

BU AY 2 CD'Lİ: A TALE IN THE DESERT 2 TAM SÜRÜM

LEVEL

10 MÜTHİŞ DEMO

PRINCE OF PERSIA 2: WARRIOR WITHIN

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

FOOTBALL MANAGER 2005

ROLLERCOASTER TYCOON 3

RICHARD BURNS RALLY

SAYI

94

KASIM 2004

5.500.000 TL (KDV Dahil)

2004-11

ISSN 1301-2134

Artık Binbir Gece
Masalları'nın prensi değiliz.

Prince of PERSIA WARRIOR WITHIN

>> en iyi oyun incelemeleri

TONY HAWK UNDERGROUND 2
PRO EVOLUTION SOCCER 4
STARWARS: BATTLEFRONT
LEISURE SUIT LARRY 8
CODENAME PANZERS
ROME TOTAL WAR
EVIL GENIUS
BURNOUT 3
FIFA 2005
KOHAN 2

> Sam Fisher bu kez çok daha ölümcül

SPLINTER CELL 3

K.M.T.C FİYATI: 6.500.000 TL



9 771301213116 11

YARIM KALAN HAYATIMIZ

Half-Life 2'ye sahip olup da oynayamamak nasıl bir işkence biliyor musunuz? Tabii bazılarınız biliyor, ATI ekran kartı ile birlikte bedava 'HL2 Steam Download' alanların bilgisayarlarında şu an Half-Life 2 yiyor, onun ruhu diye tabir edebileceğimiz aktivasyon şifresini bekliyor. Oyunun bir geç çıkışına sebep olan ve Valve'ı bir türlü bırakmayan sayısız sorunun, oyunun kodlarının çalınmasının, oyunun hakları üzerinde Vivendi ile birbirlerine girmelerinin ardından tünelin sonundaki ışık göründü. Şu anda son yılların en sabırsız bekleyişini çekiyoruz. Sakın küçümsemeyin, 16 Kasım'da çıkacak olan alelade bir FPS değil. FPS'lere senaryo ve günümüzün derin oynamasını, modifikasyonlara gerçek anlamını veren, Counter-Strike ile profesyonel oyunculuk kavramının tüm dünyaca kabul görmesini sağlayan oyunun devamı gelen. PC tarihinin, hatta belki de tüm zamanların en iyi oyununun devamı.

Ama biz öncelikle elimizdeki aya bakalım. 'Filmden Oyun' dosya konumuz, "Ya olsayı?" dediğimiz film oyularına gönderme yaptığımız çok eğlenceli bir yazı oldu. Ama esas konumuz, çıkışına bir ay kala incelediğimiz

Prince of Persia 2. İlk oyunun masalsı, akrobasi üzerine kurulu oynanışından sonra karanlık ve daha dövüse dayalı bir Prens'e kuşkuyla bakiyorduk. Ama oyun bu kuşkularımızı sildi süpürdü. Sadece o değil, strateji oyuları arasında her zaman sağlam bir yere sahip olan Total War serisinin sonucusu Rome, Battlefield 1942'yi aşağı etmesi muhtemel olan Star Wars Battlefront... Playstaton 2'de ise hızın çılğın bir aksiyonla buluştu Burnout 3 ve tabii ki günleriminin katili Pro Evolution Soccer 4 incelediğimiz oyular arasında. Level Klasik veya Hit almamış çok az oyun göreceksiniz sayfalarımızda bu ay.

O değil de, 100. sayımız yaklaşıyor ve bizi bir telaş, bir heyecandır aldı... Ne yapsak, ne yapsak...

Sinan Akkol

NE KADAR ÇOK OYUN VAR VE NE KADAR AZ ZAMAN...



KRALIN DÖNÜŞÜ KADAR MUHTEŞEM

Nedense bir filmin DVD'sini aldıktan hemen sonra daha bir "Director's Cut" daha bir "Collector's Edition"ı çıkar ve beni çok kızdırır. Ben de bir yıl bekleyip almaya karar verdim bundan sonra. Şimdiye kadar aldığım DVD'ler arasında verdığım paraya en çok değiğini düşündüğüm ise Lord of the Rings: Extended Edition'lar oldu. Her biri dörder DVD'den oluşan setlerin ekstralarını 2 aydır seyrediyorum, hala bitiremedim. Türkiye'de satılmayan bu setleri Amazon.co.uk'den sipariş etmenizi şiddetle salık veririm, özellikle de LOTR manyakları için birer hazine değerinde. Return of the King: Extended Edition da 10 Aralık'ta çıkıyor bu arada, haberiniz olsun.

LEVEL OKUYUCU ANKETİNİ KAZANANLAR →

"Level sizin için ne ifade ediyor" sorumuza en komik, en samimi, en yaratıcı cevabı verenler bizden ödüllerini kazandılar. Tebrikler e-posta kutularınızı kontrol edin arkadaşlar. Okuyucu anketimize katılan herkese teşekkürler.

DİJİTAL FOTOGRAF MAKİNESİ KAZANANLAR:

Oğuz Özyoldaş/İstanbul, Ertuğrul Akyol/İstanbul, Volkan Alkut/İzmir, Engin Sarıkaya/ Malatya, Kürşad Albayrak/Ankara

MP3 PLAYER KAZANANLAR:

Mehmet Rauf Koç/Ankara, Renk Hülagü/İzmir, Salih Mehmed Bostan/İstanbul, Mehmet Küçük / Ankara, Bahadır Yosunkaya/Ankara

LEVEL
Günlüklerin 11 müstehcen okuma adresi

Okuyucu Anketi 2004

Bu yılın kırılgıncı okrug varsaçılığı kümlelerin bilgilerinin, yerelce pazar arayışması yapmakmaa yonallıdır. Kümle ve adres bilgilerinin sadace bilgi amaçlı kullanılabileceği üçüncü görevlere duyuñulmayıca veya doğrulanmayıca.

Aşağıdaki sorular claynucularınan Level ile ilgili görüşlerini almak ve gelecekte okuyucularımızın herkən bu görüşler işgində deñəli dəqəqəndənmək içindir.

1. Level'in bu sayısını alma nedeniniz nedir?

- Level'da杜兰arak alıyorum / Level abonesiyim
- LevelCD'nin içeriği içim çok
- Kapaklı reklam içim çok
- Kapaklı ad geçen oyuncularla lışık açılmasına ihtiyacım duydum
- Diğer (Lütfen belirtin)

2. Son bir yıl içinde Level'in kaç sayıını aldınız?

Green Beret, Spy ve Sniper'la yeniden... COMMANDOS: STRIKE FORCE

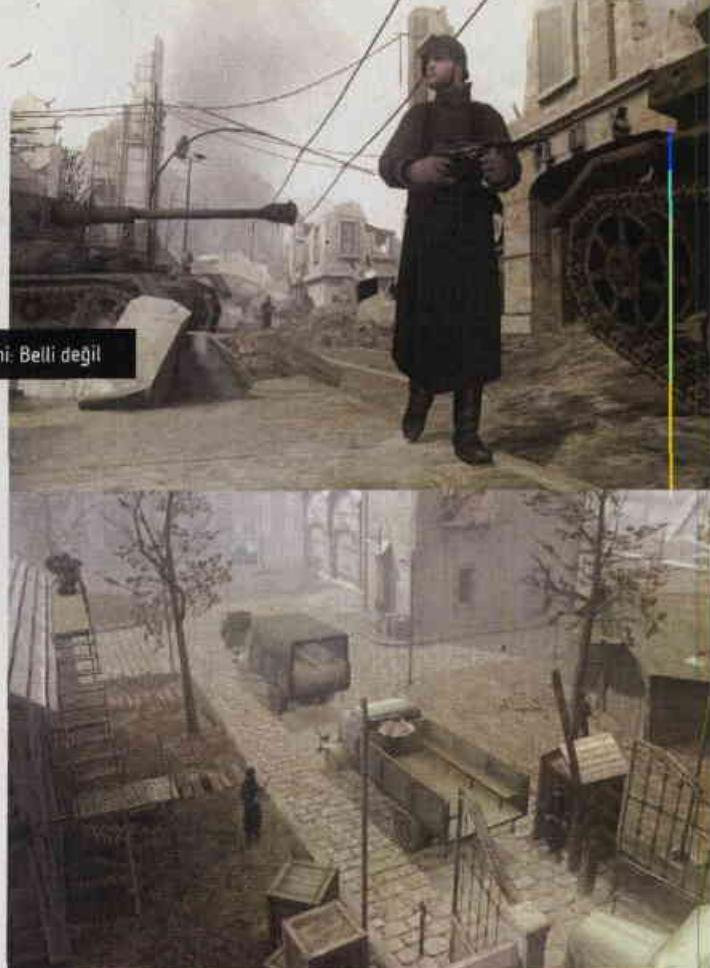
Yapım: Pyro Studios | **Dağıtım:** Eidos Interactive | **Platform:** PC, PS2, Xbox | **Çıkış tarihi:** Belli değil

Commandos'un devamı yapılıyor. İlginç olan şeyse, serinin son oyunu Strike Force'un FPS olarak hazırlanıyor olması. Peki, bu neleri değiştirecek? Strike Force'ta yine İkinci Dünya Savaşı sırasında Fransa, Rusya ve Norveç'te geçen birçok görev alacaksınız. Bunlar ilk üç oyundan çok farklı değil: Nazi'lerin gemilerini havaya uçurma, düşmanları pusuya düşürme, Fransız direnişçilerini özgürlüğe kavuşturma ve general kaçırmaya, yapacağınız görevler arasında sayılabilir. Bunlara ek olarak çok oyunculu oyular için de birkaç mod yer alacak Strike Force'ta.

Oyunda Strike Force birliğinin üç üyesinden (her biri farklı yete-

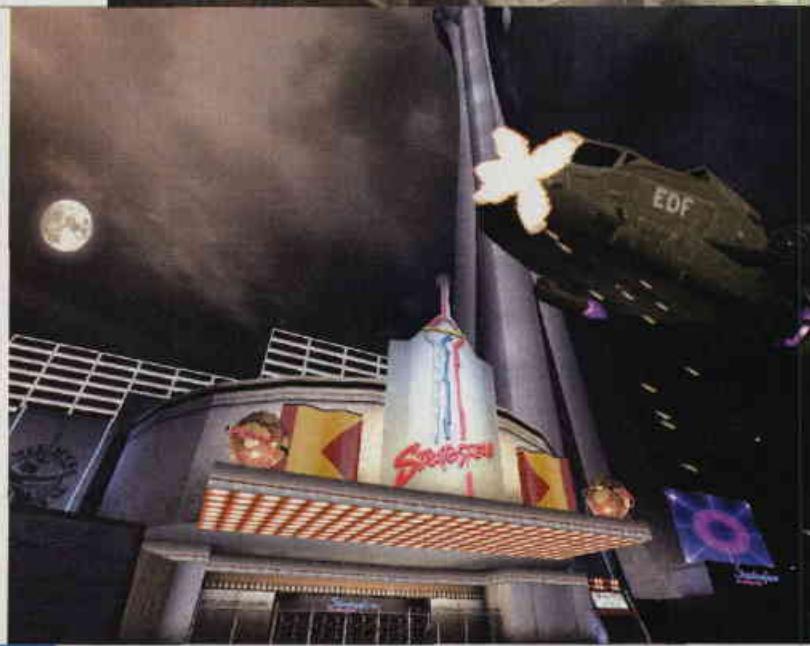
neklerle sahip) birini kontrol edeceksiniz. Aksiyonun her zaman ortasında bulunan Green Beret, düşman bölgесine sizablen Spy ve Sniper arasında geçiş yaparak Almanlar'la savaşacaksınız. Başarınız, diğer Commandos oyunlarında da olduğu gibi ne kadar iyi plan yaptığınıza da bağlı olacak. Yani oyunun strateji bölümünü unutulmugor.

Pyro Studios'un Commandos'u bir FPS oyununa dönüştürme kararı oldukça riskli. Ancak bundaki amaç oyuncuya savaşı gerçekten yaşatabilmek. Umarız bunda başarılı olurlar ve 2005 yazında "gerçek" bir İkinci Dünya Savaşı oyunu oynarız. x



DUKE'E KIZ ARKADAŞ GELİYOR

Duke Nukem hâlâ ortalarda yok, ama kız arkadaşı yola çıktı. 3D Realms'tan Scott Miller, Duke Nukem Forever'in yanı sıra (?) yeni bir aksiyon oyunu için çalışıklarını açıkladı. Duke ile bir ilke imza atan 3D Realms, yeni oyunuyla FPS'lerde "dişi karakter" modasını başlatabilir. Peki, Duke Nukem "Never" ne zaman çıkacak? x



haberler

KORKU.COM

Ubisoft bizi Prince of Persia: Warrior Within'la oylarken, Cold Fear adında yeni bir oyunla arka kapıdan kaçmayı planlıyor. Bering Denizi'nin tam ortasındaki bir Rus gemisine gönderilen Tom Hansen adındaki sahil güvenlik üyesini kontrol edeceğiniz oyun bir gerilim/aksiyon. Bu gizemli gemide çevreyi en iyi şekilde kuşanarak -mesela gizlenerek- yaratığa dönüşen insanları öldürmeye çalışacaksınız.

Büyük bir bölümü gemide geçecek olan oyunda birçok önceden hazırlanmış, fırının deyimiyle "sok edici" sahneyle karşılaşacaksınız. Mart 2005'te piyasaya çıkacak olan oyuncunun yapımcısıyla Alone in the Dark 4'ü geliştiren Darkworks. x

125.000\$

Bu, şimdide kadar oyun tarihinde verilen en büyük ödül. Kazanınca Çinli bir oyuncu. ABIT'in organize ettiği ACON Fatal1ty Çin Seddi Turnuvası'nda, dünyanın en iyi oyuncusu Johnathan 'Fatal1ty' Wendel'i Doom 3'te yenen Meng 'RocketBoy' Yang, 125.000\$'ın sahibi oldu. RocketBoy 'Bunun gerçekleşmesini hiç



beklemiyordum. Dünyanın en iyi oyuncusuyla Çin'de karşılaşmak ve 125.000\$ ödül kazanmak rüya gibi. Bunu yaptığımı inanamıyorum" demiş. x

System Shock bitmedi... BIOSHOCK

Yapım: Irrational Games | **Dağıtım:** Belli değil | **Platform:** PC | **Çıkış tarihi:** Belli değil

System Shock gibi bir oyunu unutmak çok fazla zamanınızı alabilir. Belki de bu yüzden Irrational Games, **System Shock 2**'nin devamı sayılabilcek bir oyun için çalışıyor.

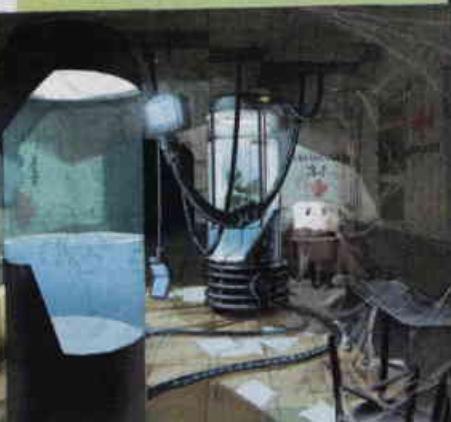
BioShock da, **System Shock 2**'ye benzer bir şekilde teknoloji ve biyolojik hayat temaları bir arada toplanıyor. Ancak burada şunu belirtmeliyim: BioShock, herhangi bir **System Shock** oyununun devamı değil. Ve bu oyularla direk olarak bir bağlantısı yok. Ancak **System Shock 2**'nin gelişime açık olan ve neler olacağını tamamıyla sizin belirlediğiniz oynamanızı yeni oyunuda da bulacaksınız.

BioShock bir genetik laboratuarında geçiyor. Oyna başladığınızda çevreye saçılmış cesetler dışında her şey belirsiz olacak. Ancak duvardaki savaş resimlerinden laboratuarın İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma olduğunu fark edeceksiniz.

Başlangıçtaki bu belirsizlik oyun boyunca devam edecek. System

Shock 2 veya Deus Ex gibi, BioShock da bir FPS. Oyunda yırtıcı hayvanlar ve eskiden insan olan yaratıklarla savaşacaksınız. Düşmanlar için "AI ecology" adında yeni bir yapay zekâ sistemi kullanıyor. Bu sayede oyunındaki her yaratık rasgele olarak değişen iç-güdüsel hareketlere sahip olacak.

Irrational Games, BioShock ismini seçmiş olsa da, yeni oyunun "System Shock 3"ten farksız olacağı kesin. Kesin olmayan seyse, oyunun çıkış tarihi. *



SAM & MAX'İN ANISINA

Bir zamanlar en çok oynanan oyun türüydü belki de adventure. Sonra gitgide adventure oyunlarının sayıları azalmaya başladı. Sonunda üçüncü boyuta ve aksiyon oyunlarına yenik düşüler bir şekilde. Her şeyin esküsi gibi olması içinse yeni girişimler var: Yapım aşamasındayken Full Throttle ile birlikte iptal edilen Sam & Max'in yapımcıları, Kuzey Kaliforniya'da, Telltale Games adında yeni bir firma kurdular.

Firmanın kurucularından Dan Connors,

Sam & Max'in beklenmedik iptalinden sonra fanlardan oyunun yapımına devam etmeleri için çok fazla mail ve telefon alındıklarını belirtiyor. Telltale Games'in de çıkış noktası bu olmuş. Connors adventure oyunlarında hiçbir zaman 3D'nin doğru bir şekilde uygulanmadığını ve bunun tek nedeninin para olduğunu söylüyor. Sam & Max: Freelance Police'in iptaliinin nedenlerinden biri de buydu. Yani Lucas, bitmiş bir türe para yatırmak istemedi.

Ve şimdi Telltale Games yeni bir adventu-

**telltale
games**

re oyunu yapıyor. Yeni oyunun Sam & Max'in devamı olup olmadığı belli değil. Ancak amacı "adventure oyunlarını canlandırmak" olan profesyonel bir ekip için söylenebilecek çok fazla şey yok. Piksellerimizi ve pointer'imizi sakladık, bekliyoruz. *



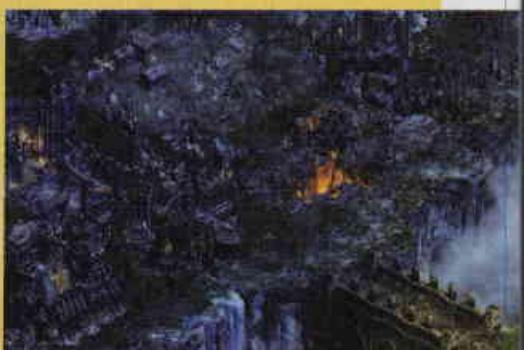
UNUTULMUŞ İMPARATORLUKLAR

American Conquest'in yapımcısı GSC, yeni bir strateji oyunu geliştiriyor: Heroes of Annihilated Empires.

Altı farklı ırktan birini seçebileceğiniz oyun aynı zamanda bir RPG. Epik bir hikâyeye sahip olan oyunda birimleri değil, "kahramanları" ve binlerce askerden oluşan orduları kontrol edebilirsiniz. Size yardım edecek veya düşmanınız olacak birçok kabileyle karşılaşacaksınız bu savaşta.

Oyunda büyülü artifact'ler, hazineler araya-

cak, antik yapıntılar ve kayıp zindanlarda bulunacaksınız. Kazandığınız deneyim, RPG oyunlarındaki gibi sizin daha güçlü yapacak. Güçlendiğiniz zamansa askerlerinizi eğitebileceğiniz geni üsler kurabilecek ve bölgenizdeki düşmanları daha kolay yok edebileceksiniz. Heroes of Annihilated Empires'taki ırklar; atak, defans, geliştirme ve büyümeli gibi özelliklerle birbirlerinden ayrılacak. Buna ek olarak, moral gibi etkenler de oyunun sonucunu etkileyeceler.



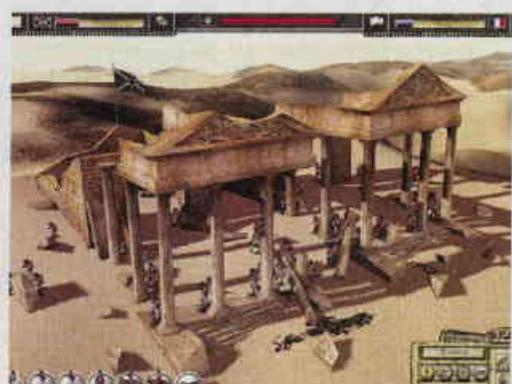
PYRO 19. YY'DA

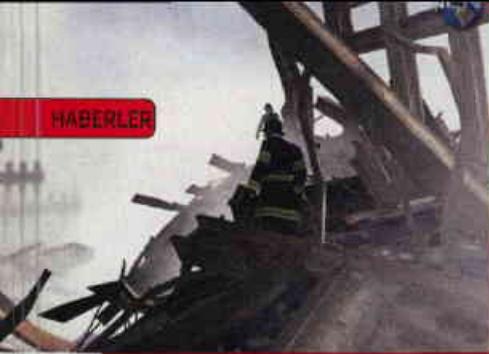
Commandos'ın yapımcısı Pyro Studios, Commandos olmayan (!) yeni bir strateji oyunu için sabah 9, akşam 5 çalışıyor. 19. yüzyıl'da Avrupa'da geçen Imperial Glory'de; Büyük Britanya, Fransa, Prusya ve Macaristan imparatorluklarından birini seçerek epik savaşları yaşayacaksınız.

Diplomasi oyunda önemli bir yer tutacak. Savaş taktiklerinin

yanında da diğer imparatorluklarla olan ilişkileriniz de oyunu etkileyeceler. Dünanış ikiye ayrılacak: Sıra tabanlı imparatorluk yönetimi ve gerçek zamanlı, 3D savaş. Oyunda ayrıca Wellington ve Napoleon gibi ünlü liderleri de kontrol etme şansını yakalayacaksınız.

Imperial Glory, 2005 yılının ilk çeyreğinde piyasada olacak.





11 EYLÜL'E DÖNÜŞ

Askerlerden zombilere, zombilerden uzaylılara, uzaylılardan Burak'a kadar savaşmadığımız şey kalmadı oyunlarımda. Hep canlı yaratıklara karşı yaşam savaşçı verdik. Ama şimdi, Alman Replay Studios bizi doğal yıkımlara kurban etmeye hazırlıyor.

Dünya şimdije kadar gerçekleşen en kötü olaylar, doğal yıkımlar konu alıyor. Third-person kamerasıyla:



oyunanacak olan Survivor'da; Titanic faciasını birebir olarak yaşayacaksınız. Ancak bununla sınırlı değil her şey.

1985'teki Meksiko depreminden ve Hiroshima'ya atom bombası atıldığı tarihte orada olacaksınız. Ve 11 Eylül'de Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan uçağı saldırdı, Replay Studios'un listesinde var.

Yapımcılar oynaması GTA tipinde olacağıni söyleyiyorlar. Bölümleerde özgürce dolaşabilecek ve yıkımları her açıdan görebileceksiniz. Tek amacınızsa hayatı kalmak olacak.

Grafiksel açıdan da başarılı olacağın benzeyen Survivor'ın çıkış tarihi şimdilik belli değil. x



YÜKLENİYOR...

Underground 2 ile 17 Kasım'da sokak yarışı başlıyor.



OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ
Age of Empires III	Strateji	Belli değil
Bet on Soldier	FPS	27-Mayıs-2005
BloodRayne 2	Aksiyon	Belli değil
Brothers in Arms	FPS	25-Şubat-2005
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains..	Aksiyon	5-Kasım-2004
Championship Manager 5	Menajerlik	22-Ekim-2004
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005
Creature Conflict: The Clan Wars	Strateji	4-Şubat-2005
Earth 2160	Strateji	25-Mart-2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	30-Eylül-2005
Half-Life 2	FPS	16 Kasım 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	12-Kasım-2004
Need for Speed Underground 2	Yarış	17-Kasım-2004
Playboy: The Mansion	Simülasyon	25-Mart-2005
Prince of Persia 2: Warrior Within	Aksiyon	16-Kasım-2004
Silent Hunter III	Simülasyon	25-Şubat-2005
Star Wars: KOTOR II	RPG	8-Şubat-2005
The Settlers: Heritage of Kings	Strateji	25-Mart-2005
Zoo Tycoon 2	Strateji	9-Kasım-2004

YENİ

YENİ

YENİ

YENİ

YENİ

YENİ

YENİ

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ
-------------	-----	--------------

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ
Age of Empires III	Strateji	Belli değil
Bet on Soldier	FPS	27-Mayıs-2005
BloodRayne 2	Aksiyon	Belli değil
Brothers in Arms	FPS	25-Şubat-2005
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains..	Aksiyon	5-Kasım-2004
Championship Manager 5	Menajerlik	22-Ekim-2004
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005
Creature Conflict: The Clan Wars	Strateji	4-Şubat-2005
Earth 2160	Strateji	25-Mart-2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	30-Eylül-2005
Half-Life 2	FPS	16 Kasım 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	12-Kasım-2004
Need for Speed Underground 2	Yarış	17-Kasım-2004
Playboy: The Mansion	Simülasyon	25-Mart-2005
Prince of Persia 2: Warrior Within	Aksiyon	16-Kasım-2004
Silent Hunter III	Simülasyon	25-Şubat-2005
Star Wars: KOTOR II	RPG	8-Şubat-2005
The Settlers: Heritage of Kings	Strateji	25-Mart-2005
Zoo Tycoon 2	Strateji	9-Kasım-2004

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ
Age of Empires III	Strateji	Belli değil
Bet on Soldier	FPS	27-Mayıs-2005
BloodRayne 2	Aksiyon	Belli değil
Brothers in Arms	FPS	25-Şubat-2005
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains..	Aksiyon	5-Kasım-2004
Championship Manager 5	Menajerlik	22-Ekim-2004
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005
Creature Conflict: The Clan Wars	Strateji	4-Şubat-2005
Earth 2160	Strateji	25-Mart-2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	30-Eylül-2005
Half-Life 2	FPS	16 Kasım 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	12-Kasım-2004
Need for Speed Underground 2	Yarış	17-Kasım-2004
Playboy: The Mansion	Simülasyon	25-Mart-2005
Prince of Persia 2: Warrior Within	Aksiyon	16-Kasım-2004
Silent Hunter III	Simülasyon	25-Şubat-2005
Star Wars: KOTOR II	RPG	8-Şubat-2005
The Settlers: Heritage of Kings	Strateji	25-Mart-2005
Zoo Tycoon 2	Strateji	9-Kasım-2004

BİZİM YORUMUMUZ
Çıkış tarihi açıklanmadı.
Tarihte değişiklik yok. Web sitesi bu ay da açılmış.
Dugurulan çıkış tarihi iptal edildi.
Bu ay bir erteleme yok Gearbox'tan.
Tarih değişmedi.
22 Ekim'den "belli değil" e...
Uzun zamandır aynı çıkış tarihi. erteleme beklemiyoruz.
Dugurulan tarihte bir değişiklik yok.
Web sitesi açıldı. Zamanında çıkacağı benziyor.
Geçen ayı tarihe aynı.
Kaynak kodları çalınmazsa, kuyamet kopmazsa, piyasada.
Geçen aylı aynı.
Kesin tarih duyuruldu.
Erken açıklandığı için tarihte değişiklikler olabilir.
Resmi çıkış tarihi 16 Kasım 2004.
Yapımcı ve dağıtıci Ubi Soft. erteleme beklemiyoruz.
Şimdilik erteleneyeğine dair bir haber yok.
Çıkış tarihi açıklandı. Birkaç defa ertelenebilir.
Bir ay daha ileride atıldı.

onlar da birgün gelecek

SECOND SIGHT

Second Sight, PS2'den sonra PC'ye de geliyor. 13 silahın yanı sıra kullanacağınız oyunda eşyaların yerini değiştirmeye, başka bir karakterin bedenini ele geçirmeye gibi birçok zihinsel yeteneğe sahip olacaksınız.



MASSIVE ASSAULT:

PHANTOM RENAISSANCE

Sıra tabanlı strateji oyunu Massive Assault'a bir devam oyunu yapılıyor. Phantom Renaissance'da altı yeni gezegen, 2 mega campaign, 20 tek kişilik senaryo ve tamamıyla yeni bir Assault modu bulunacak.



TRANSPORT GIANT: DOWN UNDER

Bir de ulaşım simülasyonu ekleyelim listeye. Transport Giant'in bu ilk ek görev paketinde sadece ulaşımla uğraşacak, demir yolları ve havaalanları kurarak sorunları halletmeye çalışacaksınız. Oyundaki görevlerse Avustralya tarihinden alınıyor.



ALFA ANTITERROR

Bu yılın sonunda piyasaya çıkacak olan Alfa Antiterror bir taktik/aksiyon oyunu bir teğmen olarak başlayacak ve görevden görevde kademe atlayacaksınız. Alfa Antiterror'de ayrıca araç da kullanabileceksiniz.



BOILING POINT

Ukraynalı Deep Shadows firmasından yeni bir FP-RPG. Codename: Outbreak'in yapımında çalışan Sergey Zabaryansky ve Roman Lut'un kurduğu Deep Shadows'un yeni oyunu Boiling Point'te (eski adıyla Xenus) oylar ana karakter Kevin Myers'in gazeteci kardeşinden bir telefon almasıyla başlayacak.



İYİ, KÖTÜ, KARANLIK



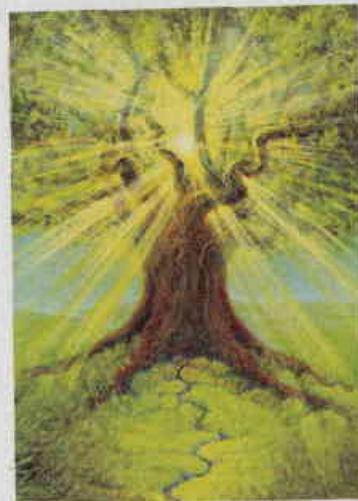
"İyi" ile "kötü"nün savaşının arasında kalan Yan, altı ağaçla çevrili sessiz ve sakin bir kasabada (Lorath) yaşıyor. Bu büyülü ağaçlardan biri Lorath'ta başlığın devam etmesini sağlıyor. Ama karanlık, eski bir şeytan, bir şekilde kasaba sıvıyor. Yan da bu şeytanı yok etmek için her şeyi yapıyor.

Third-person kamerasıyla oynanan bir FRP/aksiyon/adventure oyunu The Roots. Oyunun geçtiği Lorath 24 farklı bölgeye ayrılmış. Bu macerada 120 NPC'yle karşılaşacak, 400 eşya kullanacak ve 70'e yakın büyüğe 100 farklı yaratığa karşı savaşacaksınız.

Sıra tabanlı oynanacak olan The Roots'ta dövüşler için "point&click"

sistemi kullanılacak. Diğer sıra tabanlı RPG'lerde olduğu gibi dövüşler "karreler" içinde gerçekleşecek ve karakterinizi konumunu aldiğiniz/verdiğiniz zararda etkili olacak. Mesela size sırtı dönük olan bir yaratığa saldırmak, ona normalden daha fazla zarar vermenizi sağlayacak. Ama bu WORMS 2'de hiçbir şeyden habersiz yemek yiyen kurtçuklara uziyle ateş etmek gibi bir şey.

Ortalama 25 saatlik bir oyun süresine sahip olacak olan The Roots, 28 Şubat 2005'te piyasada olacak. *



KORSANLAR HALO 2'Yİ ÇIKARDI

Korsanlar, 9 Kasım'da piyasaya çıkması planlanan Halo 2'yi Internet'te yayınladı. Oyunun haber gruplarında ve paylaşım programlarında yayınlanan versiyonunda diyaloglar Fransızca. Halo 2'yi illegal yollarдан

bulup çekenler 100.000\$ para cezasına çarptırılacak. Internet'te Halo 2'ye rastlarsanız bunu dikkate alınmayın. Veya 50\$ yerine 100.000\$ vererek Halo 2'ye sahip olun(!), bonus kazanın. *



OYUN TAKVİMİ

Kasım'da kar yerine oyun yağacak!

Pazartesi	Sali	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
			PC <i>Alexander the Great (Strateji)</i> <i>Legacy: Dark Shadows (Adventure)</i> <i>The Polar Express (Adventure)</i> PS2 <i>Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Aksiyon)</i>	PC <i>Axis And Allies (Strateji)</i> <i>Rollercoaster Tycoon 3 (Strateji)</i> PS2 <i>LOR: The Third Age (Aksiyon)</i> <i>Ratchet And Clank: Up Your Arsenal (Aksiyon)</i>		PC <i>FlatOut (Yarış)</i> <i>Football Manager 2005 (Spor)</i> <i>Nexus: The Jupiter Incident (Strateji)</i> <i>The Moment of Silence (Adventure)</i> PS2 <i>Egypt: Play 2 (Puzzle)</i>
			04	05	06	07
PC <i>EverQuest II (MMORPG)</i> <i>Vampire: The Masquerade - Bloodlines (RPG)</i> PS2 <i>GoldenEye: Rogue Agent (Aksiyon)</i> <i>MGS 3: Snake Eater (Aksiyon)</i>	PC <i>Half-Life 2 (Aksiyon)</i> <i>Pirates! (RPG)</i> <i>Prince of Persia: Warrior Within (Aksiyon)</i> PS2 <i>Call of Duty: Finest Hour (Aksiyon)</i> <i>Jak 3 (Aksiyon)</i> <i>King Arthur (Aksiyon)</i>	PC-PS2 <i>NFS Underground 2 (Yarış)</i>		PC <i>Zoo Tycoon 2 (Strateji)</i> PS2 <i>Outlaw Golf 2 (Spor)</i> <i>Spyro: A Hero's Tail (Aksiyon)</i> <i>The Urbz: Sims in the City (Simülasyon)</i> <i>WWF: Rumble Rose (Spor)</i>	PC <i>Dungeon Lords (RPG)</i>	PC <i>Medal of Honor: Pacific Assault (Aksiyon)</i> PS2 <i>Dragon Ball Z: Budokai 3 (Dövüş)</i> <i>The Fast and the Furious (Yarış)</i> <i>The Getaway: Black Monday (Aksiyon)</i>
11	12	13				14
15	16	17	18	19	20	21
PC <i>DR (Adventure)</i> <i>Fahrenheit (Adventure)</i> PS2 <i>Cold Winter (Aksiyon)</i> <i>Midnight Club 3 (Yarış)</i> <i>Viewtiful Joe 2 (Aksiyon)</i>	PC <i>Blitzkrieg: Rolling Thunder (Strateji)</i> <i>Space Hack (RPG)</i> PS2 <i>Fahrenheit (Adventure)</i> <i>Singstar Party (Puzzle)</i> <i>Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Taktik/Aksiyon)</i>			PC <i>Painkiller: Battle Out of Hell (Aksiyon)</i>		TREE BARK WOODLAND 
22	23					
PC <i>Alexander (Strateji)</i> <i>CSI: Miami (Adventure)</i> <i>Immortal Cities (Strateji)</i> <i>Pro Evolution Soccer 4 (Spor)</i> <i>Second Sight (Aksiyon)</i> PS2 <i>Miami Vice (Aksiyon)</i>	PC <i>Armies of Exile (Strateji)</i>					
29	30					

FARCRY'IN PERDE ARKASI

"Half-Life 2 ve Doom 3'le yarışacak bir oyun yapacağız" diye başlayan kaç telefon, kaç mail aldık kim bilir. Bu hayali kaç kişi gerçekleştirebilir? Veya kaç kişi "gerçekten" istediği şeyi biliyor? Bu halde yola çıkan, yarı yolda kalan, oyun yapmaya hevesli birçok insan var. Ama bu hayali kaç kişi gerçekleştirebilir?

MUCİZE GİBİ

FarCry, Doom 3'ü Half-Life 2'yi beklerken bizi şok etmişti. Bunda oyunun büyük bir bekenti olmadan piyasaya çıkışının da payı vardı. Ama kesin olan, FarCry'in yapılan en iyi FPS'lerden biri olduğu ve Valve'la id Software'i gerçekten tedirgin ettiğiydi. Almanya'da yaşayan üç kardeşti bu mucize oyunun arkasındaki: Faruk Yerli, Cevat Yerli ve Anıl Yerli. Biz de Level ekibi olarak Üç kardeşi AMD'nin basın toplantısında, İlobide kışkırt 2004'ün en iyi oyunlarından birisinin perde arkası hakkında sohbet ettik.

Hikâyeyi başa saralım. Yerli kardeşlerin oyunları tanıması 1986 yılında olmuş. Oyun oynamaya Commodore 64'le başlamışlar, sonra da Amiga ve PC ile devam etmişler. Ancak oyunların birçoğunu beğenmiyor, eleştiriyor ve "Nasıl daha iyisini yaparız?" diye aralarında tartışıyorlar. Oyun yapma planları da bunun arkasından gelmiş. "Biz daha



iyisini yaparız!" diyerek Amiga'ya bir oyun yapmak için işe koyulmuşlar. İlk projeleri bir Tay-Boks oyunumuş. Hem de Mortal Kombat daha ortalarda yokken, dijitalize grafiklerle yapılmış bir Tay-Boks oyunu. Ne yazık ki bu oyunu Amiga "bittiği" için piyasaya çıkarılmışlar.

PC alındıktan sonra da hayalleri devam etmiş ve Internet'ten 43 kişilik amatör bir topluluk kurmuşlar. Ardından, 1999'da ortaya üç farklı demo çıkmış. Bunlardan biri de CryEngine'in ilk hali olan Exile'mış. Yerli kardeşler ellerinde birkaç CD'yle E3 ve ECTS gibi fuarlar stand stand doluşmışlar ve demolarını büyük firmalara göstermişler. Bu firmalar arasında; Infogrames ve Atari gibi isimler de varmış. Ne var ki hiç kimse Yerli

kardeşlerle ilgilenmemiş ve "Biz büyük yapımcılarla çalışıyoruz" demişler. Ama bir şekilde UbiSoft'un dikkatini çekmeyi başarmışlar. UbiSoft demoları çok beğenmiş ve 2001 yılında Yerli kardeşlerden bu motoru geliştirerek bir oyun yapmalarını istemiş. Kardeşler hemen yedi kişilik (kendileriyle birlikte) bir kadro oluşturmuşlar ve oyunun, yani FarCry'in yapımına başlamışlar.

YENİ OYUN

Yerli kardeşlerin çıkış noktası ve amacı bize telefon edip "Doom 3 kadar iyi bir oyun yapacağız." diyenlerden aslında farklı değil. Ama fark şuydu: CryTek ekibi neyi nasıl yapacağını, oyun yapımında takım halinde çalışmanın ne kadar önemli olduğunu ve en önem-

lisi, oyun yapmaya nereden başlayacağını biliyordu. Ellerinde Üç demo, yani somut bir şeyle firmaların karşısına çıktılar. Bunun üzerine gittiler ve istediklerini elde ettiler.

Peki ya yeni oyun? Elbette böyle bir oyunun yaratıcılarının yerlerinde durması zordu.

CryTek, Ocak 2005'ten itibaren yeni bir oyunun yapımına başlıyor. 2006 yılında piyasaya çıkacak ve bu kez Electronic Arts tarafından dağıtılmak olacak olan oyun, yeni bir FPS olacak, yani FarCry'in devamı değil. Yerli kardeşlerin yaptığı konusunda altın çizdıklarını, yeni bir marka yaratma istekleri.

CryTek'e CryEngine'la başka türde bir oyun yapıp yapmaya çalışanlar da sorduk. Buna kesin bir cevap vermeyerek "Olabilir" dediler. Ama bunu söyleken gözlerindeki gülümsemeyi yakaladık. Yanılmayorsak CryEngine'la, 2006 yılında piyasaya çıkacak olan FPS'nin dışında yeni, bambaşa bir oyun daha oynayacağız.

DAHA İYİ

Daha iyi imkânlarla Yerli kardeşlerin daha iyi bir oyun yapacağına eminiz. Şimdi yeni bir bekleme sürecine giriyoruz. CryTek'in yeni FPS oyununu merakla bekliyoruz. FarCry içinse ne kadar teşekkür etsek azdır. ×

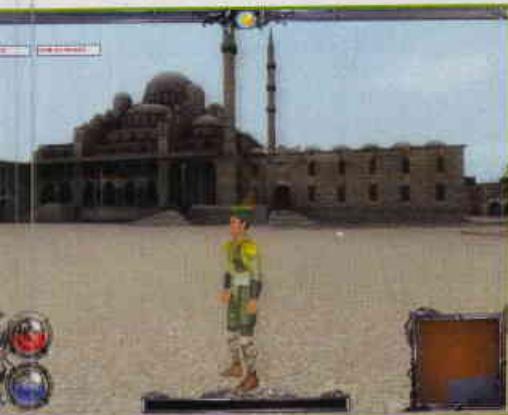
Fırat Akyıldız



BİR BAŞKA İSTANBUL MASALI

Uzun zaman olmuştu Mevlüt Dinç'le görüşmeyeli. Aradan geçen zaman oyun dünyasında çok şeyi değiştirdi, ancak son görüşmemden sonra Mevlüt Dinç'in de bu değişimin bir parçası olduğuna tanık oldum.

Zorluklara rağmen Türkiye'de oyun yapmak için çabalayan profesyonel biri Mevlüt Dinç. Last Ninja 2, Time Machine, First Samurai, Street Racer, Enduro Racer gibi klasik oyunlarda onun ismi vardı. Yaklaşık 20 yıldır



İstanbul'da geçen bir devasa online oyun. Kulağa hoş geliyor.

bu işe ilgilenen ve Türkiye'de bir şeylerin değişmesini gerçekten isteyen birinden bekleniyoruz büyük. Kendisine ve yapacaklarına inandığımız için kendisiyle bir kez daha yolmuz kesişti.

İSTANBUL

Mevlüt Dinç ve ekibi (Sobee), İTÜ Maslak yerleşkesinde, küçük bir odada büyük projeler için çalışıyor. Şimdi sırayla bunlardan bahsedelim.

Sobee'nin yapım aşamasındaki ilk oyunu bir devasa online. Başından sonuna kadar İstanbul'da geçecek olan oyunda, İstanbul'a düşen bir göktaşının yarattığı yıkım ve ardından gelen istila konu alınıyor. Göktaşı, yeraltı yaratıklarının ortayamasına neden oluyor. Bu yaratıklarla başa çıkmak da bize kılıyor.

Oyunu ilgi çekici yapan ilk şey "İstanbul". Eminönü, Mısır Çarşısı gibi yerleri birebir olarak modellemiş Sobee ekibi. Bunun için de elle çizilmiş, çok eski bir İstanbul haritasından yardım almışlar. Her şeyi haritaya dahil etmek imkânsız olduğu için Türkiye İş Bankası gibi belirgin yapıları modellemişler. Güzel yanı, bu ve Mısır Çarşısı'na benzer kapalı ortamlara gitebilecek olmanız. Gördüğüm kadarıyla Mısır Çarşısı da gerçeğine yakın bir şekilde model-

lenmiş.

Oyunun geçtiği yerler bunlarla sınırlı değil. Mesela göktaşının etkisiyle karaya oturan bir gemide bulabileceksiniz kendinizi. Ve tabii ki yeraltında geçen bölgelerde oyunda yer alacak. Haritanın büyüğünü anlatmak için oyunda 3300 bina olacağını söylemem yeterli olur sanırım. Haritanın bir ucundan diğer ucuna dündüz yürümek yaklaşık 10 dakikanızı alacak.

Oynanış olarak diğer devasa online'larla benzerlikler taşıyor Sobee'nin oyunu. Her devasa online'da olduğu gibi bir karakter seçmeniz gerekiyor. Büyücü, Savaşçı ve Şifacı olmak üzere üç farklı ana sınıf bulunuyor oyunda. Ve her sınıf için 30'ar yetenek puanı var. Oyunda amaç yaşayan ve devamlı etkileşim halinde olan bir topluluk yaratmak. Bunun için de oyuncular arasında iletişim -neredeyse- zorunlu olacak. Mesela büyücü bir şey yaparken Savaşçı'nın ona vereceği bir eşyaya ihtiyaç duyabilecek.

"Craft" sistemi de oyunda yer alacak. Bir adventure oyundaki kadar detaylı olmasa da oyuncular eşyaları birçok farklı eşyayla birleştirip yeni bir şey yaratabilecek. Mısır Çarşısı ve benzeri yerlerde ise ticaret işleyecek.

Oyunda görevler alabilecek ve bu görevleri tamamladığınızda LEVEL'ınızı artırabileceksiniz. Belirli bir LEVEL'in üzerindeki oyuncular içinse paralel bir evren olacak. Ek olarak, devamlı değişecek olan birçok olayla da karşılaşacaksınız. Mini yarışlar oyunu canlı tutacak.

Actor motoru yeni oyunun temelinde duruyor. Grafiklerin tek kişilik oyunlardan aşağı kalır bir yanı yok. Karakterlerin kaplamaları, animasyonları ve piksel yansımalar dikkat çekici. İki saatte bir değişen hava da oyuncunun atmosferini sağlamlaştıracak gibi görünüyor. Bu değişim aynı zamanda görevleri de etkileyecək.

Mevlüt Dinç'in görüşmemiz boyunca üzerinde durduğu şey, oyuncunun devamlı yenilenecek olmasıydı. Bir web arası sayesinde yeni görevler anında oyuna eklenip eklenebilecek. Bunun yanında Üsküdar gibi yeni haritalar yapıldıkça oyuna eklenecek. Yarışlar için de aynı şeyler geçerli. Oyunun bir ucu açık olacak kısacası. Bu da esnekliği beraberinde getirecek kuşkusuz.

Sohbetimizin sonunda "Oyunun ismini sormayı unuttum, ne olacak?" diye sordumda ofisi bir sessizlik kapladı. Bu yazında da oyundan "oyun" diye bahsetmemin sebebi de bu sessizlik. Çünkü Mevlüt Dinç ve ekibi oyna bir isim koymamışlar henüz. Ancak İstanbul isim için en güçlü aday.

Aralık ayının sonlarında oyun beta testine açılacak. Ve sonrasında alınan eleştirilerle oyunda değişiklikler yapılacak ve en kısa sürede İstanbul'da yaratık avına çıkacağız.

DİĞERLERİ

Mevlüt Dinç ve ekibinin projeleri bununla sınırlı değil. ikinci projeleri bir bilardo oyunu. Hem de Semih Saygın'ın damışmanlığında yapılacak bir bilardo oyunu. Zaten oyun da Semih Saygın ismiyle piyasaya çıkacak. Oyunun fizik modellemesi tamamen gerçek olacak. Vuracağınız topun neresini "gördüğünüzü" gösteren ara birimse çok iyi bir fikir. Bilardo oyunlarında yer verilmeyen "3 top'un da oyunda bulunacak olması iyi bir haber.

Bunların dışında Mevlüt Dinç'in bana hezecanla gösterdiği ve benim de heyecanı inclediğim bir Türkiye haritası vardı. Tüm Türkiye haritası 3D olarak modelleniyor. Gördüğüm bölümdeyse bir şehrin modellemesi neredeyse bitmişti. Bu harita, Sobee'nin diğer projeleri hakkında da ipucu veriyor. İleride bir uçak simülasyonu oynamamız olası. Ancak kesin bir şey yok şu an ortada.

BEKLEYİŞ

Mevlüt Dinç bu işin peşini bırakacağına benzemiyor. Şimdilik her şey çok iyi gidiyor ve projeler sorunsuz işliyor. Gördüklerim ileri için kesinlikle umut vericiydi. Güler yüzü için de eki teşekkür ediyorum. x

Fırat Akyıldız



FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Pembe panjurlu bir kalemiz olsa

Daha şiddetli kuşatmalar yaşayan bir şehir ve taze fikirler

Tür: Strateji

Platform: PC

Yapım: Firefly

Cıktı Tarihi: Mart 2005

Web: <http://www.fireflyworlds.com>

Stratejilerin en iyilerinden birisi daha doğruluyor.

Aralıksız süren savaşlar, daima kurtarılmak bir genç kız olması, yabancı kâman paydos ve tatil sözcükleri... Şövalyelerin hayatları gerçekten zordu. Her ne kadar şahsen sahit olmasak da, en azından sanal hayatlarının öyle olduğundan eminiz. Stronghold (resmi satış rakamı 1,5 milyon) bu na sonuna kadar sahit olduğumuz, Orta Çağ Avrupa'sında geçen bir strateji, daha doğrusu bir Kale simülasyonu. Bu bakımdan bir ilki ve doğal olarak çok sevildi. Ne de olsa her stratejisineven kalbindeki kendi kaleşini kurma, savunma ve kuşatma duygusunu uyandırıyor ve oyunu bunun üzerine kuruyordu. Sistem olarak Anno 1503'ün yapı sistemini ve Age of Empires'in savaşlarını birleştiriyordu. Şimdiye çok daha gelişmiş bir şekilde ikincisi yapılmıştır. Biz de Level olarak Stronghold 2'nin neden bir devam oyunundan fazlası olduğunu babası Simond Brandenburg'den dinledik.

ORTA ÇAĞ'DA SIM CITY KEYFİ

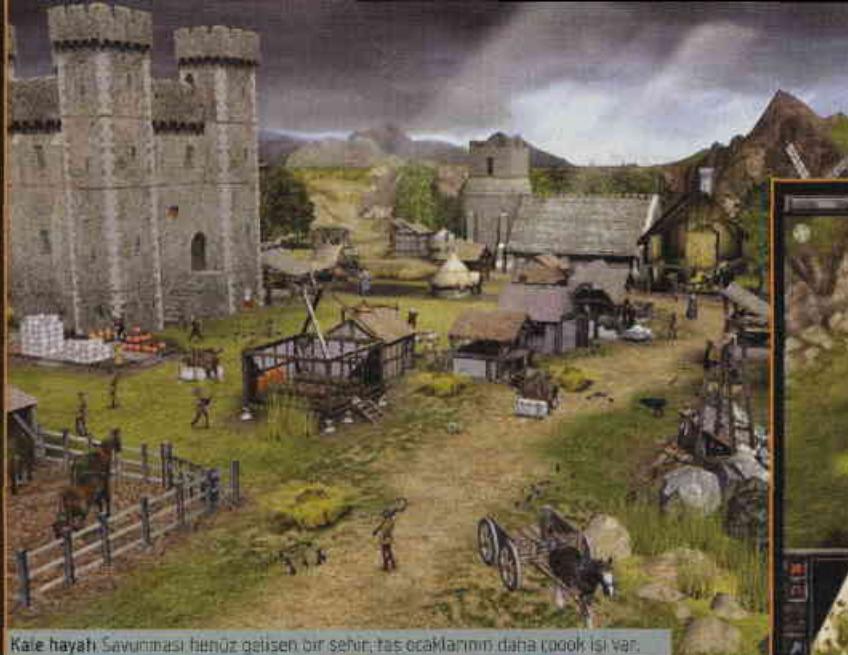
İlk oyuna havasını veren prensip değişimi. Çoğu görevde ana amacımız bir Orta Çağ kaleyi kurmak ve geliştirmek. Tabii kâleniz gelişirken rakip dumandan kalenin sağlamlığını kontrol ediyor. Ya önceden hazırlanan saldınlarda haydutlar kâlenize giriyor ya da sizinle aynı hattı paylaşan sınır begininin saldırısına uğruyorsunuz. Sonuç olarak iyi oturmuş bir savunmanın yolu yine oturmuş bir altyapıdan geçiyor. Burada 3D grafik bilumum stratejinin aksine gerçekten iş kolaylaştırıyor. Püf noktası kuş bakışına kadar gelebilecek görüş açılışında yatıyor. Böylece 140 bina ve kale elementini yerlestirecek alanları yukarıdan kolayca seçebiliyoruz. Fakat hangi binayı nereye

yapacağımız eskisinden çok daha önemli. Örneğin evi eskiden istedığınız yere yaparken artık kaleye yakın yaparak tehlikeden uzak tutmak zorundayız.

Değişmeyen kural halkın hala iyi, birlik, beraberlik duyguları içinde çalışmıyor olus. Yani altın kural "Altını olan kuralı kojar" devam ediyor. Bu yüzden artık para için evden eve dolasıp vergi toplayan bir memura sahibiz. Odun, taş ve altının yanı sıra onur da kullanabileceğimiz bir kaynak olarak karşımıza çıkıyor. Henüz nerede kullanacağımız açıklanmamasına rağmen söyle bir tahmin yürütebiliriz: Yeterli miktarla onur puanı alan askerlerin şövalyeligi yükselsekleri ya da bu puanla mühimmat alacakları bir sistem, yanı bir tür XP.

AZ HATA YAPAN KAZANIR

SH'nin vazgeçilmezi kuşatmalar artık daha titiz bir çalışma gerektiriyor. Bir tane adanızıolsa bile hucum merdivenleri, kuşatma kuleleri ve mançınıklardan iyi şekilde faydalananmadan kale fethi imkansız gibi. Çünkü önceki oyunun aksine tüm savaş birikileri duvarların önünde daha fazla zorlanacaklar. Saldırı grubu kuşatma araçlarını parçalar halinde götürüp büyük bir emekle kâlenin önünde kurmak zorunda. Tabii bu yapı malzemelerine ve zamana mal oluyor. Simon savunmanın kazandığı bu zamanı "Onları eskiye göre daha çok hata yapmaya gönderdirdiğimiz" şeklinde yorumluyor. Çarpışmalar genel olarak eskisine göre daha çok alana yayılmış durumda.



Kale hayatı: Savunması henüz gelişen bir şehir, tas ocağının daha çok işi var.

Askerler merdiven üzerinde, kulenin içersinde ve hatta kale lordunun yatak odasında bile çarpışıyorlar. Tabii Lord kesinlikle savunmasız değil. Serbest hareket eden lordu kontrol etmek için savaş moduna geçirerek üzerinde tam kontrole sahip oluyoruz. Fakat ilkinde olduğu gibi SH 2'de de olduğunda görev başarısız sayılıyor ki bu özellikle multiplayer'da korkunç eğlenceli oluyor.

Simon oyuncuları özellikle savaş sahnesiyle kalplerinden vuracağıını belirtiyor. "Grafik motorumuz aynı anda 1000 birimi destekliyor ve biz bunu sonuna kadar kullanıyoruz." Bu yüzden kontrolü kaybetmemek için 24 savaş birimini dört ayrı formasyonda kullanabiliyoruz. Örneğin süvarilerin kanatlardan sıkıştırımları gerçekten etkili oluyorken kılıç birlükleri savunmaları zayıf olan okçulara karşı bir blok halinde ilerliyorlar. Bunun dışında Minas Tirith'i andıran savunma çemberi gibi takımlar iyi iş görenler. Formasyona rağmen bir mağlubiyet tehlikesi doğarsa önceden belirlenen geri çekimle noktalarını devreye sokarak kaçmak mümkün olacak. Tek bir emirle tüm birimleri aynı noktaya toplayarak aynı emir vermekten kurtuluyoruz.

