bıraktı yavaşça. Eriyisini izledi uykusuzluğulla, yakalamak için peşinden koştuğu kısa, ama uzun hayatı gibi. Kar taneleri yapraklı dökülen yeşil, göğü delen ağaçları sarmalamiştı çepeçevre. Tüm günahlarından arınmışlığı sanki yaşılı şehir. Kimse göstermiyordu kardan daha soğuk yüzünü, kimse kar topu oynamak için çıkmak istemiyordu dışarı. Kızgındı toprağın rengi aslında, ve kimse üzerindeki kar tanelerini kaldıracak kadar cesaretli değildi. Gitgide kayboluyordu bu beyaz şehrin içinde Vosviddin. Gitgide daha çok yakınılaşındı uzağa. Kafasını çevirip arkasına baktı, evini aradı, bulamadı. Birbirlerinden farkı yoktu evlerin. Hepsinin sigara içen bacaları, boşluğa açılan bir kapısı ve penceleri vardı, tahta parçalarıyla dörde ayrılmış. Kim yaşıyordu içlerinde, onlar da yas mı tutuyordu siyah gökyüzü gibi, yoksa gökyüzüne de kar mı yağmıştı siyah renkte...

İllerlemeye çalıştı. Kaçmaya çalışıyordu beyaz şehirden kar uzaklara gitmeden, peşinden koştuğu hattından kaçmak isteyip de kaçamadığı gibi. Bir yerden yakalıyordu hayatı onu, bir şekilde tutuyordu ufak ellerinden. Her şeyin ortaya çıkmasından korkuyordu kar taneleri göç ettikten sonra. Yeniden kırmızı, kızın toprakla yüzleşmekten, yeniden evlerin içinde ne olduğunu görmekten... Gökyüzünün göz yaşlarını tercih edi-

yordu yaşadığı hayatı. Bir ses duydu, kulak tırmalayan sessizliğin arasından. Yere baktı, kafasını eğerek. Eski, yırtık bir uçurma vardı yerde. Eğilerek aldı yolunu kaybetmiş uçurtmayı. Uzun bir ip vardı ucunda. Yardımcı olabilirdi belki de bu tahta parçası kaçışına. Uçurtmayı yere bıraktı yavaşça. İpini tuttu sıkıca. Yürümeye başladı kar tanelerinin içinde, zor da olsa. Çizgileri belli olmayan yoluna devam etti. Hızlanmaya başladı sonra. Adımlarını hızlandırdı gitgide. Sonra koşmaya başladı bir anda, ipi elinde, yırtık uçurması arkasında. Dakikalarca koşturdu. Ve uçurma havalandı bir martı gibi. Gülümsedi Vosviddin, kimse görmedi. Koşmaya devam etti. Uçurma çok yükseltiydi artık. Kimsenin yakalayamayacağı, siyah gökyüzünün içinde kaybolan beyaz bulutlardan başka kimsenin dokunamayacağı kadar yüksek... Aniden gözden kayboldu uçurma. İpi elinden kaçırdı Vosviddin. Nereye gittiğini anlamadı, yaşadığı birçok şeyi anlamadığı gibi. Kafasını kaldırdı, her gerek bakın, çevresinde daireler çizerek. Rüzgâra sordu uçurmasının nereye gittiğini, cevap alamadı. İpi de kaybetmişti... Bir uçurması vardı, onu da kaybetti. Kaçmaya devam etti yine de. Adımları ağırlaşmıştı. Fark eden tek şey buydu sadece belki de. Uçurmalı ya da uçurmasız, bir eksik ya da bir fazla, bir şey yoktu fark eden.

Yolun ilerisinde, şehrin ortasında asılı duran büyük, karanlık bir toprak parçası



Firat Akyıldız

gördü Vosviddin. Karla kaplıydı burası da, aynı geldiği yer gibi. Kuzgunların çığlığını dinledi. Yanında kardan ayak izleri, yolunu izledi. İllerde yıkılmış, taş bir kapı vardı. Kapıdan da geçti, çevreye saçılan düşüncelerine basmadan. Buz tutan bir kardan adam gibi, dondu, kaldı. Onlarca uçurma vardı kapının altında. Hepsi yırtılmıştı, hepsi kırılmıştı. Kendi uçurmasını aradı, "kaçmak" için. Kayboldu uçurmların arasında. Ve buldu sonunda. Eskisinden daha kötü haldeydi. Kırılmıştı her yeri. İpinden tuttu sıkıca. Önce yürüdü uçuruma doğru, sonra koşmaya başladı. Nefesi bittene kadar koşturdu. Uçurumun kenarına kadar geldi, nefes nefese. Ama olmadı. Havalanmadı bu kez. İstediği gibi olmadı. Geldiği yere döndü küçük adımlarıyla. Onlarca kırık, yırtık uçurmayı kucağına aldı. Taşımakta zorlanmıştı, sıkıca tuttu hepsini. Ardından, sonu görünmeyen uçurumun kenarına geldi. Yolun sonuna gelmişti, kaçacak bir yeri yoktu. Boşluğa baktı, boşluk da ona. Ve uçurmaları ellerinden bıraktı. Savruldu uçurmalara boşlukta. Kimsenin yakalayamayacağı, kimsenin dokunamayacağı kadar yüksekte... ☺

Kimse göstermiyordu kardan daha soğuk yüzünü, kimse kar topu oynamak için çıkmak istemiyordu dışarı. Kızgındı toprağın rengi aslında ve kimse üzerindeki kar tanelerini kaldıracak kadar cesaretli değildi.



NEFRET NEFRELLE BÜYÜR

Japon korku filmlerinin Amerikan versiyonları tam gaz devam ediyor. Hollywood'da en son moda bu olsa gerek. Ringu ile başlayan bu devşirme hareketi, İngilizce adı The Grudge ve dilimize Garez diye çevrilen Ju-on ile

devam ediyor. Yeni yılda da Dark Water'in Amerikan versiyonunu izleyeceğiz (çünkü başrolde Jennifer Connolly var). İlginçtir ki 17 Aralık'ta vizyona girecek olan Garez, orijinal Ju-on fikrinin beşinci yeniden çevrimi.



Yönetmen Takashi Shimuzu, televizyon için yaptığı iki Ju-on videosunun çok tutulmasının ardından, bir iki tane de Japon sineması için çekiyor (ilkı bu yıl If bağımsız film festivalinde gösterildi); ve sonra da ver elini Amerika. Hele filmin yapımcılarından biri baba yönetmen Sam Raimi (Evil Dead, Spider-Man) olun-

ca, işin rengi iyice değişiyor.

Temelde Garez son dönem seyrettiğimiz Japon hayalet filmlerinden pek farklı değil. Yine ölümle yaşam arasında kalmış, huzur arayan ruhlar söz konusu. Bu sefer de sakin gözüken bir ev aslında çok kötülüklü bir laneti barındırmakta. Buffy olarak bağırmıza bastığımız Sarah Michelle Gellar da bu eve giriyor ve laneti serbest bırakıyor. Geçmişte o evde yaşamış ve hunharca katledilmiş bir aile öfkesini dindirmek için geri dönüyor. Ama ölümlerle beraber korku ve nefret tam aksine artıyor. Bakalım Vampir Avcısı Buffy halefler karşısında da o kadar marifetli mi?

Filmin Japon versiyonu, özellikle ölüm sahneleri ve zaman ve mekâni doğrusal olmayan bir şekilde kullanmasıyla başarılıydı. Yönetmen Shimuzu, bu son filmde bütçe bakımından çok daha rahat olduğundan, kafasındaki görsel efektleri uygulayabildiğini söylüyor ve Amerika'nın 'son' takıntısı yüzünden filme bir de son eklediğini ekliyor. Son söz, ölüden değil diri den kork.

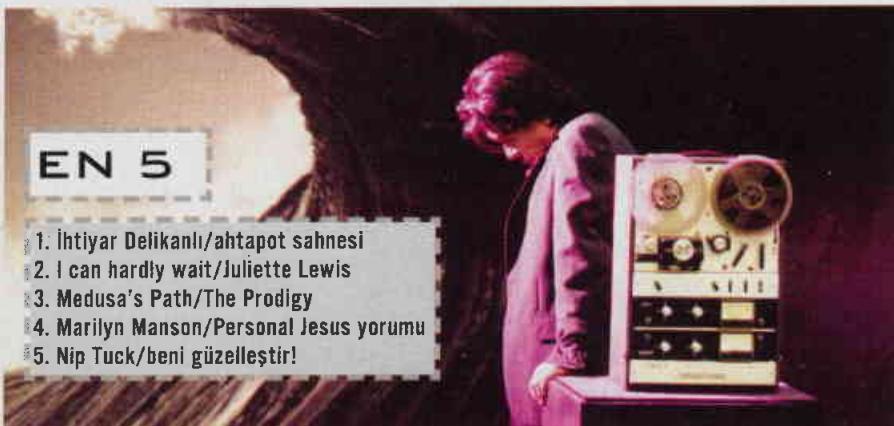
ALICE GERİ DÖNÜYOR

Oyun âleminin en çok satan ve ses getiren seülerinden biri olan Resident Evil, ikinci kez beyaz perdede. Ölümcul Deney: Kıyamet adıyla, gösterime giren film, serinin üçüncü oyunu olan 'Nemesis'den uyarlanmıştır. İlk filmi hatırlamak gerekirse, askeri amaçlı biyogenetik deneyler yapan Umbrella şirketinin ürettiği ölümcul bir virüs, bir kaza sonucu serbest kalıyor ve bu yüzden şirketin yeraltı üssü çalışanlarıyla beraber karantinaya alınıyordu. Bu virüs insanları öldürmekle kalmıyor, aynı zamanda onları birer zombiye dönüştürüyordu. Birbir türlü engeli aşarak yeryüzüne ulaşabilen Alice (ki kendisi Milla Jovovich olur), Umbrella görevlileri tarafından götürülüyor ve gözünü terkedilmiş bir hastanede açına kadar, olup bitenden habersiz bir şekilde bazı deneylere maruz kalyordu.