Grafik demiesen, Firefly'in yeni 3D motoryla detay derinliğini caşfettiğini söyleyebiliriz. Hatta potansiyel rakibi Settlers 5'i siteden aşıyor. Bir domuzunun çayırlarda koşutmasından kasapta son bulan yolculuğuna kadar her adımını izleyebiliyoruz. Hatta yolculuk burada son bulmuyor ve kalenin aşısının elinde özel bir yemege dönüştürüp hizmetlilere kale beynine sunuluyor. Yüzden fazla binanız olsa bile herhangi bir içinde bir hareket olduğunda çatı açılarak 20 farklı üretim zincirini izlemeye izin veriyor. Bunun gorsellik yanında işlevsel faydalarda bulunuyor. Örneğin demirci ustası atölyede çalışacağına bir hanede kafa çekiyorsa demir stoklarını bir kontrol etmeye fayda var demektir.

KIZARMIŞ KAZLAR TAARRUZA HAZIR!

Firefly ekibi kale yaşamına daha çok heyecan katarak şövalye istismarına nihayet son veriyor. Artık turnuvalarla, özel yemek geceleriyle ve balolarla moral bulan askerleriniz ertesi günü kuşatmadada en iyi performanslarını gösterebilecekler. Bu durumda eğlence geceleri, balo geceleri, turnuvalar ve hatta idam törenleriyle ilgili küçük görevlerle uğraşmanız gerekecek. Örneğin sanal danışmanınız sizden büyük bir selen yemegi için kaz kızmaması, taze sebze ve şarap hazırlatmanızı istiyor. Kulaga basit gelmesine rağmen kısıtlı süre ve akıl almadan dakika problemleri olayı tersine çevirebiliyor. Tabii bu isteği yerine getirirseniz, ne kadar geniş bir menünüz varsa ününüz o kadar duyguluyor.

Ne mutlu ki artık şehri kanıştıran savaş, giada ve ekonomik problemlere Orta Çağ'ın kabusu sağlam da eklenmiş. Etrafta kalan pislikler zehirli gazlara yol açarak halkın hastalanmasına ve hatta ölmesine yol açıyor. Sıçanlar degenlere saldırıyorlar. Çok şükür ki istilaya karşı

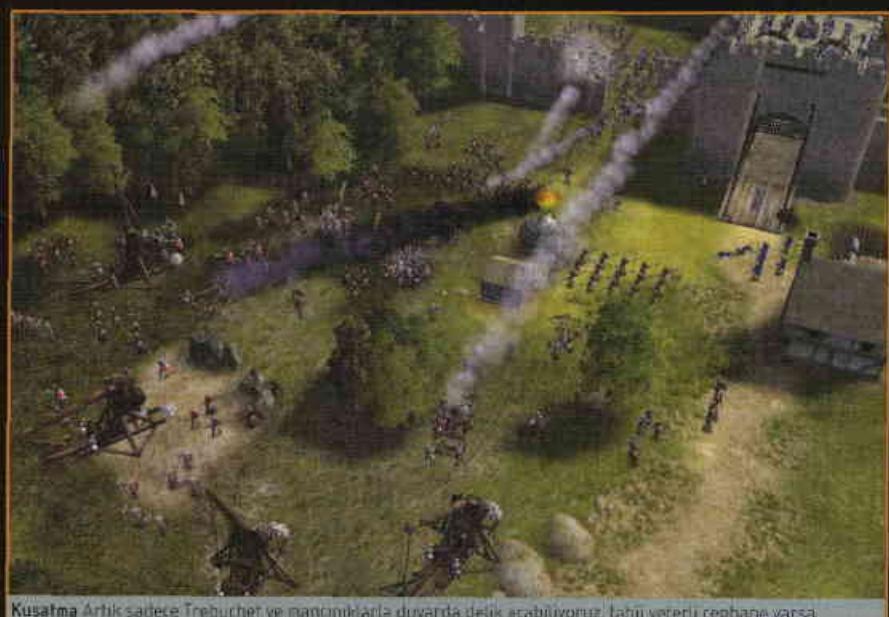
yeterli sayıda çöpçü ve şahinli avcı hazır bekliyor.

HUZUR DOLU EMEKLİLİK GÜNLERİ

Hatırlarsınız SH'de her görevde yeniden kale kurarak zaman kaybederdik. Serinin ikincisinde bu kural değişerek bir ana kale ve bunun üzerindeki geliştirmelerle devam ediyor. Örneğin başta duvarlarını yeni yeniden çaktığınız kale bir kaç haydut birlüğinin gözündeyken sonraki görevlerde kuşatmanın kalbi oluyor. Fakat "İnsanlar elele tutuşsa, hayat bayram olsa" diyenlerden ticari görevlerle huzur dolu bir şekilde kale inşa edeceğiniz senaryo ve kapsamlı bir harita editörü de ekte olacak. Firefly tarih meraklılarını da göz önünde bulundurarak savunma gücünüze görmeniz için 20 gerçek kaleyi de oyuna dahil edecek.

Sonuç olarak Simon sözünü tutacağındır. Eğer yapay zeka ve denge gibi unsurlar iyi ayarlanırsa korkunç bir hit geliyor diyebiliriz.

Göker Nurbeyler



Kuşatma: Artık sadece Trebuchet ve manzınlarla duvarı delik açabiliyoruz, kazlı yeterli cephaneye varsa.



Çıkış Tarihi: Mart 2005

Tür: Stealth/Aksiyon

Yapım: Ubisoft Montreal

Dağıtım: Avatürk

Web: <http://www.splintercell.com/>

Kaostan doğan gerilim

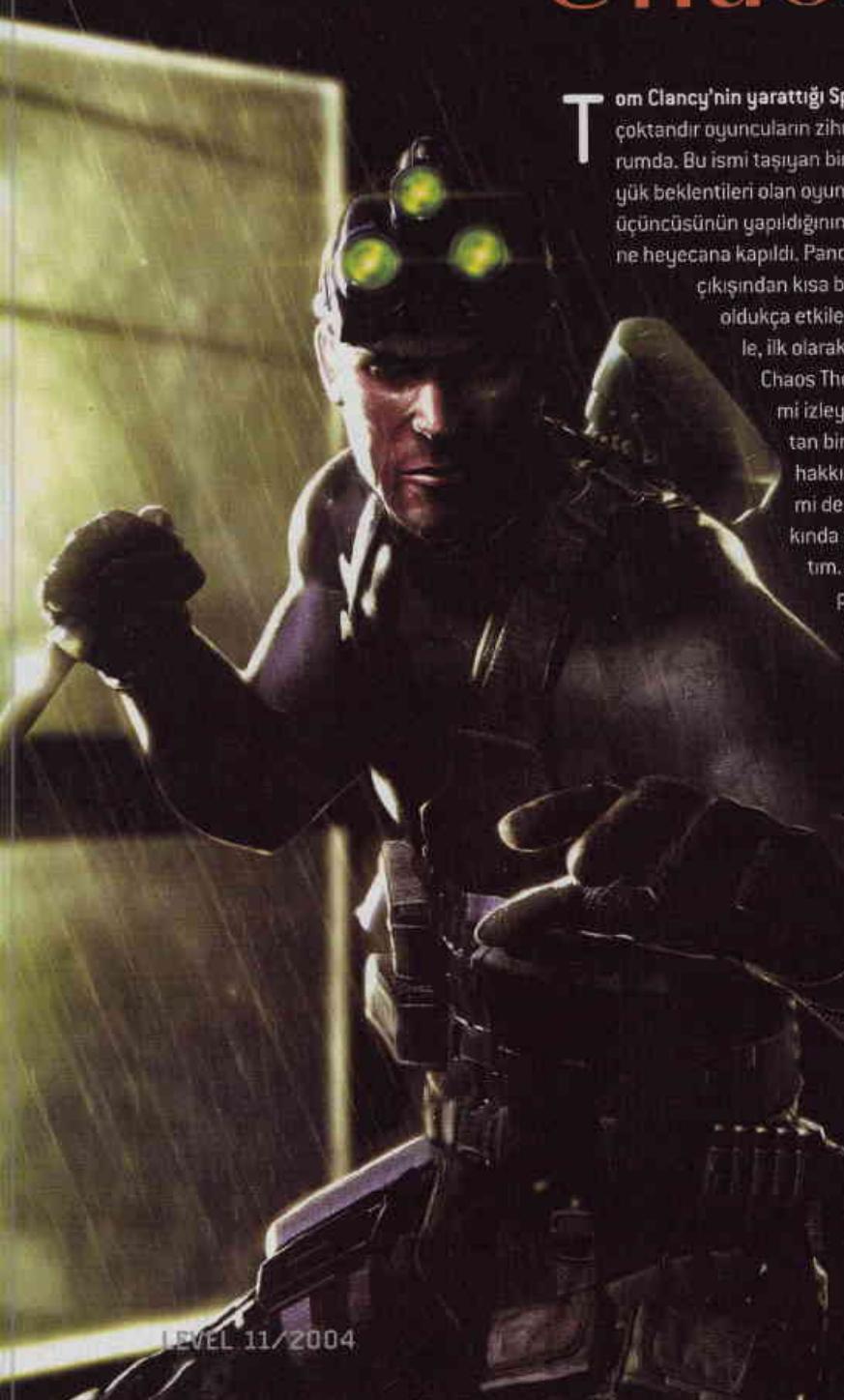
SPLINTER CELL Chaos Theory

Tom Clancy'nin garattığı Splinter Cell ismi çoktan oyuncuların zihnine kazınmış durumda. Bu ismi taşıyan bir oyunundan büyük bekłtlileri olan oyuncular, serinin üçüncüsünün yapıldığının duyurusuyla yine heyecana kapıldı. Pandora Tomorrow'un çıkışından kısa bir süre sonra ve oldukça etkileyici bir gösterimle, ilk olarak E3'te ortaya çıktı Chaos Theory. Bu gösterimi izleyen şanslı azınlık tanrıları birisiydim ve oyun hakkında izlenimleri de daha önce hakkında kısaca yazmıştım. Ama oyunun yapıcısı ve Ubisoft Montreal ekibinin lideri Mathieu Ferland ile röportaj yapma fırsatını yakalamalı ve birinci ağzından daha fazla bilgi almalıydım. Çünkü Chaos Theory, üçüncü bir Splinter Cell olmaktan çok daha öte, yeni oynanış şekilleri ve çok daha ileri bir teknoloji içermiyor. Bu yüzden gelin hep birlikte okuyalım,

bakalım Mathieu yeni bebeği hakkında ne diyor (ben billyorum zaten ama söylemem).

Cocuk başarılı iki oyun çıkardıktan sonra geri dönüp baktığınızda, Splinter Cell serisinde daha iyi yapılabilecek noktalar var mı? Yeni oyunu hazırlarken hayran kitlenizden gelen hangi tepkileri dikkate aldınız? İlk Splinter Cell olsun, Pandora Tomorrow olsun, hatta hangi oyun olursa olsun; her zaman daha iyisi yapılabılır — en iyi oyunların bile! En başta da kısıtlı zaman ve teknoloji olmak üzere oyun yapımını etkileyen bir sürü faktör vardır. Son oyun için Splinter Cell serisinde devrim yaratacak yeni teknolojiler geliştirirken bir yandan da oyuncuların isteklerine kulak verdik. Bu istekler tasarımcılarımıza bayağı ilham verdi. Bunun en büyük işaretti, yeni oyunu bıçağın eklenmesi. Sadece oyuncular istiyor diye de "Sam'in eline bir bıçak verelim gitsin" diyeceğim. Bıçağı oyunumuza nasıl ekleyebileceğimiz konusunda uzun bir çalışma yaptık. Oynaması nasıl etkileyeceğini değerlendirmek, Sam'in bıçakla neler yapabileceğini ve kullanmak için düşmana ne kadar yaklaşması gerekeceğini belirlemek zorundaydık. Sonunda bıçağın seride farklı bir havaya katacağına karar verdik ve ekledik.

Splinter Cell 3'te en çok üzerinde durduğunuz oyunış özelliği nedir? Sam'in yeni hareketleri bu oyunutta ne kadar etkili olacak? SC3 "yakınlık" üzerine yoğunlaşacak. Oyuncuya tehlikeye en yakın mesafedeğiken duruma tam olarak hakim olduğunu hissini verebilmek üzere çok çalışıyoruz. SC3'te oyuncular tehlkiye ne kadar yakınlarsa, o kadar ödüllendirilecekler. Mesela tehlaklı bölgenin ve düşmanların ne kadar çok yakınına girmeyi





başarırlarsa görev hakkında daha doğru bilgiler toplayabilecekler.

Sam'in yeni harekelerinden birisi de tepe üstü sarkıp alttan geçen bir düşmanın bayını kırma. Bunun gibi çok etkileyici yeni hareketlerimiz var. Tabii tüm hareketlerin ve fikirlerin iyice düşünülmesi gerekiyor. Bazen yeni bir fikrin oyuna nasıl adapte edilebileceğini bulmak çok zor olabiliyor. Kendi kendimize hep şunu soruyoruz: 'Bu oyuncu için eğlenceli mi, bunu yapmaktan hoşlanır mı?' Eğer ikna olursak, o hareketi oyuna eklemeye girişiyoruz.

Sam'in yeni yeteneklere sahip olduğunu ve çevresiyle daha fazla etkileşim içine girebileceğini biliyoruz. Bu konu üzerine biraz daha detay verebilir misiniz? Sam'in çevresiyle daha fazla etkileşim içine girmesini istiyoruz, ama bu etkinin oynanış içinde mantıklı da bir yer edinmesi lazım. Bu şekilde oyuncunun çeşitli bölgelerinde değişik metodlar kullanarak ilerleyebileceksiniz. Sanırım ömek versem iyi olacak. Mesela Sam artık yumuşak materyalleri keserek bir bölgeye sizabiliyor. Düşünün ki Sam'in iki adam tarafından korunan bir党中央 bilgisi alması lazım, iki yol izleyebilirsiniz. A- Adamlarla çatışabilirsiniz—ki bilirsiniz, eger çok dikkatli olmazsanız bu ölümçül bir hata olabilir. B- Çadın kesip fark edilme-

den içeri girebilirsiniz. Her iki yöntem de oyun deneyimini zenginleştirip farklı takımlar gerektirecek.

Oyunun hikâyesi hakkında bir kaç şey çöztürebilir misiniz? 2008 yılında geçmesi senaryoda daha serbest olmanız için mi? Senaryo ve oyun içi durumlara çok önem veriyoruz. Oyuncunun o an hissettiklerini oyun içindeki tansiyon ve kontrolü her an kaybedecek olma korkusuyla yönendirmek istiyoruz. Oyuncular gerçek dünyaya çok benzeyen sanal bir dünyada olacaklar. Ve çok büyük, korkutucu ve genellikle insanların dışi görünen tüm olayların, aslında çok ufak olayların sonucu olabileceğini görebilecekler. Hikâyeyin sürprizini kaçırmadan en ufak bir şey söylemem mümkün değil, ama eminim ki oyuncular çok sevecek.

Tarih olarak 2008'i seçmemiz bize biraz daha serbest davranışma şansını verdi, ama bu oyuncunun gerçekliğini de asla bozmayacak.

Önceki oyuların aksine, bu kez 'bez bebek' fizik modeli kullanırsınız. Daha gerçekçi görünün bu fizik modeli hakkında okuyucularımıza ne söyleyebilirsiniz? Bez bebek fizik motoru gerçek dünyadan

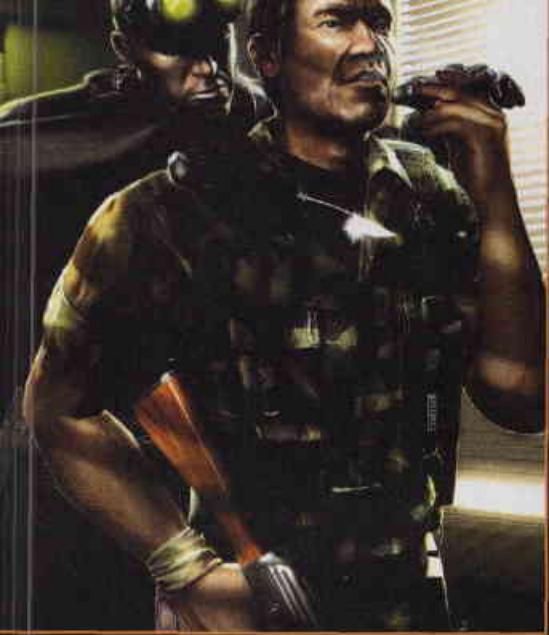


fizik yapısını taklit etmemizi sağlıyor. Eğer bir düşman vurulursa, o düşman çevresine, neresinden vurulduğuna, ne şekilde dururken vurulduğuna bağlı olarak hareket eder. Yani dört animasyon içinden rasgele seçilmiş bir ölüm animasyonu değil, sonsuz sayıda ölüm animasyonu elde edebiliyoruz. Tabii bu teknik şimdiden kadar birçok oyunda kullanıldı, ama bizim oyundumuzda kullanımı çok daha karmaşık olacak çünkü işiniz düşmanın ölümesiyle bitmiyor. Sam ölü bir düşmanı herhangi bir yerinden tutup omzuna atabiliyor, ayakta kalan bayılıp yere düşmeden yakalayabiliyor. Döşilikler çok fazla sizin anlayacağınız.

Splinter Cell serilerinin en çok eleştirilen yanı, aşıri çizgisel olmasıydı. Her durumu deneme-yanılma yöntemiyle çözmek sıkıcıydı. Bu problemin üstesinden gelmek için neler yapıyorsunuz? SC3'te oyun yapısını daha esnek hale getirmeye çalışıyoruz. Normal bir oyuncu oyundan zevk alacak, ama Hardcore oyuncular gizli yollar bulup problemlere farklı çözümler getirebilecek. Deneme-yanılma yönteminin oynamanın çıkmamaya çalıştık, çünkü en çok bu konuda eleştirdik. Artık oynanış çok daha esnek ve hata yaptığınızda hızlı düşündür telafi etmenize izin veriyor. Her zaman bir başka yol olacak, bazen daha zor, bazen de oyuncuya hikâyeyin daha çok içine çeken bir yol olacak. Bu tarz bir oyun yapısı yapım aşamasını çok daha zorlu hale getiriyor, ama sonuçta oyuncunun zorluk problemini çözdüğü gibi oyunu bitirdiğinizde tekrar oynamak için de sebebiniz oluyor... Tabii oyunu da daha eğlenceli hale getiriyor.

Pandora Tomorrow Ubisoft'un Şangay stüdyolarının





da yapıldı. Bunun sebebi neydi? *Splinter Cell 3*'ün yedinci Montreal ekibi tarafından yapılmasından biz oyuncular ne beklemeliyiz? Bunun sebebi çok açık. Ontar Pandora Tomorrow'u yaparken Montreal'deki yaratıcı ekip de üçüncü oyun üzerinde çalışıyordu. Şangay'daki ekip ilk oyunun üzerine kurulmuş başarılı bir devam oyunu yaptı. Bu da bize oyun motorunu ve özelliklerini geliştirecek zamanı verdi.

SC3'den ne bekleyebilirsiniz? Kafamızdaki oyunu yapabilmek için elimizdeki teknolojiyi tamamen gözden geçirdik: Yapay zekâ, animasyon sistemi, ağ kodu, ses motoru, geliştirme araçları ve 3D grafik motoru. Tüm bu elementler idealimizdeki oyunu ortaya çıkartabilmemiz için daha da geliştirildi.

SC3'un getirdiği yenilikler serisi daha büyük bir kitleye ulaşacak. Oyunculara daha fazla derinlik, gerilim, özgürlük ve daha fazla eğlence verecek. Gizli saklı hareket etmek oyun içinde ödüllendirilecek; tüm grafik, bölüm tasarımları, yapay zekâ ve hikayegi bunun

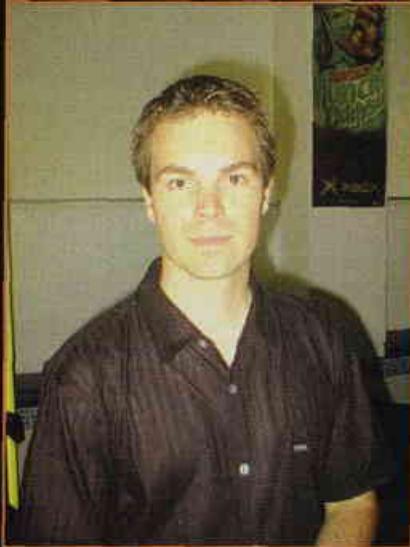
üzerine kuruyoruz. Bu da işte bizim oyunumuza kendine özgü yapay şey: Osmanlıları merimi manyağı yapmaktansa saklanıp konuşurlarını dinlemek daha ilginç gelecek.

Peki ya yeni silah ve ekipmanlar? Sam'in eski dostu SC2000 tüfeği yine yanında, birkaç eklemlemeyle tabii :) Çok fazla detaya gitmem ama ana silahınızın keskinliğini, gücünü vs. geliştiren birçok eklenisi olacak. Hepsinin kendine göre bir amaç var. (E3'te izlediğim özel gösterimde biz bu eklentileri menülerden seçerken, Sam de ekranda gerçek zamanlı olarak silah üzerine parçalar takip değişiklikler yapıyordu – Sinan).

Ekipman konusuna gelince, önceki Splinter Cell oyunlarındaki araçların gelişmiş halere ek olarak yeni araç gereçleri tabii ki var. Daha önce de söylediğim gibi, oyuncu kitesinin söylediklerini yakından dinledik ve Sam'ın ekipmanını geliştirmek için bu yönde kararlar verdik.

Oyunun multiplayer yönü hakkında da biraz konuşalım. Yeni modlar olacak mı? SC3'un daha derin, co-op (birlikte) oynamaya dayalı bir multiplayer yapısı olacak. Sadece iki oyuncunun birlikte yapabildiği özel hareketler olacak (iyi E3 teki özel gösterimde, iki ajan yüksek bir duvara tırmanırken, önce birisi çömelip elle-riyle diğerine basamak yapıyor ve onu duvara fırlatıyor, o ajan duvara tutunurca da zıplayıp onun üstünden tırmanıyor ve yukarıya ulaşınca onu yukarı çekiyor). Benzeri şekilde, belirli bağladığı ipli diğer ajanı tepe üstü odaya sarkıtıp bilgisayara girmesini sağlıyor (– Sinan). Co-Op oyun modu görev tabanlı bir mod, Sam Fisher kritik bir görevdeyken onu destekleyecek bir görevde çalışan iki Third Echelon ajanını yönetiyor. Bu oyun modu Pandora Tomorrow'un karsılıklı oynanan multiplayer'inden çok farklı olacak.

Yanlış anlamada olmasın sakin, Pandora Tomorrow'un Spy vs Mercs modu SC3'te de olacak.

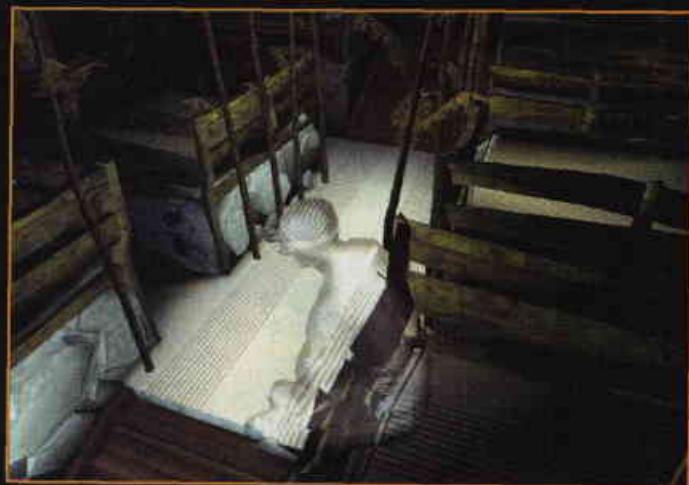


Dünyun yapımı ve Ubisoft Montreal ekibinin lideri Mathieu Ferland.

Sayın Ferland, bize zaman ayırdığınız için çok teşekkür ederiz. Ben teşekkür ederim. Türk oyuncularına ilk kez röportaj verdigim için ben de memnun oldum.

Daha fazla silah ve ekipmanları, New Yorktan Peru'ya uzanan çok değişik mekanları, türde getirdiği yeni fikirleriyle Splinter Cell 3 şimdiden serinin önceki oyunlarından daha iyi olacak gibi görünüyor. Sorun su ki, Mathieu'nun bu röportajda daha bahsetmediği bir sürü yenilik var: Direkt olarak oynanışı etkileyen hava durumu, etrafındaki ışık kaynaklarını eline alıp kullanabilen yapay zeka düşmanları, bir odaya girmek için kullanabileceğiniz yeni seçenekler vs. İnsan Splinter Cell gibi harika bir Stealth Action oyununun ve Pandora Tomorrow gibi türde "çok oyunculu" kavramını getiren devam oyunundan sonra daha da iyi bir üçüncü oyunun nasıl yapılabileceğini merak ediyor. Ama eğer başarılrsa, Splinter Cell 3: Chaos Theory Mart 2005'te piyasaya çıkacağından, esas kazanan oyuncular olacak.

– Sinan Akkol



DEADLANDS

Ölüm sadece bir başlangıç haline geldiği zaman...

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Tür: RPG/Aksiyon

Yapım: Headfirst Productions

Dağıtım: Belli değil

Web: <http://www.headfirst.co.uk/>

Aslında 1863'e kadar her şey gayet normaldi. Amerika Birleşik Devletleri iç savaşın pençesinde kıvrıyor, her savaşta olduğu gibi birkaç silah satıcısı ve politikacı dışında herkes ölmenden cehennemi tadiyordu. Ya da en azından öyle olduğunu sanıyordu. 1863 yılında her şey değişti, tarih bambaşka bir şekilde akmaya başladı. İnanılmaz olçekteki bir deprem tüm Amerika'yı sarsmış, ülkenin Pasifik kıyısı olduğu gibi okyanusa gömülmüştü. İnsanlar bu felaketin etkisinden kurtulmaya çalışırken depremin ortaya çıkardığı bir zenginliği fark ettiler, Ghost Rock. Bu ne olduğu belirsiz maden o zaman için insanların en yaygın kullandığı yakıt olan kömürle benzıyordu. Ama kömürden binlerce kat daha güçlüyü ve minik bir parçası bile dev buharlı makineleri günlerce çalıştırabilecek gücü üretiyordu. Çok geçmeden bu madenden zengin olmak amacındaki sayısız fırsatçı ve bilim adamı Vahşi Batı'nın yolunu tutmuştu. Daha önce hayal bile edilemeyen makineler yapılabiliyordu, Ghost Rock sayesinde teknolojinin evrimi bambaşka bir hal almıştı.

Ama Vahşi Batı'da tek gözlenen değişim bu değildi. Gökler artık kömür dumanı dışındaki bir sebepten dolayı daha karanlık, ufuk daha kızıldı. Rüzgar uğursuz bir öfkeyle derme çatma kasabaların üzerinde uluyor, toprak düşmanca bir rengi büرنüyordu. Kurak ve tozlu bozkırda kurtlardan ya da cakallardan çok daha farklı, daha tehlikeli yaratıklar dolaşıyorlardı. Tipki bir fısıltı gibi havada sürüserek kulaktan kulağa dolan mehul bir korku, insanların yüreklerine ölümden beter şeyleri müdeliyordu. Vahşi Batı'da adaleti sağlananın en kabul gören aracı olan altıpatlar artık eskisi kadar korkulan bir şey değildi. Çünkü artık vurulup düşmek, genellikle gözlerinde ugursuz bir pırıltıyla tekrar ayaga kalkmak demekti.

ÖLÜ TOPRAKLAR

Deadlands aslında yurtdışında pek çok seveni bulunan sıra dışı bir maşaüstü oyun dünyası. Doğrusu Headfirst firmasını bu açıdan takdir etmek gerek diye düşünüyorum. Şu anda üzerinde çalışıkları oyunların hiçbir "popüler" denebilecek düngalar üzerine kurulu değil. Bu açıdan büyük cüret isteyen bir iş çünkü ünlü bir ismin arkasına saklanmak her zaman daha kolaydır. Oysa ne Deadlands, ne de Call of Cthulhu öyle herkesin bildiği dünyalar değildir, mesela asla bir Star Trek kadar ünlü değildirler. Evet, Deadlands ve Call of Cthulhu aynı firma tarafından yapılıyor, yanlış okumadınız. Hatta aynı grafik motorunu da kullanıyorlar, aralarındaki bağı o kadar büyük.

Peki, nasıl bir halt olacak bu Deadlands? Oyun aslında bir RPG ola-

rak tasarlanıyor. Deadlands dünyasına özgü Gunslinger, Shaman, Indian Brave gibi hayli Vahşi Batı lezzetindeki karakter sınıflarından birini seçerek oynayacaksınız. Oyunda ilerledikçe seviye atlayacak, pardon "Legend" kazanacaksınız, tabii karakteriniz de gelişip güçlenmiş olacak. Tabii RPG olur da içinde zaman öldürülerek bir envanter ekranı olmaz mı? Ne istersiniz, Ghost Rock yakan bir Gatling altıpatlar mı, yoksa karşısındakileri içten yakıp kavuracak Kızıldırılı tılsımları mı? Tabii bazı malzemeleri modifiye etme seçeneğiniz de olacak.

Ve tabii burası Vahşi Batı olduğuna göre, binekler de standart donanıma dahil. Başlangıçta kendini zor götüren yaşlı bir katırla yetinmek zorunda kalabilirsiniz. Ne de olsa Mad Scientist olunca insanın altına son model doru kırak vermiyorlar. Ama merak etmeyein, yeterince sabrederseniz zaman içinde kendinize gıcırcı gıcırcı buharlı demir bir ayyır satın alabilirsiniz

de! Sıfırdan yüzeye kaç sahiyede çıkarabilemem ama yürüür durumda tutmak için yanınızda her zaman biraz Ghost Rock taşmanız gerekecektir. Tabii bir de bu tuhaf çağdaki alet edevatin pek o kadar da güvenilir olmadığını söylemek gerek. Cep telefonunuz önlümüzdeki yirmi yılda kanser yapar mı bilemem, ama Ghost Rock ile çalışan alet edevatin her zaman infilak etme tehlikesi var. Düzlükte gaza fazla abanmamak gerekecek herhalde.

KORKU VE ÖFKE

İşin güzel tarafı Deadlands gaza abanmanız gerektirecek düz alanlara fazlasıyla sahip olacak. Headfirst tasarımcıları etrafta Vahşi Batı konulu pek fazla oyun olmamasını bir noktada bu sebebe bağlıyorlar aslında. Vahşi Batı'nın en önemli özelliği bolca açık araziye sahip olmasıydı, oysa piyasadaki pek çok oyunda kullanılan grafik motorları bu türden açık alanları ekran'a getiremeyecek kapasitede değil. Tabii Deadlands bu açıdan güçlü olacak biçimde tasarılanıyor. Oyun haritaları hayatı geniş gibi görünüyor, hayalet kasabalarдан tutun da tam gaz giden ekspres tren-



lere kadar pek çok farklı mekân mevcut olacak. Ve grafik açıdan görebildiğimiz kadarıyla oyun karanlık, ürkütücü bir havaya sahip:

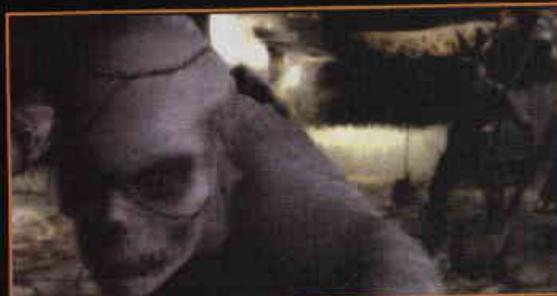
Tıpkı Cthulhu'da olması planlandığı gibi, Deadlands'de de korkunun önemli bir yer var. İçinde bulunacağımız dünya hiç sevimli değil ve etrafta dolaşan karanlık yaratıkların yadıkları korku onları daha da güçlü kılmış olacak. Mesela seviyesi hayatı düşük yaratıklar bir haritada ne kadar baskın konumalar ise, etrafa yadıkları korku da o denli büyük olduğundan avantajlı olacaklar. Bu da ortamda dalan bir grubun çatır çatır temizlik yapamayacağı, biraz taktik bir yaklaşım sergilemesi gerektiğini gösteriyor.

Başta bu bir RPG demiştim, haliyle çoğu nuz Diablo beklenisi içine girmiş olabilirsiniz. Ancak oyun tamamıyla üç boyutlu ve kamera açları da kendi gözünüzden ya da

ışından olacak şekilde ayarlanabilecek, tipki Morrowind gibi. Fakat oyun ciddi biçimde aksiyon içeriyor, farklı dövüş komboları ve silahlarını yüksek tempolu biçimde kullanmanız gerekecek. Tabii bunları ne kadar verimli kullandığınız el çabukluğu kadar karakterinizin seviyesine bağlı olacak, orası başka. Sonuçta hiçbir Dojo'da yeni başlayan bir çaylaktan karmaşık katalar çizmesi beklenmez, değil mi?

Ama bu demek degildir ki çaylak halinizle tüm Karanlık Batı'ya tek başına kafa tutmanız gerekecek. Deadlands hayatı geniş bir multiplayer destegine sahip olacak biçimde hazırlanıyor. Eğer imkânınız varsa oyunun senaryosunu baştan sona internet üzerinden arkadaşlarınızla beraber oynayabileceksiniz. İşin daha da ilginç yanı ise oyunda olması muhtemel hərəka editörü ve bunun kazandırılabileceği esneklik. Yapımcılar hayatı gelişmiş bir harita editörü üzerinde çalışıklarını söyleyordur. Ancak bu editörü siz kullanmayaçaksınız, o kendi kendine çalışacak. Elde olan parçaları kullanarak hərəka oluşturması planlanan bu editör sayesinde özellikle multiplayer oyuncular için her zaman görmediğiniz yeni bir bölgenin olması amaçlanıyor. Tabii ne kadar işe yarar bilinmez, en son Raven Soldier of Fortune 2'de böyle bir şey denemişti ve pek o kadar başarılı da sayılmazdı.

Peki, Deadlands ne zaman gelecek? Söyledesi zor, oyun yaklaşık 4 sene dir geliştiriliyor, tipki Call of Cthulhu gibi o da hayatı geçti. İkisinin de aslında



2003'te hazır olması planlanıyordu ama herhalde 2005 ortalarından önce piyasada olmayı mümkün değil. Her iki proje de sıradışı dünyalarda geçen, sıra dışı oyunlar olmaya adaylar, bu yüzden gecikmelerin olması mazur görülebilir sanımlı. Ne de olsa bunlar keşfedilmiş topraklar.

M. Berker Güngör



THE RECKONING

Aslında her şeyin sebebi intikam almak için eskinin kara güçlerine başvuran bir kızıl derilinin başının altından çıkmıştı. Katledilen kabilesinin öcünü almak için kara güçleri serbest bırakın savaşçı bilmeden yeryüzüne cehennemi getirmiştir. Kendilerini büyük depremle gösteren bu kara güçler The Reckoners olarak bilinirler ve başka bir älemden akip gelmektedirler.

Ne var ki Deadlands'in hikâyesi sadece 19uncu yüzyıl ve Vahşi Batı ile sınırlı değildir. Halen üç farklı Deadlands evreni var. Bunlardan ilki orijinal Western temali olanı. Diğer ikisi ise 21inci yüzyılın sonunda geçiyorlar ve biri bu sistemde, diğeri de uzak kolonilerde olaları konu alıyor. Yani hepsinin üstüne bir de bilim-kurgu işin içine giriyor. Daha fazla bilgi edinmek isterseniz www.peginc.com adresine bir göz atın.

BİRİLERİ YAPSA, FİLMDEN OYUN BİZ DE OYNASAK

Yıllardır film ve oyun endüstrileri arasında kör topat da olsa yüzüven bir ilgisi var. Mario Bros, Wing Commander, Double Dragon, Tomb Raider... Bu isimler hep ekran- larımızda doğup bayaz perdeye atlayan, çoğu zaman da bu atkılı ekranda sağlam- cuvallık yapmalarını batur ismelerdir. Eh ama kim dedi onlara kalkın etkileşimi bir bilgisayar oyununu eyni film yapın diye, değil mi?

İste bu oden oyun yapımcıları: gecen yillarda Hollywood yapımımlarından daha zeki oldukları upat ettiler diyebiliriz. Neden? Çünkü bir filminden yola çıktııarak yapılan oyular genellikle oyunu bacak yapın filmlerden çok daha başgarılık. Arada Spiderman 2'nm PC suramı gibi faciolar da yaşansabiliyor, ama inanın! Wing Commander'ı bir kez daha izlemek yerine oturup Catwoman oynamayı tercih ederim. Bu aralar Doom'un filmi yapılıyor, bilmemi haberler manzı? Başkalm yeni bir facia daha yaşasacak mı?

Ote yandan, durup düşündürce insanın aklına bir sürü fikir geliyor. Selmiyor değil, bu fikirleri yazısı dökelim dedik. Sahi, bunları bir oyun firmasına nasıl söylebiliriz? Bileniz var mı? Bilk i hıqlarına göre? Gitmez mi?

M. Berker Güngör ve Eva Dvorackova Bekdemir

SAPIK (PSYCHO)

1960 yılında Alfred Hitchcock tarafından çekilen bu film korku-gerilim türünün en iyi örneklerinden biri olarak gösterilir. Ve maalesef çoğu insanın uzun süre duşlardan korkmasına, ortalıkta kokarca gibi dolaşmasına sebep olmuştur. Duş perdesi satışlarının durma noktasına gelmesi de cabası tabii.

Senaryo basittir, Marion Crane adındaki genç bir hanım sevdigi adamla evlenebilmek için ufak bir soygun yapar ve elindeki mücevheratla birlikte kaçar. Ancak yolda fırtınaya yakalanır ve kuş uçmaz, kervan geçmez bir yerde bulunan Bates Motel'de gecelemeye karar verir. Bu küçük, pespaye moteli Norman Bates adındaki genç bir adam işletmektedir. Norman biraz tuhaf bir tiptir ama Marion bunu sallamaz, çünkü yorgundur ve bir an önce odasına çekilip sıcak bir duş yapmaya niyetlidir. Fark ettirmese bile Norman'in da sabırsızlıkla beklediği andır bu. E adam sapık be kardeşim!

OYUNU YAPILSA?

İsim ne olurdu: Bates Moteli'ne Hoşgeldiniz!

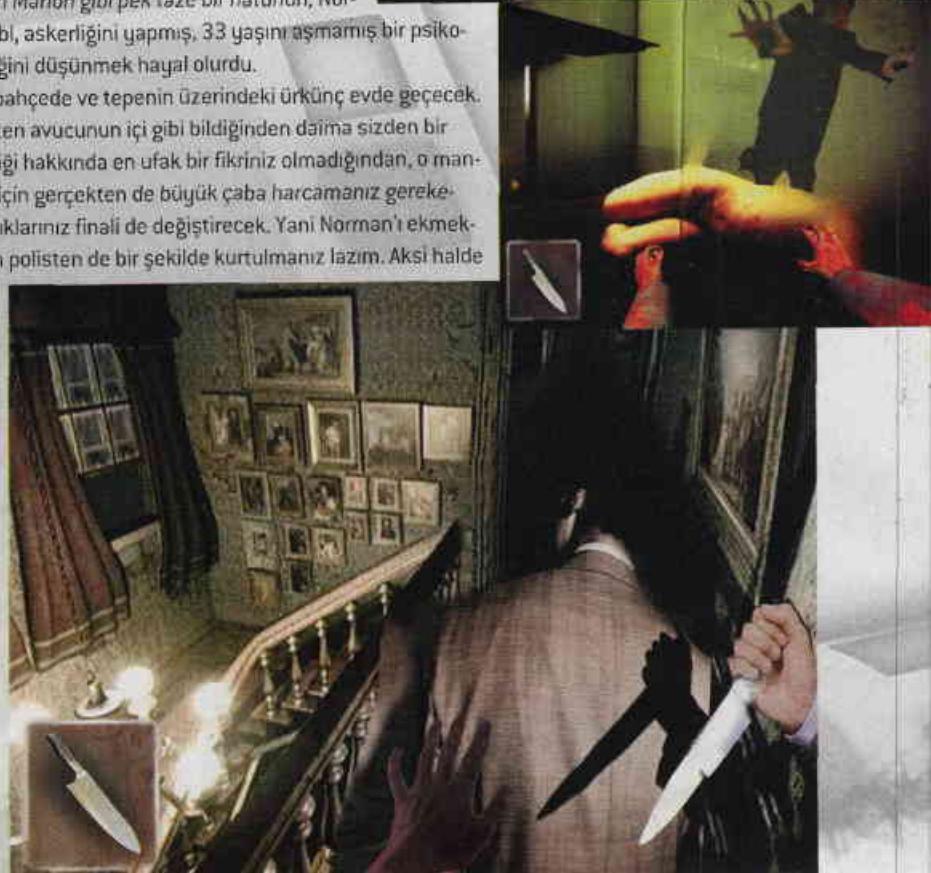
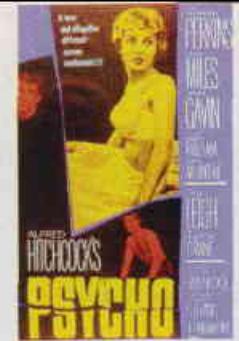
Kim yapsa: Capcom

Tür ne olsa: Survival Horror

Silent Hill, Resident Evil ve daha nicelerinin başarısı bize gösteriyor ki aslında altın madeni gibi bir fikir bu! Oyun boyunca tırsa tırsa dolastığınız, sonuna gelene kadar gerilimden kurdeşen döktüğünüz, finali görünce de bin better olduğunuz korku oyunlarının müsterisi her zaman çıkıyor.

Ancak burada küçük bir sorun var, Bates Moteli sürü sürü zombilere değil, sadece Norman Bates ve hoşsohbet annesine ev sahipliği ediyor. Kaldı ki burada esas tehlike Norman, filmi bilenler annesinin zaten her halta dırrd etmek dışında pek fazla aksiyona girmedigini hatırlayacaktır. O halde nasıl olacak da tek bir düşmanın olduğu bir oyun yapacaklar? Çok basit, oyunun amacı Norman'ı öldürmek değil, birileri merak edip siz aramaya gelene dek hagatta kalmak olacak. Zaten Marion gibi pek taze bir hatunun, Norman gibi deneyimli, prezantabi, askerliğini yapmış, 33 yaşını aşmamış bir psikopati ilk dakikada alt edebileceğini düşünmek hayal olurdu.

Oyun motelde, etrafındaki bahçede ve tepeinin üzerindeki ürkünç evde geçecek. Sorun şu ki Norman her yeri zaten avucunun içi gibi bildiğinden daima sizden bir adım önde olacaktır. Ne halt ettiği hakkında en ufak bir fikriniz olmadığından, o manşagının tuzaklarından kurtulmak için gerçekten de büyük çaba harcamanız gerekecek. Üstelik oyun boyunca yaptıklarınız finali de değiştirecek. Yani Norman'ı ekmekle yetinmeye, zaten siz arayan polisten de bir şekilde kurtulmanız lazım. Aksi halde sağ kalsanız bile sonra ki yirmi yılı demir parmaklıklar arasında, Norman'ı pek de aratmayacağı mahlüklarla boğuşarak geçirmeniz gerekebilir!





ARMAGEDDON

Tıpkı bir "Dünyayı Kurtaran Amerika" hikayesidir bu film. Dünyaya doğru gelen dev bir göktaşı vardır ve durdurulmazsa insanoğlu dinozorlara aynı kaderi paylaşacaktır. Ancak ufak bir sorun vardır, Amerika'nın elindeki 25,000 adet termo-nükleer savaş başlığı üzerinde yaşadığımız gezegeni yaklaşık 20 defa yok edebilecek güçte olmalarına rağmen, o meret göktaşını durdurmaya yetmeyecektir. Tek çare göktaşının üzerine birilerini kondurmak ve onlara çukur kazdırıp, ellerindeki ufak atom bombalarını bu çukurların içinde patlatmalarını sağlamaktır. Senaryoyu daha da zorlamak için astronotların hepsi çukur kazmaktan bile acızbüküler olarak tanımlanırlar ki, yanlarında Bruce Willis'le alınsınlar. Bruce dünyadaki en becerikli köstebektir, o yüzden de burnunun ucunu bile görmemekte, yanındaki genç ve yakışıklı elemanın kızı Liv Tyler ile mercimeği finna verdigini bilmemektedir...

İsim ne olurdu: Başımıza Taş Yağacak!

Kim yapsa: Firefly Studios

Tür ne olsa: Strateji

Doğu okudunuz, türe "strateji" dedim. Çünkü oyunun konusunu filmden çok daha farklı kurmak gerekligine inanıyorum. Olayın film tarafı zaten belli, Amerika dünyayı kurtarıyor. Yine! Peki, Dünya'yı Amerika'dan kim kurtaracak? Bilemiyorum, henüz onun filmi yapılmadı.

İşte bu yüzden biz dikkatimizi kahraman astronotlara değil, göktaşa yönlendirceğiz. Çünkü bizim oyunumuzda o göktaşı sıradan bir göktaşı olmayacağı! O gelen göktaşı aslında gayet barışsاز ama biraz denyo bir uzaylı ırkın evi olacak. Bunlar bizim dünyada yaptığımız her hatayı kendi gezegenlerinde aynen yapmış, sonunda da içine edecek yeni bir gezegen aramak zorunda kalmışlardır. Ancak dev bir uzay gemisi kasmak yerine, bir göktaşının içini oyup gemi haline getirmeyi tercih etmişlerdir.

İşte sizin işiniz göktaşı şehrinin yönetici olarak binlerce yıl süren yolculuk boyunca boş durmayıp yeni teknolojiler geliştirmek, böylece ırkınızın daha da ilerlemesini sağlamaktır. Böylece yeni varılacak olan dünyada eski hatalar tekrarlanmayacak, mutlu ve huzurlu bir uygurlık haline gelinecektir. Bunun için elinizdeki sınırlı kaynakları ve işgülünü doğru biçimde kullanmanız gerekmektedir. Aksi takdirde gemide karmaşa çıkacak, işyan ve hatta çatışmanın önüne geçilemeyecektir. Eğer başarılı olursanız oyunun sonu yaklaşlığında halkın eskisinden çok daha mutlu, gelişmiş, ilerlemiş bir konumda olacaktır. Böylece yeni evinize vardığınızda galaksiye ışık saçabileceksiniz.

Oyun Bruce Willis adındaki dünyalı bir köstebeg'in gemisinin tavanını delip aşağıda birileri var mı diye bakmadan tepenize atom bombası atmasıyla bitecek. Patlayan göktaşının parçaları sizinkilerle beraber dünya atmosferinde yanıp kül olurken ekran başında oturup binlerce yıllık çabanın sonucunu değerlendirmeye fırsatı bulacaksınız. Hatta çok felsefi takılmayı sevenleriniz bu oyundan yaşamın ve medeniyet kurma çabalarının ne denli boş olduğu sonucunu filan da çıkarabilirler. Hayat bu, ne yaparsınız? Ayrıca zaten o asteroite iniş takımı ekleyemezsiniz, dünyaya çakılınca mutlu mu olacaktınız sanki?



JAWS

Bu filmden gerçekten de nefret ediyorum. 1975 yapımıdır, ama ben televizyonda izlediğimde sene 1983 ya da 84 filmdi herhalde. Zaten denize saygıyla karışık bir korkuya yaklaşan bendeniz, bu filmi gördükten sonra uzun zaman bırakın yüzmeyi, duş alırken bile tırsar olmuşum.

Filmin konusunu bilmeyen var mıdır acaba? Amityville diye küçük bir plaj kasabası sahilde bulunan parçalanmış bir ceset yüzünden çalkalanmaktadır. Tam deniz mevsimi gelmişken turizmden ekmek yiyan bu kasaba halkı için sahilde parçalanmış ceset bulmak uğursuzluk sayımaktadır, hele de üzerinde kolum kadar diş izleri varsa! Ama kasabanın şerifi Türk kökenli olsa gerektir ki, "Erkek adama köpekbalığı bir şey yapmaz hacim, hem plajı kapatamayız, çocuk çocuk taş mı yiyeceğiz?" diyerek olayı ört bas etmeye kalkar. Ört bas etme işleminin henüz "ört" kısmı bitmemiştir ki, büyük beyaz cinsi olan Jaws amca "Denizden babam çıksa yerim lâyı!" diye sahili basar! Şerif parçalanan cesetlere bakıp pişkin pişkin güllererek suyu cankurtaranı atmak suretiyle koltuğunu kurtarmaya kalkınca kökenilarındaki şüphelerimiz doğrulanır. Film Jaws'ın büyülüme olması ve onun amcaoglu'nun sonraki filme intikam alma yemini etmesiyle biter. Ben de daha uzun zaman denize giremem. İş mi yani yaptığın Spielberg abicim?

İsim ne olurdu: Denizin Dibinde Demirden Evler

Kim yapsa: Southlogic Studios

Tür ne olsça: Sualtı simülasyon

Denizaltıda geçen oyuncular daha önce de yapıldı. Benzer şekilde balıkta, gevik, dinozordur, türlü yaratığın kanına girdiğimiz ay oyunları da eksik değil. Ancak bu ikisini birleştiren bir oyuna daha yapılmış değil ki işte bizim amacımız

da onun yapılması! Düşünün bir kez, denizin engin mavi derinlikleri ve ne yönden geleceği belli olmayan müthiş bir tehlike! Simülasyondan çok korku oyunu haline dönüşmesi an meselesi olan bir oyuna olurdu bu.

Peki, nasıl oynardık? Bu oyundaki işimiz sahil boyunca tek nemizle dolanıp Amityville gibi yardıma ihtiyacı olan kasabaları bulmak olacak. Böyle yardıma ihtiyacı olan bir kasaba bulduğunuz zaman profesyonel köpekbalığı avcısı olarak onları dertlerinden kurtaracaksınız. Baktınız kimsenin başı belada değil, denize kan döküp köpekbalığı çağırma seçenekleri de olacak. Serbest piyasa ekonomisinde olur böyle ufak oyuncular biliyorsunuz.

Oyunun başında karşınıza ufak tefek camgöz yavruları filan çıkarken, ilerleyen bölümlerde beraber daha büyük ve zeki kuşubaklılarıyla boğuşmanız gerekecek. Hatta arada Deep Blue kaçkını süper zeki bir laboratuar yaratığına da denk geleceksiniz! Kazandığınız parayı daha büyük bir tekne ve daha detaylı donanımlar almak için harcamanız bu yüzden önemli. Tabii köpekbalığı kafesini de ihmali etmeyein derim.

Oyunda saatlerce mavi bir ekrana bakarak bir şeyler olmasını bekleyeceksiniz ki bu da hayli gerilimli bir iştir. Her Windows kullanıcısı iyi bilir bunu. Yani teorik olarak bu oyunu gerilim ve mavi renkten hoşlanan herkese satma ihtiyacınız var ki bu da büyük bir pazar demektir! Eh, Bill Gates böyle böyle zengin olmadı mı zaten?



DÜNYAYI KURTARAN ADAM

Bakın şimdi, bu kadar Türk filmi arasında bunun bir oyunu yapılmazsa hem Cüneyt Abi'ye, hem Yeşilçam'a, hem de George Lucas'a karşı büyük terbiyesizlik edilmiş olur! Kardeşim absürt ya da değil, bu gezegende bunun gibi bir tane daha film var mı? Yok! Segredenin beynine bunun kadar giren, bunun kadar sökülüp atılamayan, bunun kadar kalıcı olan bir film daha var mı? Yok! Elin İtalyan'ına, İngiliz'ine tez yazdırın, felsefe yaptıran, hayatı ve anlamını sorgulatan bir film daha var mı? Yok! E o zaman daha niye tatava ediyoruz?

Ha, bu filme ilgili olarak benim iki sıkıntım var, onları da geri gelmişken söyleyeyim. İlk filmin finalinde George Lucas'a ve şirketine filme yaptıkları inanılmaz katkıdan dolayı bir satır olsun teşekkür edilmiyor, isimleri geçmiyor. Ama olabilir tabii, bu kadar kalabalık bir kast ve yoğun yapım tempusu içinde bir kişinin adının gözden kaçması normaldir.

İkincisi ise filmi her seferinde en çok 60 ila 120 saniyeden uzun segredemiyor olmam. Ama tabii burada sorun filmden değil benden kaynaklanıyor. Her defasında beynimin omuriliğini de süküp burumdan akarak kaçış gitmeye çalışması bende tıbbi bir sorun olduğunu gösterir. Yalnız dikkat ettim,

dergide kim bu filmi bir oturusta başından sonuna dek izlediyse, sonraki bir hafta boyunca renkleri pembeye dönüştü ve peluş fobisi geliştirdiler (bkz. Sinan, Gökhan ve daha nice). Tuhaf bir rastlantı ama insan yine de nedenini merak ediyor.

OYUNU YAPILSA? **İsim ne olurdu:** Episode 4: A New Hope

Kim yapsa: Lucas Arts

Tür ne olsa: Ortaya Karışık Yanarlı Dönerli

Şimdi eşşeklik etmenin bir âlemi var mı, yok! Bu kadar katkısından sonra bu filmin oyun haklarını hiç tırı viri etmeden George Lucas amcanın oyun şirketine bırakmak en hayırlı olur kanaatindeyim. Hem zaten Turist Ömer konusunda ne demişti? Lucas Arts absürt oyun yapmayı bilir! Eh zaten Star Wars konusunda da ustalar, dاحه ne? En güzel oyunu da onların yapmasıdır. Zaten bir yerli firma yapşa sonuç ne olacak ki? En iyi ihtimalle "E bu meret filmi kendi de böyle zati!" deyip Jedi Knight ya da X-Wing'in paketini değiştirep piyasaya sürecekler. Bari usta yesin bu hali, değil mi?