İkinci film, ilkinin kaldığı yerden devam ediyor. Yeraltı üssünün kapılarının açılmasıyla, Racoon şehrinde adeta kıyamet kopar. İnsanlar yayılan virüsün etkisiyle zombileşmekte, şehir yerle bir olmakta ve Umbrella bu duruma kaytsız kalmaktadır. Üzerinde yapılan deneyler sonucu insan üstü güçler kazanan Alice, bu sefer sadece zombilerle değil, şirketin yeni silahı Nemesis ile de başetmek zorundadır. Yarı organik, yarı metalik bir yaratık olan Nemesis, adeta öldürmeye programlı bir savaş makinesidir. Alice, Umbrella'nın şehirde bırakarak, ölüme terk ettiği bir grup özel askerle güçlerini birleştirir ve böylece büyük bir hayatı kalma mücadeleleri başlar. İnsanlığın

kaderi bir kez daha Alice'in elindedir...

İlk filmin ne kadar iyi bir uyarlama olduğu tartışılmaktadır ama Kıyamet'in her anlamda çok daha büyük bir film olduğu kesin. İlk filmin yönetmeni ve senaristi Paul W.S. Anderson, Alien Vs. Predator çekimleriyle aynı zamana denk geldiği için, sadece senaryoyu yazarak, yönetmen koltuğunu Alexander Witt'e bırakmış. Filmin ağır topu tabii ki Milla Jovovich (diğer oyuncular da filme cuk oturmuş, özellikle Jill Valentine karakterine dikkat). Milla birçok aksiyon sahnesinde dublör kullanmamış ve dövüş sahneleri için Capoeira eğitimi almış. Bakalım bu Resident Evil uyarlaması için oyunu kadar iyi diye bilen mijiz?



- 1. İhtiyaç Delikanlı/ahtapot sahnesi
- 2. I can hardly wait/Juliette Lewis
- 3. Medusa's Path/The Prodigy
- 4. Marilyn Manson/Personal Jesus yorumu
- 5. Nip Tuck/beni güzelleştir!

BU ADAMLAR ÇOK SIKI

İskoçya'dan Travis'den sonra yepyeni bir grup daha. Franz Ferdinand olur kendileri. Travis iyi, hoş, gayet melodik ve eğlenceli ama Franz Ferdinand gerçekten farklı ve iz bırakın bir grub. Bir kere kesinlikle artistik yönleri çok kuvvetli. Gerek şarkıları, gerek video-klipleri tam bir kolaj. Şarkıları doğralsıktan çok uzak. Başlığı gibi bitmeyen; devamlı bir iniş-çıkış var. Franz Ferdinand görsel anlamda

da tarz sahibi bir grub. Videolarında kullanılan kolaj tekniqinden, web sitelerindeki minimal renk seçimi kadar her mecrada ortak bir ifade içindeler. Ben onları dinlemeye Take Me Out ile başladım; arkasından Michael ve This Fire geldi. Şu günlerde favorim Auf Achse. Zaten albüm genel olarak çok iyi. Franz Ferdinand son aylarda dinlediğim en özgün grub. Tereddütsüz tavsiye edilir.

BU ADAMLAR ÇOK YAŞLI

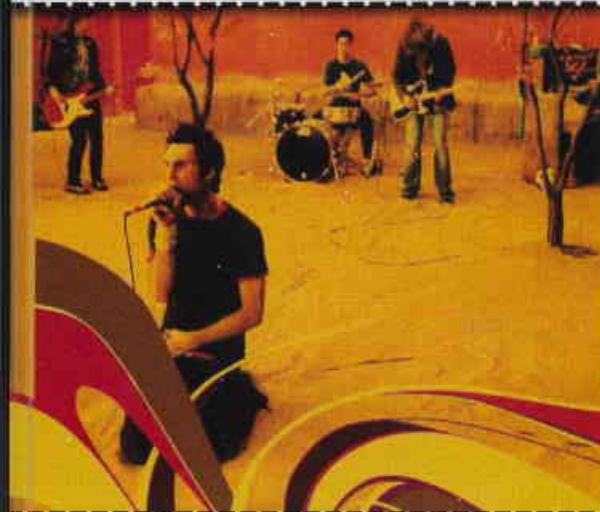
Bildiğiniz üzere Guns N' Roses yıllar önce dağıldı ve tüm söylentilere rağmen bir daha toparlanamadı. Axl Rose, kendine yeni bir grub kurdu ve yine Guns N' Roses adı altında bir albüm çıkartmaya çalıştı ama yüzüne gözüne bulaştırdı (en son MTV müzik ödüllerinde, Welcome to the Jungle'ı söylemek için yirtiniyordu). Peki diğerleri ne yaptı? Onlar da bir grub kurdu. Slash, Duff McKagan ve Matt Sorum, yine eski baba-gruplardan olan Stone Temple Pilots'in вокали, Scott Weiland'ı yanlarına alarak Velvet Revolver'i kurdular ve Contraband adında bir albüm çıkardılar (bir nevi Audioslave durumu yanı). Şu ara albümden ilk çıkış yapan Fall to Pieces şarkısının videosu çeşitli müzik kanallarında oynuyor. Scott eski bir keş rocker havasında bunalım takılıyor; kankaları Duff ve Slash de onu topluyor. Bir de esas kız var tabii. Neyse, klip biraz yavan ama şarkı fena değil. Maalesef albümün genellisi için aynı şeyi söylemek zor. Evet, halen Slash'ın sololarını tanıyalıyor veya Scott'in Grunge vokalini duyabilirsiniz ama grubun iddia ettiği gibi yeni bir sound söz konusu değil. Sanki eski güzel hatırlar mikrodalgaya atılmış ve bir dakika sonra servis edilmiş gibi. Yine de sırı nostalji olsun diye Velvet Revolver ile biraz takılabilirsiniz. Albümden Superhuman ve Slither akılda kalan parçalardan.



BU ADAMLAR ÇOK MORON

Bu ayın son grubu da Maroon 5. Beş delikanlıdan oluşan Maroon 5, pop-rock tadında takılıyor, kızların yüreğini hoplatıyor. Albümleri Songs About Jane'den üç parçayı dinledim ve izledim: Harder to Breathe, This Love ve She Will Be Loved. Her üçü de buram buram aşk kokan, piyasa melodilerden oluşan çerez parçalar. Başka bir ortak özelliklerde video kliplerinde vokalın devamlı, arsızca iş üzerinde olması. Diğer grup üyeleri hiç canı

çekmiyor mu bir türlü anlamış değilim. Herhalde aralarında en eli yüzü düzgün vokal diye grubun menajeri böyle bir stratejik karar almış olsa gerek. Dediğim gibi grubun parçaları gayet vasat ama daha da kötü olan adamların müzik anlamında birer kaybeden olmasına rağmen videolarında gereksiz bir 'artı' sıfat takınmaları. Pop biraz da böyle bir şey iste. Kardeşim grup için 'moron beş' diyor; haklı galiba...



Bir duyurum var. Bahçeşehir Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı öğrencileri [vcd_screenings] adı altında bir gösterim hareketi başlattı. Ne mi gösteriyorlar? Film, video-klip, animasyon, reklam, kameralı arkası, kicası görsel olan ve içinde tasarım barındıran her şeyi. Her Perşembe, 18.30'da Beşiktaş Kampüsünde gerçekleşen [vcd_screenings] gayet amatör bir ruh ve samimi bir yaklaşım içinde, düzenleniyor; hatta gelenlere süt ve kurabiye ikram ediliyor. Ne gösterileceği bazen bir gün öncesine kadar belli olmuyor (hareket dedim ya, o kadar spontanlık olsun artık). Bekleriz.

SÜT VE KURABIYE



BLACK ALLEY

"Pulvis et umbra sumus"

Bilgisayar RPG'lerinin macerasındaydık ve SSI dedik geçen ay.

SSI... Bir şifre, bir sırı kelimeler gibi. Yaşı 19'dan biraz daha irice olan herkesin hayatına ucundan bucağından bir ya da birkaç kere girmiş firmadır Strategic Simulations Inc.

20, 25 senelik ömründe çok az bilgisayar oyun firmasının atlattığı firtınaları atlattı, buna rağmen çizimlerle, signiklerla dolu göğsünü gere gere oyunlarını şakir şakır piyasaya sunmuş bir firmadır. Nice baba oyun yapımcısı firma tarihinde işe ve sıkışılık koridorlarına yığılmışken SSI, 1979'da TRS-80 için çıkardığı Computer Bismarck isimli ilk oyunundan beri hala ayaktadır ve umuyoruz ki ayakta kalmasına da devam edecektir.