Oyunun türüne gelince, hatırlarsınız Cüneyt Abi film boyunca bir kahramanın yapması gereken her şeyi fazlaıyla yapıyordu. Bir ara Death Star'a dalan babalar, ardından bilinmeyen bir gücken çekimine kapılıp, bilinmeyen bir gezegene düşüyordu. Beyni olmadığı için insan beginlerini emmeye gelen uzaylılardan korunmak için bu gezegenin etrafı insan beyninden oluşmuş bir kalkanla korunuyordu. Bu gezegen aynı zamanda uzaylılardan korunmak için zaman zaman moleküllerine ayrılp sonra yeniden birleşiyordu. Cüneyt Abi ve kankası da bu teknoloji harikası gezegende kötü büyüğüyle kapışmak için gerekten efsanevi silahı arıyorlardı. 13üncü kabileden birilerine alt olan bu kılıç eritilince Gauntlet haline gelebildiğinden, belki de bilimkurgu tarihindeki en fantastik "Unique Item" idi. Bilemiyorum, burada yanlış şeyler de anlatıyor olabilirim, pek emin değilim. Malum, insan beyni kendini hasardan korumak için zaman içinde acı gerçekleri daha yenilir yutulur palavrasalar haline dönüştürmeyi sever. Bu da bir savunmadır, ihtiyaçtır, sütlactır.

Demem o ki, böylesi bir oyunda her şeyden biraz olmalı. Mesela bir görevde uzay gemisi uçurabilmeliyiz ki, sanırım X-Wing'i oyuna entegre ederek bu yapılabilir. Ardından çöl bir gezegene düşmek ve orada olmadık yaratıklarla karşılaşırken, bir yandan da Bizans prensesiyle kuytularda hazine avına çıkabilmek mümkün olmalı. Kötü İmparator zaten bir zamanlar "Baytekin" adıyla ülkemizde gösterilen Flash Gordon'daki Zalim Ming'in ta kendisi olduğundan, modellemesi de uygun biçimde yapılmalı, ne de olsa önemli bir karakter. Bunun için sırma ve ipek efektlerini düzgün verebilen bir grafik motoru seçile iyi olur. Olmazsa Palpatine ve simsiyah pelerini modellenir, ne de olsa olaya çok ta yabancıl sayılmalıdır.

Aslında işi abartıp bu oyunu bir devasa online haline getirmek de mümkün. Tüm yapmanız gereken Star Wars: Galaxies için yeni karakter modelleri içeren bir yama hazırlamanız! Stormtrooperlar için önden fermuarlı, pembe peluş canavar modeli, Rebellion için de cepkenli ve sırmalı Osmanlı akıncısı kiyafeti yaptıınız mı olay bitti!



HABABAM SINIFI

Hababam Sınıfı serileri Türk halkın okula ve okumaya olan yaklaşımını ölümsüzleştiren bir dizi belgeseldir aslında. Ancak ilk film gösterime girdiğinde insanlar gülmekten katılmış, birkaç kişi de hastanelik olmuştur. Ardından filme ilgili olarak gazetelerde çıkan eleştirilerde ağırlıklı olarak "Hey gidi hey, bu filmi görünce okul yıllarındaki fırıldamalıkların akıma geldi!" teması işlenmiştir. Tüm bunların üstüne yönetmen, merhum Ertem Eğilmez kalkıp da "Belgesel çektim ben hacı, siz ne ettiniz, sizin ne diyor sizin?!" demeye cesaret edememiştir. Haliyle Hababam Sınıfı serisi komedi filmi serisi olarak kalmıştır. Aha bu tanrı gerceği de ilk defa LEVEL'da okudunuz! Bizi izlemeye devam edin Türkiye, her nerede oynuyor ya da oynattırmışsanız ya da her neyse işte.

OYUNU YAPILSA?

İsim ne olurdu: Hababam Strikes Back!**Kim yapsa:** Pivotal Games**Tür ne olsa:** Aksiyon

Malum, ülkemizde pek öyle ele avuca gelir bir oyun firması henüz yok, o yüzden de şimdilik yerli filmlerin oyunlarını yabancı firmalarla yaptmamız gerekecek. Hoş, telif hakları konusu bana bu işin biraz yaş olduğu düşündürüyor ya, neyse. Bu oyun için bence en iyi firma Pivotal Games olurdu. Neden? Çünkü Pivotal Games'in son yaptığı oyun Great Escape idi ve orada Steve McQueen'in filminde olduğu gibi Nazi esir kampından kaçmaya çalışıyorduk. Oyun pekiyi değiştirdi ama en azından ana tema olarak Hababam ile büyük benzerlik gösteriyor.

Bu oyunda yarı açık Özel Çamlıca Lisesi'nde mahkûmiyetini çekmekte olan efsanevi öğrencilerden en sevmelerini canlandırmaya imkânı bulacaksınız. Damat Ferit, Gündük Necmi, İnek Şaban bunlardan birkaçını tabii her birinin kendi yetenekleri olacak. Amaç ise kamp komutanı Kel Mahmut'a karşı pasif direnişte bulunmak ve asgari cezaya bir öğrenim dönemini daha kazasız belasız atlatmak olacak.

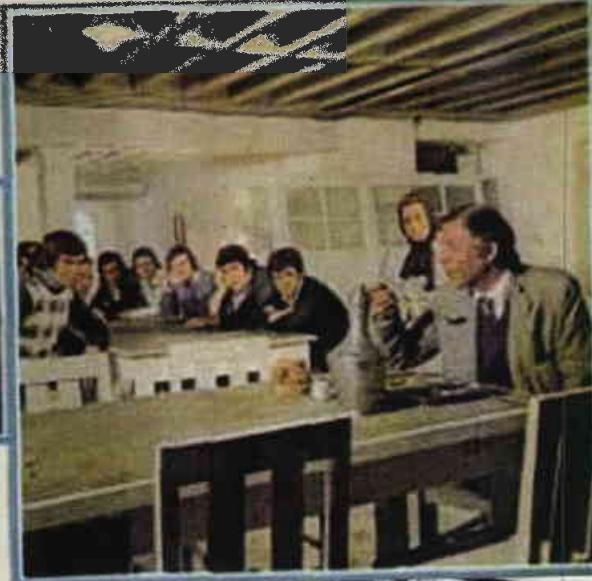
Yıl boyunca okul sınırları içinde gizlice cuvara içilecek yerler bulmak, her türlü kaçak malzemeyi aramalarдан kurtarmak, Fener'in maçı olduğunda iki eli kanda olsa kaçip gitmek, yeni gelen edebiyatçıyı keklemek, alt sınıflardan harac toplayıp atılmak üzere olan bir arkadaşınızın okul harçını ödemek gibi görevlerle karşılaşacaksınız. Bunları nasıl çözeceğiniz size kalmış, ama unutmayın ki Kel Mahmut bugüne dek yapılmış en baba yapay zekâ tarafından yönetiliyor olacak ve fare deligine girseniz sizi bulup çıkaracak!

Oyun toplamda üç eğitim yılından tertip üç bölümünden oluşacak. Ancak diploma almaya niyetiniz olmadığını otuzuna gelene dek oynamaya imkânı bulacaksınız. Finalde babanızı sizi okuldan alıp askere şikayetacak ve dönüşte de aceleyle everip mahalledeki helvacının yanına çırak olarak verecek. Her akşam kahvede okeye dönerken okul ve askerlik anıtlarını harmanlayıp, ot geldiğiniz gezegenden ot olarak ayrılacaksınız.

Evet, işte naçizane oyun fikirlerimiz bunlardır.

Bize gelen bazı e-postalarda önerilenler kadar yaratıcı değiller ama yine de hiç yoktan iyidir. Mesela bugüne dek hiçbirimizden bir oyunundaki futbol topunu canlandırmak ve doksan dakika boyunca teknelenmekte ilgili bir fikir çıkmadı.

Belki de dayak arası olmadığından içindir, kim bilir? Ya da Sarıyer-Taksim minibüsü simülasyonu gibi satması garanti bir fikirle para piyasalarını kırıp geçiremedik. Eh, hayal gücü kısıtlı insanlarımıza vesselaş, ne yapalım?





Bilen Adam

İnsan faktörü

Ne kadar sanal bir İştir bizi mi yahu! Evet, oyun incelemekten bahsediyorum. Oyun denilen nesne hayat süreci boyunca, yani fikir olarak birilerinin aklına gelmesinden bizim bilgisayarlarımızda tüketilip Credits ekranı aşağıdan yukarıya kayıncaya kadar ancak çok kısa bir süre için gerçek dünyada vücut bulur. Bu süreçte kısa bir süreliğine kâğıt üzerinde skeç haline gelip, sonra tekrar sanal yaşamına, yani programcılar, 2D sanatçılar, 3D modelcilerin eline geri döner. Yapımı bittiğinde yine kısa süreliğine gerçek dünyaya geçer, kutulanmış olarak. Biz o kutuyu alır, bilgisayaramıza yükleriz. Gerçekte var olmayan, sadece bir parça cam üzerine yansızın elektronlardan oluşan bir ürün için "hmm iyi olmuş" veya "hmm bok gibin" deriz. Sonra "1" ve "0"lardan oluşan Word dokümanlarını açar, eleştirilerimizi kusar ve kaydederiz. Daha sonra bunlar Mac'lerde bir güzel harmanlanır, "şu sayfanın şurası olmamış", "resmin şu kısmından detay alalım" cümleleri yine sanal bir nesneye karşı sarf edilir. Değişiklikler onların üzerinde yapılır.

Neyse ki her ayın başında kağıt halinde görebiliyoruz dergiyi de rahatlıyoruz. Tabii sizin tuzunuz kuru, direkt dergi olarak, yani gerçek bir meta olarak alıgorsunuz. Ama yarın bir gün Level sadece online ortamda hazırlanmaya başlar, hem siz hem de biz, işte o zaman yandık ki ne yandık! Acaba bütün işümüz sadece elektrik akımları olarak varolan bir nesneler toplamı üzerine mi dönüyor acaba?

Şimdi "yine ne saçmamıyor bu?" demiş olabilirsiniz, ama bir amacım var önceki paragraflarda gizlenen. Birkaç hafta önce bir e-posta aldım, eski bir okuyucumuzdan. İnsan faktörünü çok fazla göz ardı ettiğimden yakınıyordu. Dergiden ayrılan veya habersizce köşesi biten yazarları sadece "yazı" olarak görmekten rahatsızlık duymuştu. Neden ayrıldıkları, nereye gittikleri konusunda habersiz olmaktan, o kişinin elindeki dergilerde sıkışık kalmış birkaç sayfa başka bir şey olmaması fikrinden rahatsız olmuştu. Kendi kendimi sorguladım bir süre... Acaba insan yanımıza gerçekten göz ardı mı etmişik? Elektrik akımlarının sonuçlarıyla uğraşa uğraşa ruhumuz

tamamen bir osiloskopa mı dönmüşü?

Şu anda normalden çok daha geç okudugunu sandığım bu yazının sebebi, grafikerimiz Didem. 15 Ekim Perşembe günü, geçirdiği ciddi bir kaza sonucu bacagını kirdi. Haberi aldığında şok oldum, aklıma ilk gelen derginin yetişmeyeceği fikri oldu. Kendimden utanarak uzaklaştırdım o hayırsız fikri. Sonuçta dergi geç kalabilir, hatta lanet olsun, isterse çikmayabilirdi ama bu Didem'in sağlığından önemli değildi.

Ve ne oldu biliyor musunuz? Biz bu aylı nasıl olup da geçici bir grafikerle çıkartacağımı düşünürken Didem aradı ve şunları söyledi "Mac'imi gönderin, ben yapacağım Level'ı!"... Alın size insan faktörü. "Dergiyi boşver, biz bir yolunu buluruz" dedik ama zor gününde bile bizi yalnız bırakmamaya kararlıydı. Mac'inden önce, bir buket çiçek gitti Didem'e, ağladı... Alın size insan faktörü.

Not: Çeçkele olmasa da Didem'ciğe bir "geçmiş ol" da siz demek isterseniz, e-postası didem@level.com.tr'dır.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

Türkiye'de bir türk anlaşılamamış, kıymeti bilinmemiş bir cevherdir Total Annihilation. Onu bilip seven bir avuç oyuncunun kalbine Starcraft ve Warcraft ile aynı yerdedir. Az binimli keskin stratejik anlayışın aksine, içerdeği yüzlerce çeşit birimle ve

inanılmaz bir kaynak kontrolü yapısı ile Total Annihilation'ın yeri apayırıdır.

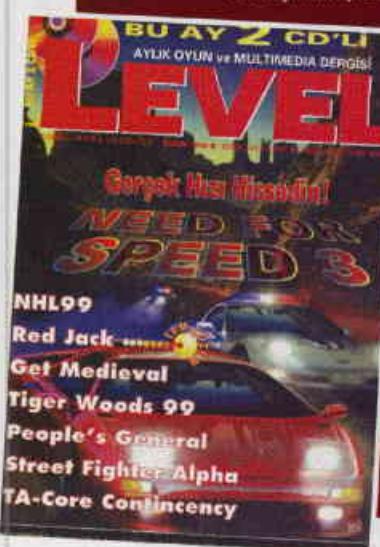
Cıkışından 7 yıl sonra, bugün bile hala yeni birimler eklenen oyunun ek görev paketi Core Contingency bizden iyi bir not almış (10 üzerinden 8)

Aynı ilgi çeken oyuları John Herbert's Grand Prix Championship (9/10), Need for Speed 3 (9/10) ve NHL 99 (9/10) imiş. Bu arada, Fox Kids'de Red Jack the Pirate diye bir çizgi film var, mutlaka seyredin. Nereden çıktı derseniz, Red Jack (7/10) adlı oyunu da bu ay incelemisiz. Çizgi filme alakası yok ama olsun.

3 yıl önce

FIFA'yı Fırat'ın değil de başka editörlerin incelediği o eski, mutlu günleri hatırlar mısınız? Hani hemen hemen her FIFA LEVEL Klasik ödülü alındı, siz de biz de içimizden 'bunda bir yanlışlık var ama...' der, bir türk nerede yanlış olduğunu bulamazdık... İşte bu son yanlışımız oldu PES çıkmadan önceki son FIFA da %92 aldı, ama daha fazla kanmaya cahtık.

Muhteşem ama kol gibi zor Commandos 2 ile uzun süre uğraştık, ama hataları yüzünden takılıp kalanca sınır oldu. Tabii "neden bir önceki ayın kapağına yetişirmediniz?" fırsatımıza yedik birlerinden (%93) Jesuskane yokken de NHL'ler EA Sports'un en iyi ikinci serisiydi (hayır, yaygın kanının aksine ne FIFA ne de NBA değil EA Sports'un en iyi serisi - %90). Red Alert adlı muhteşem oyunun son halkası Yuri's Revenge de bu ayın hâlâ kalanlarından (%88).



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayağınız bir seref madalyasıdır.

80-89 arası: LEVEL HIT

Yanında bu logoyu gordüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alıp olabilirsiniz.

70-79 arası: İYİ

Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmemse de, oldukça iyi bir oyun demektir.

60-69 arası: ORTA

Hafıza ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o

fürden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT

Paranızı harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutfaka vardır.

Yine de son karar sizin.

30-49 arası: KÜTÜ

Uzak dumalar gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimale paranızı çöpe atmış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT

Tan antamıyla rezlet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamanla değmeyecekler.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

CPU: İşlemci gücü.

GFX: Ekran kartı türü ve belleği.

RAM: Bellek miktarı.

HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- The Sims 2
- 2- Rome Total War
- 3- WH40.000: Dawn of War
- 4- FIFA 2005
- 5- CoD: United Offensive
- 6- Doom 3
- 7- Star Wars: Battlefront
- 8- Championship Manager: Season 03/04
- 9- Tiger Woods 2005
- 10- Myst 4

PLAYSTATION 2

- 1- Pro Evolution Soccer 4
- 2- FIFA 2005
- 3- Tony Hawk's Underground 2
- 4- Burnout 3: Takedown
- 5- Star Wars: Battlefront
- 6- Crash Twinsanity
- 7- Def Jam: Fight fro NY
- 8- Shark Tale
- 9- TOCA Race Driver 2
- 10- Resident Evil: Outbreak

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden elde edilmiştir.

yeni değişmedi yükseldi düştü



Altın Klasikler

Geldi sonbahar ayları, oynar gönül yayar... O kadar çok iyi oyun geliyor ki liste hop oturup hop kalkıyor... Bunun bir diğer sebebi de listede yaptığımız düzeltmeler. Geçen ay eklenen Grand Prix 4'ten sonra bu ay da geçen ay eklemiş olmamız gereken CoD: United Offensive'ı giriyoruz. Ayrıca, PES 4 de temelde aynı oyun olan Winning Eleven 8'in yerini alıyor. Silent Hill 4'ün gereksiz yere yüksek olan notunu da %81'e indiriyoruz.

Platform/Oyun Yıl Not | Güncel Not

PC	GTA: Vice City	2003	%96 %94
PC	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94 %93
PC	Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93 %90
PC	Prince of Persia: Sands of Time	2004	%89 %89
PC	Grand Theft Auto 3	2002	%95 %89

RPG

PC	Star Wars: KOTOR	2004	%92 %91
PC	Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94 %90
PC	Baldur's Gate 2	2000	%87 %89
PC	Final Fantasy X-2	2004	%89 %88
PC	Final Fantasy X	2002	%82 %88

AKSIYON

PC	Far Cry	2004	%93 %92
PC	Call of Duty: United Offensive	2004	%90 %90
PC	Call of Duty	2003	%91 %90
PC	Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95 %90
PC	Doom 3	2004	%86 %88

ADVENTURE

PC	Broken Sword 3	2004	%90 %89
PC	Silent Hill 3	2003	%85 %84
PC	Syberia 2	2004	%84 %83
PC	Grim Fandango	1999	%93 %82
PC	Silent Hill 4	2004	%81 %81

FPS

PC	Pro Evolution Soccer 4 YENİ	2004	%95 %95
PC	Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 %94
PC	EA Season 03/04	2003	%93 %92
PC	Madden NFL 2004	2004	%93 %92
PC	SSX 3	2003	%92 %91

SIMULASYON

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

SPOR

PC	Burnout 3: Takedown YENİ	2004	%93 %93
PC	Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98 %92
PC	Need for Speed: Underground	2003	%92 %91
PC	Colin McRae: Rally 04	2003	%92 %90
PC	Grand Prix 4	2002	%93 %89

ONLINE AKSIYON

PC	Unreal Tournament 2004	2004	%95 %94
PC	Battlefield 1942	2002	%92 %88
PC	Joint Operations	2004	%87 %87
PC	Star Wars: Battlefront YENİ	2004	%85 %85
PC	Savage: Battle for Newearth	2003	%87 %85

YARIŞ

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

DEVAŞA ONLINE

PC	City of Heroes	2004	%85 %85
PC	Final Fantasy XI	2004	%85 %84
PC	Asheron's Call 2	2003	%87 %84
PC	Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83 %82
PC	Star Wars Galaxies	2004	%81 %80

Ve 1001 Gece Masalları sona erdi...

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Kana kan!

LEVEL HIT



Nereden nereye... İlk başta sadece saraydan kız kaçırması gerekiyordu prensin. Sonra kum saatinden savrulan kum taneleri krallığı sardı, zombilerle savaşmak zorunda kaldı. Ama bu da bir işe yaramadı. Gitgide daha çok belaya batıyor prens. Şimdi de kırılmış bir zamanda, her şeyi eski haline getirmek zorunda.

İlk Prince'ten bu yana geçen zaman çok uzun. 1990 yılında çıkan ilk oyun bir devrimdi. Sonrasında yapılan devamlarıysa ilki kadar sevilmedi hiçbir zaman. Hatta hep yazıp çizeriz, Prince of Persia 3D tam bir yıkımıdı. Neyse ki Ubi Soft yeni bir takımıyla prensi baştan yarattı ve geçtiğimiz yılın en iyi aksiyon oyununu yapmayı başardı. Peki ya Warrior Within? Belki de The Sands of Time'dan daha iyi, kim bilir?

KÂBUS

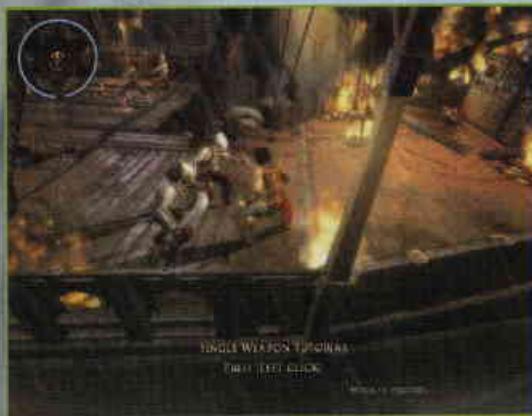
Hikâyemiz The Sands of Time'in bitişinden birkaç yıl sonra başlıyor. Prens, Sultan'ın sarayını tehlikelerden korumak için zamandaki bir çat-

faktan sizigor ve geçmişe giderek kum tanelerinin kum saatinden savrulmasını engellemeye çalışıyor. Eğer bunu başarabilirse, The Sands of Time'ta yaşadıklarını hiç yaşamamış ve Dahaka adında bir yaratığın bedeninde yeniden canlanan veziri yok etmiş olacak.

Warrior Within, oynanış olarak The Sands of Time'dan çok farklı değil. Doğal olarak Ubi Soft iyi bir oyunu her şeyiyle değiştirmek istemiş. Ancak değişen şeyler de yok değil. Ana değişiklik oyunun atmosferinde. PS2 sürümünün demo incelemesinde de yazdım gibi, eski masalsı havanın yerine karanlık, ürkütücü bir atmosfer var yeni oyunda. Sislerin arasındaki kagyip şehirler, göğü delen kulelerle çevrili boş topraklarda yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Kuzgunların kulak tırmalayan çıngılları peşinizi bırakmıyor. Artık kumdan saray gardıyanlarından çok daha fazla belaya başa çıkmak zorundasınız. Bir belirip bir kaybolan, devamlı birçat atan karaltılar; öldürdüğünüzde patlayan leş yi-

yen hayvanlar; gruplar halinde saldırın, çok hızlı kılıç kullanan kuzgun efendileri; duvarlarda yürüyebilen dikenli yaratıklar karşılaşacağınız düşmanlardan birkaçı.

Aradan geçen yedi yıl (The Sands of Time'dan Warrior Within'e kadar geçen zaman) prensi de değiştirmiştir. O da savaştığı topraklar gibi daha karanlık, daha acımasız ve daha kızgın. Eskisi gibi eğlenceli değil, eskisi gibi çok konuşmuyor. Neyse ki yaşılmamasına karşın hareketleri yavaştıramamış. Aksine daha hızlı ve birçok hareketi aynı anda yapabiliyor. Ana yeniliklerden ikincisi de bu zaten. Prens neredeyse Street Fighter'daki Ryu'dan ve Berker'den (kahve içme, yazı yazma, motorla adam ezme vs), daha çok hareket seçenekine sahip. Warrior Within'de "Free-Form Fighting" adında yeni bir sistem kullanılıyor. Bu sisteme art arda, hızlı ve akıcı bir şekilde çok fazla hareket yapabilirsiniz. Düşmanlarınızın üzerlerine tırmanıp arkalarına atlayarak kafalarını kopartabilir, tır-



mandıktan sonra geriye ziplayıp diğerlerine kılıçla vurabilir, sütunların çevrelerinde daire çizerek çevredeki düşmanları biçebilir, yerde yuvarlanarak onları aşağıya atabilir veya arkalarından sessizce yaklaşır boğazlarından tutarak öldürülebilirsiniz. Farklı tuş birlleşimleriyle onlarca hareket yapabiliyorsunuz. Ve bunları yaparken hiç zorlanmıyorsunuz. Çünkü kontroller basit.

Hiçbir oyunda karakter çevreye bu kadar uyumlu değil. Prens oyundaki her bölüme, hatta her objeye uyum sağlayabiliyor. Mesela bir engele çarptığı zaman üzerinden otomatik olarak atlayabiliyor, The Sands of Time'da da olduğu gibi düşerken yine otomatik olarak tutunabiliyor, tutunurken silahlarını kullanabiliyor veya bir yerden bir gere atlarken silahlarını hızlı bir şekilde yerine koyabiliyor. Bunlar ilk oyunda da vardı, ikinci oyunda da

var. Ama ikinci oyunda prensin çevredeki etkileşime girebileceği objelerin sayısı artırılmış. Sütunun çevresinde dönenbilmeniz de bunun bir örneği. Ne var ki bu sistem sadece oyunun hızı ve akıcı bir şekilde oynamasını sağlamıyor. Aynı zamanda dövüş sisteme de katkıda bulunuyor. İstedığınız anda, istediğiniz yerde, istediğiniz silahla savaşabilirsiniz.

İSTEDİĞİNİZ SİLAH!

Bir dakika, biri "silah" mı dedi? Ha, ben dedim. Silahlar bir diğer yenilik. İlk oyunda sadece kılıç ve bıçak kullanabiliken, yeni oyunda kullanabileceğiniz silah sayısı çok daha fazla. Çevrede bulduğunuz veya düşmanların üzerinden çıkan silahları ikinci silahınız olarak kullanabiliyorsunuz. Yani artık iki silahla aynı anda savaşabiliyorsunuz. Bunun için de çok fazla alternatifiniz var. Oyunu birkaç saat oynadığınızda, 10'dan fazla silah kullanmış olacaksınız. Bunların arasında yeni kılıçlar, balta ve benzeri şeyler bulacaksınız. Tek silahla yapabildiğiniz hareketlerin yanında, çift silahla da farklı hareketler gerçekleştirilebiliyorsunuz. Ayrıca her silahın farklı bir etkisi var. Mesela

PRENS KULLANIM KILAVUZU

Warrior Within'de nasıl uzun pas verip nasıl orta yapacağınızı ve gol yollarında nasıl etkili olacağınızı anlatıyoruz.

Tek silahla dövüş

Mouse sağ: Blok

Mouse sağ + X: Art arda seri vuruş

Ex: 2: Düşmanın arkasına atlayıp fırlatma (peki)

E + mouse sağ: Düşmanın arkasına atlayıp kafa ucuurma (peki uçurmak)

Space + E: Düşmanın arkasına atlayıp tekme atma

Space + mouse sağ + mouse sağ: Düşmanın arkasına atlayıp ikiye ayırma

Düşmanın doğru Space + Space: Düşmandan güç alıp geriye atlama

Cift silahla dövüş

E + E + E: Art arda seri vuruş

Mouse sağ + E: Sağ eldeki silahla vurus, çevrede dönerken vurma, çift silah direk vurus

E + mouse sağ: Sol eldeki silahla vurus, eğlip çevrede daire çizerek çift silahla bıçma

Diğer

Herkângi bir sütuna doğru mouse sağ veya E: Sütun etrafında dönerken kılıç savurma

Space + C + C: Düşmanın önüne atlayıp alttan kılıçla vurma

E'ye basılı tutarak sağ tarafta C: Bojudan tutma



BRÖDERBUND HAKKINDA

Orijinal Prince of Persia'nın yapımcısı Bröderbund'un tek oyunu Prince of Persia değil. Spectrum ve Amiga gibi platformlarda birçok hit oyun çıktı. Bröderbund. İşte bu oyunların tam listesi:



Lode Runner - PC, Apple II, NES, Atari ST, C64, VIC-20 [1983]

Prince of Persia'nın çıkışından tam 7 yıl önce Bröderbund mükemmel bir oyuna imza atmıştı. Sonradan yeni versiyonları da yapılan Lode Runner'da 150 bölüm boyunca düşmanlara uşakalanmadan altın toplayıp çıkış kapısından kaçmaya çalışırsınız.



Karateka - PC, Apple II, Atari 7800, C64, ZX Spectrum [1984]

Karateka, PC için yapılan ilk dövüş oyunlarından biriydi. Oyunda Karateka adında bir dövüş ustasını kontrol ederek prenses Mariko'yu kalede yaşayan kötü Akuma'nın elinden kurtarmaman gerekiyordu. Lode Runner gibi Karateka da zamanının ilerisinde bir oyndu.



Wings of Fury - PC, Apple II, Game Boy Color, Amiga, C64 [1987]

Bir destek uçağınızı kontrol ettiğiniz ve roket, bomba, top gibi silahlar kullandığınız Wings of Fury, aynı zamanda Game Boy Color'a çıkan ilk oyunlardan biriydi. Belki komik gelecek ama oyunındaki en zor seyirlerden biri uçarı havalandırmaktı.

Digeroyunları: The Backyard, The Battle of Olympus, Choplifter, Drol, Galleons of Glory: The Secret Voyage of Magellan, In the 1st Degree, Joan of Arc: Siege and the Sword, The Playroom, Prince of Persia, Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame, Prince of Persia Collection, Serpentine, Space Quarks, Stealth, The Toy Shop, The Treehouse, Where in Europe is Carmen Sandiego?, Where in the USA is Carmen Sandiego?, Where in the World is Carmen Sandiego?, Where in Time is Carmen Sandiego? (Hakketten, kimmiş ve nerdeymiş bu Carmen yaw, merak ettim – BLX)



Siluetler bicak atarken sağ fare tuşuya korunun



balta ağır, ama fazla hasar veren bir silah.

KUŞBAKİSİ

Oyunun yapısında da bazı değişiklikler var. Warrior Within'deki aksiyon dozu, ilk oyunдан en az iki kat fazla. The Sands of Time'daki bulmaca/aksiyon oranı daha dengeliken, Warrior Within'de aksiyon

neredeyse hiç durmuyor. Nefes almadan devamlı düşmanlarla savaşıyorsunuz. Diğer yandan çevrede de durmaksızın devam eden bir hareketlilik var. Bu prens kadar sizi de yoruyor. Ama yapabildiğiniz hareket sayısının çok fazla olması bu yorucu oyunu eğlenceli hale getiriyor. Oyunun durduğu zamanlardaysa çevre bulmacala-

rı devreye giriyor. "Bulmaca" derken adventure oyunlarındaki bulmacalardan bahsetmiyor. Tomb Raider'daki gibi, bulunduğunuz yerden nasıl çıkacağınızı bulmaya çalıştığınız bölümler bunlar. "Tomb Raider" diyecek kötü bir örnek verdim, farkındayım, ancak Warrior Within'deki akılçılca tasarılanmış bölüm tasarımları ve prensin çok esnek, uyumlu, çevresince sevilen biri olması (?), bu bölümleri sıkıcı olmaktan uzaklaştırıyor. Ayrıca Tomb Raider'daki kadar basit ve saçma değil çıkış yolları. Birçoğu zekice tasarlanmıştır.

Warrior Within'de düşmanlarınız kadar tuzaklarla da uğraşacaksınız. Bahsettiğim çevre bulmacalarında çıkış yolunu bulurken bu tuzakları da geçmek zorundasınız. Eskiinden daha fazla tuzak var olsa. Bu kez. Geçmek için fazla dikkatli olmanız gerekiyor.

Yeni oyun da düşmanlarınıza boss'lar da eklenmiş. İlk oyunda sadece oyunun sonunda bir boss'la karşılaşırken, Warrior Within'de boss'larla sık sık savaşacaksınız. Bunların arasında devasa bir taş yaratık da var. Brute. Brute dizlerinin üzerinde dururken üzerine tırmanıp kafasına kılıçla vurabiliyorsunuz. Ancak bu biraz riskli. Çünkü siz alıp duvara fırlatabilir ve canınızı acıtabilir. Brute üzerinde doğru koşmaya başladığında yapmanız gereken tek şey var: Kaçmak. Boss'ların sadece bölümün sonlarında karşısına çıkmaması da monotonyu kırıyor.

Warrior Within'de oyunu renklendiren birçok detay da var. Mesela çevredeki büyük sandıkları kırdığınız za-

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

AKSIYON

www.avaturk.com

Yapımcı: Ubi Soft	Medya: 1 CD	Fiyat: 70 YTL
Dağıtıcı: Avaturk	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 16+
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> Ağ	<input type="checkbox"/> 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Yok		
Minimum	Onerilen	
1000 Mhz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX	1500 Mhz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX	

Düzenleme: Normal

İngilizce gereksinimi Yok

Zorluk: Orta



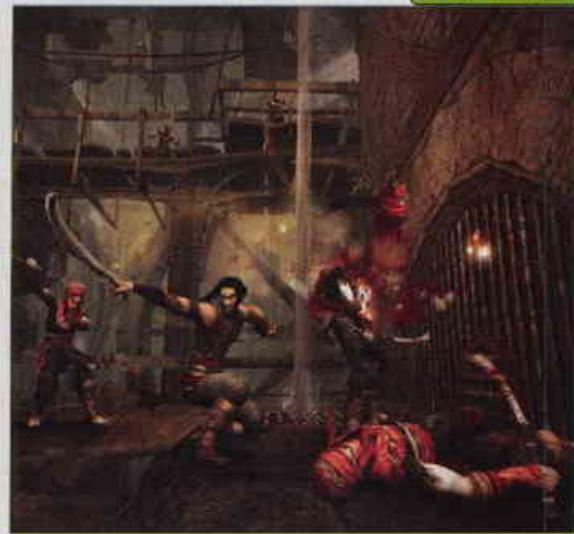
Hoparlör ve Ses Desteği

- Direct Sound 3D
- 24 bit HD
- 4+1
- 5+1
- Dolby Surround

LEVEL NOTU

Alternatifler: Tomb Raider, Angel of Darkness, Prince of Persia: The Sands of Time

89



man menüden ulaşabileceğiniz yeni bir artwork açılıyor.

İlk oyunda da olduğu gibi zamanı geriye alabiliyorsunuz. Bunun işleyışı eskisinden farksız. Ama bu kez zamanı yavaşlatabiliyorsunuz. Bu da birçok yerde işinize yarıyor. Mesela geçeceğiniz kapının kapanmaması için kapıyı açan düzeneğin üzerinde durmanız gerekiyor, ama yer değiştirdiğinizde kapı kapanıyor. Bu noktada zamanı yavaşlatıyorsunuz ve kapı kapanmadan geçebiliyorsunuz. Tabii bunu farklı yerlerde de kullanabiliyorsunuz.

PEKİ YA?

Warrior Within gerçek bir aksiyon oyunu. Kompleks bölüm tasarımları, tuzaklar, fazla sayıda hareket yapabilme olanağı, onlarca silah, esnek ve hızlı bir karakter. Peki, bu oyunun hiç mi kötü yanı yok. Var elbette, olma(z) mı? İlk olarak oyunun karanlık atmosferi, kimilerinize The Sands of Time'in masalsı havasını aratabilir.

Oyundaki düşmanların çok çeşitli olması bir eksiyi sayılabilir. Bazen o kadar çok aynı tipte düşmanla savaşıyorsunuz ki, sıkılıyorsunuz. Eskisine oranla daha fazla, ama yine de yeterli olmadığını düşünüyorum. Buna ek olarak, her ne kadar bölüm tasarımları mükemmel yakın olsa da, çıkış bulmacaları bazen bunaltıyor ve oyunun hızını düşürebiliyor. Ara ara karşınıza çıkan normal bulmacalarla dengeli. Bu noktada bir sorun yok.

Kamera yine problemlidir. Basacağınız tuş kameraya göre değişiyor. Örneğin kapıyı açmak için bir kolu hareket ettirirken, kamera değiştiği için sadece sol tuşuna basmanız yeterli olmuyor. Ama asıl sorun bu değil. Buna

zamanla alışabiliyorsunuz. Sorun, kamerayı bazen değiştirememeniz. Oyun bazı noktalarда kamerayı sabitliyor. Ve F tuşıyla birinci kişi kamerasına geçmenize rağmen çevrenizde neler olduğunu net bir şekilde göremiyorsunuz. Buna benzer durumların dışındaysa kamermanın pozisyonunda bir problem yok.

Kontrollerin basit olduğundan bahsetmiştim. Fare ve klavye birleşimiyle savaşmak her zamanki gibi kolay olmuş. Ancak bu oyun için PS2 gamepad'ının çok daha kullanışlı olduğu kesin. Çevreye bakma, silah kullanma ve hareket etme tuşlarının bir arada olması bir avantaj PS2 için. PC'de fareyle kameralı

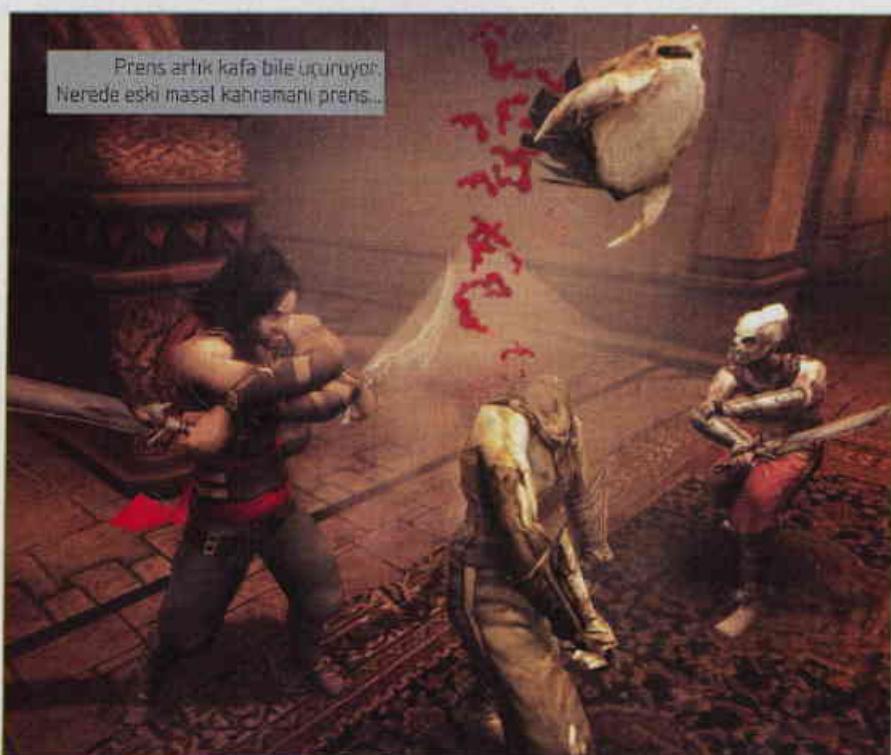
ayarlamak ve kameraya göre bir tuşa basmak, özellikle duvarlarda yürümenizi gerektiren bölümlerde çok zor. Kontrollerin sade ve akıcı olmasıyla Warrior Within'in en önemli avantajı.

Grafiklerin The Sands of Time'dan daha iyi olduğu yadsınamaz. İlk oyunda olmayan bazı yansımalar efektleri oyuna eklenmiş. Açılmış sahnesindeki gemi zemininden de grafiklerdeki gelişime anlaşılabiliyor.

SON

Yapımcı ekip PoP Team yine yapabileceği en iyisini yapmış. Ufak tefek sorunların dışında oyun mükemmel yakın. İlk oyunu sevdiyorsanız bu oyunu da seveceksiniz. Bu arada, elinizde Tomb Raider: Angel of Darkness varsa bu oyunu da alın. Sadece ikisini yan yana koymadık farkı görebilmek için.

_Fırat Akyıldız



SAVAŞ DEVAM EDİYOR

Eğer bilgisayar oyunları ile ilgileniyorsanız, strateji oyunlarına az da olsa ilgi duyuyorsanız, Total War kelimeleri sizler için bir seyir ifade ediyor olmalı. Eğer etmigorsa ya bu sayfada pek vakit geçirmeyeceksiniz ya da yazısı bir güzel okuyup –olur da yapılsısa– bir sonraki

anlarından birinde punduna getirip "Jesus bak bakalım ne videosu bu" diyerek saldıgı zehir hala damarlarında dolanmakta. Videoyu gırıp de girdiğim krizden ancak oyunu oynadıktan sonra çababilmiş olmam hoş tabi. Şimdi beklerken değil, oynarken hasta oluyorum.

Bu evlerin birbirinden bir farkı olduğu pek söylemeyecez ama seçtiğiniz tarafa göre savaşa biraz daha seni girmeniz olası. Bu seçim bölgünü astıktan sonra hem aynı hem de çok farklı bir Total War oyunu ile karşı karşıya kalıyorsunuz. Grafik anladıkta farklılıklara dahi



Total War oyunu incelemesinde çoğunuğun içinde yer alacaksınız. İlk Total War oyunu olan Shogun beni tam manası ile monitor başına civilemişti. İkinci oyun ise bir iki civi daha çapık iğiden iyiye esir etmiştir. Esaret günlerini geride bırakmışken daha büyük bir eziyet başlıdı benim ve benzerlerim için: Rome Total War duguruldu. Ekran görüntülerini hadi bakalım dedirterken en büyük hainliği yine Sinan yaptı. Sinan'ın "Gel bak, bilmem ne videosu..."

Hasta olmanın ilk sebebi hayallerim gerçek oldu. İkinci sebebi ise en büyük kabusum gerçek oldu ve ekran kartım bozuldu. Şu memlekette her türlü alışverişin online yapılması bir çok açıdan avantajlı olsa bile parça değişimi muhabbeti acılar çekmenize neden olabiliyor. Her neye laf salatasına son verelim ve yeni bağımlılığımıza merhaba diyelim.

EVİM, ENTRİKA DOLU EVİM

Oyunu 3 Roma evinden birini seçerek başlıyo-

sonra degneceğim. Oyunun tanıtımlarında her ne kadar savaş olayı ön planda tutulsrsa da oğunda çok daha fazla mevcut. Daha önceki oyunlarda biraz zayıf kalan diploması olayı elden geçirilmiş. Oyna oldukça derinlik katlığı bir gerçek cunku ailenizin adını yükseltmek dışında başka amaçlarınız ve sorunlarınız mevcut. Bunların başında Senato'yu hoş tutmak geliyor. Senato'yu kaale almadan harket etmeniz de mümkün, ancak Senato'nun

Uzun bekleyişlerin üzünlü bitmesine ne kadar da alışmıştık hâlbuki

ROME
TOTAL WAR

LEVEL CLASSIC



İsteklerini yerine getirerek Roma İmparatorluğu'nda hızla yükselen bir, daha büyük güçe ve rütbelere daha kısa zamanda ulaşabilirsiniz. Tabii sivrilidikçe daha fazla göze batacağınızı, sağlam bir müttetikten çok bir tehdit olarak görülmeye başlanacağınıza da unutmayın.

Senatonun verdiği görevler başlarında diğer milletler ile diplomatik bağlar kurmanız ya da minik ayaqlanmaları bastırmanız türünden şeyler. Ancak bu dandık görevlerde başarılı oldukça ve senatodaki yeriniz sağlamlaştırıcı daha hatırı sayılır görevler almaya başlıyorsunuz. Roma'nın sınırlarını korumaktan bir milleti haritadan silmeye kadar gidebiliyor bu görevler. Tahta göz koyduysanız farklı yolları izlemeniz de mümkün elbette. Ancak istenir hoş tutun ister tutmayın, bir zaman sonra Senato'yla karşı karşıya gelmeniz kaçınılmaz. Yukarıda belirttiğim gibi bir tehdit haline geldiğinizi düşündükleri anda ölüm fermanınızı imzalarlar. İşte tam bu noktada Roma'nın kaderi tam manası ile sizin elleninizde oluyor.

HAKİKİ STRATEJİ

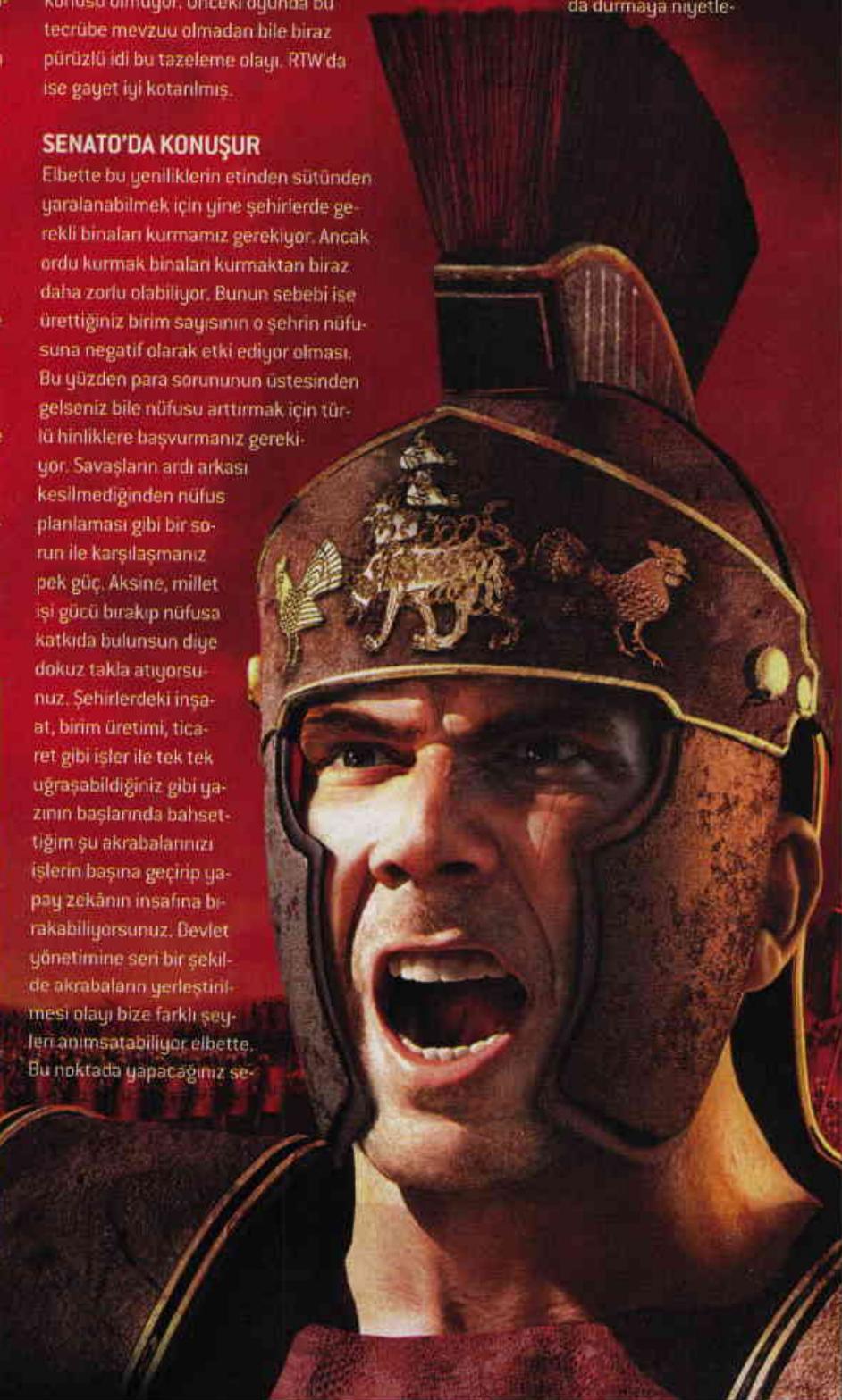
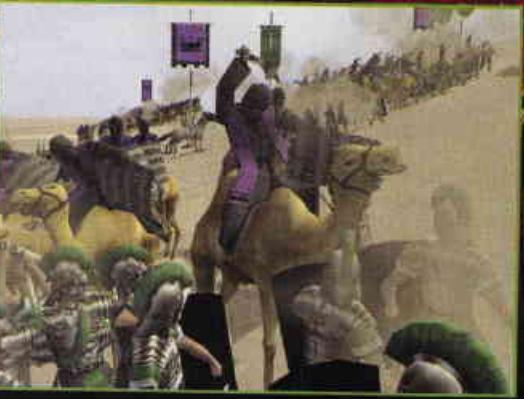
Oyunda varlığımızı sürdürmemiz için gereken baba- ve oğlu sistemi agnen korunuyor. Ancak önemli bir nokta, eş, dost, akraba ve çocuklarınızı da belli görevlere getirebiliyor olmanız. Yani soy ağacı olayı biraz dallanıp budaklanmış. Ve yine alıştığınız üzere, aile fertlerini hatta tutmanız gerekiyor. (Oh be; bir yenilikten daha bahsedebileceğim şimdiler). Eskisinden farklı olarak bu aile fertlerini özelliklerine göre belli görevlere atayabiliyoruz. Tecrübe kazandıkça bu fertleri geliştirebildiğimiz gibi arıtan sayesinde daha kalite silahlara, zırhlara sahip olabiliyor ya da bir bölgenin hem maddi gelirini hem de üretimi ikiye katlayabiliyoruz. Tabii kalkıp başarılı bir generali tarmış dayalı bir bölgeye vali yaparsanız olumlu ne yazdıysam tam tersi ile karşılaşıyorsunuz. Karakter ge-

liştirme sistemi bana çooooook hafif bir RPG kokusu verdi. İyi de geldi. Aynı gelişme ve geliştirme olayı ordularımız için de geçerli. Askerlerimiz savaştıkça tecrübe kazanıyorlar ve biz efendilerine daha iyi hizmet ediyorlar. Savasta kaybettigimiz askerlerin yerlerini, birlüklerimi sehirlerde dindendirerek (o şehir o birliği üreten binalara sahipse) doldurabiliyoruz. Adı geçen birliğin kapıları belli bir oranın altında ise bir tecrübe kaybı söz konusu olmuyor. Önceki oyunda bu tecrübe mevzuu olmadan bile biraz pürüzlü idi bu tazeleme olayı. RTW'da ise gayet iyi kotanılmış.

SENATO'DA KONUŞUR

Ebette bu yeniliklerin etinden sütünden yaralanabilemek için yine şehirlerde gerekli binaları kurmamız gerekiyor. Ancak ordu kurmak binaları kurmaktan biraz daha zorlu olabiliyor. Bunun sebebi ise ürettiğiniz birim sayısının o şehrin nüfusuna negatif olarak etki ediyor olması. Bu yüzden para sorununun üstesinden gelseniz bile nüfusu artırmak için türlü hinliklere başvurmanız gerekiyor. Savaşların ardı arkası kesilmediğinden nüfus planlaması gibi bir sorun ile karşılaşmanız pek güç. Aksine, millet işi gücü bırakıp nüfusa katkıda bulunsun diye dokuz takla atıyorsunuz. Şehirlerdeki inşaat, birim üretimi, ticaret gibi işler ile tek tek uğraşabildiğiniz gibi yaşının başlarında bahsettiğim şu akrabalannızı işlerin başına geçirip yapay zekânın insafına bırakabiliyorsunuz. Devlet yönetimine seri bir şekilde akrabalannızın yerlestirmesi olayı bize farklı şeyler anımsatabiliyor elbette. Bu noktada yapacağınız se-

çimlerin öneminden bahsetmeliyim. Kendi kurdugunuz şehirlerde işler zaten istediğiniz şekilde yürüyor. Ancak kuşatma sonunda bir şehri ele geçirdiginizde karşınıza farklı seçenekler çıkıyor. Daha önceki oyunlarda karşılaştığımız bilmem kaç bina yok oldu muhabbeti yerine bir iki seçenek olması güzel. Genelde can düşmanlarınızı kılıçtan geçirmek iyi bir seçenek. Ortadan kaldırığınız bir milletin son şehri ve askerleriyle karşılaşır durmaya niyetle-



nenlere hoş bir mesaj yollamış oluyorsunuz. Bir işyan tehlikesini gözle alıp şehri ve yerli halkın olduğu gibi korumanız da mümkün. Eğer milyonlarca asker getmiyor ve orduya katacak adam bulmaka zorlanıgorsanız hayatı kalan herkesi köle yapabiliyorsunuz. Bu seçenekçe başvurduğunda köle nüfusu mevcut şehirlerine ekleniyor. Hareket alanınız biraz daha geniş kısaca. İşin güzel yanı yaptığınız her hareketin diploması etki ediyor olması. Herkesi kılıçtan geçirdiğiniz daha zayıf milletlere söz geçirmeniz kolaylaşıyor ya da uzun zamandır masa üstünde kalan bir ticaret antlaşması bir anda onaylanabiliyor. Aynı zamanda Senato'nun öfkene hedef olmanız da mümkün.

Artan gücünüz herkese batıyor. Dâhilî ve harici bedhahlar bir araya gelip girtığınızı kesmeye çalışıyorlar. Elbet te olan bitenden haberدار olmak ya da işimize gelmeyen karakterleri ortadan kaldırınmak için gine casuslarınızma ya da suikastçilerimize başvurabiliyoruz. Ailede evlendirecek adam sayısı bol olduğundan sıkça mantık evlilikleri yap-

tırma yol da açık. Diploması olayı iğiden iyiye geliştiğinden midir nedir, elçilerin önemi oldukça artmış. İncik cincik ticaret anlaşmalarına göndererek pişirdiğimiz tecrübeli elçiler bizlere daha önce hayal ettigimiz ancak ulaşamadığımız birçok imkân sunuyor. Haritanın ulaşamadığımız yerleri hakkında ayrıntılı bilgiler, bir Ülke ile savaşmak zorunda kalmadan topraklarından ordumuzu geçirmek, ortak savaşlara girebilmek ya da en basitinden siki paralarlıklar yapıp ticaret getirisini artırmak ve daha bir çok yarıları olabilir. Dallanan budaklanan diploması strateji haritasında geçeceğiniz zamanı da ikiye katlıyor.

Haritamız eskisinden çok daha canlı olduğunu-

dan bu durumdan pek şikayetçi olmak mümkün değil. Canlıdan kâstım, birçok olayı gerçek zamanlı görebiliyorsunuz. Ayrıca şehirler de eskisi gibi bir isimden ibaret değil. Kanlı canlı karşımızda dikkiliyorlar. Eklediğimiz her şeyi görebildiğimiz gibi strateji haritasında dağ, bavur, ova, irmak gibi ayrıntıları net bir şekilde görebiliyoruz. Düşman bireylerinin hareketlerini canlı bir şekilde izleyebiliyor, uygun bir yer bulup o noktada pusuya yatabiliyoruz. Özellikle büyük ordulara dar geçlerde saldırarak zayıflatmak, hatta doğru takıtlarla çok az adamla ortadan kaldırmak bile mümkün. Yok, "geçsinler adam gibi savaşacağım ben" diye sansız en azından gelenden gi-

denden hâberdar oluyor, hazırlanmak için zaman kazanıyorsunuz. Strateji haritasından savaş alanına indiginiz anda da genel yer şekilleri hakkında zaten bilgi sahibi olduğunuzdan keşif gezileriniz çok daha kısa süregor.

BULUŞURUZ ER MEYDANINDA

Dürüst olmak gerekiyse meydanlardaki savaşlarda grafikler ve göğüs göğüse çarpışmalar dışında pek bir yenilik yok. "Peki onlar abartıldığı kadar var mı?" derseñiz tüm benignimle "Var!" derim. Meydanda canınızı sakabilecek tek nokta, bütün birimlerin bir örnek olması. Tamamı aynı kalıpta olmuştu. Bir iki varyasyonlu olasıdı daha hoş olurdu elbette. Aynı surat aynı sakal battıyor adamı. Ama bulduk şimdi, bunamayalım. Askerlerin göğüs göğüse çarpıştığı sahneler gerçekten seyre değer. Çok şükür boş sallayan bir tane gitgit yok er meydanında. Oyunun ara sıra saçmaladığı oluyor elbette. Ancak bunlar ellî askerin kaçan iki düşman askerini kovaladığı antara denk geliyor, yani pek sorun değil. Askerlerin film tâdında çarpışmalarının ve yeni grafik motorunun bir iki artışı daha var. Kamera ile ufak bir gezinti yaparak düşmanın ne yaptığını ya da yapacağını anlamak mümkün. Mızraklarını ileri doğru tutan ölü safları diz çökmüş bir halk oğulları ekibi görünce "Hmm, bu adam beni bekliyor" değıp, atlı birliklerini düşmanın arkasından dolandırıp, okçular ile oyalarak gibi ufak seyler deneyebilirsiniz. Ha unutmadan, paldır küldür gi-

ROME TOTAL WAR

STRATEJİ

www.activision.co.uk

Yapımı: Creative Assembly

Medya: 3 CD

Fiyatı:

Dağıtım: Activision

Orjinal Olarak Çıkarılacak

Yaş sınırı: 13 yaş ve üzeri

Multiplayer: ■ Internet

■ Ağ

■ 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Direct Sound 3D, 5+1, 24 bit HD

Minimum

Önerilen

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GF

24 GHz CPU, 1 GB

Yılbaşı: 13 yaş ve üzeri

256 MB GF

128 MB GF

GB HDD

3 GB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

■ Direct Sound 3D ■ 24 bit HD

■ 4+1 ■ 5+1

Dolby Surround

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereklimi: Normal

Zorluk: Normal

Grafik



Ses



Dynamiklilik



Multplayer



Eğlence



LEVEL



NOTU



Alternatifler: Total War oyunları

Arıtlar/Eksiler

- ▲ Grafikler ve atmosfer, derinleştirilmiş diplomasi ve mikro yönetim

- ▼ Yapay zeka çok nadiren saçılıyabiliyor

- ▼ Deniz savaşları hala yok



rıstığınız her savaştan yenik ayrılacaksınız, haberiniz olsun. Yapay zekâ gayet düzgün çalışıyor. Askerler ne kadar tecrübeli ya da iyi donanımlı olursa olsun kendilerini güvende hissetmek istiyor. Bir anda olmadık bir yerden saldırın düşman ordunuzu gafil avlayabiliyor. Bu gibi durumlarda sayı üstünlüğünüz de beş para etmiyor. Hava koşulları, yer şekilleri, sayı üstünlüğü gibi etkenleri düşünerek matematik yaparken ağınıza açık bırakan sahneler savaşı kaybetmenize neden olabilir.

Oyunun en görkemli anları şehir kuşatması. Savaşın kalelerinden taşıp şehirdere girmesi muhteşem. Binaları kullanan askerler, tepenize yağan taşlar ve oklar, duvarları delmeye çalışan kuşatma silahları. Anlatılmasına imkân yok, mutlaka yaşamamız lazımdır (Abartıyor olabilirim, aman arada beni ugarın). Oku yiyen atılıann düşüsü, sahneye giren fillerin bir seferde bir kaç askeri haritanın diğer ucuna fırlatması gerçekten enfes görüntüler. Kamera sistemi aynı, ancak yeni motor ile çok daha esnek ve kontrolü kolay. Hemen hiçbir sahneyi kaçırmayorsunuz. Artık 3D olan askerlerimiz ve kuşatma silahları ise oldukça detaylı tasarlanmış. Kuşugdu, ağacıydı, hava koşullarıydı zaten capcanlı olan hanıtlar ise 3D birimleri-

mizle iijice hayat buluyor ki dadından yinmez. Ancak beni sinir eden tek bir şey var savaş alanında, zırt pırı ekranın köşesinden fırlayıp akıl veren danışmanımız. Tamam, kabul ediyorum, zaman zaman ihtiyaç oluyor kendisine ancak en basit seyleri kalkıp anlatmaya başlaması iç bayıyor. O yüzden kapatın gitsin. Deniz savaşları dışında oyunun bu bölümünde bir hedef kırıklığı yok. O mecrada ise "çok gemisi olan kazansın" ve "parşomen scoreboard" mantığına aynen devam.

SESİ SOLUĞU

Sisteminiz müsaade ediyorsa 1600x1200 çözünürlükte bir savaş bol bol masa üstü resmi sahibi yapabilir sizi. Savaş meydanına sokabildığınız maksimum sayıda birim dövüşürken FPS ciddi anlamda düşüyor. Ancak bir kuşatma söz konusu ise bu düşüş şehrinde ekrana girmesi ile dramatik bir hale gelebiliyor (laf aramızda 9 FPS). Ancak sürekli yakın plana duracağınızdan sisteminiz ortalamannı üstünde ise çok bir sorun yaşayacağınızı sanıyorum. Yeni nesil bir ses kartına sahipseniz 24 bit oynaya girmeye yolunuz da açık. Hele iki bir hoparlör setiniz mevcutsa ne mutlu sizler. Menülerde ya da savaşta çalan müzikler

muhteşem olsa da çatışmanın gürültüsü gerçeğten bambaşka. Ana senaryo olan Roma'yı oynamakla karşılaşığınız milletler birbir oynanabilir hale geliyor. Böylece toplamda 12 ayrı campaign sahibi oluyorsunuz. Yeniden oynanabilirlik katsayısı bu şekilde yükselirken Historical Battles modu oyuna ayn bir tat katıyor. Bazı savaşları oynayabilmek için biraz zaman harcamanız gerekiyor hali ile. Neysiz RTW'nin Silent Hill'den.

SON

Total War oyularından bahsederken strateji rehberi moduna girmeyen nedense. Her şeyi paylaşmak, cılgınca anlatmak istiyorum ancak ne mümkün. Kisacası, RTW muhteşem bir strateji oyunu. Strateji bölümünde özellikle diplomasideki değişiklikler ve gerçek zamanlı 3D haritası ile sağlanan esneklik ve derinlik, savaş bölümünde ise yeni grafikler, destansı savaş sahneleri ve şehirlerin olaya katılması inanılmaz bir atmosfer yaratıyor. Bu yıl içinde oynadığım en iyi oyunlardan biri. Daha da önemlisi yıldır oynadığım en iyi strateji oyunu. Ne yapın ne edin, bu oyunu edinin.

Jesuskane



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 savunçları cesur Ultramarinerler, yaratık tehdidi Tyranid'lere karşı "Battle For Macragge" de çarpışıyor. Uzak geleceğin merhametis karanlığında iki rakip arasında geçecek mithîş savalar siz bekliyor. "Battle For Macragge" başlangıç setinin içinde 10 plastik Space Marine, 10 Termagant, 8 Genestealer, 8 Spore Mine, düşmüş bir uzay gemisi, objektif, zar, celvel ve şablonlar bulunmakta. Setin içindeki 32 sayfalık bir el kitabı kuralları adım adım öğrenmenizi sağlayacak. Ayrıca, yeni Warhammer 40000 kural kitabı'nın 92 sayfalık bir versiyonu da sete dahil.



YENİ

WARHAMMER FANTASY BAŞLANGIÇ SETİ

Boya Setleri - Kural Kitapları - White Dwarf



Yüzüklerin Efendisi Masaüstü Strateji Oyunu Setleri



SİHIR
HOBI DÜNYASI

Türkiye Genel Dağıtıcı

SiHİR oyuncak kitap hediyelik eşya elektronik ve dış ticaret limited şirketi
Hasırcı Cad. Sinanpaşa İş Merkezi Kat.2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL
Tel: 0212 227 9955 Fax: 0212 327 6052 E-mail: info@sihironline.com www.sihironline.com

Bir zamanlar, çok uzak bir galaksi idi...

Star Wars Battlefront

Ama artık günlük hayatımızın bir parçası

LEVEL HIT



Star Wars son günlerde iyiden iyiye bilinir oldu. Ne filmleri, ne de evreni ile alakası olmayan insanlar **Star Wars Galaxies** ile bu dünyaya giriş yaptı. Bugüne kadar çıkan sayısız SW oyununun yarattığı genel bir hayal kırıklığı vardı. Jedi Knight ile gaz alan, KOTOR ile kendinden geçen kitleyi SWG kesmez bir hale getti. Zaten aksiyon oyunlarına daha yatkın olan bünyem uftan durumu kaldırılamaz bir hale gelmekte, monitör başında aksiyon dolu gecelerin özlemi içimi kemirmekte idi (Jes, iyi misin? – BLX).

Tamam da neden yazabiliyorum bunları şimdilik burada? Amacım **Battlefront**'un beni neden bu kadar etkilediğini ve eğlendirdiğini anlatabilmek. Kalkıp da "Kayırıgorsun işte" derseniz, kendimi temize çıkarabilmek için belki de. Uzun zamandır beklediğim **Rome Total War**'ı bile install listemde bir basamak geride atmaya başardı. Utanıyorum kendimden ama ne yapayım.

EVVEL ZAMAN İÇİNDE

Daha önce yazmış olduğum **BF1942** benzeri oyunların incelemelerinde, bu tür oyunların artık baymaya başladığından bahsetmemiştüm. **SWB**'nin hatırlına bu bayma eylemini biraz eritemek istiyorum. Çünkü **SWB** bizlere filmlerden bildiğimiz çarpışmalarda yer alma imkânı sunuyor. Hem de **Battlefield** tarzı, çok oyunculu bir savaş imkânı. Peki, yeterli mi bu kadar? Gayet yeterli. **SWB** de yaptığınız yapacağınız hemen herşey **BF** serisinden bildiğiniz **Conquest** modu ile sınırlı. Sayısı oldukça fazla olan kocaman haritalarda düşmanı geri püs-kürtmeye, belli noktaları ele geçirip elde tutmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken zaman zaman Darth Vader, Count Dooku, Master Windu gibi karakterler de imdadımıza koşuyorlar ve çarpışmada aktif olarak yer alıyorlar. Ancak ne yazık ki bu karakterleri kontrol etmek gibi bir şansımız yok. Luke Skywalker bile zaman zaman çarpışmalarda yanımızda yer alıyor. Bu karakterler kontrol edilemiyorlar ancak daima **God Modda** olduklarından oldukça yardımını dokunabiliyor. Galactic Invasion modunda bu karakterleri savaşa katabilmeniz için belli şartları yerine getirmeniz gerekebiliyor. Ancak şanssızlıklar bu kadar ile sınırlı sayılabilir.

TIE Fighter, X-Wing, AT-ST, Speeder Bike, AT-AT Tank, Hellfire Droid ve daha birçok aracı kullanmanıza imkân tanıyor.

Öyunda Rebels ve Empire dışında oynanabilir iki güç daha bulunuyor. Bunlar son filmlerde tanıttığınız Droid Army ve Clone Army.

ÇOK UZAK BİR GALAKSİYE

Oyunun multiplayer modu dışında botlara karşı oynayabileceğiniz iki tek kişilik mod

da bulunuyor. Bunlardan ilkisi Historical Campaign. Bu mod size iki ayrı çizgisel yol öneriyor. Aslına bakarsanız sırası ile oyinarsanız tek bir bölümden oluşuyor. Eski filmleri ya da bir ve ikinci filmleri ayrı ayrı oynayabiliyorsunuz. Burada can sıkıcı nokta istediğiniz tarafı seçmemeniz. Öyunda 4 ayrı taraf olmasına rağmen bunu size pek hissettirmiyor. İyi ile kötüünün epik savaşında üçüncüye ne düşer bilirsınız. Tek kişilik modu oynarken kronolojik sıra ile tüm cephelerde ve çatışmalarda yer almıyor. Bunu yaparken her 4 ayrı tarafta da bulunduğuuz cepheye göre yer alıyzsunuz. Her haritadan önce filmlerden alıntı ara videolar girerek, nerede olduğumuzu ve aslında haritayı ele geçirerek hikâyeyin hangi bölümünü tamamlayacağımızı açıklamış oluyorlar. Botlar da armut toplamadığından bazı bölüm-



leri sık sık baştan oynamanız gerekebiliyor. Aslında bu kadar hikâyege kasacakları yerde oyuncuya açık esneklik tanıp zaten temelde birbirinin aynı oyları yapmak dışında evrenin geleceğini değiştirmek gibi bir şans verilebilirdi. Ne olurdu yani, iki tane kapanış videosu yararlardı alt tarafı.

Kim olarak oynarsanız oynayın hep içinde 5 farklı birimden birini seçmek durumundasınız. Bunlar temelde benzer amaçlara hizmet ediyorlar. Standart askerimiz yanında Sniper, pilot, roket atarlı bir kardeş gibi birimlerimiz mevcut. Ancak bu tek düzeye ortamda bir iki birim var ki evlere şenlik: Hem Emperor hem de Clone Army kuvvetlerinde Jetpack sahibi birer birimiz var. Clone Jetpack'leri daha uzun süre havada kalmamızı sağlasa bile, İmparatorun kıyak geçtiği birimleri bir kerede çok daha fazla mesafe kaydedebiliyorlar. Aslında imparator birimlerinin kullandığı Jetpack uçmanından çok uzun mesafeleri bir sıçrayışta aşmanızı sağlıyor. Droid olarak oynuyorsanız, hani şu filmlerde gördüğünüz yuvarlanma yuvarlanan gelen karafatma kılıklı robotlar var ya, işte oyundaki en eğlenceli cihazlardan biri kendisi.

Tek kişilik diğer modumuz ise Galactic Conquest modu. Diğerinden daha esnek olmasına rağmen temelde

olayımız aynı. Farklı olarak düşmanın kontrol ettiği gezegenlerden hangisine saldıracağımızı seçebiliyoruz. Ele geçirdiğimiz gezegenler bize bazı bonuslar kazandırabiliyor. Bu bonusların bir kısmını yukarıda bahsettiğimiz Jedi karakterlerin bizim saflarımızda yer alması oluşturken, bir kısmı da düşman araçlarına daha Spawn olmadan hasar vermenizi, hava desteği çağrımanızı vb. sağlayabiliyor. Yardımcı karakterler çok zor da olsa bu modda Hakkın rahmetine kavuşabiliyorlar. Amacımız yine tüm gezegenleri ele geçirmek. Kisaca iki modun birbirinden pek farkı yok.

Ama fark olmaması, oynarken sıkılacaksınız demek değil. Sonuçta galaksideki savaşta yer alan 4 farklı tarafın büyük farklı birimleri, ayrı ayrı araçları, si-

lahları derken baya bir zaman geçriyor sunuz. Ayrıca yapay zekâ sizin hiçbir zaman boş bırakmıyor. Asıl kuvvetleri ile belli bir üsse yüklenip sizin baskı altında tutarken, bir iki birimden oluşan bir ekibi daha uzaktaki bir üssünüzü yollayıp sizin gaflı avlamaya bayılıyorlar.

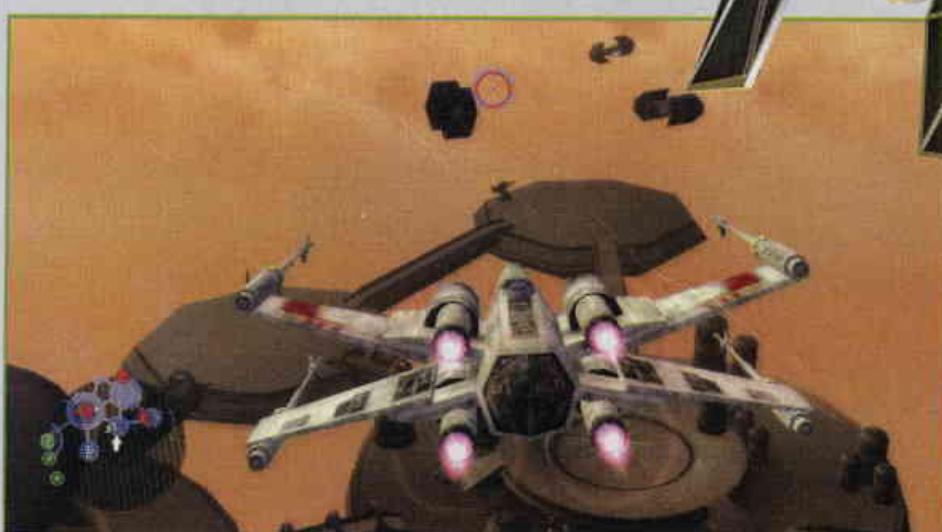
3 ELMA DÜŞMÜŞ

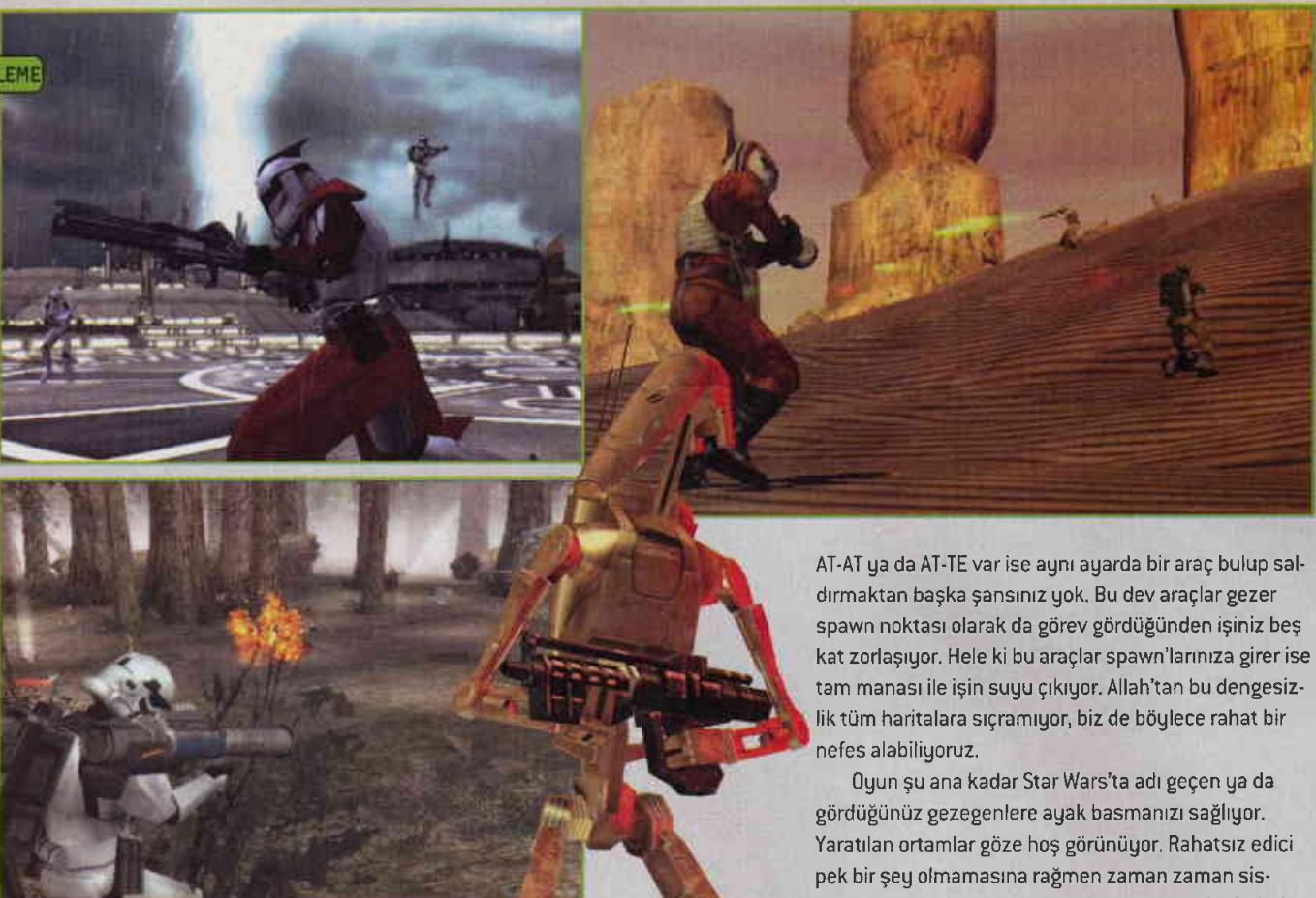
Elbette oyunun asıl olayı multiplayer modu. Tamamı Conquest moddan oluşuyor denenebilir. Tek kişilik modda tanıdığımız haritalarda 32 oyuncu birbirimize giriyoruz. 10 ayrı gezegende yer alan toplam 16 harita mevcut. 32 oyuncu haritaların boyutunu göz önüne aldığımızda kulağa az gibi gelse de aslında oldukça yeterli. Ayrıca uzun mesafeleri kat etmeniz için bol bol araç mevcut. Haritaların bazıları destansı olaylara tanıklık etse de, bir oyundan pek zevk almanızı imkân tanımıyor. Bu haritalarda genellikle piyade savaşları üzerinde yoğunlaşan, sürekli kapalı ya da dar alanlarda geçen bölgeler.

Oyunda piyade savaşlarından ziyade araçlara daha fazla yüklenilmiş. SW filmlerinde gördüğümüz bu araçların olabilecek en iyi şekilde oyuna taşınması gayet hoş. Ancak güç dengeleri pek iyi sağlanmadığından oyunun zevki kaçabiliyor. Dengelerin çok iyi sağlandığı bölgeler de mevcut elbette. Özellikle CloudCity haritası beni benden aldı. Republic askerleri vs Stormtrooper olayı zaten yetenince iyi iken, bir de şehrin tepesinde X-Wing vs Tie Fighter kampiyonluğu yaşıyorsunuz. Zaten dar geçitler ile birbirine bağlı olan şehirde bir Spawn noktasından diğerine gitmek acılar çekmenize neden olabiliyor.

Piyadeler arasındaki çatışma genelde bu dar bölgelere birinde kilitlenip kaldığından olayı ancak gökyüzünde üstünlüğü ele geçerek çözebiliyorsunuz. Ancak bu kuyruğunuza takılan TIE Fighterlar ve yerden havaya sakin sakin ateş eden turretlar varken pek kolay olamıyor.

Taşıyabildiğimiz silahlar oldukça kısıtlı ve seçtiğiniz sınıfa göre değişiyor. Cephane ve sağlık ihtiyacınızı ekibinizdeki oyunculardan ya da bu işler için sağa sola serpiştirilmiş terminalerden halileyorsunuz. Botlarla oynarken sağlık ve cephane paketlerini edinmek pek sorun olmasa bile oyuncular ile oynarken





biraz zorlanabilirsiniz bu konuda. Botlara verebildiğiniz basit komutlar var. Ben genelde peşime bir iki bot takmadan er meydanına çıkmamayı tercih ediyorum. Çünkü daha siz bir şey demeden ihtiyacınız olanı veriyorlar size. Peki neden botlara döndük bu noktada yine? Çünkü 32 oyuncu ile sınırlı olsak bile botlarda belli bir sinir yok. Sunucuları tararken 64 oyuncu görürseniz şaşırmayın.

MAY THE FORCE

Havadaki çarpışmaların adrenalini oldukça yüksek oluyor. Eğer karakterinizi pilot

sınıfindan seçerseniz, aracınız yavaş olsa da kendi kendine tamir oluyor - ki bu çok büyük bir avantaj. Ancak yere indiğiniz anda işin rengi değişiyor. Pi-yadelerin, araçlar karşısına pek bir şansı olduğunu söylemek güç.

Roket atar ile bir AT-ST'yi 4 atışta yıktığınızda bir

AT-AT ya da AT-TE var ise aynı ayarda bir araç bulup salırmaktan başka şansınız yok. Bu dev araçlar gezer spawn noktası olarak da görev gördüğünden işiniz beş kat zorlaşıyor. Hele ki bu araçlar spawn'larınıza girer ise tam manası ile işin suyu çıktı. Allah'tan bu dengesizlik tüm haritalara sıçramıyor, biz de böylece rahat bir nefes alabiliyoruz.

Oyun şu ana kadar Star Wars'ta adı geçen ya da gördüğünüz gezegenlere ayak basmanızı sağlıyor. Yaratılan ortamlar göze hoş görünüyor. Rahatsız edici pek bir şey olmamasına rağmen zaman zaman sistemini kasabiliyor. Ancak makul detay seviyelerinde ve 1024x768 çözünürlükte görsel anlamda bir şey feda etmeden akıcı bir oyun deneyimi yaşamamanız mümkün. Birinci ve üçüncü şahıs kameraları dışında birde omuz üstü kamerası diyebileceğimiz bir kameralı mevcut. Zoom özelliği olmayan silahlarda bu modu kullanarak görüntüyü biraz daha yaklaştırılmak mümkün. Ancak kontroller ve nişan almak zaten oldukça rahat ve kolay. Yaratılan ortamlar genellikle ne olmaları gerekiyorsa o. Demek istediğim Clone Center donuk ve soğuk, Endor yemyeşil ve civil civil, Cloud City ise tam bir görsel şölen. Atmosfere bir başka büyük katkı ise varsa müttefiklerinizin de sizinle savaşa katılıyor olması. Ewok'ların sapanları pek işe yaramasa bile Wookie'lerin nişancılığına gerçekten diyecek yok. Ses efektleri için söylemeyecek pek bir şey yok. Ancak müzikler filmlere ve diğer SW oyunlarına așina iseniz, hele de 1 senedir SWG oynuyorsanız içinzizi bayabilir. Kötü olduklarından değil ama aynı müzikler can sıkıyor hali ile.

BE WITH YOU, ALWAYS...

Uzun lafin kısası, Battlefront iyi bir oyun. Sıkı atmosferi ve aksiyonu ile hastalık yapması muhtemel. Ancak yakın geçmişte piyasaya çıkan ve daha oturmuş oyunların oyuncularını çekerek pek bir şey yok. Star Wars fanları için ise gerçekten değişimeyecek oyular dan biri olabilir. Mevcut hataları mevcut yamalar ile halletmek mümkün. Ancak silahlar ve araçlar arasında ciddi bir dengeleme yapılması kesinlikle gerekiyor. Objektif olduğum saniyelerde biraz arada derede kalıyor olSAM bile, bana göre gerçekten yaşanması gereken bir deneyim.

Jesuskane

STAR WARS BATTLEFRONT

AKSİYON

www.activision.com

Yapımcı: Pandemic Studios

Medya: 3 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Lucas Arts

Orjinal Olarak: Çıkacak

Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet

Ağ

4 Oyuncu

Multiplayer Modu: Conquest

Minimum:

Önerilen:

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2.7 GB HDD

2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB RAM, 2.7 GB HDD

Grafik: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB RAM, 2.7 GB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

Direct Sound 3D 24 bit HD2

4.1 5.1

Dolby Surround

Dünya Alışmак: Normal

İngilizce Gereklisini: Az

Zorluk: Normal

Grafik

Arıtlar/Eksiler

Ses

Dozlu yüksek aksiyon, SW araçları ile hasar, neşir olma imkanı

Oynamanabilirlik

İtasım sorunları, sunucular ekranının yanlış bilgi vermesi

Multiplayer

SW araçları ile hasar, neşir olma imkanı

Eğlence

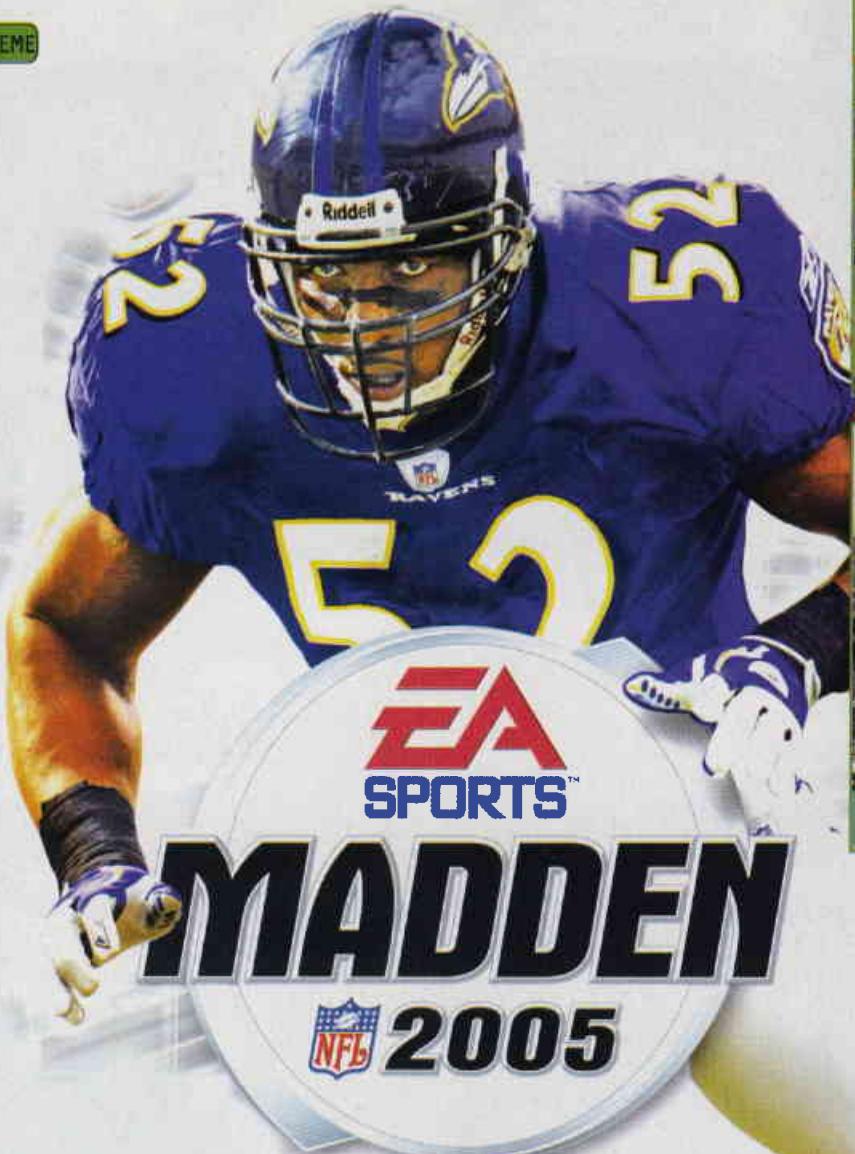
İtasım sorunları, sunucular ekranının yanlış bilgi vermesi

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Battlefield 1942, Battlefield Vietnam





Yine yeniden....

Bir yıl beklemek nedendir aynı oyunu?

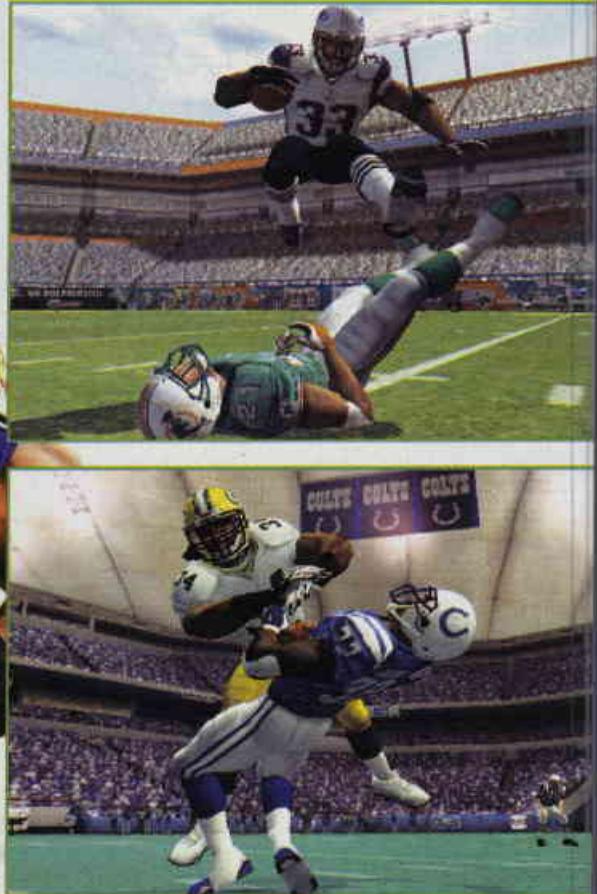
Amerikan futbolunun hemen hiç popüler olmadığı, sadece bir iki üniversite takımının bulunduğu bir ülkeden kalıp, Amerikan futbolu ile yatırı kalkan insanların yaşadığı bir kitaya ayak basınca insanın aklı biraz karışıyor elbette. Aslında karişıklıktan çok bir şækinkilik söz konusu. Ülkemizdeki futbol çığlığını bile buradaki Amerikan Futbolu manyaklıyla hiçbir şekilde boy ölçüşemez. Aliah'tan adamların bu çığlığını oldukça sevигeli de ne büyük, ne de küçük olaylar yaşanmıyor burada. Şu anda Play-Offlar oynandığından ister istemez içli dışlı oldum Amerikan Futbolu ile. Tam bu esnada geçen yıl beni monitör başına civileyen Madden serisinin yeni oyunu da çıkışına bakalım dedik usulca.

Madden NFL 2004 hem bu sporu kolayca kavramamızı sağlayan havası ile hem de yüksek eğlence dozajı ile oldukça memnun etmişti beni. EA spor oyunu sevilerinin neredeyse tamamı 2004 yılında ciddi değişikliklerle karşımıza çıkmıştı. En azından benim gözümde NHL oyuncuları kalitesine en çok yaklaşabilen NFL 2004 idi. Oyunun yeni sürümünden pek bir değişiklik beklemiyordum açıkçası. Sonuçta beklediğimi de buldum.

Oyunda köklü bir değişiklik yapılmamış. Teknolojik açıdan bakarsak, oyuncuların formaları biraz cıalanmış, bir iki yeni çalmış animasyon eklenmiş, daha önce biraz güdüklük kalan bazı animasyonlar elden geçirilmiş. Soundtrack'ın kalitesi bir yana, oyun içinde kullanılan ses efektlerinin neredeyse tamamı yenilenmiş. Rakibinize şöyle sağlam girdiğinizde hem ses efektinden hem de görsel olarak çarpışmanın şiddeti hakkında bir fikir sahibi olabiliyorsunuz. Şiddet arttıkça içiniz giçikleniyor. Grafik ve ses anlamında yenilikler bir iki rötuştan ileri gidemiyor kısaca. Bu alanda en büyük devrim meşnülerde yapılmış ve navigasyon mümkün olabilecek en kolay hale getirilmiş.

ABİ, BU TOP MU ŞİMDİ?

Oyundan bu kadar heyecansız bahsediyor olmam pek hayra alamet değil. Açılı-



LEVEL HIT

riz inşallah az sonra... Bu yıl eklenen yeni bir özellik Hit-stick olayı. Saha içinde atıcı ile aynı anda tutucuya da kontrol etmenizi sağlama yanında rakiplerinizi ne şekilde ve ne sertlikte gere indireceğinizi de ayarlayabiliyorsunuz. Yani çelme olaylarında maksimum esneklik sağlanıyor oyuncuya. Oyunun atmosferine büyük artısı olsa bile büyük de bir eksisi var: Bir analog kontrol cihazı edinmeden bu özelliğin keyfini çıkartmanıza imkân yok. Konsol kullanıcıları için sorun yok elbet-te.

Bunun dışında şu sezon öncesi kamp muhabbetini hatırlarsınız, onu da birazlık geliştirmişler. Ayrıca mini oyuncular da eklemişler. Arkadaşlarınızla karşılıklı olarak oynayabileceğiniz bu mini oyuncularda genellikle zamana karşı yarışıyorsunuz. Belli bir süre siz, sonra da rakibiniz defans yapıyor. Bu belli süre içinde en çok puan toplayan kazanıyor. Dikkat ederse niz puan dedim. Çünkü bu modlarda Touchdown dışında iyi bir blok, uzun ve yerinde paslar, en uzun koşu gibi başarılı her hareketinizle de puan kazanıyorsunuz. Mini oyuncular zevkli olsa da asıl önemleri sizi lige hazırlıyor olmaları. Atak olarak pek bir yenilik olmasa bile oyunun savunma yanı oldukça geliştirilmiş. Öncelikle seçtiğiniz oyun planını değiştirmeden sahadaki belli oyuncuları başka noktalara gönderebiliyorsunuz. Sahanın bir bölümüne yüklenebiliyor ya da olası bir Fumble durumu yaratmak için tek bir



oyuncu üstünde yoğunlaşabiliyorsunuz. Ayrıca atak oyuncularının yaptığı gibi özel oyunlar yapabiliyor maksimum riskle girip maksimum kazancı elde edebiliyorsunuz. Yapay zekâ verdığınız tüm oyun planlarını en iyi şekilde yerine getiriyor ve sizin yarı yolda bırakmıyor. Ancak siz atak yapan takım iseniz yeni savunma taktikleri yüzünden işiniz oldukça güç olabiliyor.

YAMUK YUMUK BİRŞEY BU BE!

Siz sahada koştururken kendi yarattığınız seyircileriniz de oyun durakladıkça kendilerini oraya buraya atıyor. İki dakikada kendilerini perişan ediyorlar. Bir süre sonra kendini tekrarlayan bu görüntülerinizi baymaya başlayabiliyor. Ancak kendi seyircilerimizi yaratıyor olmamız hoş. Yani yüzlerini ve vücutlarını takımın renklerine boyamış, abuk sabuk şapkalı, tamamen kendinize ait hooliganlar yaratma imkanınız var artık.

Oyundaki en eğlenceli yenilik ise Franchise modu ile geliyor. Oyunda artık kanlı canlı bir radyomuz var. Sakın ola menü müzikerlerinden bahsettiğimi zannetmeyin. EA Sports Radio karşınızda. Sunucumuzun adı Tony Bruno. Tony hafta boyunca olan maçlar hakkında yorumları, oyuncular arasında geçen tartışmaları, yeni transferleri, aklınıza gelebilecek her türlü şeyi haber veriyor. Takım koçları ve oyuncuları ile röportajlar, hatta oyuncuların hayatlarındaki dramaları yana yakılı anlatıp sonra da ağladığı programlar bile mevcut. Eğer İngilizceniz fena değilse sırif radyo olayını dinleyerek gülmekten yoksun olası. Konuşmalar ve yorumlar oldukça komik. İşin güzel yanı, bu radyo yayınıları kendini çok nadir tekrar ediyor ve ligin gidişatına göre programların içeriği de değişiyor.

Franchise modunda yenilenen bir başka şey ise e-

posta olayı. Artık takım oyuncularınızdan da e-postalar alıyorsunuz. Nelerden mutlu olduğunu söyleyip teşekkür edenler olduğu gibi şikayetlerini adam gibi dile getirenler, hatta abartıp sayıp sövenler bile var. Oyuncuların ruhsal durumları oyuna ve sizin geleceğinize direkt etki ettiğinden e-posta trafığını sürekli takip etmeni gerekebiliyor.

Madden NFL 2005 aslında bu irili ufaklı yenilikler dışında yeni bir şey getirmiyor. Yeniliklerin irili dediğim bölümde

çok iri olmadığından pek söyleyecek bir şey kalmıyor. Geçen yılın Madden'ından sonra beni pek kesmedi açıkçası. 2005 sürümü her ne kadar iyi bir oyun olsa da ben Madden 2004 ile devam etmeye bir sakıncası görmüyorum. "Yok, ben tazeliyim bunu artık" diyeceğiniz elbette siz bilirsiniz. Her şeye rağmen Madden NFL 2005 şu anda piyasada bulunan en iyi Amerikan Futbolu oyunu. Son karar yine sizin.

Jesuskane

MADDEN NFL 2005 SPOR

Yapımcı: EA Tıburn	Medya: 3 CD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: EA Sports	Orjinal Olarak: Yok	Yaş sınırı: Her Yaş İçin
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Ağ <input checked="" type="checkbox"/> 1-4 Oyuncu		
Multiplayer Modu: Online ligler ve turnuvalar		

Mınlum	Önerilen
800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 2000 MB HDD	2 GHz CPU, 512 GB RAM, 128 MB GFX, 2000 MB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
<input checked="" type="checkbox"/> EAX	

Oyunu Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Normal

Grafik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ses	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Oynanabilirlik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Multiplayer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Eğlence	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- Artılar/Eksiler
 - Yeni EA Radio ve yeni kontrol olanakları
 - Menüler dışında
 - görsel bir yenilik
 - yok

Alternatif: Madden NFL 2004



CODENAME:

PANZERS

Eski nesil taktik stratejiler geri çekilebilir

LEVEL HIT



PC generalleri doğuştan kartal gözleriyle gelirler; ne de olsa tüm dünyayı yukarıdan seyrederler. Savaşın gidişini en iyi onlar görür. Hatta kendilerini olaya içine kaptırıp en yakından şahit olmak isterler. Niğat bir oyun takıtsel ve grafiksel derinliği bulusturup onları II. Dünya Savaşının göbegine indirecek ve bu savaşın metal kulelerinin, tankların çarpışmalarına götürecek. Peki, bunu hangi firma yapacak? *Ünkcü deneyimi Swine ile tayşanlar ve domuzların korkunç (ama çok eğlenceli) savaşına el atmış Stormregion mu?* Olamazdı. Akılda bunlar varken yaz başında Almanca olarak piyasaya çıktı Panzers ve İngilizcesi de niğat geldi, hem de gümber gümber.

STALINGRAD'DAN BERLİN'E

Panzers bir strateji oyunu olarak tarih yapraklarının sunumuna alışmamış çok önem veriyor. Blitzkrieg ve Sudden Strike'nin savaş haberlerini unutun. Olaylar artık siyah-beyaz fotoğraflar ve dört ana karakterin kişisel tecrübeleriyle capcanlı veriliyor. Profesyonelce seslendirilen günüök, fotoğraf ve mektuplar oyuncuya mücadeleye çekip alıyor.

Panzers size üç ana bölüm boyunca II. Dünya Savaşının 30 aylık çarşısını yaşıyor. Alman subayı Hans Von Gröbel olarak doğu cephesinde, Balkanlar'da, Fransa'da ve Rusya'da olmak üzere 12 çarpışmaya katılıyorsunuz. 9 görevlik ikinci bölümde Rus askeri Aleksander Vladimirov'un tank birliğiyle Alman ordusunu puskurtuyor ve Berlin'e yürüyorsunuz. Mütefek komutanları (9 görev) Amerikan Wilson ve İngiliz James Barnes olarak Normandiya Çıkartması'ni (D-Dag), Alman ordusunun Ardenler'deki son genel taarruzunu ve de Remagen Köprüsü Savaşı'na katılıyorsunuz. Aslında oyun tarihi belgelere sadık kalsa da bireysel savaşlar hayal gücüne dayanıyor. Fakat politik noktalar gözden kaçmamış; Varşova yerine Königsberg denmesi gibi.

LEİZ GÖREVLER

Görevleri tamamlamak (haritasına göre) 60 ile 90 dakika alıyor, yanı tek kişilik bölüm bitirmek kabaca 35-40 saatınızı alacak. Skirmish modunda bilgisayarla veya bilgisayara karşı multiplayer haritalarında oynayarak hazırlık yapabilirsiniz.

Görevler standart "A'yı fethet sonra B'yi elinde tut" tarzı olmasına rağmen sunus sekli bunu hissettirmiyor. Boşluk tuşuyla oyunu durdurarak yeni emirler verebilmek gerçekten hayat kurtarıyor. Örneğin bir oyun seansında keskin nişancıların kavşakta tank savar, makineli tüfek ve havan topuna sahip küçük bir Alman savunma mevziî tespit ettiler. Sorun yok düşünsesle piyadeleri gönderdim. Fakat piyadeler tank savanın personelini temizlerken makineli tüfek saldırısıyla karşılaştılar. Bu bir yana savunma hattının dışında saklanan Alman topılarının saldırısıyla ortalık panayır'a döndü. Ne güzel ki(!) aniden uguldayan dize motor sesiyle iki Panther tankı görüş açma girdi. Dolayısıyla oyunu durdurarak emirlerde ufak bir değişiklik yaptim. Piyadenin top atışına olan

alerjisini nedenle hemen geri çekerek iki T-34/85'i takviyeye gönderdim. Bunlar deneyimleriyle iki Panther'in hakkından gelmesine rağmen Alman tank savanlarının ateşi altında kaldılar. Fakat unutmamalı ki yok edilmesine rağmen kalmış bir Rus tankı çok çabuk hareket etmek zorundadır. Sonuç olarak hava takviyesi istedim ve çok kısa süre sonra olay yerine gelen Sturmovik tank savan yanmış metal parçalarına dönüştü.

Diğer birçok görevde de bu heyecan eksik olmuyor. Senaryo boyunca bir tren kazasını önleyip, Rus süper tankını çalıyor veya bir uçak konvoyunu koruyorsunuz. Yani görev cesidi gerçekten bol tutulmuş. Bunun dışında yarımçılar oyna bir çok gizli görev de eklemiş. Böylece dikkatli generaler düşen bir uçağın pilotunu boğulmaktan kurtarıyor ya da bir radar istasyonunu fethederek işini kolaylaştırıyor. Senaryonun sizin oynamışınız dışında yürümesi çok güzel. Amerikan görevleri Alman görevlerinden sonra oynamrsa Fransa ormanlarından hangi tankların çıktığını görüş durmam olmamak elde değil.

Görevlerde kahramanlar adıyla değil



Kalabalık kış çarpışmaları = Kavalan PC'nin gözlemleri



Emri verip yakınılaşmak sık yapacağınız seyircen.

ÇOK OYUNCULU MODLAR

Panzers gerçekten çok zengin bir sürü çok oyunculu modu. Bu modlar hakkında açıklamalar ve beşinden kaç puan verdığımızı aşağıda bulacaksınız.

COOPERATIVE ★★★★☆

Bir arkadaşınızla tek kişilik görevleri birlikte oynayorsunuz. Eğlencesine rağmen yapılacak hareketlerin koordinasyonu hızlı bir görüş birliği gerekiyor. Bu nedenle online'cılar Domination'a yarınca geleceklerdir.

ASSAULT ★★★★☆

Kuşatma severlere özel bir mod. Bir takım savunmayı oynarken daha iyi donanımlı olan diğeri onun bölgesini ele geçirmeye çalışıyor. Fikir gözlemasına rağmen harita sahibi (3) yetensiz.

TEAM-DEATHMATCH ★★★★☆

Maksimum dörder kişilik iki ekip 15'i tasarlanmış harita üzerinde çarpışıyor. Assault'da gibi takım üyelerini yapıcı zekâ veya gerçek oyunculardan seçebilirsiniz. Eğlenceli ama çok yeni bir game yok.

DOMINATION ★★★★☆

Team Deathmatch'ta andırın bir sistemle yürüyor. Farklı harita sayısı (15) ve ele geçirildiğinde avantaj sağlayıcı binalar. Fabrikalar birkaç dakikada bir yeni birim üretiyor, ilk yardım çadırıın birimlerini igleştireiyor ve radar istasyonu hava saldırısını haber veriyor. Dengelerin her an değişebildiği korkunç eğlenceli bir mod.



Bölgeye kırmızı noktalarla işaretlenen herkes yerinde kalın.



Bir binayı basalmak istiyorsanız ihanı gitsin.

somut olarak rol algoritmları, hem de gayet sağlam birimler olarak. Karakterlerin harika canlandırılmış hareketleri ve muhabbetleri gerçek hattan koparılmış izlenimi yaratıyor. Örneğin Barnes ve Wilson arasındaki şan şöhret ve kadınlar üzerine söyleşiler oyuncuya gülümsetiyor.

SEPETİMDEKİ TANK

Taktik türünde alışık olunan üzere inşaat ve birim üretimi yerine savaşırlara yoğunlaşıyorsunuz. Upgrader için ana, yan ve gizli görevlerden kazandığınız prestij puanları kullanılıyor. Belirli miktarda puan basta size veriliyor. Puanlar dengeli olduğundan (örneğin tank 200, bir grup piyade yalnızca 40 puan) dengeli bir ordu kurmak sorun olmuyor.

Stratejilerin klasik taş-kağıt-makas prensibini burada piyade-tank-top arasında görüyoruz. Upgrade

sistemi fiyat farkı ödemek üzerine kurulmuş; örneğin gıcırcı gıcırcı bir T-34 almak için tek yapmanız gereken BT-7 üstüne fiyat farkını ödemek. Ayrıca görev

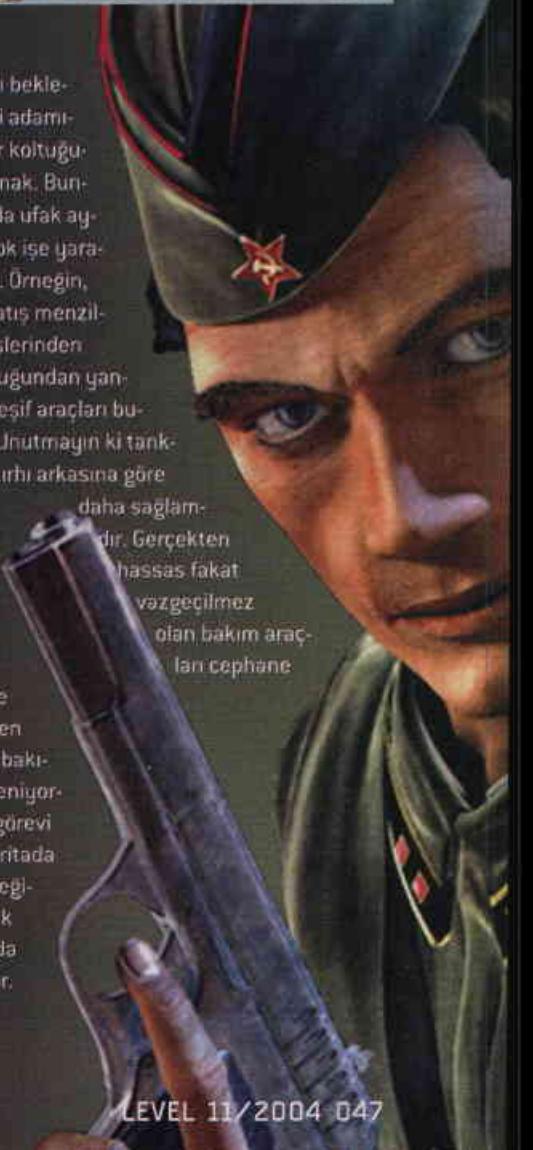
öncesi upgradeleri farklı birleşimler sunarak oyuncunun tekrar oynamabilirliğini artırıyor. Ürnek'in "Tanklar yerine piyadelerle abansayıdım Stalingrad'ı alabilirdim miydim?" gibi sorulara cevap bulabiliyorsunuz.

Görev aralıklarındaki yönetim menüsünde 25 bireysel ordunuza karar veriyorsunuz. Ayrıca askerler için görüş uzaklığını artıran durbün, el bombası ve şisme bot gibi envai çeşit savaş donanımı mevcut. Panzers'deki tüm birimler savastıkça deneyim puanı kazanıyorlar. 4. Level birimlerin kayıpları içinizde oturuyor.

Panzers piyadeleri Commandos'daki meslektaşları kadar çok yönlü: Tüfek veya ağır makineli taşımak, havan topu kullanmak, mayın yerleştirmek ve hatta bot şışirmek yapabileceklerinin bir kısmı. Askerler hemen her binaya girebiliyorlar ki bu düşmanı pencereden avlayacak keskin nişancılar ve tank avcıları için gayet ideal. Eğer binada bir düşman birimi varsa birebir mücadele sonucunda kazanan binada kalıyor. Bu noktada alev makineleri taktik açıdan çok iş görüyorlar. Özellikle düşman tanklarını ısıtarak içindekileri kaçırma harika bir fikir olmuş. Tek yapmanız gereken so-

ğumasını bekleyip kendi adamınızı şoför koltugu na oturtmak. Binalar dışında ufak ağırlıklar çok işe yarıyabiliyor. Ürnek, topların atış menzilleri görüşlerinden uzun olduğundan yanlarında keşif araçları bulunmalı. Unutmayın ki tankların ön zırhı arkasına göre daha sağlamdır. Gerçekten hassas fakat vazgeçilmez olan bakım araçları cephe-

taşıyor ve zarar gören araçların bakımını üstleniyorlar. Aynı görevi birçok haritada bulabileceğiniz tedarik depoları da üstleniyor.



CODENAME: PANZERS

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.panzer.com/

Yapımcı: Stormregion
Dağıtıcı: CDVMedya: 3 CD
Orijinal Olarak: YokFiyat: -
Yaş Sınırı: 16 yaş üstü

Multiplayer: Internet (8)

Network (8)

Modem (2)

Multiplayer Modu: Team Deathmatch, Cooperative, Assault, Domination

Minimum	Onerilen
1 Ghz CPU, 256MB RAM, 2.8 GB HD Alanı	1.6 Ghz CPU, 256MB RAM, 2.8 GB HD Alanı

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- 24 bit HD
- 4+1
- 5+1
- Dolby Surround

Oyun Alışmак: Normal

İngilizce/Almanca gerekliliği: Normal

Zorluk: Orta/Zor

Grafik:



Artılar/Eksiler

Yol bulma sistemi, yapay

Ses:



Grafik detay zenginliği,

zeka sorunları

Dynamiklilik:



deneyim ve birim

Multiplayer:



gelistirme, eğlenceli

Eğlence:



multiplayer

LEVEL NOTU



Alternatifler: Blitzkrieg, Afrika Korps vs. Desert Rats

AHH TANKLARIN GÖZÜ OLSA...

Adımıza çalışan yapay zeka ne yazık ki orta kalmış. Tanklarınız yolunu şasınır çıkmaz sokaga girdiğinde çok eğleniyorsunuz(!). Bunun dışında ilk yardım-tamir araçlarının birimlerin dibinde olma zorunluluğu karışıklığı yol açabiliyor. Gerçi Waypoint sistemiyle bu problemi halledebiliyoruz ama böyle bir oyunda yol bulma problemi olmamalıydı. Diğer bir yönetim problemi de piyadelerin binalara ve nakliye araçlarına girdiklerinde önceden ayarlanan grup düzenlerinin bozulması. Bir formasyon emriyle en öndeği tank birliğine 5 m. ilerleyin dediginizde etraf allak bulak olabilir.