Peki, nedir bu SSI? Yenir mi? Ne yapmıştır da bu kadar şan şöhret sahibi olmuştur? RPG'ler, simülasyonlar, aksiyon oyunları, stra-

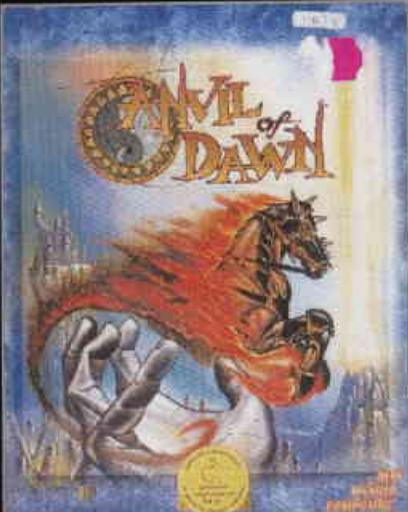
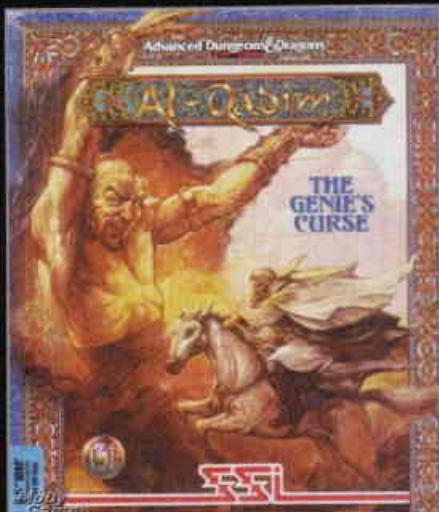
oyunlarıyla haşır neşir olurken (Özgür ve Panzer'e selam olsun) bilgisayarlardan eksik olmayan birkaç tane oyun vardı. Birisi oynarken onu izledik; birbirinin aynısı gibi görünen duvarlar arasında yollarını nasıl bulduklarına şaşırı, zirt pırı kötü grafikler ve midi müzikerle karşımıza çıkan epik demolara hayranlıkla bakardık.

O dönemler Metallica'nın cılgıncasına, hemen herkes tarafından dinlendiği günlerdi. İşte SSI adını o vakitler duymaya başlamıştık. Özellikle Ad&d sistemini uyarlayarak kadim zamanlarda piyasaya sürdüğü Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pools of Darkness, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn, Buck Rogers: Countdown

vardı ve tüm boş zamanları, geriye kalan son akıl zemelerimizi bir Pac-Man gibi yemekle tedi ediyordu.

EYE OF THE BEHOLDER ÇAĞI

Gerçek-zamanlı CRPG'ler arasında hala en üst sıraları işgal eden oyun serisidir Eye of the Beholder. Westwood'u adam eden oyunlardır da denenebilir elbette. Zamanına göre - muhteşem grafikler, süper ses efektleri, güzel bir konu, geliştirilmiş bir sistem sizlere saatlerce ve saatlerce sunacaktır, kadar muhteşem bir oyun ortaya çıkmasına sebep olmuştu. Aslında bu dediklerime ilk iki oyunu dahil ederken, serinin üçüncü oyununu katmakta güçlük çekiyorum. Yeni mekanlar (açık alanlar, orman, su altı bölgeleri), yeni silah ve büyüler, konudaki şırın



tejiler... Her biri standart koyan birbirinden değerli oyunlar onun kırmızı-beyaz logosuyla piyasaya sürüldü. SSI'in kentilyon tane - her biri de birbirinden iyi olan - savaş simülasyonu çatırdığını belirtip yolumuza devam edelim. Rommel'lerin, Panzer'lerin yönüne fazla bulaşırak çıkamazğı.

Sonuç olarak SSI, bugün CRPG alemlerini şekillendiren oyunların yüzde seksenine imza atmıştır desek çok yanlış olmaz. Hatta şu anda tamamen SSI koridorlarında kaybolmuş bir şekilde düşünmektedim... Aman tanrı! Hangi birinden başlamalı?

Herhalde kendi anıma dayanarak konuşmam en iyi olacak. Bundan uzun yıllar evvel, 90'ların başlarında daha yeni yeni FRP

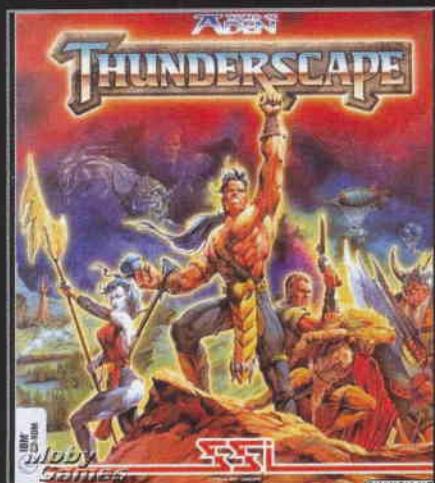
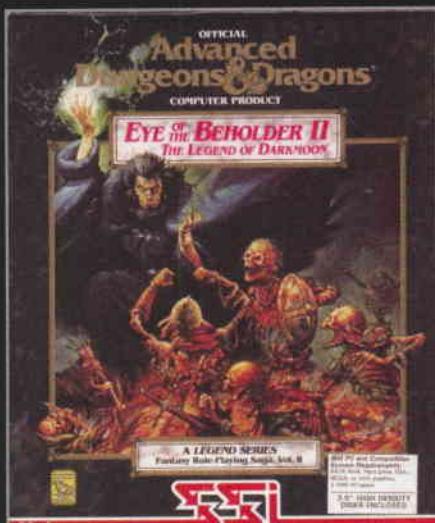
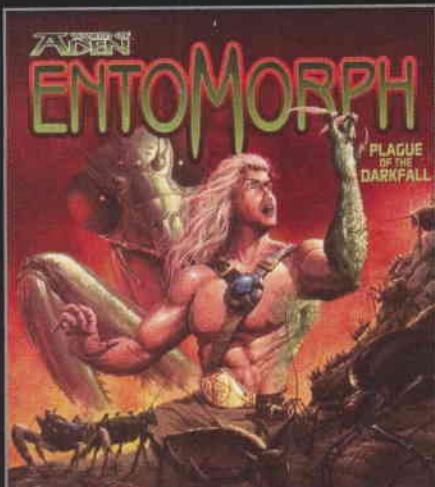
to Doomsday, Buck Rogers: Matrix Cubed gibi Gold Box oyunları ile bogle tanıktı. Ve bu oyunlara 90'larda bir defa bile olsa elini sürmüş herkesin benimle hemfikir olacağı gibi, daha etkileyici geldi dostlar.

Böylece fotokopile hayatımıza giren - o zamanlar orijinal herhangi bir şeyleden haberimiz dahi yoktu, hatırlatırım - ve kimi zaman yatağa yatıp da roman gibi okuduğumuz "Journal Entry" diye tabir edilen belki de gelmiş geçmiş en etkili kopyaya karşı korunma yöntemi ve "Phh! Phh! AÖÖÖ!" efekteri beginlerimize kazındı. Hâlbuki bu daha başlangıçı. Etrafta dolanın Eye of the Beholder isminde bir canavar

virajlar şüphesiz oyunu oynamayı kilan unsurları ama ya ötesi? Ötesi tek kelimeyle özettenebilirdi: Sıkıcı. Ama SSI'yi yemek, eleştirmek pek tarzım değildir, yürüyelim dostlar.

Bundan sonra SSI iki gol açıverdi CRPG alemi için.

- 1- Pools ve Krynn serilerinin izometrik sistemli CRPG'leri ve,
- 2- EoB serisi gibi birinci şahsin gözünden gördüğümüz CRPG'ler.



Izometrik oyunlar için hayat güzeldi. Hala fazlaıyla ilgi görürlerdi ve grafik bakımından kaliteli iş çıkarmak – çoğunlukla statik olmaları açısından – kolaydı. Daha da uzun süre oyunların ilgisinin süreci sisteme sahiptiler.

Böylesce 1994'de Al-Qadim: Genie's Curse, Dark Sun: Shattered Lands ve Dark Sun: Wake of the Ravager çıktı. Bunları da 95'de şaşırıcı bir oyun olan Entomorph: Plague of the Darkfall takip etti.

Stormfront Studios'un geliştirdiği Al-Qadim, orjinal bir evrene ve arka plana sahip, aksiyon tarifi ağır basan bir CRPG olarak nitelendirilebilir ama asıl bomba, hatta belki de değerli



asla tam olarak bilinmemiş klasik Dark Sun ikilemesiydi.

Dark Sun, TSR'in aynı adlı oldukça şahsına münhasır dünyasında geçiyordu. Ölümcul kumlar, bitmek bilmeyen çöller, kemikten ve taştan yapılan silahlar, garip ve kudretli ırkları, yaşam gücüyle beslenen sırı gücüyle dünya üzerinde oldukça fazla fanatığı bulunan Dark Sun dünyası değeri asla tam olarak anlaşılamamış bu oyun ve onun kalburüstü devamında hayat bulmuştur. Oyun sistemindeki küçük tefek arızalar gibi bazı sorunları göz ardı etmek hiç de zor değil ve eğer bugün elinizi bu iki oyun üzerine koyacak olursanız ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Ve izometrik oyunların bir ara vermeden önceki son duragi, Entomorph.