Görevlerde yapay zeka önceden hizlanmış hareketlerden fazlasına sahip olduğunu gösteriyor. Yıkılma tehlikesi olan binalardan adam kaçırışını ve manitlı hava hedeflerini vurdugunu görünce bana hak vereceksiniz. "Düşman iska geçiyor" diye sevinirken dönüp tamir araçlarını bombardamasıla dumur olabiliyorsu-

nuz. Düşman ordusunun den-geli oluşumu sayesinde oyun devamlı canlı kalıyor. Üç içi dengelenmiş zorluk derecesi her strateji oyuncusunu tam istediği kadar zorluyor. Seçilen zorluk kaybedilen birliklerin ne kadarnın yerine konmacagini da belliyor.

NO.35'İN YANINDAKİ TANK

Panzers için üretilen 3D motoru Gepard gerçekten harika. Ekranı tamamen dolduran patlamalarla uçuşan enkaz parçaları ve toz duman içinde çöken dev binalar derken detay seviyesine aşık olmak elde değil. Ister Tiger, ister Stalinorgel ya da cip olsun 92 kara ve hava aracı detaylı şekilde aktarılmış. Yüksek otlar arasında sürünen piyadeler "Motion Capture sağolsun" dedirtiyor. Neredeyse şehirlerdeki iki bina bile birbirine benzemiyor. Binalara yaklaşıkça numarasından posta kutusuna kadar görülüyor. Koynlar traktör izleri ve çiceklendirilmiş ön bahçelerde gerçekten şaşırlılar. Hatta direklerin kabloları bile



UPGRADE'SIZ PERFORMANSIN YOLU

CDV'nin önerdiği sistemde göre hareket edenler hala kırkınlığa ugrayabilirler. Bu nedenle aşağıda verdigimiz sistem önerilerine bir göz atın.

1.9 GHz, 512 MB RAM, GeForce 5200 Ultra

800x600 Anti-Aliasing: Kapalı Gölgelendirme: Kapalı
Texture detail: Düşük Texture Filter: Trilinear

2.2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 XT

1024x768 Anti-Aliasing: 2x Gölgelendirme: Kapalı
Texture detail: Yüksek Texture Filter: Anisotropic

2.600 GHz, 1024 MB RAM, Radeon 9800 Pro

1024x768 Anti-Aliasing: 4x Gölgelendirme: Birimler
Texture detail: Yüksek Texture Filter: Anisotropic

gerçekçi gölgelere sahip. Grafikerler yaz ve kiş detaylarını da oyuna aktarmışlar. Ünegin İlkbaharda Budapeste üzerindeyken yoğun yağmurlar sayesinde parıldayan yeşil-kahverengi otlan görebilirsiniz. Gerçekçi ses efektleri ve atmosferde ıyan müzikler savaşları tamamlıyor, fakat sadece stereo olması ekşi puan. Her askerin kendi telaffuzuyla konuşması da oyunun bir diğer artısı.

ALAYIM MI ONU SÖYLE

Panzers gerçekçilik ve eğlence arasındaki ince çizgisi iyi koruyor. Eğer bir çalışma sonrasında heyecan nüfariyla sandalyemde sıçnyorsam o oyun gerçekten iyi dir. Sonuç olarak kim taktik tabanlı gerçek zamanlı stratejilerden bir parça olsun hoşlanıyorsa bu oyunu edinmelii. Şimdi izinizle ağır bir savastan yeni çıkan tanklarla ilgilenmeligim.

Göker Nurbeyler



Başka hiç bir strateji oyununa benzemez

KOHAN 2: KINGS OF WAR

Hiç bekleyemediğimiz bir yerden çok güzel bir strateji oyunu

LEVEL HIT



Bazı strateji oyunları vardır ki bir defa oynadıktan sonra hep devamını beklersiniz. Warhammer: Shadow of The Horned Rat serisi gibi kendine has bir evrende geçen bir oyunun devamını hala beklerim. Kohan da aynı kategoriye giriyor. Oyundaki evren, ordu yönetimi, ekonomi,ırklar ve bunlara bağlı olarak kurduğunuz stratejiler ile bambaşka takımlar uygulamak zorunda kalıyorsunuz.

ÖLMEYEN KAHRAMANLAR

Oyunu oynamadan önce oyunun yapısı ve üzerinde geçtiği topraklar hakkında bir iki ufak bilgi vermek istiyorum. Böylelikle hem oyundan aldığınız keyif artacak, hem de neyi neden yaptığınızı daha iyi anlamana yardımcı olacaktır.

Oyunun geçtiği dünyanın ismi Khaldun. Bu dünyada iyiler ve kötüler arasında hiç bitmeyen bir savaş sürmektedir. Son savaşlarda galip her zaman iyi taraf olmuştur ve yıkıntılar üzerinde yeni bir medeniyet kurulmaktadır. Fakat dünyanın kötü yaratıkları olan Ceyah'lar rahat durmamaktadır. Sınırlarda çıkan bir karışıklık sonucu yönetimiz kahramanlarla birlikte biz de savaşa dahil oluruz.

Kohan adlı kahramanlar bizim bildiğimiz anlamda ölmüyorlar. Öldüklerinde ruhlari bir madalyona hapsoluyor ve bu madalyon aracılığıyla tekrar geri getirilebiliyorlar. Fakat geri geldiklerinde önceki hayatlarıyla ilgili hiç bir şey hatırlamıyorlar. Bu, oyuna tecrübe puanlarının sıfırlanması olarak yansıtılıyor. Tekrar yaşama döndüklerinde önceki hayatlarından kalan bazı tecrübeler yeni hayatla-



rında öncülerine çıkabiliyor. Bu kahramanları oyundaki birliklerinize komutan olarak atayabiliyorsunuz. Böylelikle o birliğin hem savaş gücü hem de morali artıyor. İyi tarafta olduğu gibi kötü tarafta da kahramanlar var. Oyun içerisinde bunlarla da karşılaşabiliyorsunuz.

BİRLİK TARİFİ

Kohan'ın en önemli özelliklerinden birisi oyunda askerleri tek tek değil birlikler halinde yönetebilmeniz. Bu birlikleri hazır yapıları dışında sizin de tercihinize göre oluşturabilmeniz mümkün. Bu sayede kendi stratejileriniz için özel birlikler üretebiliyorsunuz. Birliklerin içerisinde ön saf, kanat ve destek olmak üzere üç bölüm var. Ön ve kanat birliklerine benzer asker tipleri atayabilmeye karşın destek birlikleri büyütücü sınıflarından oluşuyor. Bir birliği savaşa soktuğunuza o birliğin komutanı ve destek birimleri genellikle arkada kalıyor. Eğer birliğiniz yok edilmek üzere onu hızla geride çekmeniz tüm birliğin kurtulması ve yeniden oluşabilmesi anlamına geliyor. Tek asker kurtulsa da tüm birlik yeniden oluşabiliyor. Bunun için tek yapılması gereken, birliğin sizin şehir veya kalelerinizden birisinin kapsama alanına girmesi.

Savaşa girerken veya bir yerden başka bir yere birliğiniz gönderirken çeşitli formasyonlar uygulayarak birliğinizin hızını artırabiliyorsunuz. Fakat her formasyonun bir artısı ve eksisi var. Hızlı bir formasyonda ilerleyen birlik savaşta daha az etkili oluyor. Bu yüzden savaştan önce birliği durdurup onları en





etkili savaş düzenine geçirmeniz gereklidir. Genelde her strateji oyununda olduğu gibi burada da taş/kağıt/makas düzeni geçerlidir. Okçuları süvariler, süvarileri mızraklılar, mızraklıları piyadeler, piyadeleri ise okçular en iyi şekilde ezebilir. Tabii ki tüm birlikler diğerlerine zarar verebiliyor ama genelde ideal sıra bu. Ayrıca birlikleriniz savaştıkça tecrübe kazanıyor ve yetenekleri artıyor. Bunun üzerine şehirlerinizde yaptığınız upgradeleri de bitirirseniz savaşlardan rahatlıkla başarılı çıkabilirsiniz.

EKONOMİ

Kohan'da hazır bir şehrınız yoksa veya oyunun başından bir şehir ele geçirmemişseniz bir mühendis birliğine ihtiyacınız var demektir. Bu birlik size şehir kurma, kaynakların üzerine maden inşa etme ve dilediğiniz stratejik noktalara kale kurabilme imkânları tanıyor. Ayrıca tamir etme yeteneğine de sahipler. Kaynak toplama ve şehir binalarını yapmak otomatik oluyor. Siz bir emir veriyorsunuz ve bunlar karınca misali çalışan işçiler tarafından yapılmıyor. Siz fazladan işçi üretmekle uğraşmıyorsunuz. Böylelikle genel savaş stratejinize rahatlıkla yoğunlaşabiliyorsunuz.

Her şehirde, şehrin büyülüğüne bağlı olarak koruyucu duvarlar, şehri otomatik olarak koruyan askerler ve şehir içerisinde yapabileceğiniz bina sayısını ve tiplerini var. Otomatik olarak asker üretme yeteneği kaleler için de mevcut. Şehir içine yapacağınız bina tipleri sizin o şehirde üretebileceğiniz asker tiplerini ve yapabileceğiniz upgradeleri değiştiriyor. Hangi binayı veya bürümi yaptığınızda ekonominize nasıl bir etkisi olacağını ise o binanın üzerine fareyi getirince yukarıda, kaynaklarınızın altında açılan pencereden görebilirsiniz. Taş, odun gibi bir kaynağınız eksideyse, açığınız otomatik olarak altın miktarınızdan kapatılıyor. Bu yüzden altın, oyundaki en temel geliriniz.

GENEL STRATEJİ VE DİĞERLERİ

Kohan önceki sürümlerinden farklı olarak bu kez 3D grafiklerle hazırlanmış olduğundan çok daha keyif verici olmuş. Ayrıca tüm oyun boyunca yapay zekâ siz oldukça iyi zorluyor. Bu yüzden en kurt strateji oyuncularının bile kendilerine çok güvenmemelerini tavsiye ediyorum. Öyle tek bir birlik bile kaybetmeden bölümleri bitirmeniz pek mümkün değil. Üzerinize büyük dalgalar halinde birlik yollayan ve devriyeler çırkanan düşman, sizin savunma hattınız ve birlik yapımıza göre kendi ilacı hemen ürettiyor.

Oyunda standartların dışında kurduğunuz birlikler



bazen savaşın kilit oyuncuları halini alabiliyor. Bu yüzden kaynaklarınızı doğru kullanmalı, doğru zamanlarda asker üretip savaşa sokmalısınız.

Kohan tüm strateji severlere rahat-

lıkla tavsiye edebileceğim bir oyun. Özellikle Warcraft 3 taklı oyunlardan sıkılmışsanız ve değişiklik arıyorsanız bu oyun tam size göre. ☺

Burak Akmenek

KOHAN 2 GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.timegatesstudios.com/kow

Yapımcı: Time Gate Studios

Medya: 2 CD

Fiyat:

Dağıtım: Take 2

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet

LAN

2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Skirmish

Minimum **Önerilen**

1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX	1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX
----------------------------------	-------------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

EAX

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Ortalı

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

▼ Zayıf senaryo.

Ses



▲ Kendine has oyun dinamikleri, iyi bir

Oynanabilirlik



▲ dinamikleri, iyi bir

Multiplayer



▲ yapay zekâ.

Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatif: Warhammer 40.000: Dawn of War



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Erkekliğin değişmeyen tarihi

Elinizde tuttuğunuz derginin okurlarının %95'inin erkek olduğunu düşünürsek yukarıdaki spot bu yazıyı okuyan hemen herkes için geçerli olacaktır. Geriye kalan hanımlar ise yalnızca eğlence için okuyabilir. Hepimiz aynı sersemiz ve aslında hepimiz temelde Larry'nin yaptıklarını düşünüyoruz. Buna şüphe yok. Larry tam burada ortaya çıkıyor ve hayatımıza ne kadar tavukça yaşadığımızı bize bir de oyun karakteri olarak gösteriyor. Üstelik de tüm oyun boyunca hiç bir dolaylı yol izlemeden direkt hedefe yöneliyor.

AH BİR SARHOŞ OLSAN!

Larry Lovage önceki oyunlarda yönettiğimiz Larry Laffer'in yeğeni. Hayatında örnek aldığı tek insan ve en büyük akıl hocası ise amcası. Doğal olarak onun bildiği tek şey de kız peşinde koşmak. Hal böyle olunca Larry'nin tek yaptığı da öğrenci yurdundaki odasına kız atmaya çalışmak oluyor (tabi eğer boşsa kızların odasına da gidebiliriz, hiç bir sahnesi yok). Bunun için tüm oyun boyunca çeşitli maymunluklar yapıp duruyoruz. Oyunun kontrolleri son derece basit. Fare ve klavye ile tüm işleri hallediyoruz. Çok alkol allığımızda uygun bir yerde rahatlama için CTRL, dans ve diğer işler için ise ok tuşları ve ENTER tuşunu kullanıyoruz. Bir de fotoğraf çekmek için nümerik klavyedeki * tuşu var. Başka tuş yok. Yani Larry olsanız siz bile oynarsınız.

Oyuna ilk girdiğinizde eğitim benzeri ufak bir bölüm oynuyorsunuz. Zaten bundan sonrasına rahatlıkla götürebilirsiniz. Etrafta dolaşarak bulduğunuz tüm kızlara sarkıyorsunuz. İlk sarkığınız kız bir Cowgirl. Onunla konuşmaya başladığınızda oyuncunun başından beri reklamı yapılan sperm sürme yarışınız da başlıyor. Altta çıkan spermı yönettiğiniz yol boyunca yeşil ikonları toplamaya çalışırsınız. Yapmaya çalıştığınız soldaki kalbi dolu tutmak. Bunun en iyi yollarından birisi yeşil kalpleri toplamak. Bu minik oyunu



başarılı olarak bitiremezsek tekrar denememiz mümkün. Böylelikle iyi bir konuþma yapıp kızın dikkatini çekerek yolunuza devam edebiliyoruz.

Genellikle her hanımla bir "boş barda para atma yarışı" oynuyoruz. Amacınız parayı bir defa masada sektirerek bardağa sokmak. Bunu ise fare kontrolü ile yapıyoruz. Bir kaç deneme den sonra elimiz alışıyor ve kolayca başarılı olabiliyoruz. Biz hedefi tutturunca karşı taraf bira içiyor ve sonuçta sarhoþ oluyor. En klasik "kızı sarhoþ et" zamparalık numarasından sonra sonuca doğru koşuyoruz. Genelde sonuca öyle hemen ilk bölümlerde ulaşamıyorsunuz ama her şekilde oyunun heyecan düzeyi şüphesiz artıyor!

SECRET TOKEN

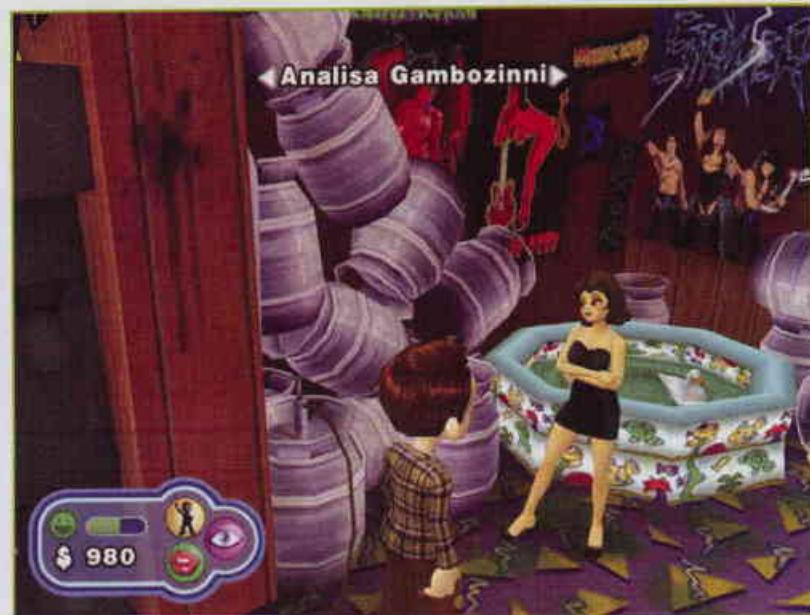
Tüm oyun boyunca mini oyunlarda başarılı olmanın yanında iki kaynağa daha ihtiyacımız oluyor: Secret Token'lar ve para. Secret Token'lar herhangi bir yerden çıkan ufak parçıklar ve bunları toplayarak oyundaki gizli bonusları açabiliyorsunuz. Bulmak için ise tıklanabilecek her yere tıklamamız yeterli. Bonuslar genelde daha çıplak pozlardan oluşan ara yüklemeye resimleri ve bunun gibi malzemelerden oluşuyor. Kendimize bazı fazladan malzemeler almak için para ihtiyacımız var. Para kazanmanın genel yolu ise gene oyunda para kazanabileceğiniz diğer ufak oyunları oynamak veya fotoğraf çekerek bunları satmak. Fotoların kalitesi ise çekeceğiniz zaman öünüzdeki manzara göre kalitesini gösteren bir çizgi ile belirleniyor. Ne kadar yüksek kalite, o kadar fazla para demek. Para olmadan oyunda ilerlemeniz mümkün değil. Bazı yerlere gitmek ya da bazı şeyle alabilmek için paraya ihtiyacınız var. Oyunda ilerledikçe daha önce açılmayan bazı bölgeler





açılıyor ve her bölümde kızların sayısı artıyor. Oyunun temel amacınız, kızların yanında, televizyondaki bir çöpçatan yarışmasına katılmaktır.

Oyunun grafikleri bir sanat şaheseri değil fakat günümüzün standartlarına göre iyi sayılır. Oyunun insanların kıyafetlerinden ve davranışlarından kimin ne olduğunu ve ne tip bir karakter taşıdığını rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Tipler ve mekânlar da tam isimlerine göre tasarılmıştır. Fakat grafiklerden daha da önemlisi oyunun seslendirmeleri. Seslendirmeler tek kelimeyle mükemmel. Karakterler resmen canlı gibi. İtalyan kız tam İtalyan aksanıyla konuşurken bandocu kız ise diş tressleri yüzünden tıslıyor. Zaten o kız görünce aklına hemen Amerikan Pastası'ndaki bandocu kız geldi. Sanırım seslendiren kişi bunun için diş teli bile takmıştır! Fakat bu keyfi yaşayabilmek ve esprileri tam olarak anlayabilmek için kesintiliksiz iyi bir İngilizce bilginiz olmalı. Çünkü oyunundan keyif alabilmek için yalnızca iyi İngilizce bilmek yetmiyor. Esprileri anlayabilmeniz için de gerekli ki çoğu esprî içinde argo ve jargon var. Fakat yalnızca eğlencesi için koşturmak isterseniz, minik oyuncuları oynayabilir-



mek için bir dahi olmanız da gerekmeyi. Gene de oyunun genelinden aldığıınız keyif yarıya azalacaktır.

ÇIRKİN KADIN YOKTUR...

Oyun genel kalitesi ve esprileriyle, artık klasik olmuş atalarına göre beni hiç hayal kırıklığına uğratmadı. Son derece eğlenceli olmasına karşın bazen para kazanmak için aynı oyuncuları arka arkaya oynamak zorunda olmak biraz sıkıcı olabiliyor. Gene de oyuncuların çeşitliliği ve oynamabilirliğini düşündürince bu açıkları biraz kapanıyor. Oyunun tamamının bir Amerikan Üniversitesi ve çevresinde geçmesi konuya oldukça malzeme kazandırmış. Ayrıca bazı konularda Amerikalıların bakış açısını ve yaşam tarzlarını da görebiliyorsunuz.

Larry, uzun zamandır iyi oyunların çıkmadığı bir türde yeni bir soluk getirmiştir. Bu tip bir oyun tarzıyla yeni oyunlar yapılırsa türün evrim geçirmiş bir halde yeniden canlanacağı şüphesiz. Fakat oyun çok ciddi bir erotik malzemeye sahip. Bu yüzden özellikle küçüklerin uzak tutulması gereklidir. Ben bile oynarken, ara yüklemeye sahnelerini gören anneme utanarak açıklama yapmak zorunda kaldım. Hadi ben "anne benim işim bu, bak bu oyunu bunun için oynuyorum" diye bir bahane söyleyebildim. Ama siz ne söylersiniz onu bileyem. O yüzden oynarken hem monitör hem de ses açısından dikkatli olun. Oyunun numaraları ise iyi takip edin, birkaç tüyo işinize yarayabilir.:)

Burak Akmenek



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

RTS www.leisuresuitlarry.com

Yapımcı: High Voltage SW

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Sierra

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 17+

Multiplayer: Internet

LAN

12 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX
2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Onerilen

Dünya Alışmак-Kolay

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: YOK

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ün 2 Arka
 5+1 6+1
 EAX

İngilizce Gereklilik: Yüksek

Artılar/Eksiler

Harika espriler, hiç bir oyunla benzemeyen oynamış

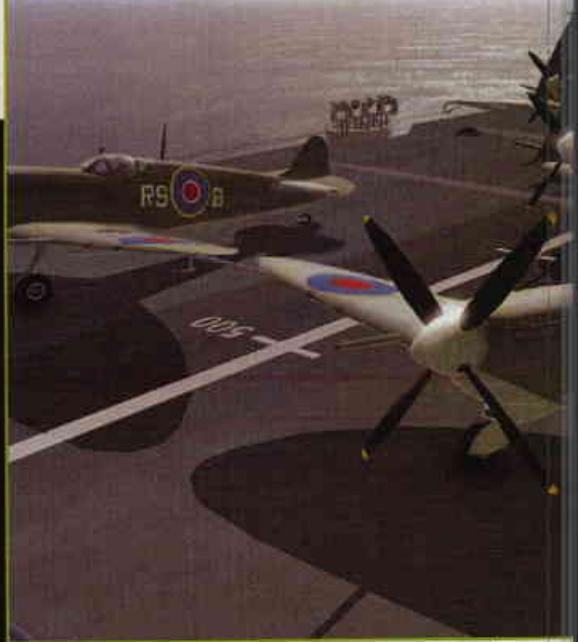
Yüksek İngilizce gereksinimi ve altyazı olması, aşırı teknoloji, yaratıcılıktan yoksun

70

Gökte ölümüne vals...

LEVEL HIT

PACIFIC FIGHTERS



Köpekbalığı kaynayan suların üzerinde, ölümle kol kola...

Pasifik Okyanusu çok ama çok büyük bir yerdir. Asya'dan Amerika'ya kadar uzanan yüzlerce minik ada dışında pek fazla kuru zemin yoktur. Kaldı ki bu adaların çoğu da bırakın bir uçağın inmesini, çoğu zaman tek bir adamın hayatı kalmasını sağlayabilecek türden yerler değildirler. Uzun lafın kısası, sizin当中da küçük bir avcı uçağı ile bu okyanusun üzerinde uçmak hayli tehlikeli bir iştir. Bir de bu uçaklarla sa-vaşmak zorunda kaldığınızı düşünün! Motorunuz teklesse bi-le soğuk terlere gark olursunuz. Yaralı bir bacakla, minik bir kurtarma salı üzerinde ve etrafınızda ölüm dansı yapan bir sürü yüzgeçle çevrili kurtarılmayı beklemek çok ta hoş bir zaman öldürme yöntemi sayılmaz, değil mi?

Pasifik cephesinde pilotluk ediyor olmayı Avrupa sema-larında Luftwaffe ile köşe kapmaca oynamaktan ayıran en önemli unsurlardan biri buydu işte. Tabii Fransa üzerinde paraşüt açmak zorunda kalmanın da pek hoş bir yanı yoktu. Abwehr ve Gestapo canlı ele geçirilen Müttefik pilotları ile sohbet etmekten, hangi Alman kentine kaç ton yangın bom-

bası attıklarını öğrenmekten büyük zevk alan sorgu uzmanlarıyla doluydu. Ama yine de hayatı kalmak ve kaçip kapağı Dover'a atabilmek için hiç de azımsanamayacak bir şansınız olabilirdi. Oysa okyanus üzerinde düşmek çoğulukla yak-kan güneşin altında ümitsizce ölümü beklemek, bazen de delirip kendini bir köpekbalığının nispeten şefkatli çenele-rine atmak demekti. Tabii bir de Japon istihbaratı tarafından kurtarılmak gibi bir olasılık vardı ki, onların sorguları ço-ğunlukla Abwehr'i ya da köpekbalıklarını müşik anneler gibi görmenize sebep olabilecek türden adamları. En azından Alman sorgular arasında esirlerin iç or-ganlarından öğle yemeği hazırlamak pek yaygın bir uygulama değildi. Heh, tarih ne acayıp bir şeydir, değil mi? Resmi okul tarihlerinde yazmayan öyle çok ve karanlık ayrıntı vardır ki insanoğlunun içindeki şeytanı her adımda daha beter biçimde yüzümüze vuran. Neyse, biz oyunumuza dönemelim.

ZERO VE BETTY

Pacific Fighters yen bir oyun belki ama bazı açılardan bakarsanız pek o kadar da yeni olmadığını anlaysınız. Bu oyun IL-2 Sturmovik ve onun ek görev paketi For-gotten Battles'ı yapan Rus firması 1C: Maddox Games'in ürünü. Oyunun temel altyapısı IL-2 ile aynı, hatta öylesine aynı ki, bu oyunu Sturmovik'in üzerine ku-rup Rusya üzerinde Japon uçaklarıyla

uçabilmeniz bile mümkün. Özellikle mul-tiplayer karşılaşmalar açısından ilginç bir seçenek bu, Almanya Üzerine Zero uçurmak ilginç olabilir. Ama tabii bu şart değil, Pacific Fighters kendisi başına bir oyun zaten.

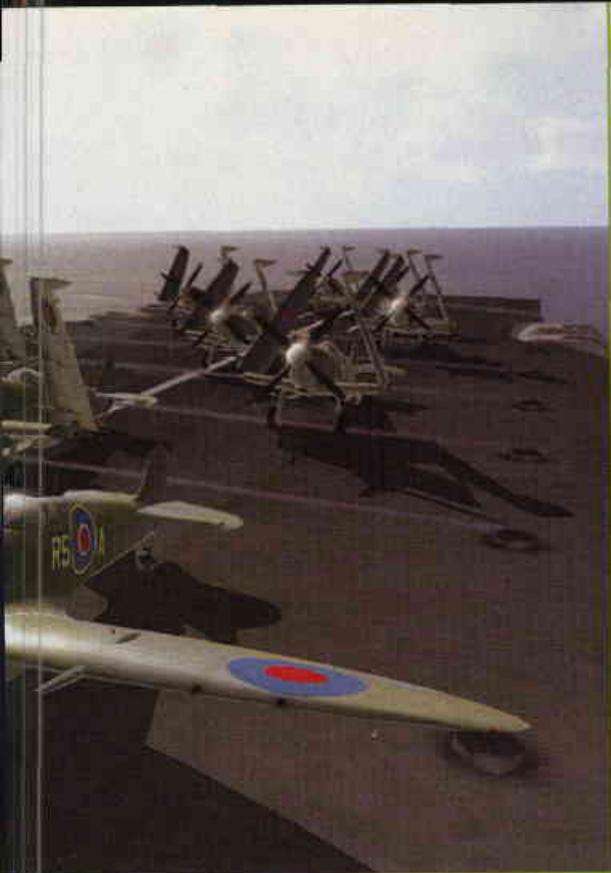
Oyun motorunun pek fazla değişmediği bir gerçek, ama bu oyunun demode grafiklere sahip olduğu anlamına gelmiyor. Aslına bakarsanız bu grafik motoru ancak şimdiki işlemciler ve grafik kartla-riyla gerçek kapasitesini gösterebiliyor. Tabii ki Sturmovik ilk çıktığında da piya-sada şimdiki deli ekran kartları ve işlem-ciler vardı, oyun o kadar da eski değil ne de olsa. Ama şu an 3 GHz bir işlemci es-kisinin üçte biri fiyatata satılıyor ve haliyle edinmek ve kullanmak daha olası.

Ancak Pacific Fighters adından da anlaşılabileceği gibi okyanus üzerinde geçiyor ve masmavi bir ekran görebil-mek için çok ta güçlü bir sistem gerekmek herhalde, değil mi? Yanlış, çünkü okyanusta ve üzerinde mavı bir boşluktan çok daha fazlası var. Her şeyden öncে oyunda pek fazla kara olmadığı, haliyle kara görevlerinin nispeten az olduğu doğru. Bu yüzden karaların görünümü de öyle çok aşmiş bir grafik detayına sahip değil. Ama zaten esas hareket kara-ların değil, suyun üzerinde geçiyor.

YOLUN YARISI

Pasifik savaşları hakkında birazcık olsun bilgiye sahipseniz, bunların donanmalar





ve savaş gemilerinden çok, uçaklar ve uçak gemileri merkezli geçtiğini de biliyorsunuzdur. 1942 yılında Amerikan uçak gemilerinden kalkan ağır bombardımanlar Pearl Harbor'ın intikamını almak ve propaganda yapmak amacıyla Tokyo üzerine tonlarca yangın bombası boca ettiler. Bu tek seferlik bir operasyondan ve bedeli ağırıldı, yani tekrar edilmesi çok zordu. Ancak Japonlar anavatanın sandıkları kadar da güvende olmadığını anladılar. Üstüne üstlük geleceğin daha fazla uçak gemisi üretmek ve Amerikan uçak gemilerini batırmakta yattığına da iman ettiler ki, savaşın kalanındaki stratejilerini de bunun üzerine kurdular. Haliyle deniz savaşları uçak gemisi merkezli görev kuvvetteinin okyanusa köşe kapmaca oynamalarına dönüştü.

İşte Pacific Fighters oynarken ağırlıklı olarak yapacağınız işte budur. İster Japon, ister Amerikalı olun, uçak gemilerine inip kalkmak, bulutların arasında köşe kapmaca oynamak ve inanılmaz yoğun uçaksa var ateşi altında gemi filolarına dalmak zorunda kalacaksınız. Her tür irtifada savaş ve heyecan çok yoğun, hele de yoğun bir fırtnada çarpışmak insana ter döktürebiliyor. Öte yandan oyunda büyük rol oynayan gemilerin çizimleri de çok ayrintılı. Öyle ki sisteminiz yeterince güçlüyse uçaksa var başındaki adamlara kadar bir sürü detayı görebilirsiniz. Ve emin olun o eski torpiller ve bombalarla bir gemi batırmak için o denli de yaklaşmanız gerekecektir.

TAKIM OYNU

Dygündaki pilot yapay zekası ve uçuş kabiliyeti gerçekten de iyi. İşin ilginç yanı, bilemiyorum ne kadar doğru bir gözlem ama sanki Japon ve Amerikan pilotları arasındaki taktik farkı da oyuna katmışlar gibime geldi. Tabii sonuca ne kadar iyi bir pilot olduğunuz kadar, altınızdaki uçakın yetenekleri de önemli. Genel bilgilerimden yola çıkarak bunun da hayli iyi modellendirdiğini söyleyebilirim. Özellikle Zero gibi Japon avcıları gerçekten hayli marifeli tasarımlar, ancak tipki gerçekte olduğu gibi oyunda da pek hasar kaldırın araçlar değil. Tabii özellikle savaşın

sonuna doğru buna bir de hamadden eksiğinden kaynaklanan kötü işçilik eklenmişti ama neyse ki oyun o kadar detaya girmiyor.

Pacific Fighters zevkli bir oyun, hem de çok zevkli ve bunun sebebi güzel grafikler ya da seslerden başka bir şey. Çoğu insanın sandığının aksine, eski bir avcı uçağında devamlı düğmelere basıp anahtarları kurcalamazsınız. Kalkıştan sonra bir eliniz gazda, bir eliniz dümendedir ve uçuşun büyük kısmında başka bir şeyle boşuşmanız gerekmez. Çünkü karmaşık radar sistemleri, uçuş bilgisayarları filan yoktur, tüm işi beyniniz

yapar. İşte Pacific Fighters'da da işler aynen böyle yürütüyor, bir kez yerden kesildikten sonra işin büyük kısmını joystick tutan eliniz yapıyor. Eğer uçmak fililine tamamen Fransız değilseniz bu oyunu gerçekçilik köküne kadar açıkken de rahatça oynayabilirsiniz. Ama şaşırımadan lazım, oyunu yapan firmanın başındaki kişi hobi olarak eski uçakları onarıp onlarla uçan bir insan. Haliyle işi biliyor ve yaptığı oyna da bunu yansıtıyor. Ve kaçınılmaz olarak 1C'den çıkan simülasyonlar da türünün en iyi örnekleri oluyor. ☺

M. Berker Gündör

PACIFIC FIGHTERS		SİMÜLASYON	www.avaturk.com
Yapım: 1C:Maddox Games	Medya: 1 CD	Fiyatı: 80 YTL	
Dağıtım: Avaturk	Orjinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri	
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> LAN	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Oyuncu	
Multiplayer Modu: Dogfight, Co-Op			
Minimum Önerilen		Hoparlör ve Ses Desteği	
1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 1,2 GB HDD		<input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2.0+2.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> EAX2	
Oyun-Aşşmak: Normal İngilizce Gereksinimi: İyi		Zorluk: Orta	
Grafik Artılar/Eksiler		<ul style="list-style-type: none"> ▲ Piyasadaki en iyi uçuş simülasyonlarından ▲ biri, grafik ve ses çok iyi, ▲ oynanabilirlik yüksek 	
Ses Artılar/Eksiler		<ul style="list-style-type: none"> ▼ Çok yüksek sistem istiyor, eğitim görevleri kısıtlı 	
Dyananabilirlik Artılar/Eksiler			
Multiplayer Artılar/Eksiler			
Eğlence Artılar/Eksiler			
LEVEL NOTU			
Alternatif: YOK			

Zeki ve Kötü

EVIL GENIUS



Her başarılı psikopatın ardından bir organize suç şebekesi vardır.



Evil Genius oynarken zamanın ve zevklerin nasıl değiştiği ni düşündüm bir kez daha. 1950 ve 60'lı yıllar boyunca, tabii Soğuk Savaş'ın da katkısıyla, insanlar casusluk filmleri ve romanlarına inanılmaz merak salmışlardı. James Bond başta olmak üzere envai çeşit karakterin filmleri ve romanları piyasayı sarmıştı. Bunlar aslında iki taraf arasında sürüp giden gizli bir propaganda savaşının öğelerinden başka bir şey değildiler. Öyle ki, bir süre sonra Doğu Bloğu ülkeleri casus romanlarında devamlı madara edilmelerinden büküp, karşı propaganda amacıyla kendi kahraman tiplemelerini yaratmışlardır. Tabii bunlar Batı kitaplıklarında nadiren boy gösterebildiler. Ve bana kalırsa James Bond gibi tiplerle karşılaşmadıkça pek bir şansları da yoktu. Düşünün bir, bu romanlar ve filmlerde her şey kalılışmıştır. James Bond en beter tuzaklardan bile kurtulan, her zaman bir çıkış yolu bulan, sorunları sert biçimde çözen bir ajandır. Ancak onun dünyada bu kadar ilgi görmesinin esas sebebi bu değildi. Bond yakışıklı, kültürlü, iyi eğitimli ve maddi sıkıntılı olmayan bir adamdı. En iyi otomobile biner, en iyi yemeği yer, en iyi içkiyi içerdiler ve hepsinden önemlisi kadınlarla arası her zaman iyiydi. İşte duvarın her iki yanındaki insanları esas tavlayan da bugdu zaten, tehlikeli, ama sonuna kadar da zevkli bir yaşam söylemi. Tabii ki Batı bunun farkındaydı ve bunu en iyi biçimde kullandılar.

Peki, bunların zevklerin değişmesiyle ne alakası var dilebilirsiniz? Şöyle ki, 60'lı yıllarda insanların severek ve hatta taparak izlediği casusluk filmleri takvimler 90'lı yıllar göstermeye başladığında çok farklı bir pozisyonu düşmüştür. Varşova Paktı'nın bir gecede dağılması ve Soğuk Savaş'ın resmen bitmesi casusluk temasının da eski anlamını yitirmesine sebep olacaktır. Sinemada Austin Powers, bilgisayarlarımıza ise NOLF gibi o yılların casusluk temasını

gırğıra alan yapımların ortaya çıkması değişen zevklerin göstergesinden başka bir şey değildi.

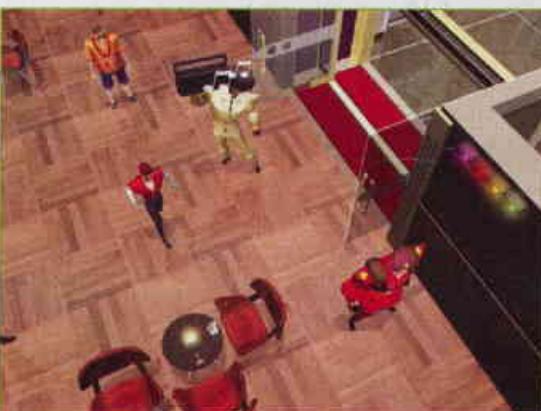
Tabii bu romanlar ve filmlerde çok önemli bir unsur daha vardı ki, bu olmasa her şey berbat olurdu. Düşünün bakalım, kahramanların var olmak için neye ihtiyacı vardır? Cesaret mi? İlginç ve tehlikeli silahlardır mı? Akı çelinecek ve yardımcı alınacak güzel kadınlar mı? Hayır, hiçbirini değil! Bir kahramanın var olmak için ihtiyacı olan en önemli şey, çarpışacağı eşit derecede tehlikeli bir düşman, bir kötü adamdır! Batman'ı yaratan Joker değil miydi? Peki, Ernest Stavro Blofeld, Auric Goldfinger, Dr NO gibi süper zeki, yaratıcı, kötülük hastası psikopatlar olmasa, Bond hiç Bond olabilir miydi? İşte Evil Genius her zaman alıştığımız Bond ve benzeri kahramanlardan birinin değil, onları oldukları hale sokan kötü adamların oyunu.

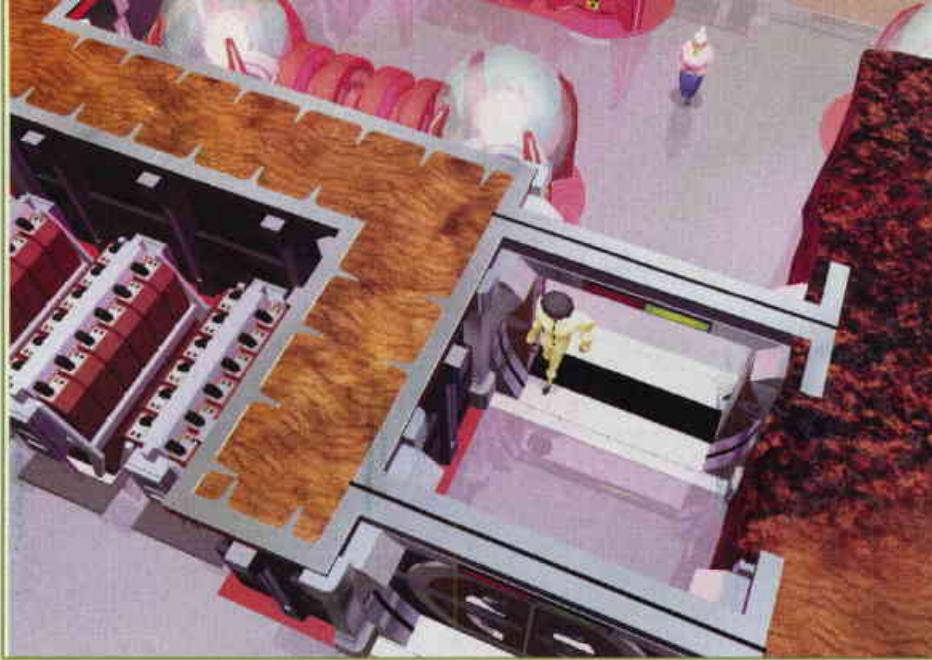
GİZLİ ÜS

Evil Genius için pek çok açıdan Dungeon Keeper serilerine benzeyen desek herhalde çok yanlış olmazdı. Yeraltında gizli üs kurmanız, üsse yeni ilaveler yapıp gücünüzü pekiştirmeniz ve burayı her şeye karşı korumanız gerekiyor. Amacınız bu üstten hareketle dünyanın dört bir yanında operasyonlar düzenlemek ve

herkesi önenizde diz çöktürmek. Dünyaya ülkeleri kabaca altı grupta toplanmış bulunuyor, bu gruplardan her biri belirli bir istihbarat örgütünün yetki alanına tekabül ediyor. Yaptığınız her hareket bu örgütlerce izlendiğinden, operasyonlarınızın başarısına da bağlı olarak zaman içinde size karşı harekete geçiyor, basit bir soruşturma memurundan tutun da James Bond tadındaki süper ajanlara kadar her türlü elemanı üzerinde salabiliyorlar.

Öte yandan sizin emriniz altında çalışan elemanların ikisi hariç hiçbirini üzerinde doğrudan kontrolünüz bulunmuyor. Yanınızda çalıştırıldığınız en temel birim işçiler ki bunlar inşa at ve biraz da dövüşten anlıyorlar. Ancak zaman geçtikçe onları eğitip daha profesyonel ve uzmanlaşmış elemanlara dönüştürmeniz gerekiyor. Tüm elemanlarınızı dolaylı olarak kontrol ediyorsunuz. Mesela adada doğan birinin öldürülmesi gerekiyorsa, vur emri çıkarıyzınız, etrafta ona rastlayan ya da devriye gezmeye olan adamlarınız da bunu yapıyorlar. Üsse kurulacak yeni bir bölümün planını çiziyorsunuz, inşaat elemanları ellerindeki işi bitirince onu yapmaya koymuyorlar. Böylece sürep gidiyor.





Doğrudan kontrol edebildiğiniz sadece iki karakter var, bunlardan biri oyunda siz temsil eden patron karakteri. Seçebileceğiniz üç farklı patron var, her biri farklı alanda size avantaj sağlıyorlar. Ayrıca adamlar onu etrafında görürse daha bir şevkle çalışıyor, daha hızlı hareket ediyorlar. Ancak genelde bu tipi pek kuytularda dolaşırımayıp üssün içinde tutmak lazım, çünkü harcanırsa oyunu kaybedersiniz.

İkinci karakter ise Henchman, yani bir numaralı adınız. Bu eleman hayli becerikli ve kolay kolay da ölmüyor, işi de gerek adadaki, gerek dünya haritasındaki operasyonlarda rol almak. Her Boss oyuna kendi özel Henchman'ı ile başlıyor, ancak zaman geçtikçe kullanabileceğiniz başka elemanlar da ortaya çıkıyor. Her Henchman kendine has kabiliyetlere sahip ve zaman içinde seviye atlayıp daha da güçlenebiliyor, tabii bir super ajan tarafından kesin olarak temizlenmezse.

KÖTÜLÜĞÜN ÖZÜ

Evil Genius kötülük yapmak ve bunun faydasını görmek üzerine kurulu bir oyun, yani ilk bakışta tam da suya sabuna dokunmaktan tırsan bazı pabucumun köşe yazarı gazetecilere malzeme olabilecek cinsten sizin anlayaca-

ğınız. Ancak oyun baştan aşağı tuhaf bir mizah anlayışıyla işlenmiş ve sonuçta bu oyunun aslında koca bir karikatür olduğunu anlayamayanlar gerek taocu, gerekse de dombilidir. Aha lafımı da söyledim.

Genelde bu türden pek fazla oyun yok, ve doğrusu Evil Genius insanı hayli sağlam esir edebiliyor. Ancak 24 saatlik kesintisiz bir seans sonrasında oyunun cidden büyük eksikleri olduğunu görmek zor değil, tabii gözleriniz hâlâ pörtlemeydiye. Öncelikle oyunda zamanın geçişine müdahale edemiyorsunuz, zaman öyle kendi kafasına göre işliyor ve hayli de ağır işliyor. Siz bir dakika harıl harıl emirler yağdırıp her şeyi gözden geçiriyor, sonra oturup yarı saat ekranı izleyorsunuz. Bu iyi değil, oyuncuya ya devamlı ilgileneceği bir iş vermelii, ya da en azından zamanın akışını değiştirme seçeneği sunmalısınız.

Ancak daha da beteri yapay zekânın

tam bir embesil gibi takılması oluyor. Düşünün, üssünüz girişagına dek asker dolu, ama büyük kısmı çalan alarmlara pek aldırmadan yemekhanede oturup tıkınmaya devam ediyor. O esnada koridorun obür ucunda bir grup komando üssünüñ canına okumakla meşgul. Eh ama sağır sultan olsa kafasını kaldırıp bakar, değil mi? Yok, bizim öküzler sırtlarında tüfek yemekhanede tabldota yumulmakla meşgul. Birde zırh pırt sadakati tükenip kaçarlar, sanki bir şeylerini eksik ettil. İnsan işte, yapay zekâ da olsa nankör yine nankör oluyor.

Ama yine de Evil Genius aynı firmanın bir önceki oyunu olan Republic ile kıyaslandığında çok daha sağlam, çok daha düzgün bir oyun olmuş diyebiliriz. Deli gibi zaman almasına ve arada saç yoldurmasına rağmen insan ekran başına esir ediyor. Bir kötülük daha yapayım, dünyaya biraz daha dehşet saçayıp derken bir bakıyorsunuz şafak söküvermiş! Eh, ne demişti Joker? Yapılacak ne çok iş var ve ne az zaman!

M. Berker Güngör



EVIL GENIUS

Yapım: Elixir Studios

Dağıtım: Vivendi

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1,4 GB HDD

Onerilen

1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

STRATEJİ

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

Medya: 2 CD

Orijinal Olarak: Yok

Fiyatı: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

LAN 2.0 Yüzyıl

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2.0 2 Arka

5.1 6.1

EAX2

Dünya Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: İyi

Zorluk-Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: Dungeon Keeper 2

Artılar/Eksiler

- ▲ Kötü adam olma fırsatı,
- ▲ hayli meşgul edici,
- ▲ grafikler tatminkar.

- ▼ Yapay zekâ zayıf, tempo
- ▼ genellikle düşük,
- ▼ inanılmaz zaman yiyen
- ▼ bir oyun.



FIFA bu yıl da PES etmedi

Bir kez daha birlikteyiz sayın seyirciler...

Her yıl bu zamanlarda dejavu yaşıyorum. Kendi kendime "Sanki bu oyunu oynadım. Evet ya oynadım. Hayır oynamadım. Oynamadım sanırım. Hayır, oynamam..." diyorum her defasında. 2002'den beri çok fazla değişmedi FIFA. Ama her yıl, daha birini tam oynayamadan diğerini piyasaya çıkardı EA Sports. Sorun da bu zaten. Artık EA Sports'un çıkardığı FIFA oyunları tam bir tuzak. 10 yıldır devam eden bir seri, oyuncular tarafından tanınan bir isim ve yine aynı oyun. Değişen bir şey yok. Yine de bir şekilde satıyor bu oyun.

HURDA FIFA 2005

FIFA 2005'in PES 4'le aynı aya denk gelmesi şanssızlıktan başka bir şey değil. Veya bir meydan okuma. İlkinden biri. Ancak kesin olan bir şey var: FIFA 2005, 2004'ten farklı değil.

FIFA 2005'in takım kadrosu ve dizilişi şu şekilde: Career, Tournament, Create Tournament, Practice ve Multiplayer. Career modunda birkaç değişiklik var bu kez. Teknik detaylar artırılmış ve mod daha kapsamlı hale getirilmiş. Artık oyunda haberleri okuyabileceğiniz bir gazete var. Mesela sezon başında takımı devraldı-

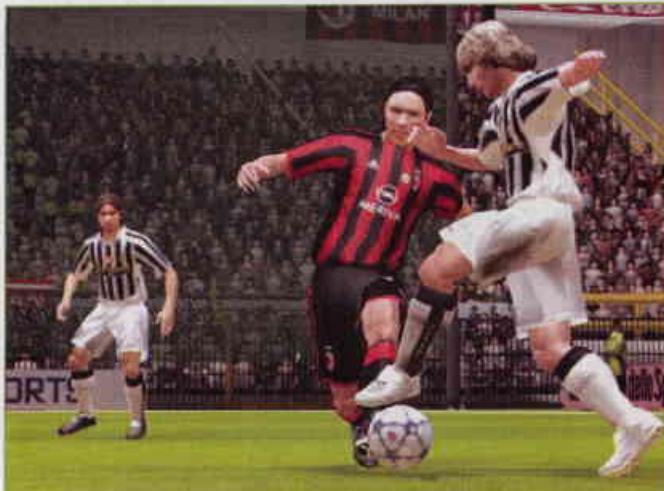
nız zaman bir haber çıkıyor gazetede. Diğer gelişmeleri de yine buradan takip edebiliyorsunuz. Aynı zamanda e-posta da alabiliyorsunuz. Postalarda kazandığınız puanlar (para yerine puan kullanılıyor) ve takımın gidişatı hakkında bilgiler bulabiliyorsunuz.

Career'da kazandığınız maçlardan sonra puan kazanıyorsunuz. Puanları iki şey için kullanabiliyorsunuz bu kez: Transfer yapmak ve takımın performansını artırmak. Takımın performansını artırmak için farklı ve ilginç bir yol seçilmiş. Finansör, kondisyon uzmanı, forvet ve kaleci antrenörleri gibi birçok birim oyuna eklenmiş. Oyunun başında verilen 100 puanı ve sonradan kazanacağınız puanları bu birimlere dağıtıığınız zaman, puan verdığınız alanda takım geliyor. Eğer forvete fazla puan verirseniz, forvet oyuncularının yetenekleri artıyor. Veya puanlarınızı finansöre verirseniz, takım

daha fazla para kazanıyor. Basit bir sisteme takımınızı devamlı geliştirebiliyorsunuz. Bu da oyunu eğlenceli hale getiriyor. Ancak başlangıçta verilen 100 puanın ardından ilk maça kazandığım puan 11'di. Anlatmak istedigim, puan kazanmak ve dolayısıyla takımı geliştirmek pek de kolay değil.

Career'a yapılan diğer eklemeyse Job Security derecesi. Kötü sonuçlar aldiğiniz zaman iş güvenliğiniz tehlkiye giriyor ve Job Security değeri gitgide azalıyor. Sezon na ortalama bir değerle başlıyorsunuz. Nasıl maç kaybettiginizde değer azalıyor sa, maç kazandığınızda da artıyor. Tabii bu işinizde ne kadar başarılı olduğunuzu da gösteriyor aynı zamanda.

Bir diğer değişiklik de Simulate Next Match seçeneğinde yapılmış. Simulate Next Match'a tıkladığınız zaman aynı Championship Manager'daki gibi maçı değişken istatistiklerle izleyebiliyorsunuz.





Maç da gazilarla anlatılıyor. Ancak bu bölümü Championship Manager'dan ayıran şey, istediğiniz anda oyuna girebiliyor olmanız. Takım kötüye gittiği zaman sağ alt-taki tuşa tıklayarak oyuna kaldığı yerden devam edebiliyorsunuz. Mesela Simulate'te korner kullanıyorsanız, maçta da aynı dakikada, korner kullanarak başlıyorsunuz.

Yine kazandığınız puanlarla Store'dan takımların alternatif formaları ve stadyumların gece versiyonları gibi birçok şey satın alabiliyorsunuz.

FIFA 2005'te de takımların ve oyuncuların tamamı lisanslı. Oyunda İngiltere, İskoçya, Brezilya, İspanya, İtalya, Portekiz, Almanya, Fransa, Belçika, İsviçre, Norveç ve Avusturya gibi liglerin tamamı yer alıyor. Bunların bir kısmında (İspanya, İtalya, Almanya, Fransa vs) ikinci ligler de bulunuyor. Lisanslı takımlar ve oyuncular bir artı elbette, ancak oyuncuların istatistikleri, bunların oyuna etkisi çok yetersiz. Futbolcuların hız ve şut atma gibi belirgin özellikleri dışında -neredeyse- hiçbir yetenekleri oyuna yansıtılmamış. Yansıtılmaya çalışılmışsa da işe yaramamış. Oyunu PES 4'ten ayıran ana unsurlardan biri de bu zaten. PES 4'te hangi oyuncunun sol, hangisinin sağ ayağını daha iyi kullandığını, kafa toplarında ne kadar yükselttiğini bile görebiliyorsunuz.

OYNAYABİLİR MİYİZ?

Gelelim oynanışa. Oynanışındaki tek yenilik First Touch Control sistemi. Bu, topla ilk buluştuğunuz pozisyonlarında size topu kontrol etme şansı veriyor. Bunu PS2'de sağ joystick'e, PC'deysse Shift tuşuyla yapıyorsunuz. Aynı zamanda bu tuşla hızlı ve basit bir şekilde farklı çalımlara atabiliyorsunuz.

Ne var ki First Touch anlamsız bir yenilik olmaktan ileriye gidemiyor. Bir futbol oyununda olması gereken bir şey bu zaten. Top kontrolü bir yenilik olarak sunuluyorsa, burada bir sorun var demektir. Bunun dışında FIFA 2004'te olan Off the Ball, yani topsuz alanda oynamama seçeneği FIFA 2005'te de var. Z tuşuyla ilerideki üç oyuncudan birini seçebiliyor ve seçtiğiniz oyuncunun ismini yazıp bir boşluk bırakıp 8990'a yollayabiliyorsunuz. Aynı zamanda top bir başka oyuncudayken bu oyuncuya kontrol edebiliyorsunuz.

Ama arkadaşlar, oynanış olarak hiçbir değişiklik yok.

First Touch Control sistemi oyunu biraz topa parlamış, bu kesin, ancak yeterli değil. Bildiği-miz sorunlar halâ var FIFA'da. Bunların başında da fizik modellemesi geliyor. Topun fizik modellemesi yine saçma. PES 4 incelemesinde de bahsettiğim, çocukken oynadığımız çizgili plastik toplara benzeyen topun gidişi. Bu da birçok şeyi, hatta her şeyi mahvediyor. Çektiğiniz şutlardan verdığınız paslara kadar birçok şey gerçekçi değil. Sanki yaptığınız her şeyi planlanmış, sanki sahada topun temas edebileceği 100 farklı nokta var ve bu noktalarda oynamak zo-

FIFA 2005			SPOR	www.aral.com.tr
Yapımcı: EA Sports	Medya: 2 CD	Fiyat: 80 YTL		
Dağıtıcı: Aral İthalat	Örijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 3+		
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> AG	<input type="checkbox"/> 2 Ünkcü			
Multiplayer Modu: Online Turnuvalar				
Minimum	Önerilen	Hopaflör ve Ses Desteği		
Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 256 MB 700 Mhz CPU, 256 RAM, 64 MB GFX	Önerilen: 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka	
		<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1	
		<input checked="" type="checkbox"/> EAX		
Oyna Alışmak: Kolay		İngilizce gereklilik: Yok		
Grafik		Zorluk: Az		
Ses		Artılar/Eksiler		
Oynamabilirlik		Güzel grafikler, detaylı Career modu, lisanslı takımlar ve oyuncular.		
Multiplayer		Sıkça fizik modellemesi, gerçekçi olmayan oynanış, oyunu etkilemeyen futbolcular, istatistikleri, "belirlenmiş" pozisyonlar.		
Eğlence				
LEVEL NOTU				
Alternatif: Pro Evolution Soccer 3				

rundasınız. Çektiğiniz şutların birçoğu birbirine aynı. Ve yine birçoğunda topun uçan balon gibi gidip ağlara takılısını izleyorsunuz. Frikiklerde yeteneğinizi kullanmanız gereklidir. Rasgele tuşlara bas-

sanz bile gol olma ihtimali var (bu yaşanmış bir olaydan alıntıdır).

World Class zorluk derecesinde bile, topu aldığınız zaman getirdiğiniz kimse rahatsız et-

yor. Boş bir alan da ilerliyor ve ceza alanının içine dizilen üç futbolcuyla karşı karşıya kalıyorsunuz.

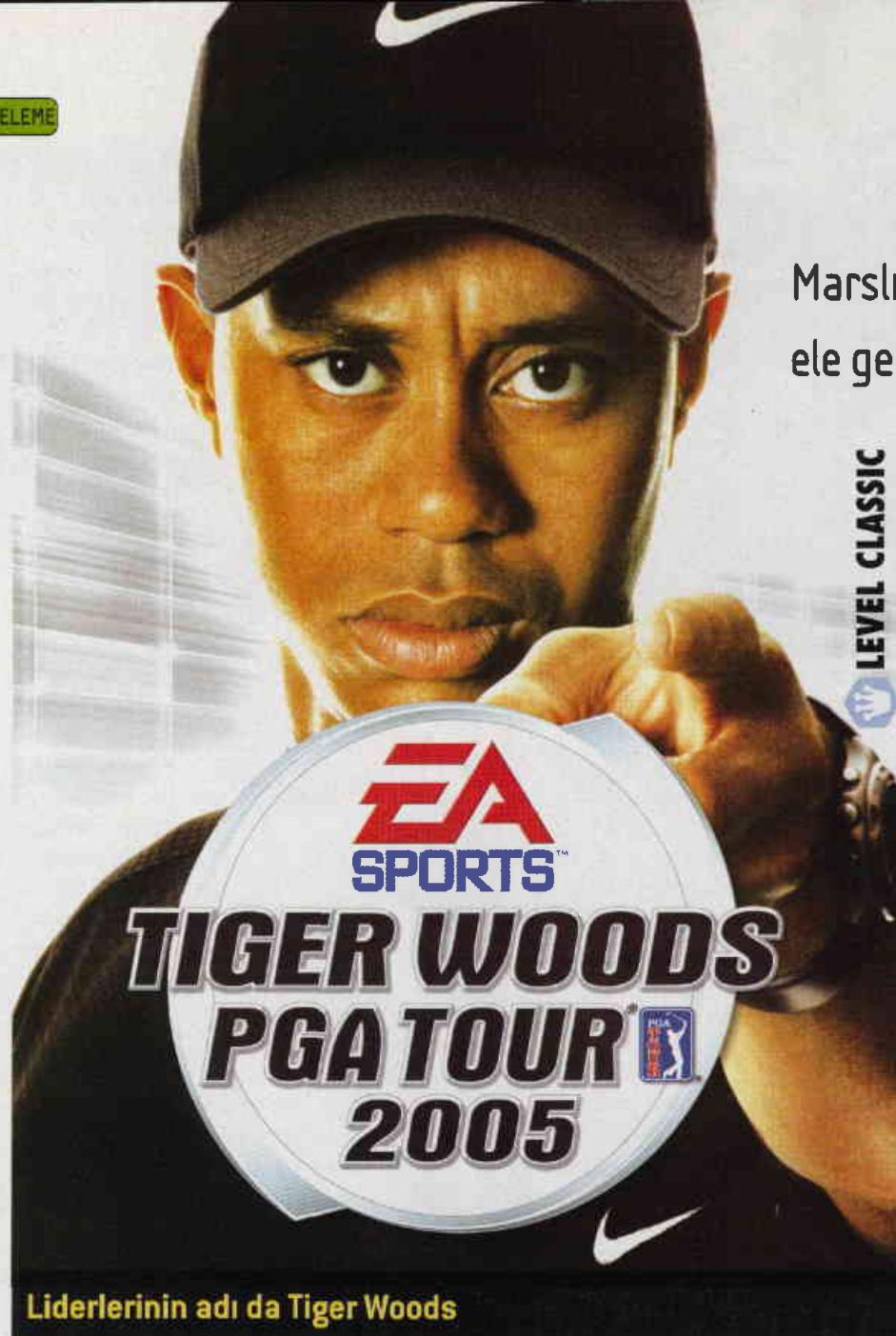
Hangi takımı seçtiğiniz veya rakibinizin hangi takım olduğu fark etmiyor. Bu sorunla her zaman karşılaşıyorsunuz. Tabii takımları birbirleriyle hemen hemen aynı olması da bir diğer ekşi.

OFSAYT

Yine mi olmadı? Evet olmadı. Her yıl "Belki bir gelişme vardır" diyerek FIFA CD'sini su DVD-ROM'uma koyuyorum, ama her yıl "Belki bir gelişme yokmuş" diye anlam bozukluğu içeren bir söylemeye oyundan çıkışıyorum. Bu gidişle EA Sports hiçbir zaman PES etmeyecek. ☺

..Fırat Akyıldız





Liderlerinin adı da Tiger Woods

Bir golf oyunu bir insanı ne kadar mutlu edebilir? Aslında soruya verilecek cevapların pek bir anlamı yok. Bunun sebebi, birçok oyuncunun bu tür oyunlara pek yanaşmadığı gerçeği. Bazılarımız ön yargılı olduğumuzdan, bazılarımız daha önce aynı sporu konu alan oyular ile kötü anıllara sahip olduğundan ya da olayın aslında tamamen sıkıcı olması gibi sebeplerle uzak durmuştur. Eurosport'ta ara sıra rastlayıp izlemiş olsam da bu spora herhangi bir ilgim olmadığı açık. Hele ki NHL 2005, Rome Total War gibi beklediğim oyular elime geçmişken nasıl bir ilahi kuvvet bu oyunu oynamamı sağlıyor olabilir?

GO GET HIM

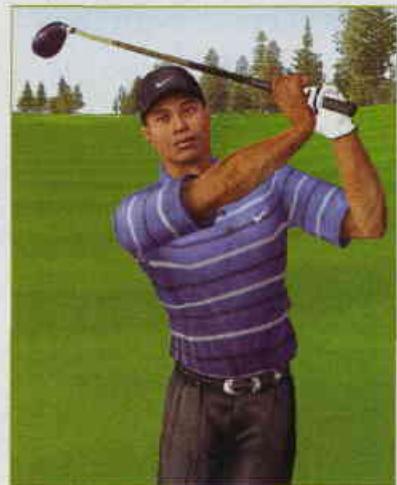
Öncelikle, golf basit bir oyun. Bu yazımı okuyan herhangi bir okura kalkıp da "Amaç şudur budur" diye anlatmanın pek bir anlamı yok. Herkesin bir fikir sahibi olduğunu kabul ediyorum. Genel kuralları ve puanlama sistemini oyunda geçireceğiniz ilk 15 dakika içerisinde kavriyorsunuz zaten. Oyunun beni başında uzun süre tutabilmiş olmasının tek sebebi huzurlu olması. Evet huzur. Bir

oyun incelemesinde pek kullanılmayan bir kelime. Mars'tan kaçmaya, dünyayı kurtarmaya, son saniye golü ile maçı lehimize çevirmeye çalışmıyoruz. Bizi kolvalayan, canımıza kasteden kimse yok. Adrenalin pompalamamıza sebep olacak ne yaratıklar, ne ürkütücü mekanlar, ne de sinsice hazırlanmış ses efektleri mevcut değil ortamda. Ekoşeli çırkin pantolonumu giyip golf ayakkabılarımı geçirişyoruz ayağımıza. Bir de rezil bir şapka biledi mu hazırlız sahaya çıkmaya.

Bu sporun tabiatı oldukça uysal ve sakin. EA Sports sahadaki bu huzur tablosunu monitörlerimize aynen taşıyor. Sevgiciler sadece gerektiğińde ufaktan bir alkışlıyorlar. Spikerler yavaş, tane tane ve birini uydurmaktan korkarcasına yorumlarını yapıyorlar. Oyun boyunca göreviniz yemyeşil alanlardan kuş sesleri hiç eksik olmuyor. Biz de bu ortamda golf

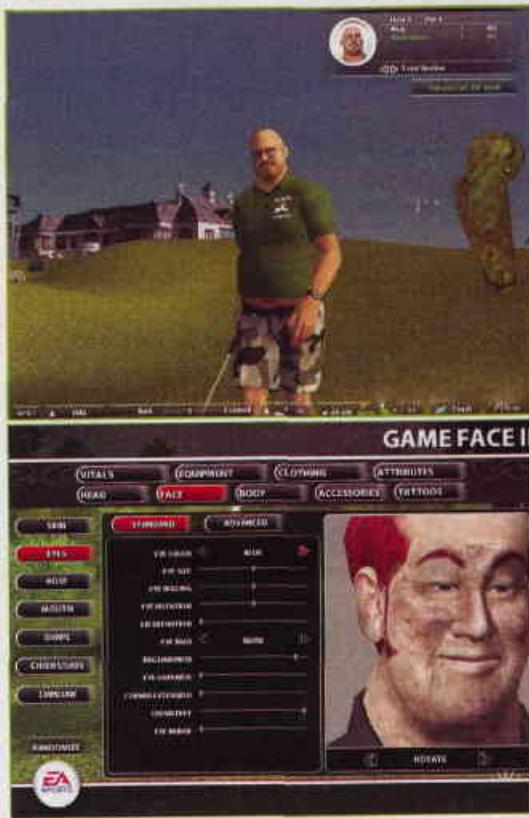
Marslılar dünyayı
ele geçirdi...

LEVEL CLASSIC



kariyerimizi bir adım ileri taşımak adına sakin sakin uğraş veriyoruz. Oyunla ilk başladığımızda bir karakter yaratılabilir ya da golf ünlülerinden birini seçerek sahalaraya atılabiliriz. Tiger'in kendisini kontrol etmek her ne kadar çekici gelse de benim sizlere tavsiyem kendinize yeni bir golfçu yaratmanız. Oyunla en çok eğleneceğiniz bölümlerden biri burası. Kaçımanın anlamı yok. Karakter yaratma olayı bildiğiniz tüm RPG oyunlarına taş çıkartacak cinsten. Yaratacağınız karakterin kaşı, gözü, boyu posu vs. her özelliğini ayrı ayrı ayarlayabileğiniz var. Yaratabileceğiniz kombinasyonların nerede ise haddi hesabı yok. Fiziksel özellikleri ile uğraşmayı bitirdikten sonra biraz Barbie'ciliğ oynayıp karakterinizi cicili bicili giydirebilirsiniz. Dövmeleri, küpeleri, şapkası, bilek bandı gibi aksesuarları da tamamladıktan sonra karakterimiz kariyerine başlamaya hazır hale geliyor. Ancak bu noktaya gelmemiz eğlenceli bir-bir büyük saate mal oluyor. Karakterimiz siz üstündeki değiştiğinde türünlü pozlara gırıp zaman zaman güllerken sandalyeden düşmenize sebep olabiliyor.

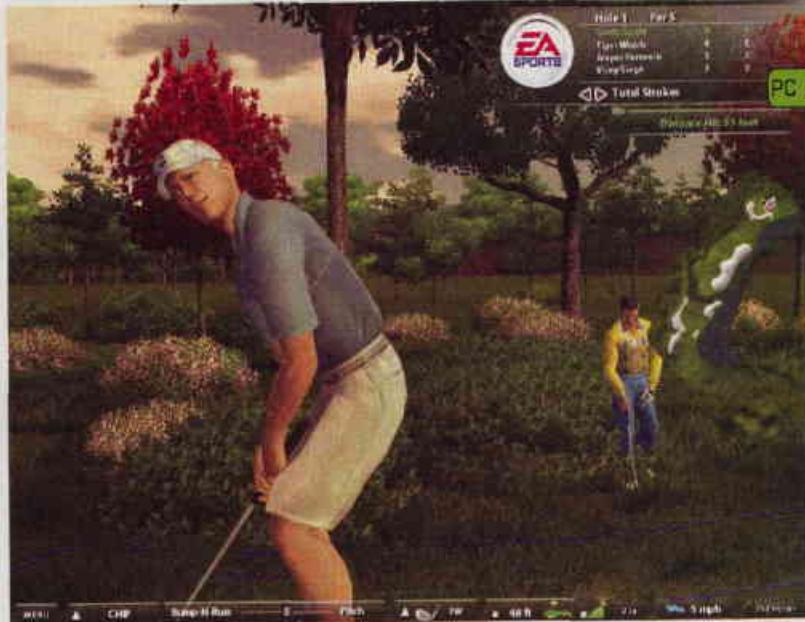
Eğlencesinin yanında karakter yaratma ekranının başka işlevleri de mevcut. Belli turnuvaları kazandıktan sonra sponsorlar peşinize düşüyor. Bir firmayı sponsorunuz olarak belirledikten sonra turnuvalarda kazandığınız para da artıyor. Karakter yaratma ekranına gelip gardrobunu yenilemek durumunda kalıyorum hali ile. Sponsorun markasını taşıyan ne



kadar çok giyecek ve donanım kullanırsak gelen para da o kadar artıyor. Elbette üst üste kaybedilen turnuvalar sponsorlarınızı de vitermenize neden olabiliyor.

KAĞIT OYUNU SEVERLERE

Menülerde çalan dinamik ve pozitif müzikler yerini sahanın sessizliğine ve huzuruna bırakmadan önce yapmanız gereken bir iki şey daha var. Bunlardan ilki ve en önemlisi, oyuncunuzun istatistiklerini ayarlamak. Geçici karakterler yaratarak bu ekrandaki ayarları deneme yarılma yöntemiyle öğrenmeniz mümkün. Ama daha fazla vakit kaybetmeden kariyerinize başlamak isterseniz, elinizdeki puanları tüm özelliklerinize eşit olarak dağıtan, olsun bitsin. Turnuvalara girip çıktıktan sonra kazandığınız paralar ile tecrübe puanları alabilir ve istatistiklerinize istediğiniz şekilde dağıtabilirsiniz. Oyunda bir kaç farklı mod olmasına rağmen tamamı kariyerinize etki ediyor. Tam manası ile bir mod sayılacak Golf Lessons ilk ugurmanız gereken yer. Bu bölüm bir nevi tutorial sayılabilir. Burada değişik vuruş stillerini ve topun bulunduğu noktadaki saha koşullarına göre hangi sopayı seçmeniz gerektiği gibi bilgiler edinebilirsiniz. Ancak bu dersler bedava değil. Karakterinizi garattığınız andan itibaren her şey için para harcamak durumundasınız. Paranız hızla tükenirken para kazanmanın tek yolunun turnuvaları kazanmak olmadığını bilmek sizinizi rahatlatacaktır sanırım. Gerçek golf derslerini alındıkça açılan mini eventler var. Belli şahıslarla ufak bahislere girmenize imkân tanınıyor. En uzun vuruşu kim yapacak, topu 3 atışta deliğe kim sokacak türünden şeyler. Ayrıca alıştırma amacıyla sahaya indiğinizde de diğer golfçular ile karşılaşmanız mümkün. Bu amcalar genelde kibri ve kendini beğenmiş tipler oluklarından olsa gerek, sizi ufak karşılaşmalara davet edebiliyorlar. Özellikle kariyerinize yeni başladığınız bu alanlarda bol bol zaman geçirmenizi öneririm. Hem alıştırma yapmış olursunuz, hem de kolay yoldan para kazanırsınız. Korkmayın, başlarda takıldığınız golf sahalarında aşmış rakiplere rastlamamanız pek olası değil.



Oyundaki tüm oyun modlarının kariyerinize etki ediyor olması aslında hoş. Gerçi başlarda benim gibi rezil oynarsanız her şeyi sil baştan edip yeni bir karakter yaratma ihtiyacı duyabilirsiniz. Ancak dediğim gibi, aynı karakterle ne modu oynarsanız oynayın siz bir adım ileri taşıması hoş. Cebinizde bir iki dolar olduğu sürece hırs yapıp oyunu hiç yakışmayaçag agresif bir havaya sokmanız da pek olası değil. Oyunda karşılaşacağınız en hareketli sahneler karakterinizin iyi bir atıştan sonraki sevinç gösterileri. Golf sahasında Break Dance yapın pek oyuncu olduğunu sanmıyorum. Böylece bir ilke imza atmış oluyorsunuz. Sinirlendiğinizde ise sopayı toptan daha uzağa atmanız olası. Elbette böyle pürüzsüz grafikler ve huzurlu ortamlara yakışmayan hareketler bunlar. Grafik namına oyunda güdüük kalan tek şey bir EA klasiği olan seyirciler. O kadarı kadı kızında da olur demeli ve fazla kafaya takmamalı elbette.

EA Sports online turnuva oyununu golf severler içinde hale yola koymuş. Online turnuvalara katılmanız yada özel maçlar yapmanız her an mümkün. Herhangi bir aksiyon söz konusu olmadığından ping ya da lag sorunu yaşamamanız da söz konusu değil.

ALTERNATİF

Uzun lafın kısası Tiger Woods 2005 son zamanlarda oynadığım en huzurlu ve sakin oyunlardan birisi. Aksiyon olmadan da eğlendirmeyi gayet iyi bir şekilde başarıyor. Koşturup ateş etmekten sıkılan ve yorulan oyuncular için oldukça iyi bir kaçış olduğunu gönül rahatlığı ile söyleyebilirim. Solitaire ya da Hearts oynamarak kafa dağıtmaktan hoşlanan aile büyükleri için de gerçek oyunların dünyasına sakın bir giriş olabilir. Tavsiye ediyorum ve Rome Total War oynamaya gidiyorum. Kalın sağlıcakla. ☺

Jesuskane

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

SPOR

<http://www.eagames.com>

Yapımcı: EA Sports

Medya: 3 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: EA Sports

Orjinal Olarak: Yok

Yaş sınırı: Her yaşa uygun

Multiplayer: Internet Ağ

2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Online Turnuvalar

Mıminum

Onerilen

500 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 2 GB HDD

1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

2 Ön 2 Arka

5.1

6.1

EAX

Dünya Alışmaksızın: Kolay

İngilizce Gerekliliği: Normal

Zorluk: Normal

Grafik

Hedef

Ses

Desteğin Desteği

Oynamabilirlik

Desteğin Desteği

Multiplayer

Desteğin Desteği

Eğlence

Desteğin Desteği

Artılar/Eksiler

Huzurlu, sakin ve rahat atmosferi.

Rahat zaman zaman

Batabiliyor.

Seyirciler de bir

Garip.

LEVEL
NOTU

Alternatif: Outlaw Golf

90

Yine karanlıktayız

STARSHATTER

Maalesef kırılıp dökülen tek şey yıldızlar değil...

Bazen bir oyun gelir ölüme, hiç bilinmedik bir firmanın belki de ilk oyunudur. Fikir iyiidir, oyunun türü de tam benektir. Saatlerce oynar, sevmek ve hakkında güzel şeyler yazabilmek için çabalarım. Ama çoğu zaman oyun bunu izin vermez ve ben üzülürüm. Kötü not verecek olmama değil. Benim üzüntüm tam dışime göre olabilecek bir oyunun ekranına vantuzlu Garfield oyuncası gibi yamyassı yapışık kalmış olmasınadır. Aha işte maalesef Starshatter tam da böyle bir oyun.

TEĞMEN

Galaksinin uzak bir tarafında uzun zamandır soğuk savaş içinde olan iki insan uygurlığı olsun, bundan birkaç bin sene sonra geçen bir zaman diliminde. Bu iki uygurlık arasına sıkışmış birkaç küçük bağımsız sistem, yanına da gözden ve gönülden irak geçinip giden birkaç uzaylı ırk ekleyelim. Ortaya da akademiden yeni çıkıştı acemi bir pilot koyalım -ki bu biz oluyoruz- ve sonra top yekün savaş çıkana kadar kısık ateşe ıstıralım. İşte size kabaca Starshatter'in öyküsü.

Bu bir uçuş simülasyonu tabii, ama çoğunun aksine basit bir avcı pilotu olarak ömrü geçirmiyor, aksine zamanla rütbe alarak büyük kruvazörlerin, hatta koca filoların başına bile geçebiliyorsunuz. İşin güzel tarafı zaman gerçekten akıyor, konu ilerliyor ve sizin dışınızda büyük bir savaş hüküm sürüyor. Avcı pilotuken gezegenlerin yüzeyinden tutun da yıldız kapılarıyla geçilen farklı sistemlere kadar pek çok yerde savaşıyorsunuz. Büyük gemiler ise daha

hantal ama ateş güçleri daha yüksek, bunlara kumanda etmek zaman zaman strateji oynamaya benziyor. Nasıl, istah açıcı değil mi?

ALBAY

Maalesef oyunun ana teması ne kadar iyiise, işlenisi bir o kadar kötü. Doğru, atmosferde ve uzayda uçuş dinamikleri hayli detaylı ve araçları kullanması zevkli, hatta çokluyla çarpışmalar heyecanlı bile geçebiliyor. Ama ufak avcı uçağı içinde bir saat boş ekrana bakarak uçuktan sonra tek atışla oyun dışı kalmak berbat! Üstelik yanınızdaki yapay zekâ pilotlar özellikle atmosferik uçuşlarda akıl almaz biçimde çakılmayı da sık sık başarıyorlar. İnsan şu gemilerde bir enerji kalkanı koymaz mı? Bu kadar kastırmanın ne âlemi var?

Büyük gemilerde ise durum daha vahim. Sistemler arasında rahatça gidebilmenizi sağlayan Jump Drive sistemleri, kalkanları, bolca silahları, avcı uçakları, karmaşık sistemleri filan var, iyi hoş. Ama bunlara bir görev oynamak birkaç saat sürebiliyor, üstelik tüm o sistemlere karşı uzaktan gelen bir dizi torpil işinizi anında bitiriyor. 2 saat uzayı izledikten sonra ilk yayılım ateşinde patlamak hoş değil. İşin komik tarafı, ne kadar patlarsanız patlayın, asla ölmüyorsunuz, bir madalya alıp sağ salım er-

tesi gün görevde dönüyorsunuz. Oyunu yapanlar da ne kadar dengesiz olduğunu farkındalar yanı.

AMİRAL

Aslında oyunun dengesizliğine katlanıbildim, ne de olsa ölmüşorum! Eğer ki oyun düzgün çalışsaydı tabii! Nereden başlasam bilmem ki? Genel olarak tüm oyun sisteminin hatalı çalıştığını söyleyebilirim aslında. Mesela yaptıklarınız akışı pek de etkiliyor gibi görünmüyorken, ne yapsanız da olaylar bildiği gibi gelişiyor. Rasgele yaratılan görevler ise size bir savaşın parçası olduğunuzu hissettirmekten uzak, birbirinin aynı senaryolar. İşin daha da kötüsü, oyun gırlağına kadar hata dolu. Jump kapıları düzgün çalışmıyor, atmosfere giriş çıkışta adamlarınız ortadan kayboluyor, ana gemi sizi bırakıp ortadan kayboluyor ve yakıtınız bitene kadar deli danalar gibi inecik yer arayıp sonra çakılıyorsunuz. Saymakla bitmez. Çok uğraştıktan sonra maalesef pes ettim.

Ve bir kez daha eski X-Wing, TIE-Fighter, Wing Commander serilerinin kıymetini anladım, Elite'yi takdir ettim, Freespace'ı öpüp başıma koydum. Neymiş? Her şeyi aynı anda yapmaya karakarsan cama yapışan Garfield modeline dönermişsin! ☺

M. Berker Güngör



STARSHATTER

SİMÜLASYON

www.starshatter.com

Yapım: Destroyer Studios

Medya: 1 CD

Fiyat: Yok

Dağıtım: Matrix Games

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: Internet LAN

2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Deathmatch vs.

Minimum

Onerilen

400 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 400 MB HDD

Grafik

Ses
Oynamabilirlik
Multiplayer
Eğlence

Oyna Alışmак-Normal

İngilizce Gereksinimi: İyi

Zorluk: Yüksek

LEVEL
NOTU

Alternatifler: X2, Freelancer

45

Diablo mu dediniz?

Kult: Heretic Kingdoms

Hâlbuki ne umutlarla başlamıştık

Kult, Sinan oynarken demosunu ilk gördüğümde beni citteden heyecanlandıran bir oyun oldu. Tıpkı Diablo gibi idi. Sacred'daki hatalardan dolayı adam gibi bir RPG oynamadığımdan, yeni bir dünya ve kesilecek bir sürü farklı yaratık beklenisiyle oyunun yazısını Sinan'dan kaprivedim. Kult'I kurup oyuna girer girmez de ilk şaşkınlığımı yaşadım. Oyun, bir giriş yapmadan bana pat diye bir karakter verip ne olduğunu ve neden itaat etmek durumunda olduğumu bilmediğim bir büyüğü öğretmenin emriyle bir manastırın içine ativerdi. Ne karakter yaratma ekranı, ne bir eğitim görevi, hiç bir şey yok. Üstelik hikâyeyin gidişatından anladığım üzere beni attığı yer bu dünyadaki en tehlikeli yerlerden birisi. Tabii ki her RPG'de olduğu gibi sol tık yürütü, sağ tık saldır ve l tuşu envanter vs gibi noktalar aynı. Fakat savaşlar son derece sıkıcı, tekdüze ve üstünüze gelen yaratık sayısı az; çünkü haritalar küçük. Ayrıca savaşta vurdugunuz darbelerle ilgili hiç bir animasyon yok. Yanyana gelip birbirinize silahlarınızı sallıyorsunuz ve yaratık düşüyor, o kadar. Ok atma ve büyüğe efektleri de pek ihtişamlı değil. Doğal olarak dövüşmekten zevk almadığınız bir oyun ne kadar keyifli oluyor varın siz düşünün.

EFEKT DE NEYMİŞ?

Tüm oyun boyunca bir kadın karakteri yönetiyoruz. Bu karakter temelde büyüğü ama yakın dövüş silahlarını da kullanabiliyor. Ayrıca oyundaki tüm stratejini etkileyen Attunement denen bir olay var. Bu hava, toprak, ateş ve su olarak dört temel element'i temsil ediyor. Attunement'larımızla çeşitli NPC'lerden alabiliyor ve değiştirebiliyoruz. Sahip olduğumuz Attunement'a göre kullandığımız silahların etkisi de değişiyor. Fakat bu oyun boyunca gereksiz yere uğraşırız, hiç pratik olmayan bir sistem. Bu sistem çok daha kolay bir şekilde uygulanabilirdi.

Oyunda Diablo'dan kalıntı olan özellikler yanında diğer oyunlarda da gördüğümüz Dreamworld denen bir alternatif dünya daha var. Bu aynı dünya üzerindeki bir ikinci boyut gibi. Burada da karşımıza bu boyutun yaratıkları çıkıyor ve tamamen ruhsal aleme ait olduklarından kendilerine has saldırı biçimlerine sahipler. Elimize geçen bazı silahlar bu yaratıklara karşı daha etkili olabiliyor. Ayrıca bu yaratıklar olduğunda Essence bırakıyorlar ki bunlar sayesinde Attunement puanlarımız da artıyor. Ayrıca bazı questler için ipuçlarını yalnızca Dreamworld'de bulabiliyoruz.

GEREKSİZ, ÇOK GEREKSİZ

Oyunda gece – gündüz geçişleri, üzerimize giydiğiımız zırhlılar vs bire bir görülebiliyor. Fakat kullandığımız silahları ki-



sa yollarla değiştirirken oyun 2–3 saniye donuyor. Ayrıca oyundaki ses efektləri son derece başarısız ve yapay. Diğer oyuncularla yarışabilecek en iyi yanı ise bölüm aralarındaki el çizimleri. Neredeyse Icewind Dale'deki kadar iyi çizimler diyebilirim. Fakat bunun dışında ne envanter kontrolü ne de diğer özellikler tatmin edici. Oyun genel olarak başarısız bir Diablo taklısı olmaktan öteye gi-

dememiş. Eğer uzun zamandır aksiyon ağırlıklı bir RPG oynamadıysanız biraz daha beklemenizi tavsiye ederim. Yok, ben çok özledim, biraz işkence çekerim ama olsun derseniz göz atın. Ama FPS'ler için Marine Sharpshooter neyse bu oyun da RPG'ler için aynı şey bilesiniz. ☺

Burak Akmenek

KULT	RPG	www.cult 3dpeople.de
Yapımcı: 3D people	Medya: 1 CD	Fiyat:
Dağıtım: Project 3 Interactive	Orjinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 12+
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> Aynı bilgisayarda
Multiplayer Modu: Yok		
Minimum	Önerilen	
1,2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX	2,0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX	Grafik
		Ses
		Oynamabilirlik
		Multiplayer
		Eğlence
Oyunu Alışmak: Kolay	İngilizce Gereksinimi: Orta	Zorluk: Orta
LEVEL NOTU		
Alternatifler: Sacred, Beyond Divinity		

Kısa Kısa

Ya o değil de, bu soldaki Kısa Kısa çizgileriyle makas çok şirin olmuş.

COLD CASE FILES

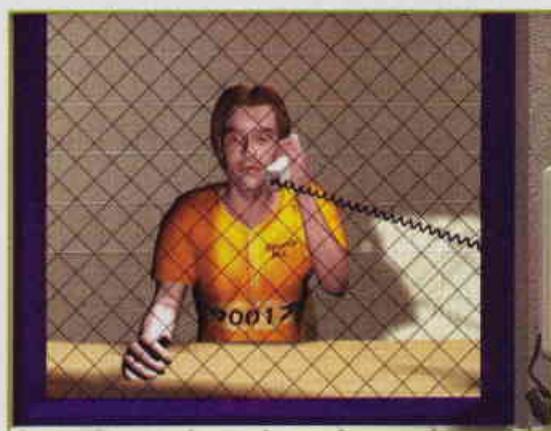
Yapım: Activision Inc. | Dağıtım: Activision Value | Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

O değil de, Cold Case Files bir adventure/araştırma/hayır araştıracağım oyunu. Ne var ki yemeden içmeden, Sinan'a PES yenilgileri sebebiyle profiterol ismarlattırmadan yaptığım araştırmalar sonucunda şu sonuca vardım: Cold Case Files aslında bir televizyon dizisi. Araştırmacı/gazeteci/dergici/uyku



biri olarak bu yaptığım işin ne işe yaradığını anlayabilmiş değilim. Araştırmacı/gazeteci/dergici/uyku tembel biri olarak anlayamadığım bir diğer şeyse, Exorcist: The Beginning'deki kepçe kulaklı ufak çocuk Joseph'in psikolog masraflarının nasıl karşılanması.

Bunun dışında oyunda olayları araştırın-



yor, katilleri buluyor, katillerden kaçıyor, kaçarken takılıp yere kapaklıyorsunuz. Fakat oyunun birkaç aşamaya ayrıldığını da itiraf etmemiyim. Bunlardan biri araştırma, bilgi toplama, diğeri ise katili bulup bıçaklama (?) kısmı. Fakat grafiklerin serseri olması, kapkaç yapması, karşısından karşıya geçmeye çalışan yaşlılara çelme takması affedilir gibi değil. Peki ya oynanış eğlenceli mi? Hayır. Peki eğlence mi istiyorsunuz? Berker gel abi, Sinan sen de gel. Şu Tuğbek'in uzay mekiği kasasını tutun ucundan, kaldırımlı. Ha, atalım abi şu dart'a. Bir, kiiii... Lapatdalupadalap! Aa, kırıldı cam. .

level
NOTU 45

SHANGAI DRAGON

Yapım: E-Pie Dağıtım: E-Pie Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Hangımız bir Shanghai Dragon değil ki? Ben değilim. Berker sen? Evet ya, sende Shanghai Dragon tipi var Berker. Oy oyuu! Yanaklara bak! Tosun tosun! Kısa Kısa'yı okumuyorsun nasıl olsa, senin hakkında istedigimi yazabilirim. Yazıyorum: GeForce FX, 256 MB DDR RAM, onboard ses kartı. Hah, kesin tavrim budur (?).

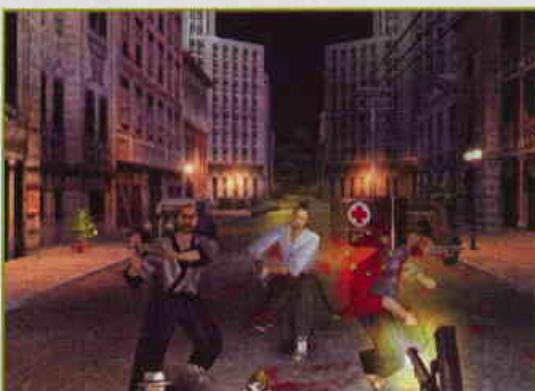
Shanghai Dragon'da ise bir Japon Yapıtırıcı... Ha, bir Japon Kumandanı'nı kontrol ediyorsunuz. Birinci tekir şahıs kamerasıyla oynanan bu oyunda yolunuza çıkan herkesle tartışıyorsunuz. Bunun için de bir



çok farklı silaha sahipsiniz. Yapımcıların diğer oyununun Great Qin Warriors olduğunu şu kâğıda not edeyim, kâğıdı yanlışlıkla atayım, sonra bulmak için lapada lupada diye peşinden koşayım.

Tabii sorunlar bunlarla kalmıyor sevgili futbol severler. Shanghai Dragon'daki grafik kalitesinin Great Qin Warriors'u aratmaması, "Abi sen yorulma, ben bi' koşu bulup gelirim onu." demesi, oyunun iyi olduğu anlamına geliyor.

Shanghai Dragon'un artıları bunlarla sınırlı değil. Oyundan istediğiniz zaman çıkabiliyor, Paint'te resim çizebiliyor, kasayı yere atmak suretiyle bilgisayarı kapatabiliyorsunuz. Bu durumda sorulması gereken soruya şu: Kim gidip pastaneden kaşarlı sandviç alacak? .



level
NOTU 40

AMERICAN FARMER

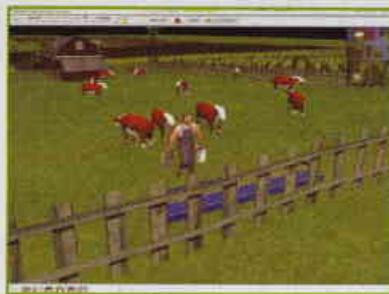
Yapım: Destineer Dağıtım | **Global Star Minimum Sistem:** 450 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Hiç unutmadım, yıl 2004, aylardan Ekim'di. Dışarıda fırtına kopuyor, yağmur yağıyor, Arap Kızı camdan bakıp ne yapıyordu. Dergide yalnızdım ve Sinan'ın masasında bulduğum American Farmer'la birden bire hayatım değiştirdi. Her şey eskisi gibiydi. Tembeldim, eve tak-

siyle gidiyordum ve her zamanki gibi uygudum. Hiçbir şey değişmedi ya! Buradan American Farmer'ın bir çiftlik simülasyonu olduğu sonucunu çıkarabiliriz. Şunu da çıkarayım ki Batu'nun kafasına çarpmasın.

Kısacası American Farmer'da çiftliğin so-

runlarıyla ilgileniyorsunuz. Afedersiniz, hangi tavuk nereye pısemış, hangi at uyumsuz, hangi inek şizofren, bunlarla uğraşıyorsunuz. Buna ek olarak çalışanlarınızın yetenek puanlarını da artırabiliyorsunuz.



Mesela bir işçiyi işini iyi yaptığı zaman "cici ciçi" diye severseniz işçinin yetenek puanı artıyor. Eğer işçiyle tartışıp arkasından konuşursanız yetenek puanı azalıyor.

Oyunun artıları arasında ekranın aynanda 65 milyon rengin bulunabilmesi ve pikkellerin hareket edebilmesi可以说. Diğer yandan American Farmer'ın mouse'u desteklemesi ise çok iyi bir şeydir. Ayrıca araştırmalarım sonucunda Arap Kızı diye bir şey olmadığını, bunun Arap Sabunu olduğunu fark ettim. Cidden bak? ☺

level NOTU 52

YETISPORTS DELUXE

Yapım: JoWood Productions | **Dağıtım:** JoWood Productions | **Minimum Sistem:** 700 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Penguenleri Koruma ve Banane Ya, Kendin Pişir Kendin Ye Derneği'nin dikkatini çeken bir oyun Yetisports Deluxe. Sonuçta (?) oyunu oynarken telefonum çaldı. Açıtım, bi' kadın çıktı. "Aradığınız kişiye şu anda ulaşılımamır mirmirmirmi.." dedi, ben de "Bi' daha burayı aramayın bağyan!" deyip suratima kapattı telefonu (?). Sonra yeniden aradı, dedi ki, "Yanlış bir numara çevirdiniz, kontrboroloğborop...". "Ha, ne, ben kimim, sen kimsin, o ne, bu ne?" demeye kalmadan yine kapattı suratima çat diye. Sinirlenmedim değil, sinirlendim, ama

gazı yazmam gerektiği için unutmaya çalıştım onu, boş verdim her şeyi, kendimi karışık meye suyuna verdim.

Yetisports ise bir penguen simülasyonu sevgili okurlar. Oyunda yapmanız gereken şeysse penguenlere sopayla vurmak, tekme tokat girişmek, ağını burnunu kırmak (sakin olayım!). Bu yolla penguenleri hava kırılığının olmadığı uzak diyarlara atmaya çalışıtorsunuz. Pengueni en uzağa atan en aymaz, en



kepçe kulaklı oyuncuya oyunu kazanıyor. Ben de tuttum, buradan Bahçeşehir'e kadar attım bunu. Peki attım da ne oldu? Ha?! O masum penguenleri katletmeye utanıyor muyum? Cidden ya, utanıyor muyum? ☺

level NOTU 55

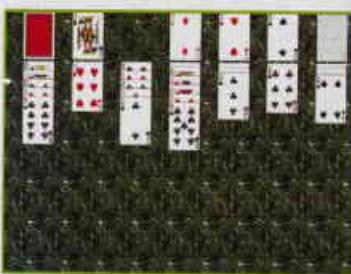
SOLITAIRE MASTER 3

Yapım: Yapım: eGames | **Dağıtım:** eGames | **Minimum Sistem:** 233 Mhz İşlemci, 16 MB RAM

Solitaire Master 3 ise bir kart oyunu olsası gerek. Bu sonucu oyundaki iskambil kâğıtlarından çıkarmak olası. Hoyle Card Games 2004'ten farklı olarak, Solitaire Master 3'te sadece Solitaire oyunlarını ve Half-Life 2'yi oynamayı bilirsiniz. Buna ek olarak Solitaire Master 3 CD'sini buluşturup top haline getirebilirsiniz.

tek kale maç yapabiliyorsunuz. Kale direkleri için de şu mouse'u, şu klavyeyi ve Berker'in en sevdigi kupasını...

Solitaire Master'ı Hoyle Card Games 2004'ten, XP'deki Solitaire'den, Mayıs Tarlası'ndan ve şu kombiden ayıran birkaç şey var. Bunlardan biri kendi Solitaire oyununuza yaratıbilmek, diğerini ise unuttum. Ama şu karşılık bakkaldan alıp gelebilirim hemen. Kaşarlı sandviç de alırım hem, Cola da alırım, oradan da



eve gide... Ha, n'aber Sinan ya, ben de dergide nasıl daha çok kalıp çalışırmı, nasıl daha çok gazı yazarırmı, nasıl daha az uyurum, onun hesabını yapıyordum. Sen geldin. Bak nasıl da yazıyorum: Ne diyordum, Solitaire Master 3. Oyunda çok fazla sayıda (450) Solitaire oyunu olduğu yadsınamaz. Sonuçta, Solitaire'i sevdiğim (şu arkada uykulayan) için bu oyna fazla puan vereceğim: 70. Bir Kısa Kisa'nın daha sonuna gelirik... Ne, 70 az mı? Peki, 67 veriyorum o zaman, vermiyorum değil. ☺

level NOTU 67

KONSOL USTASI

Arkadaşlar şu noktada belirtmek istedigim bir şey var: Televizyonlardaki garip yarışmalardan bana ikrah geldi. Bir yerde gelinlerle kaynanalar Def Jam'dekinden daha nefret dolu kavgalara tutuşurlar, diğer tarafta ünlü kisvesi altında bize sunulan bir takım insanlar derme çatma bir yapıya girip manasızca otururlar, öbür taraftaysa "yeni yıldız hali"nden sanatçı toparlanmaktadır. Neden söyleyorum bunları? Yer dolsun diye değil elbette. "Beğenimize" sunulan bu garip programlar tüm televizyonları işgal etti ve nereyi açsam karşıma bunlar çıkıyor. Şu karşınızda gördüğünüz haberleri yazarken televizyonu camdan atmamak için kendimi zor tuttum. Onun yerine kendini attım; bu yazımı da kedim yazdı...

ÜÇÜNCÜ NESİL KAHRAMANLAR

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

EA Redwood Shores | Dağıtım: Electronic Arts | Platform: PS2, Xbox, GC, GBA | Çıkış Tarihi: Kasım 2004

Aragorn, Gimli, Gandalf, Sauron ve diğerleri... Bu sefer de karşımızda sinemaları 3 yıldır meşgul eden LOTR üçlemesinin, üclemeyle direkt alakası olmayan, ama filmin yolunu takip eden yeni bir oyunu var. The Third Age'de Yüzük Kardeşliği tarafında savasaçagız ve Orta Dünya'da dolaşırken grubumuza yeni savaşçılar ekleyerek kötülüğe karşı mücadele edeceğiz. Konuda zaten pek

orijinal bir şey olmasını beklemiyorduk. Önemli olan da oynanış. RPG türünde olacak oyunda, sıra tabanlı bir savaş sistemi hakim olacak ve zaman zaman Sauron'un tarafından da olayları görerek, Sauron için savaşan grubu da kontrol edebileceğiz. Moria madenlerinde Balrog'la savaşmak, Osgiliath'ı savunmak veya Helm's Deep'i yok etmek istiyorsanız, kesin çözüm burada.



YOKSA BURNOUT'LA İŞİNİZ BİTTİ Mİ?

CRASH 'N BURN



Yapım: Climax Studios | Dağıtım: Eidos Interactive | Platform: Xbox, PS2 | Çıkış Tarihi: 15 Kasım 2004

"Bir Burnout, bir Destruction Derby oynuyorum, ama artık oyun değiştirmekten de sıkıldım, şunların ikisini bir arada sunan bir oyun yok mu?" gibi son derece şırmış olduğunuzu gösteren bir soru soruyorsanız, Eidos'un Crash 'n Burn'ünü beklemeniz gerekiyor. Yarış, birbirini patlatma, rakip takımın liderini ortadan kaldırma, aracınızı son ana kadar sağlam tutma gibi birçok oyun seçenek ile gelen Crash 'n Burn aynı anda 15

arabaya kadar mücadele etmenizi sağlayacak. Her yarışın sonunda para kazanarak aracınızı geliştirebilecek, yeni pistler ve araçları "gizli" statüsünden çıkarıp oyuna dahil edeceksiniz. Kamyon, hızlı spor arabalar, begir gücü yüksek amerikan arabaları gibi farklı çeşit arabaların da bulunacağı yeni aksiyon-yarış oyunumuz bu ay içerisinde piyasada olmalı.

BASKIYI DURDURUN!



- Mortal Kombat: Deception yeterince kanlı değilmiş gibi, Midway Deception'a özel bir kontrolör de geliştirdi. DualShock tarzı bir gamepad tasarımlına sahip olan kontrolörün özelliği 16 yaş ve üstüne tavsıge edilmesi (üstündeki kanlı siluet tasarımindan dolayı).
- Bir diğer korku aksiyon oyunu da yine Capcom'dan. Demento Japan ismiyle Japonya'da çoktan piyasada

olan oyun, buraya Haunting Ground olarak geliyor ve 18 yaşındaki bir kızın, yanındaki köpeğiyle kılıcı kaldığı kaleden kurtulmasını sağlıyor. Çıkış zamanı belirsizliğini koruyor.

► Bir baltaya sap olamayan Way of the Samurai serisi (yapımcı Capcom) üçüncü oyununa kavuşuyor. Samurai Western artık maceradan çok aksiyona dayalı olacak ve her bölümün sonunda alacağınız tecrübe puanıyla samurayınızı geliştirebileceksiniz. 2005'in ilkbaharına kadar süresi var.

YETTİ BU METALKAFALAR JAK 3

Yapım: Naughty Dog Software | **Dağıtım:** SCE | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 9 Kasım 2004

Ratchet & Clank ile birlikte PS2'lerimizi asla platform oyunu sıkıntısına sokmayan Jak ve sevimli arkadaşı Daxter, araç kullanımının zirveye tırmandığı yeni şenliklerini bizimle de



paylaşmaya hazırlanıyor. Platform öğeleri elbette yine baskın olacak, fakat araç kullanımının önemi bu sefer çok farklı. Örneğin, Star Wars'un Landspeeder'lara benzeyen ve üstünde bir makineli tüfek taşıyan araçla Metal-head dinozorlarını avlamak hayli yorucu bir görev. Buna benzer birçok görevle karşılaşacağınızı da bilmelisiniz. Diğer yenilikler arasında daha geniş bölgümler, daha renkli grafikler, farklı silahlar, farklı düşmanlar ve bir devam oyunundan bekleyeceğiniz her şey görülüyor. Jak III anlatılanlara göre yeni bir klasik olacak kalitede. Bakalım bu gerçek olacak mı?..

Net üzerinden kavga

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Yapım: Team Ninja | **Dağıtım:** Tecmo | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** Piyasada

Eski Dead or Alive'larınızı artık çöpe atabilirsiniz, zira eskileri bir araya toplayan ve üstüne inanılmaz kullanışlı bir Online oyun sistemi kurulan yeni Dead or Alive'ımız hazır bile. Söylediğim gibi Ultimate'ta eski dövüşülerimiz, eski arenalarımız ve eskiye dair her şey yeni bir görünümle geliyor, fakat asıl olay tek kişilik oyun değil. DoAU ile Xbox Live'a bağlanarak istedığınız kişiyle hızlı bir maça çıkabilir, turnuvalara katılabilir ve oyunu oynadığınız sürece sıralamalarda nerede olduğunuzu kontrol edebilirsiniz. Hiç yenilgi almadan 100 maça mı çıktıınız? O zaman Strength sıralamasının

başında olmak sizin mutlu edecek. DoAU için en yakın Xbox bayisine bakın (heh heh, yok ki!).



YOKSA BU STREETS OF RAGE MI?

SPIKEOUT: BATTLE STREET

Yapım: Amusement Vision | **Dağıtım:** SEGA | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** 2004 sonu



Ortadaki yapılm her ne kadar Streets of Rage'i feci şekilde andırsa da, maalesef onla ilgisi yok heyeçanlanmamalı. Veya yine de heyeçanlanabiliyoruz, çünkü Battle Street tek kişilik oyun süresi olarak iki ila dört saat arasında sürüyor. Bir saniye yanlış oldu. Bizi mutlu eden bu değil, oyunun Xbox Live üzerinde 4 kişiye kadar oynanması olmalıydı. Düşünün .ki üç boyutlu bir Final Fight var elimizde ve dört tanımadığınız kişiyle önüne çıkanı pataklıyorsunuz. Online Arcade keyfi de diyebiliriz. Tek kişilik oyunda ise her oyunu bitirişinizde yeni bir karaktere daha kavuşuyorsunuz. 12 gizli karakterin olduğunu da düşünürsek, bu oyunun bizi uzun süre oyalayacağını da varsayıbiliriz.

► Daha önce Tenchu: Kurenai adıyla davurduğumuz ve Rip ile Ayame'nin hikayesini konu alan yeni Tenchu, SEGA'nın dağıtımlı Tenchu: Fatal Shadows olarak Şubat 2005'de PS2'lerimize inis yapacak.

► Halen Burnout 3: Takedown'da rakiplerimizi havalara fırlatmaya çalışırken, Electronic Arts Burnout 4'ün gelecek yıl karşımıza

cıkacağıını açıkladı. Sonrasını hatırlıyorum, bayılmışım

► Suikoden ve Castlevania serilerinin mimarları Oz da buluşuyor. Son ismi Oz olmasa da, 2005'e kadar zaten ortakta görmeyeceğimiz oyunun mükemmel bir aksiyon olmasını bekliyoruz.

Yapımı Konami.

► Çok eskiden bir film izlemiştim. Bir takım çocukların bir çikolata fab-

rikasına geziye gidiyorlardı ve çok fantastik bir şekilde ölüyordu. Onunla ilgisi var mı bileydim mi? rum, ama Tim Burton'un yeni filmi Charlie and the Chocolate Factory PC ve tüm konsollara da uyarlanıyor. Yapımı High Voltage Software oyunu 2005 yazına getirme gayretinde.

► World Heroes, Metal Slug, Fatal Fury, Samurai Showdown ve King of

Fighters karakterlerini bir araya getiren yeni SNK Playmore dövüşü, Neo Geo Battle Coliseum şu an için sadece Arcade'ler için hazırlanıyor, fakat bir takım konollarında da göreceğimiz su götürmez bir gerçek.

► 2004 sonunda piyasada olması beklenen Predator: Concrete Jungle 2005'in ilk çeyreğine kadar ertelendi.

Hız öldürür mü? Hıh, kim takar!

BURNOUT[®] 3 TAKE DOWN™

Üç vakte kadar çok sayıda hurdacı tanıdığını olacak...

LEVEL CLASSIC



"Kaza" mevhumunu esas alan bir yarış oyunu yapmak kimin aklına gelmiş yahu? Kim düşünmüştse he-lal olsun vallahi. Burnout 3 ile kaza yapınca zaman kaybettim diye moral bozmuyor, birkaç sırada birden geriye düştüm diye ümitsizlige kapılımuyor, hatta arkanıza yaslanıp yaptığıınız kazayı gülümseyerek, büyük bir zevkle izliyorsunuz. Hayır, deli de değilim, psikopat ta değilim. Oynamınca (emin olun çoğunuza oynamacaksınız) siz de bana hak vereceksiniz ki, bu oyundaki çarpışmalar tek kelimeyle muh-te-şem!

DAHA ZEVKLİSİ YOK!

Adamlar kazaları oyuna çok iyi entegre etmişler. Aşırı hızlı giderken bir yerlere patlıyorsunuz, kopan kıymeti zevkle izliyorsunuz ve yarışa dönerken çok fazla can sıkıyorsunuz. Çünkü çok kötü bir yarışçı değilseniz, biraz geriye düşseniz bile kazanma şansınız sürüyor. Tempo ve heyecan hiç azalmıyor, her an her şey olabiliyor. Herkes kazanmak için risk alıp tehlikeli yollara başvurmak zorunda kaldılarından, bir anda yarış liderinin duvara çarpıp akordeon haline gelmiş arabasının yanından geçebiliyorsunuz.

Bir başka takdire şayan özellik de "risk = ödül" sistemi. Alışılıgelmış yarış oyunlarında, yapımcıların hazırladığı kaza yapacak tuzakları ve riskleri bir müddet sonra öğrenirsiniz ve amacınız kusursuzca yakın oynayıp herkesi yenmeye çalışmak olur. Burnout 3 bu rutini de başarıyla delmiş. Nasıl mı? Oyunuda başarılı olabilmeniz için her arabadan standart aksesuar konumunda bulunan "Boost" özelliğini çok iyi kullanma-

nız gerekiyor. Bu boost denen meret NOS gibi bişi yani, ekranın sol alt köşesinde alevlerle dolu bir bar biçiminde görünüyor. Sınırlı olmasına rağmen kullandığınızda etrafındaki nesneler bulanıklaşıyor ve aracınız ileriye atılıp normalden çok daha hızlı gidebiliyor. Başkalarından daha hızlı gitmek için daha fazla boost'a sahip olmanız gerekiyor. İşte boost burada bizim ödülümüz ve ödül almak için de riske girip tehlikeli hareketler yapmamız gerekiyor. Yani kaçmak bir yana dursun, kendimizi tehlikeye atıgor, damarlarımıza adrenalin pompalıyoruz.

PUMP IT UP BABY!

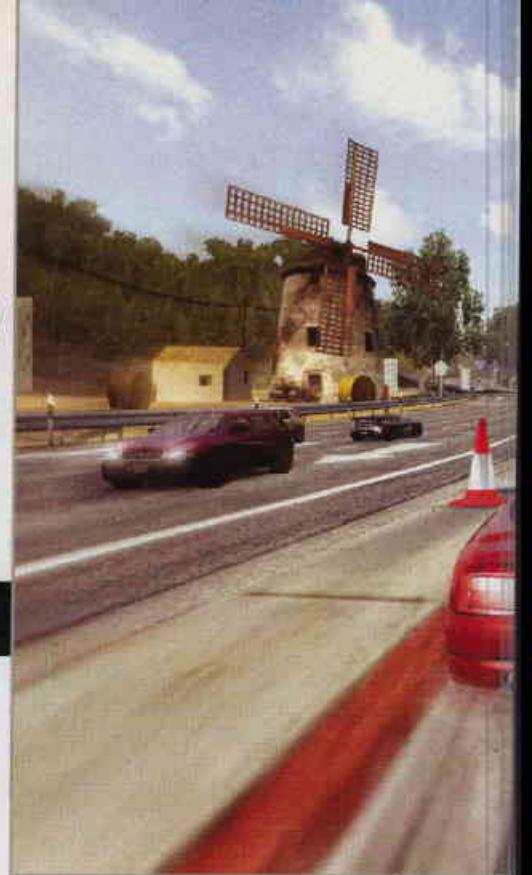
İşte boost almanız için gereken tehlikeli hareketlerden bazıları: Ters şeritten gitmek, aracınızı havalandırmak, virajlara aracınızı kaydırarak girmek, rakiplerle uzun süre tampon tampona gitmek, trafikteki araçlara çok yakın geçmek ve karşından gelen araçların üzerine üzerine sürmek. Aynı zamanda bazı modlarda yolda göreceğiniz boost ikonunu alarak da boost edinebilirsiniz.