Jules Verne ve H.P. Lovecraft'ın birlikte çalışmasının bir ürünü gibi görünen – bir dönem SSI'nın "official" dünyası olmanın esidine gelmiş – Aden adındaki kendi özel dünyasında geçen aksiyon agresiv, garip, hızlı bir CRPG. Öyle ilginç bir oyun ki hem fantastik öğeleri hem B tipi bilimkurgusal filmlerde görmeye alıştığımız detayları mükemmel harmanlamış. İri ufaklı böcek ve böceğimsi canlılarla mücadele ederken yapılan bir arayış, ve bu arayış esnasında verilen kararlarla metamorfoz geçirip böceğimsi bir başka varlığa dönüşen oyun kahramanının maceralarını konu alan Entomorph siki "role player"ları ekran başına çekmişti.

Taking the Red Pill – Editör: Glenn Yeffeth

Matrix gibi bir film söz konusu olunca her köşe başında feyloşof, din ve karete ustası, cyberpunk eksperi bitmesini hoş karşılamak gereklidir. Bunca bilgi karmaşası içinde Matrix'in önünden açaabileceğimiz yolları derleyip toplayan, üstelik yüksek diliyle zihin bulandırmayan bir kitap istiyorsanız, işte bu makale antolojisi kusursuz bir seçim. Yapay zekanın hem kötümsel hem de iyimser projeksiyonu, mesih argümanı, makine teknolojisi, Budizm ve diğer din felsefeleri üzerine incelemeler... Saygılarımdan biri ile ilgınızı çektiyse bu kitabı edinin. Ve gerçekten de tavşan deliginin ne kadar derinlere indiğini keşfetmeye hazır olun.

İkinci yol olan birinci şahsin gözünden gördüğümüz oyunlarda ise durum daha da iyi gitti.

93'de Dungeon Hack geldi. RPG terminolojisinde "Hack'n'Slash Dungeon Crawl" olarak geçen yanı öünüze geleni kesip, zindanlarda ilerlediğiniz türden basit ama oynaması zevkli bir oyun. Türe yeni birşey katmasa da hızlı bir fantazi dozu isteyenlere ilaç gibi.

94'de aralıklı patlamalarla bir başka TSR dünyası olan korku öğeleriyle bezeli Ravenloft: Strahd's Possession ve onun motorunun düzeltilmiş halini kullanan, R.A. Salvatore'un The Legacy'sinden esinlenmiş gerçek bir klasik, altın bir oyun olan The Menzoberranzan geldi. Menzo'yu Ravenloft 2: The Stone Prophet izledi, Mısır'vari bir arka plana sahip, hayli atmosferik, sağlam bir CRPG. Aynı motoru kullanan bu oyunlara, aynı sene Entomorph ile biraz ucuandan ifşa ettiğim Aden dünyasında geçen ikinci oyun Thunderscape eklendi. Fantazyagla "Steampunk"ı bir potada eritiyor, daha iyi muadili olan Arena'nın (Fakat bu başka bir hikâyedir) gölgésinde kalıyordu.

Ve 96'da ikinci yolun takipçilerine Anvil of Dawn eklendi. Dreamforge için bir "yeniden doğuş" olabilecek ve oyuncuya yavaş yavaş içine alan bir oyundu AoD. Vaad ettiği çok bir yenilik yoktu ama Tolkienvarı yaratıklardan farklı düşmanları ve farklı seçenekleriyle oyuncusunu oyalayabiliyordu.

* * *

Bu ay vizeler ve yurtdışı seyahatlerim sebebiyle gördüğünüz gibi iki sayfalık bir Hayalet pişirebildim a dostlar, a Takipçiler. Gelecek ay alışığınız dozdza Hayalet'inizi almaya devam edeceksiniz.

Ve merak etmeyin, Hayalet hala o esrarlı odada yerde yatan siluetin başında.

Kalın sağlaklı...

N.

www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr

Jukebox:

- Bobby Brown – On Our Own
- 2Pac – Me Against the World
- 50 Cent feat Eminem – Don't Push Me
- B2K feat P. Diddy – Bump Bump Bump
- Coolio – Gangstaz Paradise
- Cypress Hill - Illusions

INBOX & OUTBOX

Merhaba bayanlar, bayalar. Bu ay deli oyun yaptı piyasalar valla oynarken beynimiz döndü. Eheh, lan yaş oldu 34 halen atarıyla tutariyle ömrü geçiriyoruz ha! Yok hoc, adam olmam ben. Çok ta lazımdı ya benim adam olmam bu galaksiye! Neyse, bakalım bu ay neler çıkışmış sürpriz yumurtalarınızdan...

EJDER GÖZÜ!

Merhaba Berker abi ve sevgili LEVEL ekibi, geçmiş (mailimin yayınlandığı aya göre eski yada fi) bayramınız mübarek olsun. Ben size İstanbul'dan yazan bir okurunuzum. Derginizi ilk olarak 2001 Nisan'ında almıştım fakat beni

peki sarmamıştı. Daha sonra

SORU

Aralık 2002 sayısına baktım ve o zamandan beri aralıksız almaya çalışıyorum. Gerçekten çok güzel bir dergi ve siz LEVEL ekibi olarak çok başarılısınız. Temmuz'da Erdek'in sessiz sakin bir yere gittik. Tv, bilgisayar falan yoktu. Yüzmekten vakit bulunca

LEVEL'i sayfa sayfa okudum. Hatta FPS içemelerini -multiplayer dışında- peki oynamam, oynamamam -bile okudum. Uzun lâfın kısası çok başarılısınız. Daha fazla uzatmadan soru, istek vb.'ne geçeyim.

1) Derginizin önceki puan sistemleri peki gü-

Son olarak biraz ucuç bir fikir olabilir ama derinin yanında verdığınız CD'lerin maliyeti sizin için fazla değilse her ay (ilk sayıdan başlayıp) bir tane eski CD'lerinizden verebilir misiniz? Benim gibi derginizi sonradan alanlar için de çok hoş bir fikir olur bu.

5) Buradan Fırat Akyıldız'a da merhaba demek istiyorum. Kısa Kısa'yı çok güzel yazıyor. Yazılarını eski bir dergide de okuyordum ama sonra dergi götüdü gitti. Merak ettiğim iki şey var: Birincisi öyle güzel bir derginin (sizden güzel olmasın) nasıl battığı, ikincisi ise köşesinde yazdığı Vosviddin'in (sizden Vosviddin olmasın) bir yerden alıntı mı yoksa özgün mü olduğu. Tuna Şentuna'ya da merhaba. Aklıma gelince Carmageddon yazısını bulup okuyorum. Sadece onlara değil, hepинize merhaba diyorum ve mektubu bitiriyorum, hoşçakalın.

Abdullah "Dragon of Skies"

Moralimi yerle yeksan ettin. Seni mimledim ben Abdullah,
sen benden kaçamayacak Abdullah!

zel değildi. Yenisi hem göze daha hoş gözüküyor, hem de oyun hakkındaki bilgileri daha iyi sunuyor. Böyle devam ederseniz çok iyi olur.

2) Altın Klasikler bölümündeki oyunları okuyucular mail atıp belirlese daha hoş olmaz mı, sayın LEVEL dergisi ve okuyucu güruru? (Yoksa zaten böyle de benim mi haberim yok?)

3) Yeni bilgisayarımı aldığımdan beri hep orijinal CD alıyorum (Civ3 ve Civ3+)) ve korsana karşıyım. Ama geçenlerde bir arkadaşım "Neden korsan CD kötü?" diye sorunca diyecek lâf bulamadım. Gerçekten de kopya CD'nin bildiğim tek kötü yanı virüs bulaşabileceği ve garantisiz olduğu. Acaba korsan CD'nin başka zararları (eksikleri değil) var mı? Varsa neler? Ayrıca bir ara bandrollü korsan CD falan duymuşum. Bunun olayı nedir?

4) Benim gibi nostalji oyun tutkunlarına hit oyunları yükleyebileceğim güzel bir site söyleyebilir misin? Broken Sword ve Monkey Island'i internetten ücretsiz bulabilir miyim?

Merhaba Abdullah, kusura bakma soyadını nasıl bir fontla yazmışsan öyle bir bozulmuş ki bir türlü çözdüremedim. Gelelim diğer konuya, iki senedir denizi çok sevdığı halde sadece uzaktan görebiliyor, tatili de ancak rüyasında yapabilmiş bir insan evladına cümle kurarken

"Erdek" ve "tatil" kelimeleri ni kullanmakla büyük hata yapmışsun. Moralimi yerle yeksan ettin. Seni mimledim ben Abdullah, sen benden kaçamayacak Abdullah! Ühü, şaka bir yana, Level'a zamanla isinmiş olman çok da anormal değil. Her şeyden önce herkes bizi sevsin diye kasmanın adamlar olarak şahsen de isinilmesi zor kişileriz bizler. Yani en azından ben öyleyim. Neyse, geçelim sorularına:

1) Kimileri de önceki puan sisteminin daha basit ve derli toplu olduğunu savunuyor. Böyledir bu işler, zevkler ve renkler kişiden kişiye değişir. Bize gelince, biz sık sık değişiklik yapmayı seviyoruz. Bundan sonra da büyük ihtimalle bu hugumuzdan vazgeçmeyecez.

2) Altın klasiklerin belirlenmesinde Sinan'ın geliştiği ve birazcık karmaşık bir formül kullanılıyor. Her sayı için okur anketi düzenlemeye kalksak her şeyden önce çok büyük tutarsızlıklarla karşılaşabilirdik, ayrıca hayli de iş yükü getirir. Yani o modeli uygulamak pek pratik değil.

3) İşte tipik bir "yurdum insanı" yaklaşımı, korsanın bana ne zararı var? Burada sorgulanması gereken korsanın "sana" olan zararı değil, "hepimize" olan zararıdır. Her şeyden önce korsanın hükmü sürdüğü yerde üretim ve ticaret geberir. Bu da bir sürü yasa tanımaz toplum düşmanı zengin olurken, yasalara saygılı ve dürüst vatandaşların ekmeğini kaybetmesi anlamına gelir. Daha da beteri, korsandan gelen inanılmaz paralarla gittikçe palazlanan haydut takımı her geçen gün daha da büyük güçe kavuşacak, devletin, ülkenin, milletin geleceğini gittikçe daha da fazla tehdit edecektir. Bu söylemeklerim abartı gibi gelebilir. Ancak bugün pek çok uluslararası organize suç ve terör örgütünün korsan ürünlerden en az uyuşturucu satış kadar büyük bir gelir elde ettikleri biliniyor. Yani maalesef aldığımız her korsan kitap, film, oyun ile yarın bize ekmek kapısı olabilecek sektörleri yok etmeye kalıyor, aynı zamanda gırılığımızı kesmek ve emeklerimizi çalmak için fırsat kollayan haydut sürüsünün tabancalarına kurşun doldurmuş oluyoruz. "Bandrollü korsan" olmasına ise hiç dezinmiyorum, o konuda görüşlerimi bildirmem derginin geleceği açısından hiç iyi olmaz.

4) Dediğin oyunlar ve daha pek çoğu halen lisanslı yazılım kapsamına girmektedirler. Ancak daha eski oyunlardan artık freeware statüsüne inmiş olanları nette çeşitli kaynaklarda bulabilirsin. En iyisi Google ile bir arama yaptırmanız olacak. Eski CD'leri vermeye gelince, bu pek pratik değil. Her





şeyden

önce İçerideki yazılımların büyük kısmı çoktan demode oldu ve yeni işletim sistemlerinde çalışmaları bile mümkün olmaz. Ayrıca derginin yanına ek olarak verdigimiz her CD büyük bir maaş demek. Bu iş bazlarının sandığı gibi boş CD ve basım maliyetiyle sınırlı değil. Her defasında devlete farklı kalemler altında çok büyük miktarlarda vergi verilmesi.

5) Dergiler her zaman için malî sebeplerden kapanırlar, başka bir sebepten değil. Bir sebepten dolayı giderler gelirleri aşar, sermaye tükenir, yola devam etmek imkânsızlaşır. Yani diğer tüm sektörlerde olduğu gibi. Kimlerinin sandığı gibi bir derginin kapanması diğerlerinin işine gelmez aslında, çünkü bu piyasanın daralması, hayatı kalmanın daha da zorlaşması demektir. Ama tabii hiçbir şey son suza dek sürmez, değil mi? Fırat'a galince, arada bir hislenir, duygusallaşır ama genelde çok çekilmek bir adam değildir, severiz kendisini. Vosvidden tabii ki onun kendi yarattığı bir karakter, hiçbirimiz yazdıklarımızı başkalarından "Ödünç almak" huyunda değiliz şükrür olsun ki.

RIDERS ON THE STORM

Selam Berker abi, nasilsın iyisindir inşallah. 2 sorum olacaktı:

1) Telekomun yeni tarifeleri sayesinde 512/128kbps ADSL aldım. Bu hız için bildiğim kadariyla en yüksek download hızı 50kb/s ile 60kb/s arası bir değer ama ben bu hızı hiç ulaşamıyorum. Modernim 2-3 ay önce CHIP'ten uygun fiyat ödülüne almış Inca marka modem, modelini bilmiyorum. Bilgisayarda 1 anti-virus (antivir), 4 antispy (keylogger, diller vb. İvir zivarı engelliyor). Kullandığım kablo eciş büçüş değil. Bilgisayarımın donanımı oldukça iyi. Bunun nedeni ne olabilir?

2) ADSL'im kotalı olduğundan ne kadar veri indirdiğimi kontrol etmem lazımdır. Bunu nasıl yapabilirim?

3) "The Day After Tomorrow" filmi DVD'sini aldım (orijinal), bilgisayara koydum. Windows Media Player'dan çalıştırmayı denedim. Kopuya karşı korumalı olduğundan çalıştırılamadı gibi cevap verdi. Sonra Winfast DVD'yi kurdum o çalıştırıldı. Bu neden olabilir?

Aslında ilk iki soruya donanım bölümune atmam gerekiydi ama senin cevapların daha cana yakın olduğu için hepsini Inbox'a attım. Bu arada fantastik kitap okur musun? Kitap okumayı bana Drizzt aldırdı da onun için herkese öneriyorum. Cevaplarsan çok sevinirim. (Kaskını takmayı sakın unutma.)

Hamdi Eken

Merhaba Hamdi, biz iyiyiz, idare ediyoruz. Önce şu sıkılı sorularına bir cevap vereyim bakalım:

1) Senin ADSL bağlantısında işin kendine düşen tarafını gayet düzgün yaptığına şüphem yok, ancak bu iş sırı senin modemle filan bitmiyor. İşin bir de servis sağlayıcı tarafı var ki, orada da tüm alt yapı düzgün kurulmuş olmalı. Maalesef mevcut ADSL alt yapısını kurma işi vaktiyle düzgün adamlara ihaledenmiş bildiğim kadariyla. Uzunabilen her yere uzanmayı seven bir amcanın işçileri almış ihaledeleri, tabii sonucu tahmin edersin. Yeni ihaledeler ise tabii ki bugünün gözdeleme verilmekte ve onlar nasıl bir iş çıkarır, bilinmez. Ama halen kullanılan teknik alt yapıyla söylenen sürtün garısına ulaşmak bile gayet mükemmel bir sonuçtur. Bilmem anlatabildim mi?

2) Doğrusu toplam veri akış miktarını belirli bir süre bazında kontrol eden bir yazılım var mı, yok mu bileyorum. Ancak hatırladığım kadariyla o kota 3 GB gibi bir rakam ki, eğer internet üzerinden  Half Life 2 indir-mek gibi işlere kalkışmaz da, sadece her gün mail alıp atmak, birkaç siteyi dolaşmak, birkaç forum okumak gibi işler yapıyorsan pek o kadar kolay tükenez limitin. Yabancı dil sorunun yoksa www.tucows.com gibi sitelere girip bir bak, belki işine yarayacak ücretsiz bir yazılım vardır.

3) Windows Media Player asında yapabileceği halde DVD filmleri açmaz, taa ki sen Winfast DVD ya da Power DVD gibi üçüncü parti, yani Microsoft

cakla.

GÖZLERİ AÇ!

Berker abi, ben PC'lerden anlıyorum ama sağ olsun annem benim önumü tıkamak için her şeyi yapıyor. Beni 256 SD Ram'e mahküm etti. Bir ekran kartı almak için bir hafta dili dökütmü. Bilgisayardan da anlamadığı için derdimi anlatamıyorum ve boşa para verdiğimizi düşünüyorum. Şimdi benim mutlaka ASUS anakart, 1 GB DDR Ram ve ATI Radeon 9800 almam şart olmaya başladı. Yeni oyunların sistem ihtiyaçları işte, malum.

Neyse size kolay gelsin, tabii bana da. Eğer günün birinde bu saydıklarımı kavuştursam yine mail atarım. Hadi eyvallah Berker abi.

Killer In Suit

Yavrucüğüm, evlatlığım, yapmayı böyle! Bak şimdî, sen diyorsun ki annen senin önumü tıkamak istiyormuş, isteklerini boşuna maaş görüp, falan filan. Nereden biliyorsun ki parası olup ta almadığını? Pek çok ana-baba evlatlarına yokluk hissettirmemek için parası olmadığını açığa vurmaz, sanki mahsus almadığını ayaklarına yatar. Çünkü gerçekte evli ayakta tutabilemek, namerde muhtaç olmamak için kırk takla atıyorlardır. Eh senin istediklerin bugün az bir para değil, hatta çoğu insan için altından kalkılması imkânsız bir miktar. Yapma! Annenin çok üstüne gitme, biraz anlayış göster, biraz şefkat göster. İlle de tutturma bana şu lazım, bu lazım, beni sevmiyorsunuz da alımıyorsunuz, diye. Önce bir bak bakalım, annen kaç zamandır aynı ayakkabıyı, mantouy giyi-

Yabancı dil sorunun yoksa www.tucows.com gibi sitelere girip bir bak, belki işine yarayacak ücretsiz bir yazılım vardır.

ürünü olmayan bir DVD yazılımı kurana kadar. Ne den? Microsoft özellikle Internet Explorer gibi Windows içine gömülü yazılımları yüzünden tekelleşmek ve piyasadaki diğer küçük yazılım firmalarını öldürmeye çalışmakla o kadar fazla suçlandı, o kadar çok dava edildi ki! Haliyle adamlar artık davranışları bekleyenlerini düşündükleri her noktada böyle ayak oyunlarına başvuruyorlar. Olay odur yani, senin aldığı filmle filan bir alakası yok.