Bunların yanı sıra boost barınızı doldurmanın çok daha kolay ve zevkli bir yolu var. Serinin üçüncü oyununa adını veren Takedown özelliği sayesinde rakiplerinizin kaza yapmasını sağladığınızda, Boost barınız normaldekinin iki, üç hatta dört katına kadar uzayabiliyor ve de doluyor. Tabii ki bu çekişme içinde siz kaza yaptığınızda da aynen eklenen katlar geri alınıyor.

Güzellikler daha bitmedi. Dijelim ki kaçınılmaz olarak kaza yapınız, bu kez de R1 tuşu ile çarpışmayı yavaş çekimde izleyebilir (Impact Time), hatta aynı zamanda sol analog kol yardımı ile hurdaya dönen aracınızı yönlendirebilirsiniz (Aftertouch). Böylelikle sadece camları patlayan, tavanı çöken, yırtılıp parçalanın, dingili, lastikleri ve diğer parçaları etrafa saçılan, kivilcimler çi-kartarak sürüklenen ve patlayan araçları tadını çıkararak izlemekle kalırmıyor, aynı zamanda hurdانızı arkanızdan gelen rakiplerinizin yoluna denk getirerek onların da size çarpmasını sağlıyorsunuz (Aftertouch Takedown). Bu sayede hem rakibiniz sizin geçmemiş oluyor, hem de boost barınızın bir bölümünü yeniden doldurmuş oluyorsunuz.

SICAK ASFALTTA İT DALASI

Oyunumuzda kompakt otomobillerden otobüslerle kadar değişen 12 sınıfa ait toplam 70 farklı aracı seçme şansı-



niz var. Üç kira üzerindeki kırk farklı parkurda sayısız karşılaşmaya çıkıyorsunuz. Kontroller basit, kolay öğrenilir ve hemen tepki veren cinsten. Oyunдан hiç kopmadan çabucak hızlanıyor ve boost alarak geniş kara-yollarında ve şehir içinde rüzgarı yırtarcasına rakiplerinizle dalaşıyorsunuz. Şehir içinde bir miktar trafik yoğunluğu olduğunu söylememeye gerek yoktur sanırım.

"Console Master İpuçları"

- Yarışa avantajlı başlamak için gaza basılı tutarken frene de basın. Geri sayımın bitmesine bir saniye kala elinizi frenden çekip tozu dumana katarak çıkışınızı yapabilirsiniz.
- Boost barınızı doldurmak için en etkili yol takedown yapmaktır. Bunun için en kolay yol da hızla gelip rakiplerinize çarpmak ve dengelerini bozup onları yolu dışına atmaktır. Yakın hızlarda seyreden çarpmaz pek işe yaramayacağı gibi siz de riske sokacaktır.
- Arkanızdaki rakibinizin size takedown yapmasını önlemek için hafifçe frene basıp önungüze geçmesini sağlayın. Yanınızdan geçen veya önungüdeyken kendisi açık hedef olacaktır.
- Gereksiz risk almayın, dar yollarda boost açmayın, karşından gelen otolara ve bariz engellere dikkat edin. Geniş ve boş yollarda ise gazı dösemeye yapıştmaktan çekinmeyin.
- Faceoff yarışlarında mümkün olduğu kadar önde kalıp yarışı bitirmeye çalışın. Yarışın sonrasında özellikle dikkat edin çünkü buradaki bir hatanın telefonu olmayacağındır. Zaten AI ayarı gereği rakibinize 15 saniyeden fazla fark atmanız mümkün olmayacaktır.



Oyunun en ilginç parçası olan çarışma (Crash) modunda hızınızı alarak yoğun şekilde trafiğin aktığı bir kavşağına bodoslama giriyorsunuz. Amacınız her bölümdeki en etkili çarışma noktasını bulmak ve mümkün olduğunda çok arabayı kapsayan, mümkün olduğu kadar fazla hasar yaratıcı büyük bir zincirleme kaza yaratmak. Bu modda da çarptığınız andan itibaren R1 tuşu ile oyunu yavaşlatıp aracınızı sol analog kol ile yönlendirebilir ve daha etkili kazalar yaratabilirsiniz. Oyunun başka bir yeniliği olan "Crashbreaker" özelliğini kullanarak, size verilen sayı kadar aracın zincirleme kazaya karışmasının ardından R2 tuşuna basabilir ve artık harabeye dönmiş aracınızın sanki bomba yüklüyüm gibi infilak ettirip çevresine hatırı sayılır miktarda zarar veriyorsunuz.

Bu kadar katlam yetmedi mi diyeşiniz? Dahası var. Oyunda bulunan ikonları kullanmaya ne dersiniz? Mesela bir Crashbreaker ikonu alırsınız aracınızı ikinci kez patlatabilirsiniz. Diğer Power-Up'lar ise direk naktı veriyor veya garattığınız hasarın parasal değerini (bu moddaki puanınız oluyor) çarpiyor veya bölüyor.

GİR DAĞILSIN, BAS PATLASIN!

Diğer oyun türlerini ise kısaca geçeyim. Race'de klasik tek veya üç turluk parkurlarda en azından üçüncü olabilmek için savaşıyorsunuz. Rakiplerinizi alt etmek için bol bol boost kullanmalı, tehlikeli hareket ve takedown yapmalısınız. Road Rage'de amacınız zaman ve yol bitme-



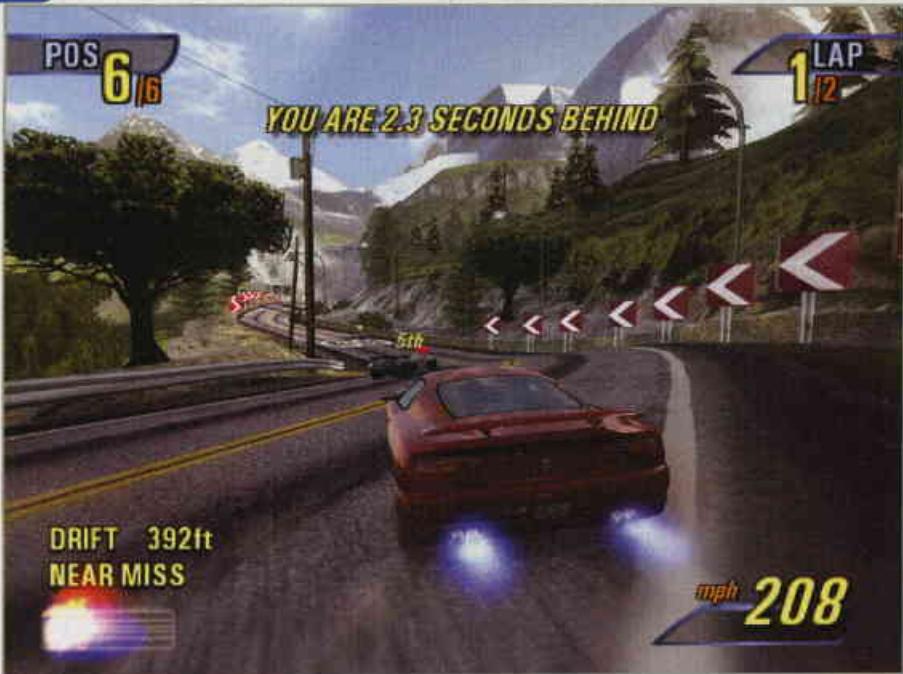
den veya kendi aracınızı parçalamadan mümkün olduğunda fazla take-down yapmak ve size verilen limit sayınızı aşabilmek. Bu modda rakip hiç bitmiyor, sinek avları gibisiniz, çok eğlenceli. Faceoff yarışlarında tek rakibe karşı kırın kıvana mücadele ediyorsunuz. Grand Prix olayı karışık birkaç yarıştan oluşuyor ve sonunda her yarıştan aldığıınız puanlar toplanarak toplu dereceler belirleniyor. Time Attack modunda verilen zaman limiti içerisinde belirli bir parkuru bitirmeye çalışıyo-nuz. Burada rakip yok, 4x Boost'a sahipsiniz, yeniden dolması da çok kolay ama trafik yoğun. Eliminator'da ise altı kişi, toplam beş tur atıyorsunuz. Her turun sonunda en arkada kalan araba havaya uçuyor ve son tur başa baş final oluyor. İlk üçe girmek zor sayılacak.

Oyunun kariyer modu sayılan dünya turunda ise (World Tour) bu bahsettiğim modlar birleştirilmiş ve bir harita üzerine yerleştirilmiş. Üç kitada geçen yüz kadar yarışı sırayla seçip oynuyorsunuz. Size sürekli yenilikler ve teklifler sunan mod siz kılmanızı önlüyor. Bu modda ilerleyerek oyundaki kapalı yarışları, yolları ve araçları da açabiliyorsunuz. Her karşılaşma için size verilen limitlere göre aldiğiniz sonuç, o olayda başarısız olduğunuzu bronz, gümüş veya altın madalya kazandığınızı belirliyor. Bronz almanız başarılı sayılmasına yetmesine rağmen, bir şeyleri açmak istiyorsanız her olayda altın madalyaya ulaşmanız gerekiyor. Tabii gizli kalınların açılması

için sadece altın almak yetmiyor, aynı zamanda oyunda bir nakit kaydı tutuluyor. Bazı gizli öğelerin açılması için ise belirli miktarında para, hasar, Takedown limitlerine ulaşmanız veya oyunun sizden istediği tuhaf "aynı anda iki TIR'a Takedown yapmak" gibi önemli noktalarda çok özel hareketleri yapmanız gerekiyor. Özellikle çarışma modunda etkili olacak bir itfaiye veya otobüs kazanabilmek için çok acele etmeyein, hatta ilk haftayı gözden çıkartın derim. Bu açılabilirler dünya turu ile birleştirildiklerinde, Burnout 3'e mükemmel yeniden oynanabilirlik değeri veriyorlar.

NTSC vs. PAL

Topladığınız puanlar online modda da geçerli oluyor. Oyunun multiplayer ve online olarak oynanabilen yedi modu mevcut. Yarışın yanı sıra çarışma modunda aynı kavşağı iki koldan girebilir, veya bu işi sırayla yapabilirsiniz. Online Road Rage'de takımlar oluşturabilir ve sınırsız boost ile mavi takımın kırmızı takımı kovalayıp, yol bitmeden belirli sayıda takedown'a ulaşması için uğraşabilirsiniz. Oyunun online modu özenle yapılmış ve sorunsuz çalışıyor. Oyunu garatan kişi rütbe veya belirli araç türlerine kısıtlama getirme şansına sahip oluyor ki yarışlar civamasın. Altı kişiye kadar oyuncu ve Voice Chat olanağı sunan online modun en salak tarafı NTSC ve PAL oyun sahiplerinin birbirlerine karşı yarışamaması. Ben şimdi bir Amerikalı tokatlayamayacağım neye yaradı İnternet? Atın çöpe. After-touch özelliği online oyullarda da var ama tabii ki yavaş çekimde değil. Online'ın yanı sıra ekranı bölerek iki kişilik de yarışabilirsiniz, lakin oyuna ilk başladığınızda bu seçenek kapalı oluyor. World Tour'da biraz oynamayıza fırsatı sağlıyor.



YAPAY ZEKÂ ÖFKE SAÇIYOR

Bilgisayar kontrolündeki rakiplerinizi genellikle yarışın başlarında akıllı, uslu, vergilerini ödeyen efendi adamçağızlar gibi görünüyor olmalarına rağmen sizin gibi agresif sürücülerden pek hoşlanmıyorlar. Eğer çevredekilerden bir tanesine vurursanız, aracının üzerindeki ikonun rengi değişiyor ve gözünü kan büryan Allah ne verdiyse size kastırıyor. Adam hayatınızı zorlaştırmak için elinden geleni ardına koymuyor. Gerçi bu durum yarışı keyifli hale de getirmiyor değil. Yani öyle diğer oyunlardaki gibi bir kez liderliği ele geçirdin mi, rahat rahat sonuca gitmek yok. Her an birisi sizi balıklarla dans etmeye yolayabilir.

Akıçılı, aksamayan, detaylı, renkli ve canlı grafikleriyle Burnout 3 görsel anlamda da sınıfını rahatlıkla geçiyor. Boost kullandığınızda oluşan blur efekti, kıvılcımlar ve patlamalar harikulade. Araç deformasyon sistemi mükemmel yapılmış, kaza yaptığınızda aracınızın şasisi yılmuyor, dingili kopuyor, camları patlıyor ve tekerlekleri fırlıyor. Orijinal markaya sahip olmayan, ama gerçekteki belirli modelilere çok benzeyen araç modellimeleri GT4'deki gibi süper gerçekçi olmamasına karşın bir arcade oyunu için çok iyi. Oyununda hiçbir yerde yavaşlama yok (online modda muhtemel lag hariç), fakat yükleme süreleri benim beklenimden biraz daha uzun. Teknik açıdan Xbox versiyonu biraz da iyi.

Serinin dağıtımının ceset Acclaim'den, Electronic Arts'a geçmiş olması çoğu yönünden iyi, fakat EA rahat duramamış, hemen burnunu muhtelif yerlere sokmuş. Çevre tasarımları süper ama yolların her tarafında EA Games'in yeni çıkacak oyun reklamlarını görmekte kusacak hale geliyorsunuz bir kere. Bir de klasik EA oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da her şarkı başında bir EA logosu ve şarkı bilgileri geliyor. Ben sevmiyorum kardeşim bu standart dokunuşları, nerede kaldı oyunun kendi ruhu? Oyuna ilk başladığınızda gösterilen eğitim videosu iyi hazırlanmış, lafım yok, ama kesinlikle geçilmeli olası nasıl bir iştir? Diyalim ki hafiza kartım yok, mecbur mucum her seferinde bunu izlemeye? Yine aynı şekildeki kışılık yarış için her seferinde tek başıma dünya turu oy-

namak zorunda mıyım? Bu nasıl bir yanlışlık? Kınıyorum sayın muhtar.

DJ PARMAKLARI GÖRMEK İSTİYOR

Neyse ki oyunun ses ve müziklerinden yana derdimiz yok. Motor kükremesi, spor şanzımanınızın sesi, boost açığınız zaman çıkan müthiş gaz efekt, trafik ve diğer sesler harika. Tabii gerçekçilik açısından eksik kalan bazı sesler var. Mesela aracınızı bir koruma demirine sürtüğünüzde hiç ses çıkmıyor. Aslında bu sıradaki kıvılcım yağmurunun kulak tırmalayan bir metal sürtünme sesi ile eşlikli gelmesi gerekiydi. Müzikler de idare eder. Oyun 44 parçalık bir soundtrack'e sahip ve bunlar Crash FM denen bir radyodan sunuluyor. Muhtemelen havası verilmeye çalışılmış. İyi

"Aramızda saklı, gizli olur mu hiss"

Oyunda gizli arabaları açabilmek için belirli paralara sahip olmalı, belirli yarışların tümünde altın madalya almalı, belki sayıda takedown yapmalı veya benzeri gereksinimleri yerine getirmelisiniz. Açıabileceğiniz gizli araçlar içerisinde en göze batanları çeşitli prototipler, hotrod, itfaiye aracı, arazi aracı, panel van, otobüs, pikap, INT Express dağıtım kamyonu, taksi ve çöp kamyonu var.

güzel de dangalak DJ sinir ediyor. Oyunun başlarında eh işte ilginç gelen kısıtlı dağarcıklı konuşmalar, tekrarlanmaya başladığı zaman çileden çıkilıp oyunun seçeneklerine giriliyor ve DJ kapı dışarı ediliyor. Yapımcılar hiç GTA oynamamışlar galiba, radyoda biraz da zenginlik lütfen. Tarz rock ve pop, fakat problem biraz da tempoda sanki. Bu oyuna göre biraz yavaş ritimler mi kullanılmış ne? Oyunun Xbox versiyonunda çalacak listeyi seçebiliyorsunuz ama PS2 sahiplerinin böyle bir şansı olmuyor.

Yarış oyunu dediğin simülasyon olur bilader dijenlerden değilseniz Burnout 3 kesinlikle sizin oyununuz. Yarış oyunlarına karşı keşfedilmemiş azıcık bile sempatınız varsa siz potansiyel bir Burnout 3 bağımlısınız demektir. Online desteğini kullanmanız bile oyunu bitirmeniz ortalamada bir haftanızı alacaktır. Burnout 3, iyi bir oyuncuğu bile en az üç ay oyalayacak yeniden oynamama kapasitesine sahip. Şu ana kadar yapılmış en iyi arcade tarzı yarış oyunlarından bir tanesi, belki de en iyisi olan Burnout 3, arkadaşınızdeki yeri kesinlikle hak ediyor. Gamecube ve PC sahipleri bekleni içine girmesinler çünkü bu platformlara kesinlikle gelmiyor. Oyunda ekstralara göz atanlar karlı çıkabilirler, çünkü NFS: Underground 2'nin oynanabilir demosu da sizin bekliyor olacaktır. Bye&Smile... ☺

_MegaEmin®

BURNOUT 3: TAKEDOWN

YARIŞ

www.aral.com.tr

Yapımcı: Criterion Games

Medya: 1 DVD

Fiyat: 120 TL

Dağıtıcı: EA Games

Orijinal olarak: Var

Yaş sınırı: 13+

DESTEKLƏNENLER

■ Dotby Pro Logic 2

■ Dual Shock

■ Direksiyon

■ Online

Dünya Alışmak: Küçük

İngilizce gereklimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



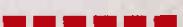
Dynamiklilik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU

Artılar/Eksiler *

▲ Müthiş hız ve heyecan, araç

▼ Uzun yükleme süreleri,

deformasyonu, online

▼ geçilmemeyen videolar,

desteği, asla sıkılmaması

▼ zevzek DJ

Alternatif: NFS Underground, Test Drive Destruction

93

Beklediğimiz Shoot'Em Up

GRADIUS V



"Bana ne çarptı?" cümlesinin dakikada 23 kez söylendiği tek oyun

Eskişlerin Tyrian isimli oyunu sayesinde Shoot'Em Up'lara çığırınca bir ilgi beslediğim, şu karşısındaki monitör kadar gerçekktir. Gelin görün ki, bu ilgim yavaş yavaş sönmekte ve yok olmaktadır, çünkü Mars Matrix, Psyvariar 2 ve Ikaru-ga gibi Shoot'Em Up tarzı oyunları oynarken kendimi açıkça özürlü gibi hissettim. Ya bu oyunlarda bir şey vardı, ya da bende. Sonra ne oldu? Gradius V geldi. Yine eski heyecanıma oyuna bir çırpıda atladım; O ise kaçmadı ve beni ters düz edip bir kenara bıraktı. Bu kısa işlem her seferinde on dakika sürdü. Oyun kendini daha fazla oynatmadı. Hasta midir nedir!?

KÖTÜ ZAMANLAMA

Gradius'da olay şu şekilde cereyan ediyor: A noktasından B noktasına ilerlemeye çalışan X gemimiz, bu iki nokta arasında D, U, Z ve alfabetin diğer harflerinin 15 katı kadar düşmanla karşılaşıyor. Düşman kuvvetlerinin cepheane miktarı 15 üstü 15 ve her bölüm sonunda dev bir Boss olduğunu göre, limit X sonsuza giderken ortaya çıkacak karmaşayı siz bulunuz. Ben bulamayacağım.

Bir süre sonra nerede ne olduğunu pek fark edemeyeceğiniz için, ister istemez vurulmaya başlayacaksınız. Bir enerji barınız da olmadığından vurulmamak için ya reflekslerinize, ya da "Option" özelliğinize güvenmelisiniz. Oyunun başında seçeceğiniz dört tip gemiden her biri kendine, farklı bir düzen taşıyan dört ufak koruyucu ve saldırıcı amaçlı özellik alabiliyor. İlk adımda sıfır güçle başlıyor, kırmızı veya seri halinde gelen gemileri patlattıkça güçlendiriciler ka-



zanıyorsunuz. Bir güçlendirici "Speed Up" demek. Dört güçlendirici "Option" demek. Yani durum şöyle: Tek güçlendiriciyi harcamayıp elinizde tuttuktan sonra üç güçlendirici daha toplarsanız (patlamadan), ekranın aşağısında yer alan güç seçeneklerinden "Option'a gelip, bahsettiğim koruyucuya alabilirsiniz. Aynı işlemi dört kez daha tekrarlaştıktan sonra neredeyse yenilmez bir gemiye kavuşuyorsunuz. Etrafınızda

dönen bu koruyucu toplar hem ateş ediyor, hem sizi düşman ateşinden koruyor, hem de R1 tuşuna basarak kontrol etmenize izin veriyorlar. R1 tuşuna bastığınızda koruyucuların nereye ateş edeceğini seçebiliyor, fakat o sırada geminizi kontrol edemiyorsunuz. O yüzden dikkatli olun.

DETAY?

Oynamış biraz zor, her bölümü başarıyla tamamlamak için belki onar kez oynamak gerekiyor, ama Shoot'Em Up'ların da cılıvesi bu zaten. PS2'nin gücünü kullanmaktan kaçınmayan oyunumuzun sunduğu görsellik, çerçevelerle duvara asılacak cinsten. Sadece grafiklere bakarak bu oyunun başına oturmayı dileceksiniz. ☺

Tuna Şentuna

GRADIUS V

SHOOT'EM UP

www.aral.com.tr

Yapımı: Konami TYO
Dağıtıcı: Aral (0212) 659 55 90

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 119 YTL

Yaş Sınırı: Herkes
Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Stereo DualShock 60Hz Modu Online

Dünya Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Zor

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Mükemmel grafikler

Silah seçeneği yok.

Oynamabilirlik

Platform oyunu benzeri

Zorluğu deliriliyor.

Multiplayer

bölüm tasarımları. Dört

Eğlence

farklı gemi.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Psyvariar 2, R-Type Final





↑ Projection gücüyle düşmanlarınızın bedenlerini ele geçirin, dilediğinizce kullanın.



↑ Evet, evet. Tutun, kaldırın ve fırlatın. Bu kadar basit.

Bir elimizde MP5, diğer elimizde telekinetik güçler

UZAYLILARIN, TEKNOLOJININ KİTABINI YAZMIŞ BİLLİM ADAMLIĞININ, EVRİM GEÇİRİMSİ YARATIKLARIN ARASINDA ELİNİZDE PLAZMA SILAHıyla VEGA ATEŞ TOPLARI SALLA-YARAK DOLAŞMANIN NE DEMEK OLDUĞUNU HERKEŞİN BİLDİĞİNE EMİNİM. ONLARDA SÜPER GÜÇLER VARDIR, SIZDE DE BİR ŞEYLER VARDIR, BUNLAR DA BİR BİRİNİ DEN-GELER. DURUM BÖYLE OLUNCA DA ELİNİZDEKİ GÜ-CÜN FARKINA PEK VARMASINIZ. BİR VAMPİR VEYA GÜCLÜ BİR YARATIK OLDUĞUNUZA BILE DURUM BÖYLEYDİ.

Sonra Psi Ops: The Mindgate Conspiracy'yle karşılaştık. Buradaki durum ilginç sayılırdı, zira zırhlı ve silahlı askerleri hiç ateş gücü kullanmadan duvardan duvara sektirebiliyordunuz. Sekmeyenleri 50 metreden aşağı atabiliyor, aşağı atlama-ya direnenlerin benginlerini ele geçiriyorduk. Çok güzeli günlerdi bunlar, ama kisa sürdü.

Ve şimdi de Second Sight ile tekrar normal insanlardan nasıl üstün olduğumuzu gösterme vakti geldi. Kendine güvenen bir askeri havalara kaldırınmak, enerji topluyla yere yıkmak veya esyaların yerini de-

giştirek dikkatlerini dağıtmak... Bunu Second Sight'ta yapabileceklerinizin kisa bir listesi sadece.

HÜZÜN DOLU HİKÂYE

John Vattic hastanede gözlerini açığında, orada neden bulundu-

guna anlam veremez; çünkü birkaç ay öncesine kadar Sibirya'da gizli bir görevde yer almaktadır. Oysa şu anda çeşitli özel güçleri, deform olmuş bir gözü ve boşluklarla dolu olan bir zihni vardır. Tam bu sırada da oyun başlar ve Vattic'in kontrolü bize verilir.

Hikâyenin başlarında sadece tek bir özel gücü olan Vattic, aynı Psi Ops'taki gibi hikâyeninбелли ашамаларында bu özel güçlerini yeniden kazanıyor. İlk önce eşyalan ve insanları hareket ettirmenize yarayan Telekinesis'e, biraz sonra işe sağlığını düzeltmen Healing'e kavuşuyorsunuz. Healing inanılmaz işe yarayan bir yetenek. Ne zaman yara alsanız, beyin gücünü harcayaarak enerjinizi tazeleyebiliyorsunuz. Biraz daha ılıterledikten sonra görünmezlik gücü sağlayan Charm'ı, enerji topları atanmaya yarayan Psi Blast'ı ve bedeninizi olduğu yerde bırakıp bir enerji kopyasını yaratın Projection'ı açıyorsunuz.

Elinizdeki tüm güçler bunlar, fakat bazılarının alt dalları da var.

Psi Ops'tan farklı olarak, daha fazla gizliliğe önem veren oyunda koşturarak bir yere varamazsınız desem, yalanın alاسını söylemiş olurum. Burada ufak bir sorun yaşamış yapımcılar ve

SECOND SIGHT

Beyinlerin savaşı

5 adımda Second Sight ve Psi Ops.

Bakalım hangisinde ne, nasıl bir görüntü sergiliyor...

SECOND SIGHT		PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
Konu:	Entrika, yalan dolan, hırs, para ve dahası. Sürekli şaşıracağınız, şaşırıkça merak edeceksiniz.	Biraz çizgi roman havası, biraz Amerikan aksyonu derken konuyu da unutup giiyoruz.
Düşmanlar:	Zavallı askerler ve "dur bana vurma" diyen bilim adamları. Çok zayıflar, çok.	Tümü Amerikan güreşçisi. Telekinetik güçlerinize karşı korumalı olanları bile var. Uzak durun.
Güçler:	Hem silah kullanabiliyor, hem de beyin gücünüzü silaha dönüştürübiliyorsunuz. Enerji patlaması yaratma bonusuyla Psi Ops'tan bir puan önde.	Enerji topu kadar güçlü olmasa da, burada da ateş toplantı yaratılabiliriz. Geriye kalan güçler Second Sight'a eşit sayılır.
Başrol oyuncusu:	50 kiloluk bir insanın nasıl bu kadar gücü olduğunu ben anlayamadım. Enval cesit telekinetik gücün yanında, 30 kilo kuruşu yese bile ölmüyor. Etkileyici.	Beyin güçleriyle donatılmış, olayları sorgulamayan, itaatkar bir Amerikan askeri. Klasik. Fazla söylemeye gerek yok.
Kötü adamlar:	Kötü oldukları her hallerinden belli. Uyutturucu aldıktan sonra bir vampir tarafından isirlip, olabildiğince kansız ve zayıf bir hal almışlar.	Second Sight'a nazaran hepsi çok güçlü. Sizin gibi beyin aktiviteleri kuvvetli, ruhları kararlı ve bir Amerikan aksyon filmini aratmayacak düzeyde basit kötü adam cümleleri kuruyorlar.



↑ Psi Blast gücünün ikinci aşamasında ufak çaplı bir enerji patlaması yaratıbiliyorsunuz.

Vattic'i fazla dayanıklı yapmışlar. Haritalarda gizlenerek ilerlemek mümkün, ama düşmanlarınız üç koldan size ateş açsa bile onları tokatlayarak da gayet rahat ortadan kaldırıbiliyorsunuz. Anlayacağınız oyun biraz kolay olmuş.

JAYNE'İN PEŞİNDEN

Ortada güzel de bir durum var. Oyun bölümlere ayrılmış (hemen şansını). Böyle olunca oyun içi kayıt ortadan kalkmış ve tüm bölümler ana menüde isimleriyle ayrılmış. Bazı bölümler Vattic'ı şimdiki zamanda gösterirken, bazıları 6 ay öncesine götürüyor. Vattic'in neden hastaneye düşüğünü anlatan bu "Flashback" olaylarında da ha çok silahlı çatışmalar dikkat çekiyor. Şimdiki zamandaysa telekinetik güçler ve Jayne var. Jayne açıkça Vattic'in sevgilisi. Bunu çaktırıyorlar, ama durumu anlamak için Ebru Akel olmaya gerek yok. Jayne'in üstünde durmamızın

en önemli nedeni, onu akl hastanesinden kaçıracak olmamız. İnsan sevgilisi için her şeyi yapmalı. Vattic de Jayne'i hücresinden çıkaracak ve onu aynı ICO'daki gibi yanında taşıyacak. Bu bölgelerde durum kendini kurtarmaktan, Jayne'i kurtarmaya doğru bir açıçıyor. Charm gücünüzle Jayne'ye "burada dur" veya "benimle gel" şeklinde emirler veriyor, uzun süre yalnız bırakısanız düşmanlara kurban gitmesine neden olabiliyorsunuz.

Jayne'in yanında, oyunda farklı ve dikkat çeken son özellik ortaklıktaki bilgisayarlar. Coğu bilgisayar kullanıma açık ve kullandığınızda ne ekran değişiyor, ne de menüler çıkıyor. Bilgisayar ekranı o an nasıl görüyorsanız, orada duruyor ve kullanım şekli de Windows'a oldukça

benziyor. Çop kutusundan dosyalan çıkarıp okuyor, kamera ve kapı kontrollerle oynuyor, Vattic'in bir kapı için 7 farklı şifre denemesini bile sağlayabiliyorsunuz.

PERSPEKTİF

Sürekli üçüncü kişi kamerasıyla ilerliyoruz. Kamera da zaten çoğu zaman sorun çıkarmıyor, fakat bazı zamanlar kamerası sabit tutup çevreye göz atmak isteyebilirsiniz. Bu olay Prince of Persia'daki kamera kontrolüne çok benziyor.

Sonuca doğru yaklaşıken, size yeniden bir soru sormam gerekiyor. Timesplitters oynadınız mı? Dynamadıysanız mutlaka onu da oynayın ve Second Sight'taki karakter modellermelerinin ne reden geldiğini hemen anlayın. Açıkçası tüm karakterlerin görüntüsü benim çok hoşuma gitti. Ne çok gerçekçiler, ne de tamamıyla çizgi film karakterine benziyorlar.

Hikâyesiyle, oynamışla akılda yer tutan fazla oyun görememekten şikayetçiyiniz ve telekinetik güçler de ilginizi çekiyorsa, neden aradığınız Second Sight olmasın? Neden!?

„Tuna SENTUNA



SECOND SIGHT

AKSIYON www.codemasters.co.uk/secondsight/

Yapımı: Free Radical Design

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Video Express

Fiyat: 120 milyon

Kaç Duyunu: 1

DESTEKLENENLER

■ Stereo ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online

Oyna Alışmак: Kolay

İngilizce Gereksizimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik



Ses



Oynamabilirlik



Multplayer



Eğlence



LEVEL NOTU

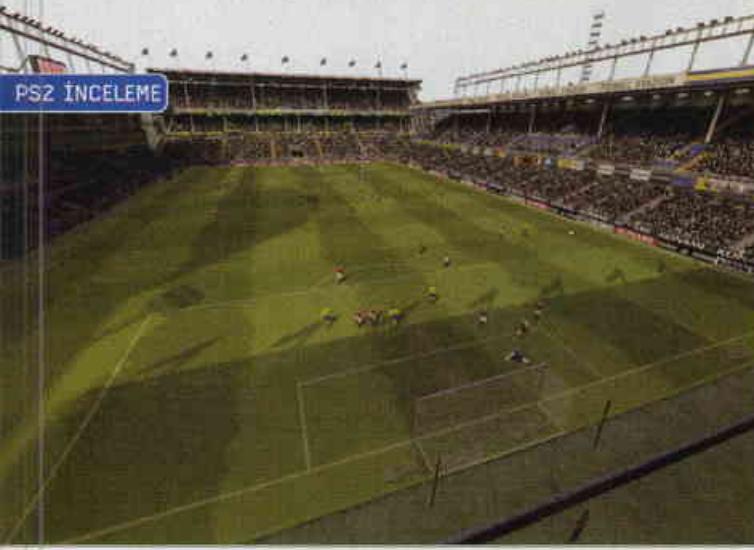


Arıtlar/Eksiler

- ▲ İnisi çıkışlı senaryo
- ▲ Normal zorluk seviyesinde
- ▲ Silah ve telekinetik
- ▼ çok kolay. Fizik motoru ve
- ▲ güç birleşimi Karakter
- ▼ grafiklerde görülen
- ▲ modellemeleri.
- ▼ gariplikler.

Alternatif: Psi Ops: The Mindgate Conspiracy, Hitman: Contracts





Aklın yolu bir

Pro Evolution Soccer 4

Futbolu sevseniz de sevmeseniz de, doğru yerdesiniz

Okulun beton bahçesinde, ince-siyah çizgili plastik topla sabahdan akşamaya kadar top oynamakla geçti çocukluğum. Rüzgârin etkisiyle karsız kalıp taştan direklere çarparak olmayan kale çizgisini tamamen geçen toplarla; arkadaşımın üç kişiyle yaptığımız maça attığım arası pasına koşarken yere düşmesiyle; babamla kurduğumuz takımla maddenin çocukların yenmemizle; Rıdvan'ın sakat olduğu dönemlerde bizle top oynamasıyla, ardından gazete çıklısında; Fenerbahçe'nin Galatasaray'ı 3-0'dan 4-3 yenmesiyle; Spectrum'da Super League oynarken devamlı birbirine pas veren rakip futbolcuları izlemekle; Emlyn Hughes Soccer'da Match Magazine reklamının sonundan ateş tuşunda basılı tutup joystick'i sağa iterek topu kalecinin üzerinden aşırtmamla; Sensible Soccer'da Avrupa şampiyonu olup Ronaldo'yu transfer etmemle mutlu oldum. Bunlarla geçti kısa çocukluğumun büyük bir bölüm. Bunlarla gülüm-

sedim veya üzüldüm. Babamın kaleciyi geçip bana boş kaleye attığı gollerde yaşadığım heyecanı yeniden yaşayabileceğini, yeniden aynı şekilde gülümseyebileceğini aklımdan bile geçirmemiştim. Aynı Sensible'dan daha iyi bir futbol oyunu yapılamayacağını düşündüğüm gibi...

PRO FITEROL 4

Konami her zaman daha iyisini yapmayı başardı. Her yeni oyunda bizi şaşırttı. Berker de profiterollerine profiterol eklemeye devam etti. Şimdi Berker için Pro Fiterol 4, bizim içinse Pro Evolution Soccer 4 zamanı. İşte detaylar...

Oyundaki modlarda bir değişiklik yok. Cup, League, Master League ve Training oyundaki modlarımız. Cup'ta International, European, African, American, Asia-Oceania ve Konami kupaları bulunuyor. Bunların tamamı uluslararası kupalar. League'te ise bu kez birkaç yeni seçenek sahipsiniz. İlk olarak; İtalya, İspanya ve Hollanda ligleri lisanslı olarak oyunda yer alıyor. İngiltere, Fransa ve Almanya gibi liglerse yine lisanslanamamış. Ancak İtalya, İspanya ve Hollanda liglerinde gerçek takımlarla, gerçek oyuncularla oynayabiliyor olmanız bir artı.

Master League modu da artık daha kapsamlı. Uydurma takımların yanında, Match mod'da seçebildiğiniz takımlarla da -ki bunlara lisanslı ligler de dahil- Master League'e katılabiliyorsunuz. Ana ekrandaki yeni seçenek-

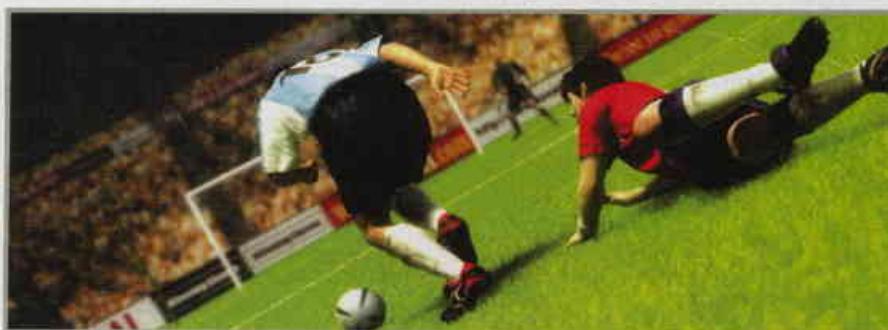
lerden biri Locker Room. Burada karşı takım hakkında detaylı bilgilere ulaşabiliyor ve yaptığınız maçların detaylı analizlerini görebiliyorsunuz. Bunların arasında nereden kaç şut çektiğiniz, hangi bölgeden daha çok ataga kalktığınız ve defansın hangi bölgesinde ne yaptığınızı gözlemlleyebiliyorsunuz. Ayrıca tüm takımlar arasında kaçını olduğunu gösteren bir tablo da oyuna eklenmiş.

Master League'teki bir diğer yenilik kondisyon çalışması. Yine ana ekrandaki Regulate Condition seçeneğinden takımınıza kondisyon çalışması yapabilirsiniz. Takımınızın kondisyon durumu kötüye gittiğinde size bir uyarı geliyor. Kısa bir çalışmadan sonra kondisyon durumunun iyi olduğunu belirten bir yazı geliyor ekrana. Daha sonra oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.

PES 3'te olduğu gibi Master League'e başlarken bu kez çok fazla seçeneğiniz yok. Yani PES 3'teki gibi transferin kolay veya zor olacağını kendiniz belirleyemiyorsunuz. Bunun yerine bir standart konulmuş. Ve transfer yapmak hiç kolay değil. Zaten ikinci ligteki bir takımda Figo'yu görmek pek de gerçeki olmazdı.

GERÇEK GİBİ

PES 4 oynanış olarak PES 3'ten çok farklı. Yenilikler oynadıkça yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor. En köklü yenilik, oyunun ağırlaşması. Oyuncular PES 3'teki gibi çok hızlı bir şekilde hareket edemiyorlar. Topu kontrol edişleri, dönüşleri, hatta şut çekileri bile eskisinden daha ağır. Bu oyunun gerçekliğini artırılmış kesinlikle. Çünkü bu aynı zamanda adam geçmeyi de zorlaştırmış. Es-





kiden olduğu gibi kolayca çalım atamıyorsunuz. Artık adamlarınız topla birlikte daha ağırlar. Dolayısıyla topla ilerlerken defans oyuncuları çabuk bir şekilde size yetişebiliyor. Bu da daha fazla pas atmanızı, daha fazla düşünmenizi ve oyun kurmanızı gerektiriyor. PES 3'te taç çizgisine yaklaşmış topu orta sahadan korner çizgisine rahatça sürebilirken, PES 4'te bu neredeyse imkânsız.

Adam geçmenizi zorlaştırın birkaç etken daha var oyunda. Topla giderken, defans oyuncusu arkanızda bile olsa topa müdahale edebiliyor. Eskidense metrelerce topu sürmenize rağmen, yanınızdaki oyuncu topa dokunmazdı. Zaten PES 4'te ikili mücadelede girdiğiniz zaman hakem kısa süre içinde faul çalışıyor. Bu da ilerlemeyi, adam geçmemi zor hale getiriyor.

Oyunun oynanışını etkileyen kritik bir yenilik de topun fizik modellemesi. Her yeni PES oyununda olduğu gibi PES 4'te de topun fizik modellemesi geliştirilmiş. Top

muş. PES 3'te kaleciyle karşı karşıya kaldığınız pozisyonlarda hemen hemen her şutunuz gol olurken, PES 4'te birçoğunu ya kaleci kurtarıyor ya da top dışarı gidiyor. Şut çekerken de artık daha fazla kare tuşunda basılı tutmanız gerekiyor. Aşırıma vuruşlardaysa bir değişiklik yok. Ama kaleye yakın pozisyonlarda L1+Üçgen tuşunu kullandığınız zaman top genelde kaleciye gidiyor. Burada bir sorun var.

Oyunda düzeltilen çok önemli bir şey var: Ara paslar. Ara paslar, yeri daha kolay buluyor. Özellikle adamlarınızın kaçip kaçmadığını kontrol eder ve zamanında Üçgen tuşu-

na basarsanız, büyük bir ihtimalle kaleciyle karşı karşıya kalıyorsunuz. Ara paslarda top adamları çok kolay buluşuyor. Bu çok önemli, çünkü PES 3'te can sıkın şeylerden biriydi ara paslar. Ayrıca ara pas attığınız zaman pas attığınız futbolcunun top topuguna çarpmasın diye ziplaması da iyi düşünülmüş.

"Daha" kelimesi bu incelemede en çok kullandığım kelime. Ama yapabileceğim bir şey yok. Konami her şeyi daha iyi yapmayı başarmış. Ve sayacağım birkaç şey daha var. Hakem daha iyi bir şekilde avantaj kullanıyor. Bir faul yapıldığı zaman önce topun faul yapılan takımda kalıp kalmadığını bakiyor, kalmamışsa faul çalışıyor. Grafikler, ara animasyonlar dışında eskisinden daha iyi. Ama formaların kirlenmesi dışında bu konuda fazlasını beklemeyin. PS2'nin gücü bu kadarına yetiyor.

KRAL YINE KRAL

Nasıl olduğunu bilmiyorum ama, "PES 3'ten daha iyisi olamaz." derken, Konami yine daha iyisini yaptı. Bunu Konami'den başkası yapamaz zaten. Ama bir şey diyeşim size, PES 4'ten daha iyisi olamaz. Aynı Sensible'dan daha iyi bir futbol oyunu olamayacağı gibi... ☺

Fırat Akyıldız



da oyun gibi daha ağır hareket ediyor eskisinden. Bu, oyunanısi neredeyse tamamen değiştiriyor. Çünkü artık top oyunda daha fazla kalıyor. Eskidense -rahatsız etmese de- yavaş paslarda bile top kayıtlırmış gibi hareket eder, dışarı çıkardı. Şimdi uzun kullandığınız köşe atışlarında veya kanatlardan yapılan yanlış ortalarda bile top oyunda kalıyor. Yeni fizik modellemesi hem gerçekçiliği artırmış, hem de oyunun daha az durmasını ve daha akıcı olmasını sağlamış.

Ortalar da daha gerçekçi bir hale getirilmiş. Çoğu ortada top dışarıdan içeriye doğru falso alıyor. Gelen ortalarda topa kafa vurmak da zorlaştırmış. Fantastik hareketlere ise çok daha az rastlıyorsunuz yeni oyunda.

Zorlaştıran şeyler çalım atmak ve kafa vuruşu yapmakla sınırlı değil. Gol atmak da eskisinden daha zor ol-

PRO EVOLUTION SOCCER 4

SPOR

www.aral.com.tr

Yapımcı: Konami
Dağıtıcı: Aral

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL

Yaş Sınırı: 3+
Kaç Oyuncu: 8

DESTEKLENENLER

Stereo DualShock 60Hz Modu Online

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

— — — — —

Ses

— — — — —

Oynamabilirlik

— — — — —

Multiplayer

— — — — —

Eğlence

— — — — —

LEVEL NOTU

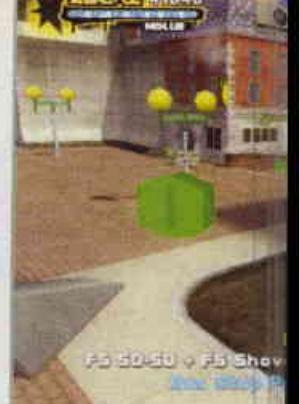
— — — — —

Artılar/Eksiler

- ▲ Daha gerçekçi oyunanı, geliştirilen Master League
- ▼ Sesler, spiker
- ▲ modu, düzeltilen hatalar, yeni vuruş teknikleri.

Alternatif: FIFA 2005, This is Football 2005





Bu serinin sonu gelmez

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

LEVEL HIT

Tony Hawk'ın yeraltı krallığına tekrar hoş geldiniz

12 saat boyunca aralıksız Tony Hawk's Underground 2 (THUG 2) oynamış, beynim durduğu yerde Flip Trick'ler yapıyor, en iyisi dedim dışarı çıkmış da biraz hava alıyorum. Mahallenin gençleri de kaykaylarını almış, yolda bir aşağı bir yukarı gidiyorlar, nadiren de hareket deniyorlardı. Yanlarına gittim, dedim böyle böyle, aşağı-yukarı kayarak bir yere varamazsınız. Aralarından bir tanesini yanına çağırıldım, şu bankın üstünde bir Blunt Side dene dedim. Beni dinledi sağ olsun, geçti bankın ötesine. Hız aldı, aldı, atladi ve bankta teyzeyle bir bütün oldu. Teyze de dikkat etmesi gerekiyordu. Çocuklar bana bakıyordu, ben de onlara. Aralarından cesur olan başka biri geldi ve "Abi ben yaparım!" dedi hezecanla. "Dur o bank eskidi, sen şu kaldınmda biraz Grind yap, ardından da şu park etmiş arabanın üstünden Tailgrab yapıp yere in" dedi. "Tamam" dedi, Grind'ını yaptı, zipladı, Tailgrab'ını de gerçekleştirdi. Ama yola indiğinde cadde-deki trafik, yetenekli arkadaşımı aldı götürdü. Biz de arkasından bakakaldık. Çocukların gözlerindeki korkuyu gördüm ve daha fazla zayıfat verme-

mek adına eve, THUG 2'nin başına döndüm. Her şey oyunlarda kalısa daha iyiymiş sanki...

DOYMADIM, DOYAMADIM

Tam 6 senedir hiçbir şekilde düşüş göstermeden konsollarımıza şenlendiren Tony Hawk geleneği, Underground'ın ikinci oyunuyla da devam ediyor. THUG 2'deki değişiklikler hayret nidaları atmanızı sağlayacak nitelikte değil. Hatta fazla bir şey beklememeni de öneririm.

Her ne kadar Tony Hawk oyunlarında konu öneksiz olsa da, THUG 2'nin de bir konusu var. Tony Hawk ve Bam Margera birer takım kurarlar ve siz de bu takımlardan bir tanesine katılmak durumda kalırsınız (çünkü siz kaçırılar). Amaç dünyanın bazı yörelerini gezmek ve kayarken buralarda hasara yol açmaktır (Burnout'un kaykaylısı). Bu sırada iki takım arasında da bir tartışma durumu vardır, ama bunu oyunu oynarken pek hissetmiyorsunuz.

Hemen oyun modlarına göz atalım. Ne ararsanız burada toplanmış zaten. Story Mode gerçek oyun keyfi. Pe-

MÜZİK PATLAMASI

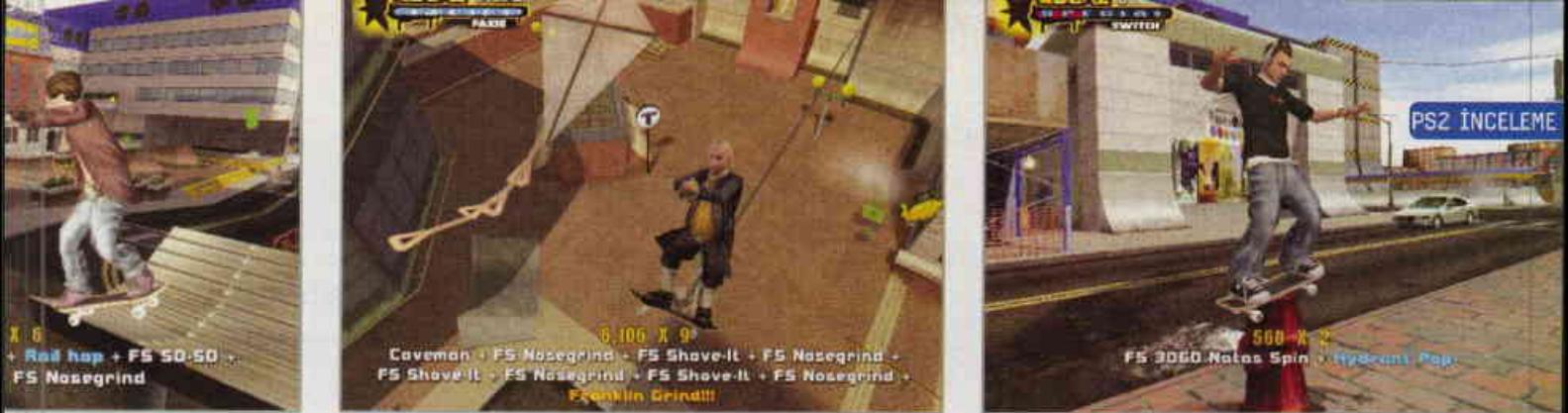
Saatler boyu süren oyun zevki, esprili anlatımı, online oyun modu derken eksik hiçbir şey bırakmayan Neversoft, müzik konusunda da malzemeden çalışmamış. Oyununda tam 53 farklı grubun/sanatçının 53 farklı şarkısı bulunuyor. Üstelik sanatçılar birbirinden o kadar farklı ki, herkes zevkine göre bir şeyler bulabilir. Frank Sinatra dan 'That's Life' mi isteriniz, yoksa Faith No More 'Midlife Crisis' mi? Veya Joy Division 'Warsaw', The Stooges '1970', Metallica 'Whiplash', Ramones 'Rock'n Roll High School' gibi ünlü şarkıları mı dinlemeyi seçersiniz? Üstelik kendi şarkınızı oluşturup, sadece beğendiğiniz parçaları dinlemek de size kalmış.

ki ya Classic Mode? Eğer Underground'dan önceki oyunların fanatığıyseniz, Classic Mode'da eski bölümleri, Underground'un getirdiği yeni hareketlerle oynayabilirsiniz. Burada görev alma durumu da, eski iki dakikalık zaman sayacına bırakıyor yerini.

HER ŞEYİ YENİDEN YARATIN

Oyuna başlamadan önce Create-a bölümune uğrayarak karakterinizin üzerinde biraz uğraşmanızı öneririm. Karakter yaratmanız zorunlu değil, ama herkes kendi zevkine göre bir karakter yaratmak isteyecektir. Create-





bölümünde sadece karakter yaratıyor, bir park, bir hareket veya bir grafik bile oluşturabiliyorsunuz. Park ve hareket konusu daha önce de işlenmişti. Farklı olansa grafik meselesi. Artık istediğiniz zaman kaykayınızdan inip sağa sola graffitti yapabiliyor, duvarlara yapıştırma yapabiliyorsunuz. Amaçsızca duvarları boyamak bize bir şey kazandırmıyor fakat Grafitti'yle çeşitli görevlerde kendi bölgesini beli etmek için tabelaları ve duvarda var olan işaretleri karalıyoruz. İşte bu yüzden Create-a-Graphic bölümünde de kendi işaretlerinizi tasarlamanızıza izin verilmiştir.

Graffiti'nin yanında oynanışta yer alan en büyük değişim artık ekipçe hareket etmeniz. Toplamda 10'a yakın bölgeyi dolaşıyor ve her bölgede çeşitli görevler alırsınız. Kendi görevlerinizin yanında ekip arkadaşınızın, o bölgede bulacağınız misafir ve gizli kaykaycının da görevlerini alırsınız. Misafir ve gizli kaykaycıyı bulmak size düşüyor. Bahsettiğim bu iki kaykaycida da bölgeye göre değişimler görmek mümkün. Öyle ki, çoğu kaykaya bile binmiyor. Go-Kart'la gezenini mi istersiniz, tekerlekli sandalyede olanını mı, yoksa Segway'in modifiye edilmiş halinde ortalıkta eseni mi? Geçen yılki THUG'daki araç kullanımının yeni adı bu olmuş anlayacağınız.

BACKFLIP'TEN FLIP ROLL'A

Zaten yüz binlerce hareketin bulunduğu oyuna, yine de yeni hareketler eklenmiş. Dikkat çeken ilk hareketimiz

Natas Spin. Yangın musluğu, silindirik çöp tenekeleri gibi objelerin üstünde R1 ve Üçgen tuşlarıyla dengenizi sağladığınız sürece kendi ekse nin etrafında dönebiliyorsunuz. Bu bir. İki ve üç Yuvarlak tuşuna basılı tutarken iki kez geri veya iki kez sola basarak çok güzel combo puanı kazandıran Backflip ve Flip Roll. Karakteriniz yere sağlam bir şekilde kapaklandıktan sonra çıkan 'Freak Out' barını, Üçgen tuşuna abanarak doldurduktan sonra, kaykayı fırlatıp atmak da yeni hareketler arasında. Son olarak "Focus" demek istiyorum. Yani Matrix stili yavaş çekim modu. Oyunca pek artısı yok, ama olayları yavaş çekimde görmek için birebir.

Jackass esprilerinin Bam Margera sayesinde tüm oyunda hissedilmesine, grafiklere getirilen yeni ve daha az gerçekçi anlatımın eklenmesiyle, ortaya tam anlamıyla 'biz çok eğleniyoruz' düşüncesi salıverilmiş. Böylece de THUG 2 her yönüyle çok sağlam bir oyun olmuş. Sadece PS2 sürümüne özel Online moduyla da oyun süresini uzatmanız sağlanmış. Oyunun tek can sık kan tarafı bölümlerin genişlemesinden dolayı görülen grafik yalpalamları. Genel olarak FPS düşmüyor, ama modeller ve kaplamalar ilginç bir şekilde kayıyor. Bunu en iyi, bir



binanın tepesine çıkıp aşağı atladığınızda hissediyorsunuz.

Piyasadaki en başarılı kaykay oyunu serisinin son basamağı da en az öncekiler kadar iddialı ve mükemmel. Bu oyun tipine yeni başlıyor olun veya olmayın, THUG 2'yi mutlaka deneyin. Elinizde tuttuğunuz bu yazının son noktasını koyar koymaz, oyuna geri dönüyorum ben. Gittim bile. ☺

Tuna Şentuna

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 SPOR www.activision.com/microsite/thug2/

Yapımı: NeverSoft Ent.
Dağıtıcı: Activision

Orijinal Olarak: Çıkacak
Fiyatı: Belli değil

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 1-2

DESTEKLЕНЕНLER

Dolby Pro Logic II

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

► Sağlam oynanış mekanizması Ünlü kaykaycılar. Esprili anlatım.

Farklı oyun modları.

▼ Grafiklerdeki zorlamlar. Garip kamera açıları.