Fantastik kurgu edebiyatına gelince, evet sık sık bu türden hikâyedir, romanı, masaüstü kural kitabıdır okurum. Ama hiçbir Tolkien ile yarışmadığından çok ta delisi değilim. Ben daha ziyade bilim-kurgu türüne ilgi duyan bir adamım. Ve evet, motora binerken sadece kaskımı değil, deri ceketimi, eldivenimi, çizmelerimi filan da giyer, mümkün olduğunda tam donanımlı yola çıkarır. Motosiklet iyiidir hoşтур da, üzerinde pek aptallık edilecek bir cihaz değildir. Saçmalarsan çok fena isırır, parça koparmadan da bırakmaz. Neyse, kal sağlı-

yor. Unutma, ebeveynlerin de insan, onların da sınıfları, ihtiyaçları, zafları var. Ev içinde anne babanıza karşı biraz anlayış, biraz empati göstermezseniz, yarın özür gün elzkine, eloğluna nasıl katlanacaksınız, nasıl omuz omuza verip hedefe doğru duracaksınız? Unutma ki sen evinde oturmuş yeni ekran kartı hayalleri kurarken, gezege nin üzerindeki milyonlarca yaştın günlerini aşıktan kırınıp bomba yağmurları altında parçalanarak tüketiyorlar. Anlayış, biraz daha anlayış. Eğenin oyunları oynamamak seni üzeren belki ama öldürmez, süründürmez. Fakat akşam sofrada ölüne bir tas çorba konmazsa işte o vakit hissedersin hayatın gerçek ağırlığını. Unutma, hayatı her istediği olmaz insanın, ama bazen hiç istemediği şeyler olabilir.



ŞİMDİ BİR TANTUNI OLSA!

Merhaba Berker Abi, Ocak 98'den beri Level okuyorum. Hem de 2001'den beri bilgisayarım yoktu da ÖSS'yi 3 sene sonunda kazanınca birkaç gün önce alabildim. Yani Level benim için (ve sanıyorum birçok insan için) kaynak olarak kullanılan bir dergi değil bir yol arkadaşı. Bilgisayarımı alınca ilk işim yeni oyulara saldırmak oldu ama eskilerden de Fallout2 ve Civ3'ü oynamak istedığımde Civ3 CD'sinin heder olması nedeniyle başarısız oldum.

- 1)** Civ3'ü sipariş edebileceğim herhangi bir site var mı? (Amazon Türkiye'ye göndermiyor.)
- 2)** Fallout3 hakkında bir haber yayınlamışınız ama gerisi gelmedi.

Maili dergide yayınlamasan bile özellikle ilk soruya herhangi bir şekilde cevap verirsen dünyaya egemen olmaya başlarım. Şimdiden teşekkürler diye klişe bir vedaya mailime son veriyorum.

Tahir-Mersin

Merhaba Tahir, Mersin'de havalar nasıl? Seneler evvel bir Ağustos ayında yolum düştüydü sizin oralara, az daha sıcak ve rutubet yüzünden ruhumu teslim ettim! Alışmişim tabii İstanbul'un sütlü havasına, Akdeniz iklimi fena çarptırdı beni. Ama güzel yerdi Mersin, en azından o zamanlar öyledi, şimdilerde bilmeyorum tabii. Aslında bir fırsatını bulup memleketi il dolaşmak bir emelim motor sırtında, ama tabii kolay da değil bunu yapmak. Neyse, gelemiş sorularına:

yollamıştım geçen hafta sorun çıkarmadı ama bu isınma sorunlarını yaşıtmaya devam etmekteyim. Eğer bu bir isınma sorunu değilse ne sorunu?

Nasıl aşabilirim? PLZ help me!!:(

Emre Onur



rimizde
görmek
garip olmaz mı?

Her şeyi kendimiz yapsak; karakterimizin modellemesini, animasyonlarını, seslerini... Bunları biz yapabilesek zaten kendi oyunumuzu yaparız. Bunlar çok çeşitli bize verecekse bu oyun kaç DVD olur sen hesapla. Tamam, sağlam fikir ve ben bu oyunu çok merak ediyorum. Bir film yapma programımı yoksa eğlendirecek bir film simülasyonumu olacak? Bekleyip göreceğiz. Neyse şimdî sorularım:

- 1)** CS hala en çok oynanan online (FPS) oyunu mu?
- 2)** Futbolu sevmiyorsun, peki hangi sporu seviyorsun? (motor haric)
- 3)** Benim en sevdigim üçlü CS-D2:LOD-PES3 seninki?
- 4)** Diablo 3 lütfen yapılmassisın. Çünkü grafik haricinde bu oyun geçilemez o müzikler, o atmosfer; bundan iyisi yapılamaz! Oyunu anlayan herkes bunu biliyor.

Recep ERDEN

Merhaba Recep, The Movies hakkında kafanda beliren soruları anlıyorum tabii ki. Ancak bunun sebebi oyunun ana fikrine一根inden fazla "gerçekçi" bakmaya çalışmanın. Her şeyden önce bu bir oyun, yanı merkezde yaptığı filmin neye benzeyeceği değil, o filmi çekmek için katlanacağıں sıkıntılardır ve atacağın taklalar yatıyor. Bu oyunla 120 dakikalık bir sinema şaheseri yaratacak değil, yapacağı "film" en fazla dört-beş dakikalık karma bir video klipen başka bir şey olmayacak. Ama zaten esas nokta bu değil. Esas nokta senin o kısa video klipi bitirene dek aktörler, set işçileri, yönetmen, finans sağlayıcı kişi ya da kuruluşlar, genel ekonomik durum gibi unsurları yaşayacağına maceralar. The Movies bir iş simülasyonu olacak, yapacağı işin film yapımcılığı olması ise sadece bir detay. Bilmem anlatabildim mi? Gelelim sorularına:

- 1)** Özellikle Source grafik motoruyla yapılan yeni sürümü çıktıktan beri CS'ye bolca oynanıyor. Ancak doğrusu en çok oynanan oyun olduğunu sanmıyorum. Piyasada Unreal Tournament, Battlefield serileri gibi pek çok başka rafine yapılmış var ve bunların

Her ne kadar çoğu insan Bethesda'yi pek sevmese de, benim bu yaşlı kurda özel bir sempatisim var.

1- Internet üzerinde oyun siparişi verebileceğin birkaç site var tabii, bizim buralara da gönderen. İlk bakman gereken adres www.chipsbits.com olmalı, çeşitleri bol ve buraya da gönderiyorlar. Ancak özellikle kargo masrafına dikkat et sipariş verirken.

2- Fallout 3'ün yapım hakları Bethesda tarafından satın alındı. Bildiğimiz kadarıyla şu an Fallout 3'ü yapıyorlar ve eğer çıktıığında iyi satarsa 4 ve 5'i de yapmayı düşünüyorlar. Ama bildiğimiz izometrik RPG tadında mı olacak, yoksa Morrowind gibi mi olacak, orası belli değil. Çünkü oyun hakkında pek bilgi yok ortada henüz. Üte yandan Bethesda'nın Elder Scrolls 4'ü yapmakta olduğunu

düşünerek, Fallout 3 için de aynı motoru kullanma ihtimalerinin yüksek olduğunu düşünüyorum. Her ne kadar çoğu insan

Bethesda'yi pek sevmese de, benim bu yaşlı kurda özel bir sempatisim var. Evet, oyuncuları biraz sorunlu olabilir, ama konu, atmosfer ya da yaratıcılık açısından pek az firma Bethesda'yi geçebilir.

**REFRESH ME!**

1 ay önce sistemimi yeniledim ve isınma problemleri yaşamadım. BF serisinde donma ve görüntü kayması yaşadım, bu na daha sonrasında CS:Source da eklendi ve şimdi de NFSU2. Oyunu açtığımda her zaman olmasa da ekran üzerinde kırmızı bir uyarı olarak 80.0Khz/75hz hatasıyla karşılaşıyorum ve daha sonra ekranım kararlıyor. Kartım 6800gt. Nasıl bir çözüm öneririsiniz? Zaten kartın kendi fanı bayağı büyük boyutta ek fan neresine ve nasıl takıcam? Garanti kontrole

camak istemezsen ikinci seçenekin ekran kartı ayarlarından ekran yenileme süresini 60 ya da 70 Hertz civarında kilitlemektir. Ancak bunu yapmak görüntü kalitesini gecerecektir, o kadar para verip yeni ekran kartı almış olmanın bir anlamı kalmayacaktır. Ayrıca uzun vadede devamlı düşük yenileme hızlarında çalışan bir ekran baktırmak gözlerini aşırı yormana, baş ağrıları çekmeye sebep olabilir.

RIDERS ON THE STORM

Salam Mad Baba. Bir sorum olacak şu Molyneux'un The Movies projesiyle ilgili. Düşündüm de bir yönetmenlik oyunu nasıl olur. Öncelikle sağlam karakterler gereklidir ve binlerce figürün. Sonra, mekan gereklidir tabii orman da gereklidir, Mars yüzeyi de. Bitmedi karakterleri giydirecek kostümler gereklidir. Hem de binlerce. Devam eder, sesler gelir sonra, klasik karakterlerin konuşmaları mı yoksa sizin orijinal karakterinizin replikleri mi. Onları kendiniz mi yapınız? Hadi konuşmayı yaptıktan sonra müzikleri nasıl yapınız? Klasik dram, komedi, gerilim müzipleri varsa bile bunları kendi filmle-

her biri hayli büyük bir oyuncu kitesine hitap ediyor. Mesela Güney Kore halkı ısrarla StarCraft oynamaya devam ediyor, hem de bunca seneden sonra!

2) Benim sevmediğim şey bir spor olarak futbolun kendisi değil, ancak sıradan bir sporun böylesine rezil bir toplumsal felaket haline getirilmesidir. Bir ülkenin evlatları sırı başka bir spor takımının hayranı olduğu için birbirini düşman olarak görüyor, ortaklı yakıp birbirini öldürögorsa, o hangi spor olsa nefret ederim. Spor dediğin şey fiziksel dayanıklılık ve

becerisiyle bir ugurlaştır, karşılaşmalar ise dikkatlice organize

edilmiş tiyatro oyunları. Sporu yaparsın, ya da seyredersin, sonra da işine gücüne döner sin. Zaten milliyetin, dinin ya da siyasal görüşlerin nedeniyle sana düşman olan milyarlarca insanla dolu bir dünyada yaşarken, kalkıp ta "top davasına" birbirini kesenlerle ilgili fikirlerimi ise burada açıklamak istemiyorum. Ama herhalde Adolf ya da Josef bu konudaki fikirlerimi duysa dehşetten tüpleri diken diken olurdu, o kadarını söyleyeyim.

3) Genelde oyunlar arasında öyle pek fazla ayrim yapmam, güzel olan, bana hitap edebilen her oyunu severek oynarım. Ama akılmda iz bırakın oyunlar hangileridir dersen, X-COM, Fallout ve Master of Orion serileri ilk akıma gelenlerdir. Ayrıca Star Wars ya da başka herhangi bir bilim-kurgu evreni temali sağlam bir oyuna hayır dediğim de görülmemiştir.

4) Neden Diablo 3 yapılması? Aşılamaz diye bir şey yoktur, bilakis insanlığın evrendeki varlığı ancak kendinden öncekilerden daha iyisini yapmaya çalışmakla anlam kazanmaya başlar. Bugün sağlam bir senaryosu, iyi grafikleri olan, Baldur's Gate lezzetinde ve deirlığında bir Diablo 3 çiksa bayla bayla oynamaz misin yanı? Bırakın kendinize idoller yaratmayı, her zaman daha iyisi olabilir, evrende ihtimallerin sonu yoktur.

O ŞİMDİ MEZUN!

Merhaba Sinan Ağabey, bu maili gece ofiste çalışırken yazıyorum. Uzun zamandır mail atmak akımdaydı, bugüne kismetmiş. Çok yoğun çalışıyorum (bu sene mezun oldum ve hala kendimi garip hissediyorum) ve oyun oynamaya pek vakit bulamıyorum. Doom'u bile

CEVAP

merakla beklememe rağmen pek oynamadım. Neyse ki Level var da biraz olsun açığımı gideriyor. Derginin içeriğini ve gaziların ıslubunu çok beğeniyorum. Şu acımasız dünyada insanı gülmüşebilen çok az şey var ve ben dergi sayfaları arasında kaybolurken inanın eğleniyorum. Bunun için çok teşekkür ederim. Sizlere sormak istedigim bir soru var. Lafi uzatmadan hemen soruyorum:

Amiga günlerinden beri oyun dergilerini takip etmekteyim. O zamanların efsane dergisi Amiga Dünyası hala bellegimdedir. İlk Sensible Soccer yazıları felan muhteşemdi. Sonra PC'ye geçince

bu sefer Game Show geldi ki hala sakları bazi sayıları. Bu iki derginin yazı ıslubu ve içeriği (bölmeler, yazarların ilgi alanları v.s) ile Level'in içeriği hemen hemen aynı geliyor bana. Sormak istedigim o dergilerde yazarlardan şimd

Level'de yazarlar arasında olan var mı? Yoksa bütün iyi oyun dergileri aynı formatta mı oluyor?

Sorumu cevaplarsanız çok sevinirim. Kendinize ve dergimize çok iyi bakın. Şimdiden teşekkürler.

Çağlar Öztürk

Merhaba Çağlar, biliyorum sen mektubu Sinan'a attın, ama cevabı ben veriyorum. Eh biz gelen okur mektuplarını aramızda paslaşırız böyle, benim cevaplarımı idare edeceksin artık. Emeklerinin karşılığını alımı ve mezun olmuş olmana sevindim, tebrikler. Okula gitmek zorunda olmamak gerçekten de tuhaf bir duygudur, hele de bir işte çalışıyor olmak iyice bambaşkadır. Birdenbire "büyüdüğünü" fark eder, hatta yeterince melankoliye meyillişen yılların yükünü sırtında hissetmeye bile başlırsın. Tuhافتı, ama bir yandan da güzeldir. Gelelim sorunun cevabına, hayır o eski dergi eşrafından kimseyok bizim yazar kadromuzda. Bildiğimiz kadarıyla eski dergilerin yazarlarının pek çoğu zaman içinde yayıcılık dışındaki sektörlerde kaydalar ve hayatla boğuşup duruyor-

lar, tipki her insan evladı gibi. Tanrı yardımcıları olsun, hayat hiç kolay değil, ne yapsan zorluklar ve engeller var. Bizim ıslubumuza onlara benzettmene gelince, bu şaşılacak bir durum değil aslında, bu tüm dünyada aşağı yukarı böyledir. Hangi ülke gitse mutlaka oyun dergillerinin diğerlerinden daha samimi, daha sevecen olduğunu görürsün. E ne olacaktı ya, sonuçta bizler "oyunu" zaman geçiren insanız, değil mi? Gözlerini kapa ve Level ofisinde geçen şu diyalogu hayal et:

- Berker bey, Mech Warrior Ar-Ge raporları hazır mı, Medium Pulse Laser üretimi konusundaki gelişmeler nelerdir?
- Sinan bey, henüz fizibilite raporları tamamlanmadı, ancak önemizdeki altı aylık üretim maliyet projeksiyonları bu aşamada negatif bir çizgi izlemiyor diyebiliriz. Fakat kanaatimce orta vadede Heavy Gauss Canon pazarına girmeyi de düşünmeliyiz.

Okula gitmek zorunda olmamak gerçekten de tuhaf bir duygudur, hele de bir işte çalışıyor olmak iyice bambaşkadır.

- Peki. Ya siz Fırat bey, Zergling pazar araştırması hakkındaki görüşleriniz nelerdir?

- Efendim, pazarlama departmanından gelen verilere göre tüketicinin yüzde 38,75'lik bölümü StarCraft karşılaşmalarında rush yapılmasına soğuk bakıyor. Şu aşamada Zergling üretim maliyetleri düşük olsa da, talebin yeterince yüksek olmaması nedeniyle Zergling üretimini kısmayı, yerine Lurker ve Ultralisk ürün gamlarını çeşitlendirmeyi öneriyorum.

- Pekala, detaylı raporlarınızı Cuma günü masamda görmek istiyorum, toplantı bitmiştir.

Allah aşkına olacak iş mi yanı? Haliyle biz koca koca herifler, ahahaleoy, öherek, hehörr gibi gülme efektleri eşliğinde çalışı duruyoruz. Olmadı birbirimizin kafasına faredir, klavyedir, çöp tenekesidir atıyoruz. Bağıra çağırıa PES3 oynayıp, bir tabak profiterol yüzünden birbirimizin girtlagını sıkıyoruz. Çok fena burası çooook. Allah'ım nasıl bir timarhaneye düşmüşüm ben! Lan oğlum, birileri kurtarsın lan buradan beni! İmdat lan! ☺



Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisini mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Eh, bu ayki Inbox'ın da dibini gördük. Beri bak, mail atın oğlum bol bol, üzerinize ölü toprağı mı serpildi nedir? Kış geldi zaten, kırın bacagınızı, evinizde oturun birazcık. Oyun filan oynayın, bize mail yazın. Akıllı uslu olun. Hade bakem.

NASIL YAPILDI?

WING COMMANDER

Sonu gelmeyen "upgrade" kâbusunu işte bu oyuna borçluyuz...

Sene 1984, Chris Roberts adındaki genç bir İngiliz BBC Micro bilgisayarının başında oturmuş Elite oynuyor. Braben'in adını dijital eğlence tarihine kazıyan bu dev yapım, Chris Robert'i sadece hayran bırakmakla kalmamakta, aynı zamanda kafasında bir sürü hayalin canlanmasına da sebep olmaktadır. "İçinde film sahneleri olan, bir senaryo dâhilinde gelişen bir uzay aksiyon oyunu yapmak istiyordum." Ancak o gün için genç Roberts'in kafasındaki oyunu yapmak teknik açıdan pek mümkün değildi. Roberts 1986 yılında Richard Garriot ile tanışacak ve Origin için çalışmaya başlayacaktır. Sonraki birkaç yıl boyunca çeşitli projeler üzerinde çalışan Roberts, bir yandan da Wingleader projesini kafasında olsa da kafasında olgunlaştırmaktadır.

Wingleader projesi gündeme geldiğinde, o güne dek ağırlıklı olarak Ultima projelerinden para kazanmakta olan Origin yapımcıları biraz bocalarlar. Bu oyun doğası gereği üç boyutlu bir simülasyondur ve daha önce bu türden pek fazla çalışma yapılmamıştır. Roberts ile proje üzerinde çalışan Warren Spector nasıl beraberce oturup fikirlerini gözden geçirerekleri, oyunun hikâyesini çizimlerle planladıklarını hatırlıyor. Hatırladığı bir başka şey de sonuca kendi fikirlerini tamamen bir kenara bırakışı, çünkü Roberts'in bu konudaki yaratıcılığı onu hayli etkilemiş. Sinematik bir sunum, epik bir hikaye, karakterler arası etkileşim ve diyalog, kısacası burada daha önce bir aksiyon oyununda görülmeyen herşey mevcuttur. Ancak Roberts bile tüm fikirlerinin tamamen orijinal olmadığını, Larry Niven romanları, Star Wars ve Star Trek filmlerinden hayli etkilenliğini itiraf etmektedir. "Oyunu tasarlarken gerçek bir altın madeni keşfettigimi düşünüyordum" diyor Roberts. "Ancak yine de para çok fazla umrumda değildi, istedigim şey bu oyunu yapabilmekti. O günlerde üretim maliyetleri hayli düşüktü, bu yüzden bu alan da bir sorun yaşayacağımızı düşünmüyordum."

Wing Commander teknik açıdan o günlerde olabilecek en gelişmiş oyunlardan biriydi. Kilrathi ve insan uygarlığı arasında geçen epik uzay savaşını ekrana getirebilmek için iki ve üç boyutlu programlama teknolojileri birlikte kullanıyordu. Oyunun grafik motoru hesaplamaları üç boyutlu bir alanda yapıyor, ancak gemi modelleri iki boyutlu olarak gösteriliyordu. Bu sayede çok fazla

işlemci gücü gerekmeden oyun 286 işlemcilerde bile rahatlıkla çalışabiliyor. Aynı yöntem daha sonra Wolfenstein ve Doom için de kullanılacaktı.

Grafik tasarımdan sorunlu olan Denis Loubet, Origin'in asla günün yeni teknolojilerini kullanmaktan kaçınmadığının altını çiziyor. "İlk başlarda Mac üzerinde Super 3D adlı bir yazılımla çalışıyordum, ancak sonradan 3D Studio edindik ve daha iyi grafikler yapabilme imkanı bulduk. Gemileri daha yüksek renk çözünürlüğünde ve daha çok açıdan modelleyebiliyordum." Origin sadece yeni nesil grafik işleme programlarından değil; Ad Lib gibi gelişmiş ses işleme yöntemlerinden de yararlanacak ve Sound Blaster gibi yeni nesil ses kartlarına da destek verecekti. Oyunlarda böyle yüksek kalitede seslerin kullanılması kimsenin alışık olmadığı birşeydi. Sonuç olarak insanlar sırı Wing Commander'i tüm yönleriyle keşfetebilmek için yeni grafik kartları, ses kartları ve daha hızlı işlemciler edinmekten kaçınmayacaklardı.

1990 sonuna doğru oyunun çıkışmasına kısa bir süre kala yapımcılar o ana dek kullanmakla oldukça Wingleader isminin bir başka firma tarafından bir masaüstü oyunu için lisanslanmış olduğunu öğrendiler ve bunu çabucak Wing Commander olarak değiştirdiler. Ne var ki oyun kutusu üzerindeki resimlerden bazıları değişmeden kalmıştı ve sonuç olarak pek çok oyuncu yıllarca oyunda asla bulunmayan silahları arayıp durdular. "Kayıp si-



lahalar" oyunun tutkunları arasında neredeyse efaneleşti.

Wing Commander kısa sürede gerçek bir altın madeni olduğunu ispat etti. Roberts zaman içinde ek görev paketleri de üretti ve sonra serinin devamı geldi. 2000 yılı itibarıyla Wing Commander serisinin getirişi yaklaşık 500 milyon doları bulmuştu. Roberts ise Origin'den ayrıldıktan sonra bir süre Microsoft şemsiyesi altında Digital Anvil ile çalıştı. En sonunda ise bağımsız bir film yapımcısı olarak Wing Commander filmini yaptı. Film başarılı değildi belki, ama sonuçta Roberts'in hayallerini gerçekleştirmeye yolunda attığı bir başka adımdı. Ve bir adamın hayallerini gerçekleştirmekten daha önemli ne gibi bir iş olabilir ki?

Eva Dvorackova Bekdemir

M. Berker Güngör

Wing Commander

3D simülasyon

286/4 MB RAM/DOS 3.0/EGA,

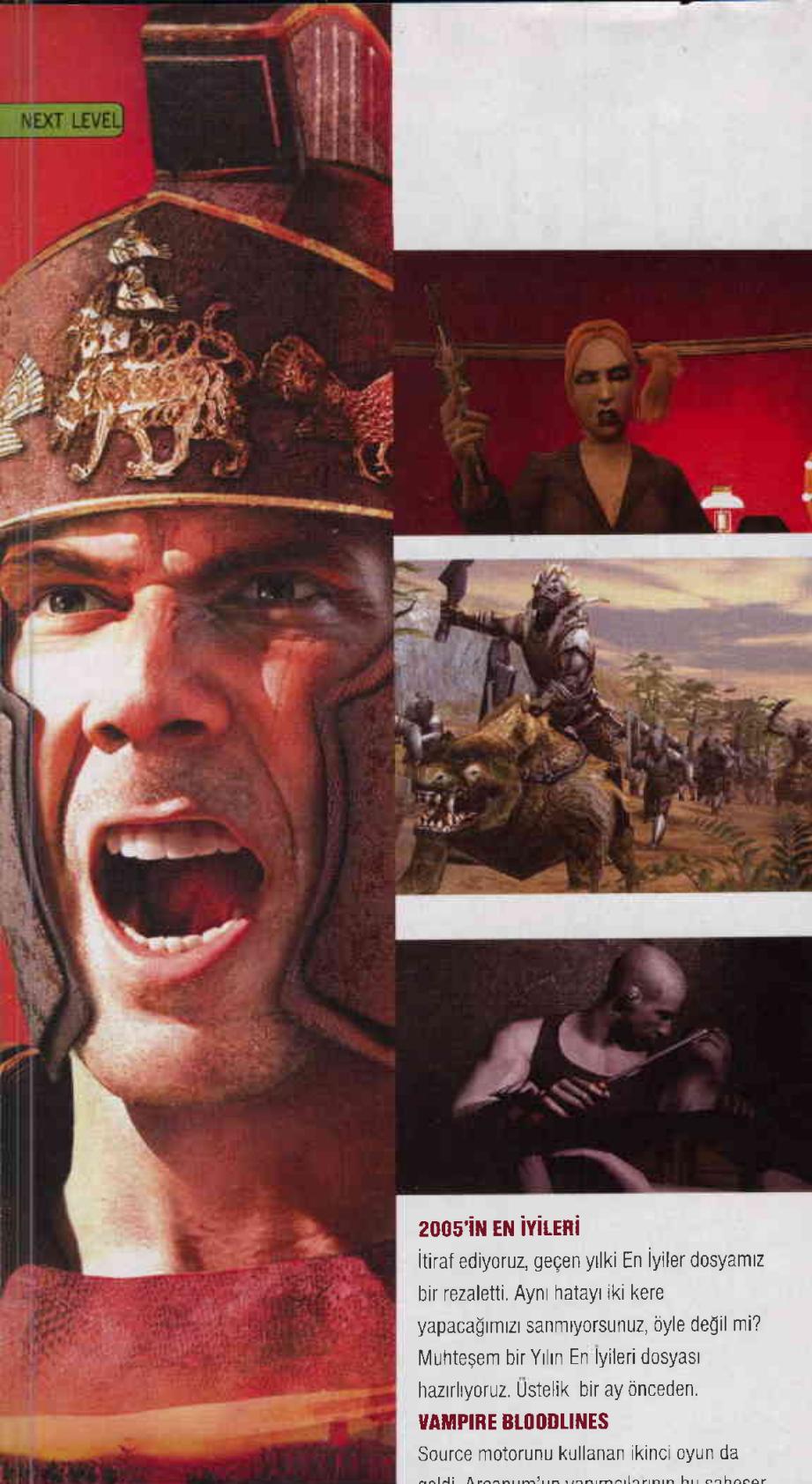
MCGA, VGA

Origin/Origin

1990 (disket)



NEXT LEVEL



GELECEK AY:

20 Aralıkta Level Strateji Ustası
Özel sayısını, 1 Ocak'ta da Level
Ocak sayısını piyasada bulabilirsiniz. Unutmadan, Level
Ocak ayından itibaren DVD'li ver-
siyonu 2 ayda bir düzenli olarak
çıkmaaya devam edecek.

2005'İN EN İYİLERİ

İtiraf ediyoruz, geçen yılki En İyiler dosyamız bir rezaletti. Aynı hatayı iki kere yapacağımızı sanmıyorsunuz, öyle değil mi? Muhteşem bir Yılın En İyileri dosyası hazırlıyoruz. Üstelik bir ay önceden.

VAMPIRE BLOODLINES

Source motorunu kullanan ikinci oyun da geldi, Arcanum'un yapımcılarının bu şaheser RPG'si gelecek ay inceleniyor.

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

EA ve New Line işbirliği bu müthiş görünen gerçek zamanlı stratejiyi ortaya çıkardı. Gerçekten iyi mi, yoksa Yüzüklerin Efendisinden son damlayı da sömürme çalışması mı?

CHRONICLES OF RIDDICK

X-Box'ı altüst eden oyun Chronicles of Riddick şimdi de PC'de. Bunca iyi oyunun arasından sıyrılp kendini göstermesi kuvvetle muhtemel.

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr

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

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, fırat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Banış megaemin@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gocanabi@level.com.tr

Savaş Alaoğuz savas@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem Inceşağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Hafta İşkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Nihan Ozkasap

Abone Satış Müdürü Asu Bozyaglo

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Cil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcün Bayraktar, gulcenb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus, oguler@vogel.com.tr

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 Dı Sanayi

4. Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAYA A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

İdari Adresi: Mevütü Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok

Gazrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gazrettepe/Istanbul

Tel: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26