LEVEL
NOTU

Alternatif: Tony Hawk's Underground



X-MEN LEGENDS

Gerçek kahramanlar efsane olunca

Tüm X-Men kahramanlarıyla sınırsız aksiyon yaşamak için herkes buraya

LEVEL HIT

Soruyorum size: Şimdiye kadar elle tutulur kaç tane X-Men oyunu gördük? Ne kadar karizmatik karakterler olsalar da hepsi, bir türlü onları dilediğimizce kontrol edip kötü adamlara karşı savaştıramadık. Ya Wolverine'ı alıp gereksiz taktiksel aksiyonlarda kullandık, ya da... Evet, ikinci bir örnek akıma gelmedi, olabilir, yazar hali.

Tabii türlü X-Men vs. Bilmemkim oyunları da oynadık. X-Men: Children of Atom ile başlayan 2 boyutlu dövüş silsilesinin yeri apayrıdır, onu karıştırmayalım. Benim bahsettiğim, canım X-Men'i şöyle dilediğimizce ortamlarda gezdirip dans ettirebileceğimiz bir oyun (gece yazı yazmanın zararlı olduğunu söyleyim ben). Neyse siz benim ne demek istedigimi anladınız. Raven ve Activision da bunu anlamış. Hatta anla-

mışlar ve yapmışlar. Karşınızda X-Adamlar Efsanesi.

FIRTINADAN SONRA

Durumu şu şekilde özetleyebiliriz. Daha önce Diablo oynadınız mı? Evet? Hayır? Oynamasınız bile ne olduğunu 2 ay önceki Derindekiler köşesinde görmüşsunuzdur. Diablo ile X-Men'i bir araya getiren X-Men Legends, bu mantıkta size 20 saatlik bir oyun süresi ve elinizin altın-daki tüm X-Men karakterlerini kontrol etme & geliştirme imkânı sunuyor. İşte tam bu noktada heyecanlanmalısınız, zira elimizde tam 15 kahraman, onların dört farklı özel gücü ve geliştirilmeyi bekleyen onlarca özelliği bulunuyor.

Oynamanın ne kadar zevkli olduğunu anlatmadan önce, hikâyeyin de nasıl sıradan anlatılmadığından bahsedeyim. Hani dünyayı gine uzaylılar veya kötüler basmıştır da, kahramanlar ortaya çıkar onları durdurur... Legends böyle başlamıyor. Duruma göre, X-Men zaten dünya varlığını sürdürün bir mutant grubudur. Mu-



Marrow'u nasıl yeneriz?

Oyunun 10. saatinden sonra, ünlü bir Morlock (yeraltında yaşayan mutantlar) olan Marrow'la sıkı bir dövüşe giriyoruz. Marrow tek başına size saldırmıyor. Hayli güçlü dört arkadaşı da yanında geliyor. Marrow'u birebir güçlüke yendikten sonra, yeniden canlandırdığına görüp üzülmüyor. Bir kez daha Marrow'u nakavt ediyoruz, fakat o da ne? Yeniden canlıyor. Bu şekilde devam ederseniz Marrow'u hiçbir zaman yenemezsınız. Yapmanız gereken onu canlandıran dört büyülü ortadan kaldırın. Marrow'u canlandırdıktan hemen sonra sırra kadem basan büyüler, tam Marrow olduğunu anda ekranın dört köşesinde birinde ortaya çıkıyor. Dört büyülü yakalayıp yok ederseniz, Marrow'dan da sonsuza dek kurtulabilirsiniz.



tant nedir? Genleri değişimle uğramış ve bu vesileyle çeşitli özel güçler kazanmış insanlar. X-Men evreninde mutantlar sevilen varlıklar değildir. Bu yüzden de onları durdurmakla çalışan askeri görevliler, üst makamlarda yerini alan çeşitli insanlar türemiştir. Mutantların insanlığın sonunu getireceğini düşünüp dururlar. Hatta o kadar ileri gitmişlerdir ki, Sentinel ismindeki dev mutant avcısı robotların üretimine izin vermişlerdir.

Legends'da da benzer bir durum söz konusu. General Kincaid, Sentinel'leri mutant'ların üstüne salar, Sentinel'ler giyip Magneto'yu, manyetizmanın efendisini dürtükler ve doğal olarak da olay çıkar. Bunu ana konu olarak düşüneniz, ama Legends'in tüm konusu bunun üzerine kuruluyor. Oyun boyunca birçok farklı alt konu da görebiliyoruz.

15'İ BİR YERDE

Heyecanlanmanızı sağlamak veya meraklısını bastırmak için oyun süresince kontrol edebileceğiniz X-Men karakterlerini bir sayalım. Cyclops, Wolverine, Beast, Ice Man, Storm, Rogue, Jean Grey, Emma Frost, Nightcrawler, Colossus, Psylocke, Gambit, Jubilee ve Magma (15. karakteri gizliyoruz). Magma'yı belki duymamış olabilirsiniz. 0 nisan peten daha yeni bir X-Adam. Yeni bir karakter olmasının yanında, Legends'daki önemi de biraz farklı. Hikâyeyi onun gözünden oynuyoruz. Görevlere çıkmadan önce X-Mansion, yani X-Adamların evinde gezinirken hep Magma (gerçek ismi Alison) kontrolümüzde oluyor. Evi yeterince arşınladıkten sonra War Room, yani Savaş Odası'na giderek görevlerimize nihayet başlıyoruz.

Görevlerin nerede, nasıl, kimlerle gerçekleşeceğini görevi aldıktan sonra öğrenebilirsiniz. Her görevi başlamadan önce 4 farklı X-Adam seçiyorsunuz. Bu karakterler arasında daha sonra oyun içinde istediğiniz gibi geçiş yapabiliyorsunuz, fakat grubunuz hep bir takım olarak ilerliyor. Storm sen gökleri koru, Gambit sen şuradaki Poker turnuvasına katıl, Ice Man yanıyor, üfle biraz gibi garip



isteklerde bulunamıyorsunuz. Grup halinde ilerlerken de neredeyse tek amacınız haritada yolunuzu bulmak ve öünüze çıkanı ortadan kaldırın. Bundan daha fazlası ancak birini bulmak, bir düğmeye basmak veya istenen noktaya gitmek oluyor. Kafa yormanız gereken çok az nokta var.

ÜŞÜRKEN ERİMEK?

Görevlerin üstesinden geldikçe, düşmanlarınızla savaştıkça tecrübe puanları kazanacak ve karakterlerinizin seviye atlamasını sağlayacaksınız. Üstelik kullanmadığınız karakterleriniz de güçsüz kalmasın diye otomatik olarak seviye atılıyorlar. Gerçek sürekli kullandık-



larınız 2-3 seviye daha yüksek oluyor, ama denge çok iyi kurulmuş, sıkışketimiz yok.

Seviye atlayan karakterlerimizi görmek için SELECT tuşuna basıyoruz. Burada kısa bir yükleme ekranı var, fakat ilerleyen zamanlarda bu ekranın nefret edeceğini, bunu da akliniza bulundurun.

Şimdi bir örnek verelim. Diyalim ki Cyclops 3 seviye atlamiş. Bu durumda 3 Stat puanı, 3 Skill puanı olacak. Stat puanları karakterinizin gücünü, algılamasını, vücut sağlamlığını vb. alanları artırmaya yarıyor. Cyclops'un çoğunlukla özel güçlerini kullandığını düşünürsek, elimizdeki puanları Focus'a yatırımlı derim. Bir de elimizde 3 adet Skill, yani yetenek puanı var. Bu puanları da Cyclops'un özel güçlerine harcamalıyız. Optic Blast, Optic Sweep, Tactics ve Optic Rage Cyclops'un dört özel gücü. Yetenek puanlarınızı ya bu güçlere harcamabilir, ya da bu güçleri destekleyen diğer alanlarda kullanabilirsiniz. Seviye puanlarının dağıtımını tüm diğer karakterler için de aynı şekilde gerçekleştiriyor.

Karşınıza çıkan düşmanların darbeye, enerjiye ve zihinsel saldırılara karşı dayanıklılığı olacaktır. O yüzden grubunuzu kurarken belirli bir dengeyi yakalamaya çalışın. Mesela Wolverine, Storm, Ice Man, Cyclops dörtlüsü çok dengeli bir dörtlü olabiliyor. Değişik kombinasyonları denemek de size kalmış.

Çizgi roman havasını korumak için Cel-Shade grafik teknisinin uygulanması ve Diablo tipinde bir oyun olduğu için de kuşbakışı – izometrik görüntülerin kullanılması da yerli yerinde. Eğer X-Men'i konu alan, uzun süre oyalanabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, beklediğiniz oyun şu anda piyasada. ☺

Tuna Şentuna

X-MEN LEGENDS

AKSIYON-RPG

www.activision.com

Yapımı: Raven Software

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Activision

Fiyatı: Belli değil

Kaç Oyuncu: 1-4

DESTEKLЕНЕНLER

Dolby Pro Logic II

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Almak Kolay

İngilizce Gereksinimi Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Favori X-Men

▼ Genel olarak kolay

Oynamabilirlik

▲ Karakterleri, Takım

▼ Kombo ve eşya sistemi

Multplayer

▲ oyunu, Aynı konsolda

▼ daha gelişmiş

Eğlence

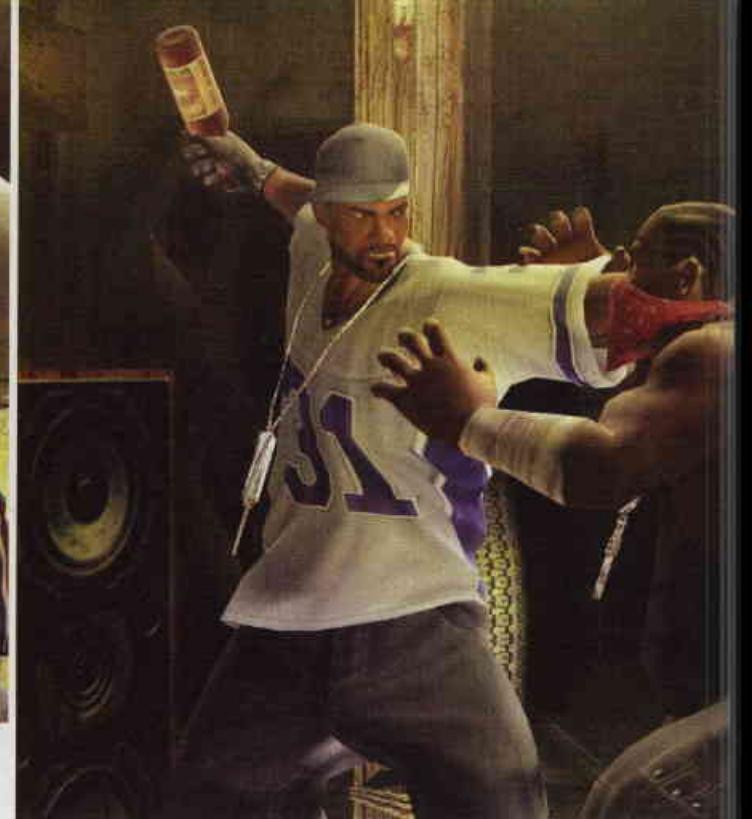
▲ çok kişili anlaşmalı oyun

▼ olabilirdi.

LEVEL NOTU

Alternatif: Spider-Man 2, X2: Wolverine's Revenge, Baldur's Gate: Dark Alliance





New York'u paylaşılamayanların hikâyesi

LEVEL HIT

Snoop Dogg'un ünlü başkent üzerindeki hâkimiyetine sert yanıt

Bazı oyunlar vardır ki, bunlarda amaç sadece dövüşmektir. Bazılarındaysa dövüşmek de önemlidir, hikâye de önemlidir. Ama sonuçta sabit olan dövüşlerdir.

Bir de sanatçılar vardır. Bazıları resim yapar, bazıları piyano çalar, bazılarırsa şarkı söyleyler. Şarkı söyleyenler dokuz yüz senenin içiye ayrıılır. Şu anda bizim ilgi alanımıza girenler ise Hip Hop sanatçılarıdır. Hip Hop ve sanatçı terimleri yan yana geldiğinde ortaya çıkan garip ciddiyetin önüne geçmek adına, Hip Hop'çı demek daha doğru olacaktır. Bir de Rapper'lar vardır. Hip Hop'cularla iyi geçindikleri için onlar da konuya dahil edilebilir.

Ringin üçüncü köşesinde de Fight Club bulunmaktadır. Ringin en yukarısında duran ve tüm olan bittini izleyen güneş gözlüğü ve takım elbiseli ağabey için de Electronic Arts temsilcisi diyebiliriz. Onun öne mi çok büyktür, zira bu üç kavramı bir araya getirmek için arenada olanları pür dikkat izlemektedir.

Senaryomuz bu şekilde. Hiçbir şebe benzemediğini biliyorum, ama kısaca özetlemek gerekirse neymiş? Hip Hop var, dövüş var, Fight

Club'in ismi geçiyor ve Electronic Arts'tan bir amca yeni takım elbise almış onu sergiliyor... Evet, hakikaten bir şeye benzememiş.

KİMSEDEN KORKUM YOK BENİM

Bu zorlu mücadelede sizleri neler mi bekliyor? Tam 70 dövüşü. 10 oyun modu. 30 lisanslı parça ve 20 müsabaka alanı. İhtiyacınız olan sağlam parmak kasları ve biraz İngilizce. Belki inanmayacaksınız ama Fight for NY çok sağlam bir hikâyeyle geliyor: Şimdi, New York'un çeşitli çeteler tarafından paylaşılamaması gibi bir durum var. Siz de bu çete liderlerinden bir tanesinin hayatını kurtararak olaylara karışmış bulunuyorsunuz.

Bu hikâyele girdiğiniz oyuna, karakterinizi tanıtmak için bir hazırlık maçına çıkip basit bir kaç hareket öğrenerek başlıyorsunuz. Daha sonra başlangıç için bir dövüş stilini seçmelisiniz. Mesela bir Tekken fanatığıyseniz, dövüş sanatı ustası Law'u mu, Kick Box ustası Bruce'u mu, yoksa tuttuğunu koparan King'i mi örnek alacağınızı seçebilirsiniz.

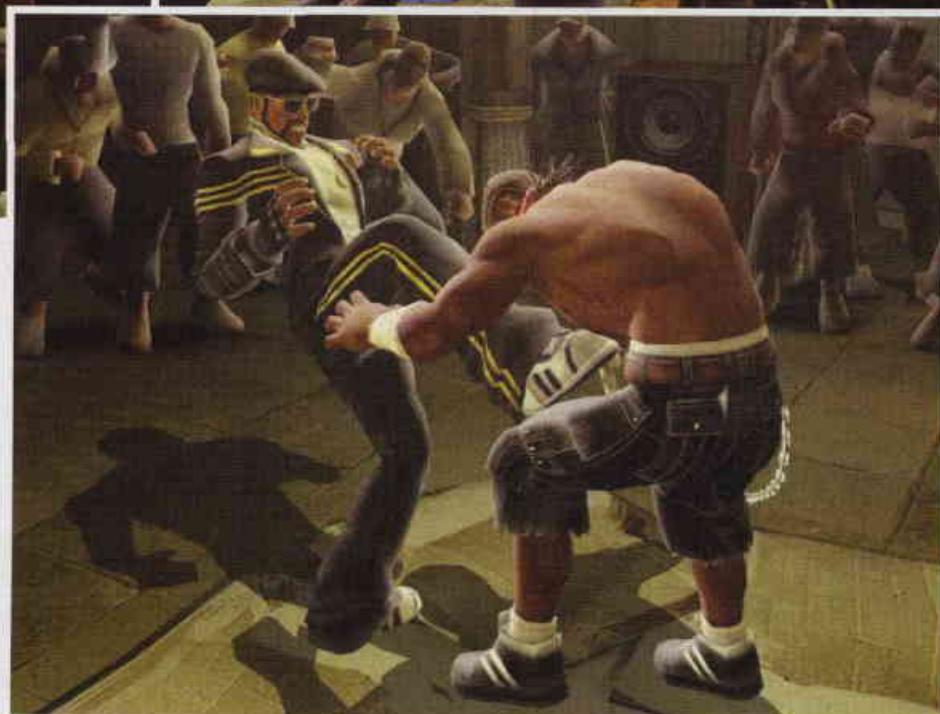
Burada araya girerek (yazılı kim yazıyorsa artık) tavsiyelerimle sizin aydınlatmak isterim. Ben oyuna Martial Artist olarak başladım ve sürekli tuşlara abanarak bir yerlere varabildim. Sonra Submission konusunda uzmanlaşmayı denedim ama bu sefer rakiplerimi yakalayamadım derken suratma tokatları sıraladılar. Sonra Martial Artist'e geri döndüm. Karakterimi geliştirdikçe de Submission'a kaydım (üç farklı dövüş stilini karakterinize ekleyebiliyorsunuz). Böylece dengelenmiş bir karakter yakalayıp, farklı stillere karşı, farklı savunma taktikleri geliştirebildim.

BLAZIN'

Evet artık klasikleşti. Ne mi? Dövüşlerden sonra para ve yetenek puanı kazanmak; ama önce dövüşlere nasıl girdiğimize açıklık getirelim. Amaç New York'u ele geçirmek olduğu için, çeşitli bölgeleri koruyan ünlü Hip Hop'cuları dövüşe davet etmelisiniz. Bu karakterleri haritada açık olan bölgelerde görevliliksiniz. Dövüş sona erdiğinde de başarınızı ve karşınızda dövüşünün seviyesine göre para ve "Development Points" kazanacaksınız. Kazanılan DP, yani yetenek puanıyla yapmanız gereken kendinize ya yeni stiller satın almak, ya da var olan stillerinize yeni hareketler eklemek. Satın aldığınız hareketleri daha sonra istediğiniz tuşa ayarlayabilirsiniz.

Hareketlerinizi satın aldığınıza göre tekrar dövüşe dönебiliriz. Maçın yer aldığı alana göre bazen bir metro treni yanınızdan geçeceğiz, bazen de halkın etrafındonda çember olacak. Dövüşürken bu öğeleri yararınıza kullanabilirsiniz.

Rakibinizin enerjisini yeterince azaltıp kırmızı noktaya getirdiğinizde artık onu nakkat edebileceksiniz demektir. Bunu yapmanın birkaç yolu var. Biraz önce bahsettim tren, sütun, kaldırım taşı gibi rakibinizin canını yakabilecek alanları denk getirip bir nakkat yapabilirisiniz. Bu alanları tutturamıyorsanız, rakibinizi kalabalığa yollamaya ca-



İşin. Kalabalıktan birileri onu tutacak ve bu sırada size muhteşem bir nakvt şansı doğacaktır. Son ve oyuna fark getiren yöntemse Blazin' modu. Saldırıp başarılı vuруşlar yaptıka Blazin' barınız artacak ve dolduğunda Blazin' moduna geçip sağ analog tuşunun dört yönüyle, dört farklı saldırıcı hareketi yapabilecek konuma geleceksiniz. Bu sırada rakibinizi tutup Blazin' hareketini yaparsınız ve rakibinizin enerjisi kırmızı bölümdeyse, işi bitmiş demektir.

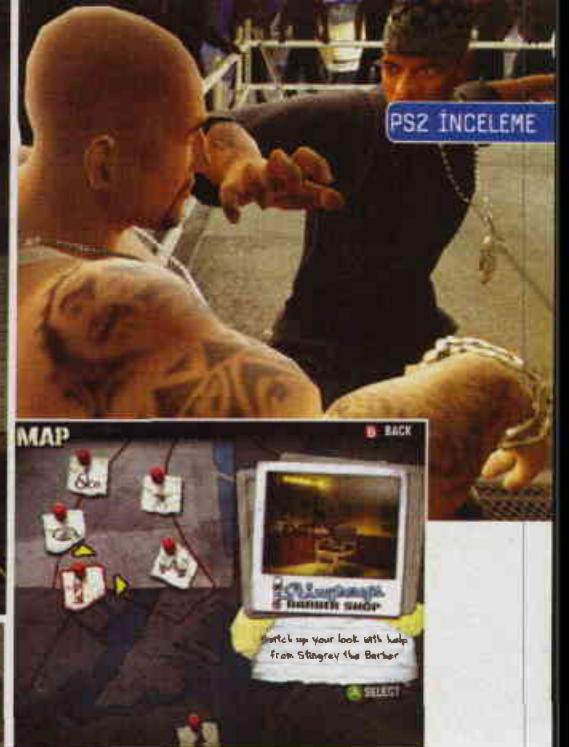
NEREDE BU ŞARKICILAR?

Malesef Story Mode'da oynarken sadece (her yönüyle ayarlayabileceğiniz) kendi karakterinizi kontrol edebiliyorsunuz. Oyundaki 70 farklı şarkıcı da rakip olarak karşınıza çıkıyor ama onları kontrol etme imkânınız yok. Tabii bu sadece hikâye bölümü için. Çok kişili oyun modlarında tüm ünlü sanatçılar emrinizde olacak.

Bir de şu var; dövüşlerde stratejik davranışın mümkün değil. Hele ilk maçlarda tuşlara abanmak, arada gard almaya çalışıp başarılı olamamak en temel teknikleriniz olacak, Blazin' moduna geçmek de mutlak çözüm değil, bunu da aklığınızda bulundurun.

Grafikler konusunda söylemeyecek tek kelime:

Fevkalade! Dövüşülerin her yanı detayla kaynıyor ve hepsi ekranı dolduruyor. Kendine ait hareketleri bulunan kalabalık yoğun olsa bile hız düşmüyör ve her saldırıcı hareketinin "motion capture"ı oyuna ba-



Söhrete giden yol

Yetenek puanlarıyla ne yapacağınızı biliyorsunuz; peki ya parayla? Para gerçek hayatı olduğu gibi burada da birçok kapıyı önmüze seriyor. New York haritasında bulacağınız dükkânlara uğrayarak kıyafetinizi, aksesuarlarınızı ve görünümünüzü değiştirebilirsiniz. Bu seçenek olarak sunulmuş bir özellik değil asılana bakarsanız. Karakterinizin ne kadar 'Hip' göründüğü, üstünde bulunan kolyelerin ne kadar değerli olduğu, dövmelerinin boyutu, saçının şekli size artı puan olarak dönüyor. Arenalarda halk sizin tarafınıza geçiyor, güzel kızlar ayağınızza geliyor ve Blazin' barınız sizin yanınızda çalışıyor. Dolayısıyla paranızı çarçur etmeyin, en yakınızdaki modacıya devredin.

şarıyla oturtulmuş. Fight for NY, Def Jam: Vendetta'yı aratmıyor, hatta birçok yenilikle öne bile geçiyor. Söylediğim son söz de budur. ☺

Tuna Şentuna

DEF JAM: FIGHT FOR NY

DÖVÜŞ

<http://www.eagames.com>

Yapımcı: Aki Co., EA Canada

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1-4

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Almak: Orta

İngilizce Gereklimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik



Arıtlar/Eksiler

Ses



Ünlü şarkıcılar ve

Oynanabilirlik



ünlü parçaları. Farklı

Multiplayer



dövüş stilleri. Detaylı

Eğlence



hikâye modu

LEVEL NOTU



Hikâye modu için sadece

Alternatif: Def Jam Vendetta, WWE Smackdown

derindekiler

Eski ve nostaljik bir ruha sahipseniz, çdcukluğunuuzun o unutulmaz anılarını yeniden yaşamak istiyorsanız çikolata renkli sayfalarımızı okumaya devam edin...

Macera ve RPG birleştiğinde!

Hero's Quest

Klasik oyunları seven herkesin en çok hasretini çektiği iki tür macera oyunları ve RPG oyunlarıdır. Aslında derdimizin dermanı daha Hero's Quest ile gelmiş farkında değiliz. Artık eskisi gibi saf macera oyunları pek fazla bekleyemeyiz, ama macera RPG harmanı oyunlar bizim için var. Zaten yapımcılar da bu ihtiyacı hissettiğinden olsa gerek yeni RPG oyunları da macera oyunlarını hatırlatan konuşmalar, mini questler ve ana hikâyelere sahipler. İki tür bu oyun sayesinde artık bir arada, macera RPG'nin içinde ermiş durumda. Aklınıza gelebilecek bütün aşmiş RPG'lere bakın bu böyledir, Baldur's Gate'inden Fallout'una, neredeyse tekst oyun denilebilecek Planescape'e ve hat-

ta anime hastalarının oyunu Final Fantasy'ye.

Hero's Quest gerçekten de bir ilk ve bu 'deneysel' oyun daha özel bir ilgiyi hakediyor. Kahraman olmaya çalışan bir grup olarak Spielberg'u Baba Yaga'dan kurtarmaya çalışıyoruz. Karakter statları, çeşitli yetenekler ve karakter gelişimi. Bunlara ilaveten artık her RPG'de rastladığımız üzere karakter sınıflarına özel bölgeler ve görevler de mevcut. Baldur's Gate'den sonra karakterimizi aktarabildiğimiz seviniyorsak bunun için Hero's Quest'in yapımcılarına teşekkür borçluyuz. Ne de olsa bütün seri boyunca aynı karakteri sonraki oyuna geliştirerek aktarmak ve karakterimizin hikâyesi içinde yitip gitmek mümkündü.

BİLGİ

Oyun: Hero's Quest

Tür: RPG-Macera

Yapımcı: Sierra

Dağıtıcı: Sierra

Çıkış tarihi: 1990

Platform\Medya: Amiga, PC disket

İşletim sistemi: DOS



HANGİSİ KÜÇÜK ?

a

A

-a-

-b-

Bir Amiga ve DOS klasiği

SPACE HULK

İşte Amiga zamanlarından kalma bir klasik! Son zamanlarda sıkça duyduğumuz Warhammer 40.000 evreninde yer alan bir taktik strateji-FPS harmanı! Antik uzay gemilerinin (Space Hulk) bilinmeyen koridorlarda en korkusuz süper askerin, en iman dolu kalbin bile yüreğini titretecek yaratıklarla, Gene-Steller'larla çarpışıyoruz. Bu çarpışmada kullan-



diğimiz askerler de en seçme ve iyi donanımlı olan İmparatorluk Terminatörleri. Gatling, Heavy Bolter ve Flamer'lar deli gibi çalışırken arkası kesilmeyen Alien sürüleriyle çarpışıyoruz. İşte klasik masa üstü Space Hulk oyununun özü, bu oyun klasik Warhammer 40K savaşlarından ayrı olarak oyunculara heyecanlı, basit bir taktik strateji-macera yaşamak için yaratılmıştı. Ve emin olun üzerinden ne kadar zaman geçerse geçsin Space Hulk bunu başarıyor.

Takımımızı taktik açıdan görüp yönetebil diligimiz gibi Terminatör'lerimizden birini seçip onun kontrolünü FPS olarak alabiliyorduk. Belki de heyecanla beklediğimiz X-Com oyunu iptal edilmeseysi bu oyundaki adrenalini ve atmosferi bize yeniden hissettirecekti.

Bugün yeniden yapılsa hiç zorluq çekil meden aynen uyarlanabilir. Malum, günümüzde bir Real-Time hastalığı var, her şey ille de gerçek zamanlı olacak! Öyle tur tabanlı, ağır, oturaklı oyulara gelemediyor pek. Bunu bir kenara bırakalım oyunun bir yenisini yapmak gerçekten nispeten rahat olurdu çünkü Space

BİLGİ

Oyun: Space Hulk

Tür: Taktik strateji- FPS

Yapımcı: Games Workshop

Dağıtımci: Electronic Arts

Çıkış tarihi: 1993

Platform\ medya: Amiga, PC disket

İşletim sistemi: Dos

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.gamesworkshop.com/40kuniverse/40kuniverse.htm>

Hulk da gerçek zamanlı! Ve yinede takım tabanlı taktik bir strateji olarak ağır oyuncuları da üzmüyor, kısıtlı oyun dondurma süreleri ile bir tur bazlı oyundaki taktik kararları verebilmenize olanak tanıyor. Fakat çok daha heyecanlı, gerilimli ve bir Alien filmine yakışır nitelikte.

Takımlarım gelebilecek her türlü tehdide karşı mükemmel konumlandırılmışken, silahlar durmadan çalışıp sayısız Tyranid öldürürken gelen bir tutukluk ve aynen takımınızın tamamının katledilmesi! Sizi şok içinde ekran başına kilitleyen bir oyun bu.

www.chip.com.tr

KARAR
VERMEDEN
ÖNCE,

CHIP OKUYUN.

ZOR SORULARA YANITLAR,
GELECEKTEN HABERLER,
TEKNOLOJİNİN LABİRENTLERİ
HER AY, CHIP'TE...

CHIP Türkiye'nin en güvenilir,
en istikrarlı ve en çok satan
bilgisayar ve iletişim
kültürü dergisi...

Yerli malı yurdun malı, herkes onu oynamalı

SPELLCASTERS

Oyun piyasası adını kârlı sektörlerden biri olarak sinemanın yanına yazdırılmıştı. Özellikle son yıllarda devasa online oyunlar öyle bir ilerleme kaydetti ki ortalık bu tür oyundan kaçılmez oldu. Güzel ülkem için oyun üretme kavramı daha emekleyen bir bek olsa da yoldaki bir Türk online oyunu yüzümüzü güldüreceğe benziyor. Biz de ne kadar gülümseyebileceğimizi görmek için beta testi süren Spellcasters'in (<http://spellcasters.thelastimage.com>) yapımcılarından Tolga Özuygur'la kısa bir söyleşi yaptık.

Tolga, bize biraz SC dünyasından bahseder misin? SC sunucu desteği destekleyicimiz Avaturk'ün verdiği bir Online RPG. İsminden de anlaşılabileceği gibi SC'nin büyüğünü çok önemli bir kurgusu var. Hikâyeyi kısaca özetleyim: Senaryo hızla ilerleyen teknolojinin amacını aşış makineler aracılığıyla tüm organikleri yok etmesiyle başlıyor. Yaşamın büyük zarar almayaıyla dünyanın kendi içinde gizlenmiş olan büyüğe yönelim başlıyor. SC ise tam bu savaş sırasında geçiyor. Oyunun genel amacı makineleri yok etmek.

Oyunda çizgisel noktalardan uzak durduk. Yani oyuncunun yapmak zorunda olduğu şeyler olmayacağı. Beta sürümde haftalık görevler

dışında görev sistemi klan yüce efendileri tarafından yürütülüyor. Yanı bir sabah bir klana saldırlabilir ya da "Dragon Raid" yapmaya gibi bilirsiniz (örnek görevler için <http://www.merlininkazani.com/tlm/forum>'dan klan savaşlarına bakabilirsiniz.)

SC'de hedef öncelikle oyuncular arası mücadele mi yoksa yapay zekâya karşı mı? Her ikisi de olacak, yani hem PvP hem de PvM var. Yalnız şu an için mekaniklerle sadece özel görevler neticesinde karşılaşılabilir; mesela mekanik ordusunun kuzey kaleşini basması gibi. Mekanikler savaşa ilerleyen zamanlarda Tech City ile birlikte eklenecek. SC'de iyi ve kötü olmak üzere iki taraf var. Kişi- nin hangi tarafta olacağı klanına göre belirleniyor. Şu an beta safhasında bile iyi ve kötü klanlar arasında mücadele devam ediyor. Bu mücadelede sincapant(?) ejderhaya kadar birçok NPC olacak.

Pek oyunda nasıl bir büyü sistemi kullanırsınız? Oyunun en güzel özelliklerinden birisi, karakterin kendi büyüsünü kendisinin hazırlayıp olması. Ne tür bir büyü olacağı belirlendikten sonra genişlik ve saldırının özelliklerini belirliyor ve ismini koymuyorsunuz. Büyü oluştururken kullanılan malzemeleri ise yok edilen yaratıklar aracılığıyla ediniyorsunuz.

Oyun şu an kaç kişiye destekliyor? SC'de ortam başı-



3D izometrik grafikler oyun havasına çok şey katacak.

na 30 oyuncu sınırı var. Yaklaşık 20 ortam olduğuna göre 600 oyuncu aynı anda oyunda bulunabilir.

Oyunun tam sürümü nasıl temin edilecek, ücretli mi olacak? Tam sürümün temin şekli henüz kesinleşmedi. Duruma bağlı olarak Avaturk aracılığıyla kutulanıp satılabilir veya siteye reklâm alınması

şekline ücretsiz oynanabilir. Fakat daha 4-5 ay Open-Beta test sürecek. O zamana dek her hafta yeni sürümler ile gelecek.

Oyun hangi programlama diliyle yazılıyor?

Son hali nasıl bir sistem isteyecek? Oyun Flash ile yazılmaktır. Oyuncuların her yerden hızlı bir bağlantı kurabilmelerini amaçlıyoruz. Performans için grafikleri Direct X ile renderlayan bir ekleni kullanıyoruz. Sistem bilgileri kesinleşmedi ama 600 MHz işlemci, 128 MB RAM ve standart bir ekran kartı yeterli olacak. Şu an 2D olan SC bu ay içinde 3D izometrik yapıya geçtiğinde çok daha iyi olacak.

Temiz bir oyuncu kitlesi, bir online oyunda ilk aranan şey. Şu an SC nasıl bir oyuncu kitlesi sahip? Şu an temiz bir oyuncu grubumuz var. Oyuncuların %90'ı Role-Play yaparak oynuyorlar. Oyuncuların bir kısmı da yabancı.

MMORPG.com'da Spellcasters'i görüp denemek isteyen birçok yabancı RPG sever de geliyor. Bu nedenle gereklse ilerde oyunu Türkçe ve İngilizce olarak iki sunucuya bölebiliriz.

Bilgiler için teşekkür ederim. ☺

Göker Nurbeşler

Yeni Cross Temple eskisine göre çok daha konforlu olacak.



ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ BF1942'DE TÜRK MODU

Dünyayı saran mod çığlığını Türk akademik ortamına da attı. Dumlupınar Üniversitesi son sınıf öğrencisi Berkay Karamanderesi ve arkadaşları bitirme ödevi olarak BF1942 motoru ile World War 3 isimli bir mod hazırlıyorlar. Modun son versiyonunda Türkiye dahil birçok ülke olacak. Ayrınlı bilgiye <http://www.bf42tr.com/portal.php> altında "Map ve Mod Geliştirme" başlığından ulaşabilirsiniz.

@ HEROES ONLINE DÜNYAYA AÇILIYOR

Ubisoft kısa süre önce Heroes of Might & Magic aşıklarını sevindirecek bir açıklama yaptı: Heroes of Might & Magic dünyasında geçen

bir devasa online oyun. Ubisoft'un oyun yapımını kita dışına taşıyarak Çin'li firma TQ Digital'a vermesi birçok oyuncuyu şaşırttı. Yapıcı Alain Corre oyunun özellikle Asya pazarında büyük ses getireceğini, bu nedenle online oyunlar konusunda uzman olan TQ Digital'le iş birliği yaptıklarını açıkladı. Oyunla ilgili şimdilik tek açıklama Asya oyunlarıyla batı fantezi kültürünün birleşimi olacağı şeklinde. Çıkış zamanı ise 2005 sonrası şeklinde planlanıyor.

@ EVERQUEST 2'DE ÜNLÜ SİMALAR

Sony Online Entertainment'in açıklamasına göre çok yakında bilgisayarlarınızla buluşacak EverQuest 2'de tam tamina 70.000 diyalog ve bunları seslendiren 1.700 farklı kişi bulunuyor. Bu kişiler arasında Christopher Lee (Yüzüklerin Efendisi) Freeport'un lideri Lucan

Online oyuna illa para mı vermeliyim?

BEDAVA ONLINE OYUNLAR

Hiç de öyle değil

Geniş bant internetin yayılmaya devam etmesi güzel ülkemde online oyunlara olan ilgiyi çoğalttı. Bu aydan itibaren belli aralıklarla bu ilginin ücretsiz online oyunlar kategorisi hakkında bilgi vermeye başlıyoruz. Bakalım browser'ımızın gücü nereye kadar.

War of Conquest www.warofconquest.com

İlk oyunumuz War of Conquest ödüllü bir devesa online strateji oyunu. Kendi medeniyetinizi oluşturarak başladığınız oyunda ana görev dört bir yana dağılmış antik küreleri (Orb) toplamak. Bu nedenle savaşlar yaparak ülkenize bu kürelerin bulunduğu toprakları katmanız gerekiyor. Bir küreyi elinizde tuttuğunuz her dakika paranız artıyor. Bu parayı teknolojik açıdan gelişmek için kullanarak güçlü bir ülke olmalı ve politik ilişkilerinize çok dikkat etmelisiniz.

Dragon Court: Home of the Dragonguard <http://wild.fiends.com>

Dragon Court Java tabanlı, oynaması çok kolay, inanılmaz eğlenceli, tek dezavantajı başımlılık yapması olan bir oyun. DC'de Noble, Trader, Warrior ve Wizard olarak dört sınıf var. Soylular oyunun daha başından Dragon Court'a girip lobi yaparak politikada yükseltilebiliyorlar. Diğer sınıflarsa çok zorlu bir yoldan geçip saraya girmek hakkı kazanıyor. Ekranda klasik olduğu üzere yaratığın veya olayın bir tasviri ve yapabilecekleriniz yazılı. Oyundaki farklı bölgelerde farklı yaratıklar, hazineler ve sürprizler var. Oyunun mizahi yaklaşımı oynamayı şaşırtarak benzerlerinden ayırmaktır. Bir Unicorn'a saldırmak galetinde bulunursanız,

hipnotize edilerek elbiselerinizi tersten giyebilir veya kendinizi tavuk sanmaya başlayabilirsiniz. Başka hiçbir oyunda yakalayıp kavanoza kapattığınız periler siz ölmek üzereyken kırılan kavanozdan kurtulup sizi ölümden kurtarmaz!

Yaptığınız hareketler karakterinizin gelişimi etkiliyor, eşyalarınız zamanla eskiyip bozuluyor. Oyun forumlar, klanlar ve malzeme değişim tokuşuyla çok daha renkli bir hale geliyor. Sağlam klanlar üyelerine özel güçler ve yetenekler sağladığından kabul edilmek için oldukça çalışmak gereklidir. Fakat oyunda PvP bulunmadığından buna zorunlu değilsiniz.

SkyLords <http://www.skylords.com/>

SkyLords gerçek zamanlı online bir strateji oyunu. Diplomasi, ticaret, uzay savaşları ve casusluğun yanı sıra klan savaşları ve uzay gemisi tasarımları gibi şeylelerle uğraşabileceğiniz. Bu özelliklerine rağmen alıştırma ve oyuna geçiş görevinin çok kolay oluşu, tabiri caizse, ipini koparanın uzay gemisi yönetmesine yol açabiliyor. Bunun dışında binlerce oyuncusu ve stratejik çeşitliliğiyle cazip bir oyun.

Promisance <http://www.promisance.org>

Promisance fantezi, modern dünya ve bilim kurgusu bir arayan getiren ama ara birim olarak sade bir devesa online oyun. Oyunda hareketlerinizin sonuçlarını saatler sonrasında görmek yerine sırانızı (turn) ve kaynaklarınızı oyuna girdikçe peşin harcığınız. Böylece oyunu devamlı takip etmek zorunda kalmayacaksınız. Günde 15 dakika ayırmak krallığınızı güçlü kalması için yeterli. Ama "ilk onda ol-

maliyim; benim için hayatın anlamı bu" diyorsanız forumları takip etmeli ve oyunun inceliklerini buna tecrübe katarak öğrenmelisiniz.

Oyundaki en kıymetli kaynağı toprak. Topraklarınıza kurduğunuz yapılar ünite, para, mana üretimini, savunma-saldırı katsayılarını ve nüfusu belirliyor. Nüfus vergi sağlamasına rağmen gıda tüketimini artırıyor. Çok geniş topraklara sahip küçük bir krallık topraklarını kolayca kaybedecek. Aynı şekilde küçük topraklara sıkışmış dev bir krallık da yıkılmamak için genişlemek ve yeni kaynaklar bulmak zorundadır. Forumlarda Role-Play yaparken oyunda ordulara hükmek, büyucülere kumanda edip dev büyüler yaptırıp ve gizli operasyonlar yürütmek gerçekten çok keyifli. Promisance dışında tanklarla ejderhalaların ve cyborgların savaşı bir dünya bulmak zaten zor. Bu üç zamanın bir arada olmaması ama büyüğe veya teknolojiyle zamanın aşılabilmesi ise oyunda mantık ve Role-Play olarak bir denge sağlıyor.



D'Lere'yi seslendirirken Heather Graham (Scream 2, Austin Powers) Qeynos kralicesi Antonia Bayle olarak karşımıza çıkacak.

@ VAMPIRE 2'NİN YALNIZ KOVBOYLARI

Birçok oyuncu Vampire: Bloodlines'da yapacağı multiplayer oyunların hayalini kurarken Homelanfed'den Özücü bir haber geldi: Vampire tamamen tek kişilik oyuna dayalı olacak. Buna rağmen çok oyunculu bölümün sonrasında bir yamayla eklenebileceği söyleniyor. <http://www.homelanfed.com/index.php?id=26708>

@ DAOC: NEW FRONTIERS OPEN-BETA GELİYOR

Cocuk yakında Open-Beta Test'i başlayacak Dark Age of Camelot: New Frontiers sunucusunun göçmesi nedeniyle dosyayı çekemeyerek sınırlı

krizi geçirenler, dosyayı artık çekebilirsiniz. Fakat 270 MB'lık yama dosyası 170'i unutmuyın: <http://camelot-europe.goa.com>

KISA KISA

② Climax Warhammer Online'in yapımına devam ettiğini açıkladı. Görüldüğü gibi, adasın bir oyunun satış rakamları (Warhammer 40.000: Dawn of War) bir başkasının hayatı kurtarıbiliyor. <http://www.warhammeronline.com>

③ World of Warcraft'in beta testine katılmaya hak kazanamayan oyuncuların mail yağmurunu ABD'de sonuç verdi. Bu nedenle Blizzard gelecek günlerde açık bir beta test yapacağını duyurdu. Avrupa içinde benzer bir olay olup olmayacağı henüz belli değil.

Mücadele, heyecan ve entrika

World Cyber Games 2004

Grand Final

Futbolda, basketbolda kendimizi kanıtladık. Ülkece başarılar elde ettik. Peki, bilgisayar oyunlarında sesimizi ne zaman duyuracağız? Bir Türk oyuncusunun uluslararası başarıları için daha ne kadar beklememiz gerekiyor? İki hafta önce bu soruyu sorsanız "Daha yolun başındayız sabırlı olmamız lazım" gibi yuvar-

lak bir cevap verirdim. Samimiyetim tutsa da herhalde "Bu gidişle 5–10 seneye ancak" fala derdim. Ama San Francisco'da rüzgâr gibi geçen 5 günün ardından artık çok daha ümitliyim. Çünkü şimdiden bütün dünya Türk oyuncularını konuşmaya başladı bile. Gelecek yıl Singapur'dan gelen uçakta Türk oyuncularının

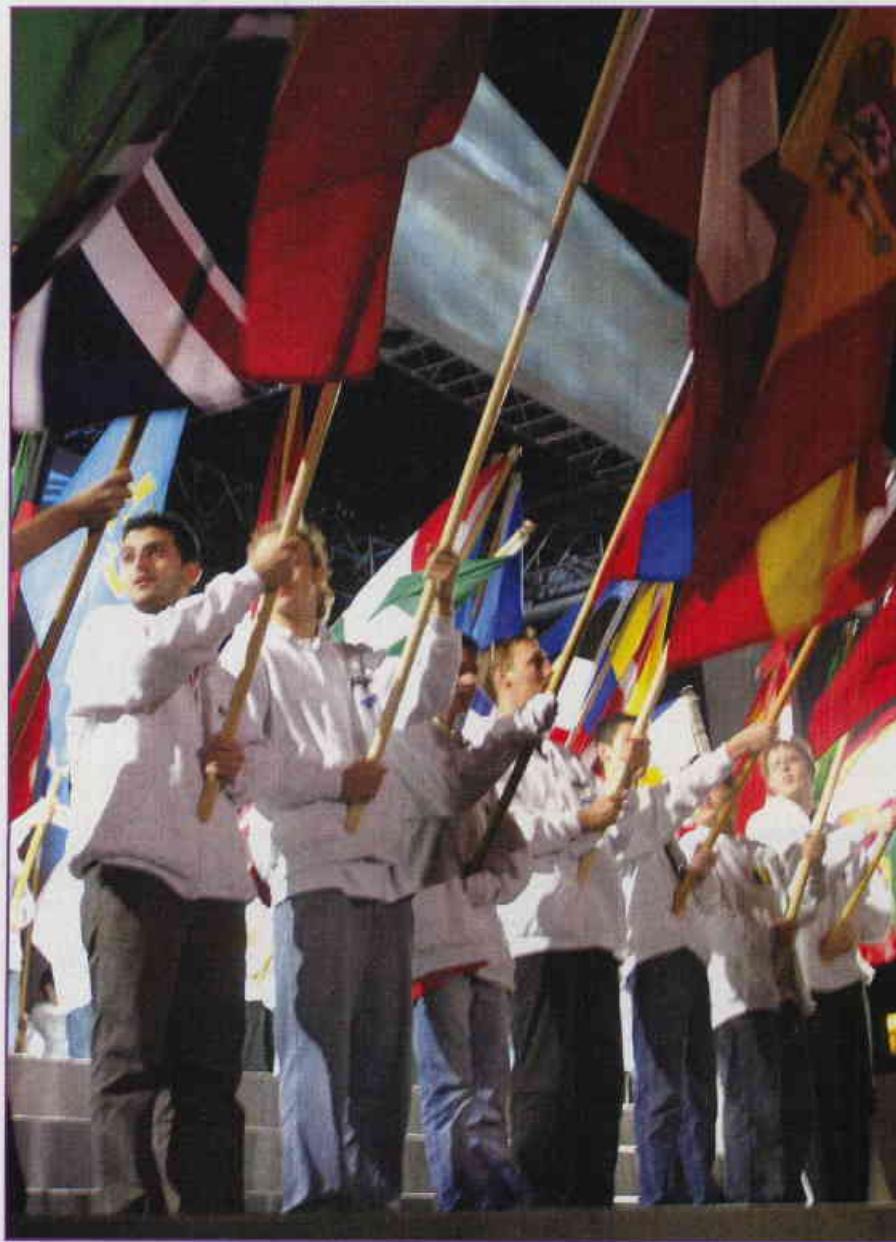
yarı sıra bir de kupa olursa hiç şaşmayın.

MACERA BAŞLIYOR

5 Ekim 2004 Salı. Bu sene WCG milli takımımız dünyanın diğer ucuna, San Francisco'ya uçtu. Amsterdam'daki küçük beklememizle birlikte tam 16 saatlik bir yolculuktu bu. Yolun uzunluğu herkesi çocukluğunun o sık tekrarlanan cümlesine götürüyordu: "Daha gelmedik mi?". Geliyoruz gelmesine pestil formunda. Ben yolculuktan bunalmış bir halde "otele nasıl en hızlı ulaşırım" diye düşünürken daha havanın kapısında bizimkileri bir coşku alıyor, tezahürata başlıyorlar. 13 kişi öylesine bir gürültü çıkarıyorlar ki San Francisco havalanında mıyız yoksa Şükrü Saracoğlu'nda mı belli değil. Tabii WCG kameraları bu coşkulu takıma odaklıyor hemen.

Herkes oteline yerlesip yol yorgunluğunu atıyor, bir gün sonra sadece açılış töreni olduğu için herkesin iyice dinlenip ortama alışacak vakti var. Ama geçen seneler gibi bu sene de yemeklerde problem var. Ünceki senelerde Kore yemekleri oyunculara ters gelirken bu sene hiç yemek olmaması daha ciddi bir problem oluşturuyor. Neyse ki bizim oyuncular fast-food'un yerini tespit etmede başarılı. Diğer bir problemse antrenman odalarının yokluğu. Maç saatleri dışında oyuncuların kullanabilecekleri bir bilgisayar yok. Bu sene WCG'nin düzenlenmesi için 600'e yakın PC kullanılmış ama buna rağmen antrenman odası yok. Ama WCG'nin ilk defa Kore dışına çıktığını düşünürseniz bazı farklılıklar olması doğal. Mesela bu sene ilk defa BYOC (kendi bilgisayarını getir) alanı yer aldı turnuvada. Çok ilgi görmese ve daha çok takımlar tarafından (günlüğü 250\$'a) özel maçlar yapmak için kullanılsa da gelecekte WCG'ye renk katabilecek bir yenilik.

Geçen seneye göre turnuva mekânı daha az gösterişliydi ama geçen sene turnuvanın Seul Olimpiyat Köyünde yapıldığını düşünürseniz bu çok doğal. Yine de atmosfer oldukça etkileyiciydi. Özellikle mekânın tavanından sarkan 5 dev ekran ortaya korkunç bir atmosfer çıkarıyordu. Buna karşın, San Fransisco'lu oyuncuların turnuvaya ilgisi çok azdı. Kore'den maçları izlemek için mekâna doluşup



Açılış seremonisinde bayrağımızı Emre Birinci taşıdı (en solda).



Arada 8 saatlik bekleme olmasa dönüş yolculuğu gidişe göre daha keyifliydi. Serhat dışında herkesin zorla gülmesi bu masada iki saatir oturduğumuzu ifade ediyor :)

oyunculardan imza almak için birbirini yigen bınlerce izleyiciye alışık olan oyuncular muhtemelen neredeyse hiç izleyicisi olmayan bu turnuvayı yadırgadılar.

Bu senenin en bariz gelişmesi ise turnuva sistemleri idi. WCG için özel hazırlanan Shuttle PC'ler, son seri Samsung MagicBright monitörler ve her bilgisayarda parlayan Razer fareler ile teknik açıdan bugüne kadar kurulmuş en ihtişamlı turnuva atmosferi vardı.

İLK MAÇ İLK GALİBİYET

7 Ekim Perşembe: Turnuvanın ilk oyun günü bizim için hem en heyecanlı hem de en yoğun olanıydı. Perşembe ve Cuma günleri grup maçları yapıldı. Ama Starcraft hariç tüm oyuncularda grup maçımızı Perşembe günü yaptı. Üstelik aynı gün WCG oyun konferansı da yer alıyordu. Bu yüzden bütün günü konferans salonu, basın odası ve maç alanı arasında koşturarak geçirdim.

İlk konferans konuşmasının ardından maç sonuçları almak için oyun alanına koştugunda beni bir müjde bekliyordu. FIFA'da ilk iki maçını yapan Emrah 9-4 ve 11-0'lık farklı iki galibiyet almış ve grubunda liderlige yükseltmiş. Geçmiş senelerde aldığım her galibiyetle havalara uçarken bu sene böyle iki galibiyetle birden başlamak gerçekten muhtemel bir sürpriz oldu. Takımdaki bütün oyuncuların da bu galibiyetlerle moral bulduğunu söylemem gereklidir.

Emrah'ın ardından ilk maçını yapma sırası UT2004'de Emre'ye gelmişti ama bu maça çok fazla umidimiz yoktu. Çünkü İngiliz rakip turnuvanın iddialı oyuncularından ve maçı farklı kaybettik. Bu arada ilk yarışına hazırlanan NFS oyuncumuz Gürol direksiyonu çalışmamış için ciddi sorunlar yaşıyordu. Hakemlerin sağladığı farklı marka direksiyona da alışamadığı gibi bu direksiyonda pedalları yarış sırasında çalışmamıştır üst üste iki yenilgi aldı. NFS'deki diğer oyuncumuz Ercan'ın da şansı yaver gitmedi ve o da ilk iki yarışını kaybetti. Diğer yandan Emrah üçüncü maçını da Hintli rakibine karşı 17-3 kazanarak başarı serisine devam etti. Emre de UT2004'de Ekva-

torlu rakibini yenerek gruptan çıkma şansını sürdürdü. Böylece moraller tekrar yerine geldi.

Ama en büyük heyecan Counter-Strike'daydı. Pek çok ülke vize problemleri yaşadığı için CS üç takımlık gruptarda oynanıyordu. Her gruptan sadece bir takım çıkacağının tek bir yenilgi bile elenmek anlamına geliyordu. Grupta takımımıza kimse şans tanımadı çünkü bizi Counter-Strike'da temsil eden AMD-Teamquash'ın grubunda çok güçlü iki rakip vardı: 2001 birincisi Kanada ve 2002 birincisi Rusya. Gruptaki ilk maç Kanada temsilcisi EG ile Rus temsilcisi M19 arasında oynandı ve maçı EG, 13-11 kazandı. Herkes EG'nin gruptan çıkacağının kesin gözüyle bekliyordu ama onlar henüz kiminle oynamacaklarının farkında değildi.

Maç saati gelip çattığında herkes nefesini tutmuştu. AMD-Teamquash ilk uluslararası LAN maçına çıktı. Rakip EG'nin üç oyuncusu 2002'de final oynayan Nevre takımından geliyordu. Üstelik EG WCG 2003'de çeyrek finale kadar olmuş ve burada turnuvayı kazanacak olan SK'ya elenmişti. Yani maçta kimin favori olduğu tartışılmazdı. Turnuvayı izleyen herkese göre AMD-Teamquash, WCG 2004'ün en büyük sürprizini yapıp bu maçta EG'yi 13-11 yendi. Aslına bakarsanız herkes için sürpriz olsa da bu sonuç sadece 6 kişi için sürpriz olmamıştı: AMD-Teamquash ve takım koçu Gökhan.

Ama rehabete kapılacak bir zaman değildi çünkü ikinci zorlu maç sadece iki saat sonraçıdı. Diğer yandan Warcraft maçları da başlamıştı ve Kerem bir maç kazanıp bir maç kaybederek şansını sürdürdü. Ama iki temsilciyle katıldığımız NFS'de işler yolcula değildi. Gürol dört yarışından sadece birini kazanırken, Ercan bütün yarışlarını kaybederek eleniyordu. FIFA'da önüne geleni ezip geçen Emrah ise 5 maçının hepsini farklı kazanarak üst tura çıkma hakkını kazanıyordu. Üstelik katıldığımız üç WCG'de eleme grubundan çıkmayı başaran ilk Türk oyuncusu oluyordu. UT2004'de ise Emre'nin gruptan çıkışını Rus rakibi ile oynayacağı son maçına kalmıştı. Ama rakibinin 16 yaşında olduğu anlaşılıncaya diskalifiye ediliyor ve böylece Emre bir galibiyet bir yenilgilere grubundan çıktı.

Günün son maçlarında önce AMD-Teamquash önceki senenin şampiyonu Rus rakibini 13-5 yenerek bizi sevinc'e boğdu. Böylece EG'yi yenmesinin tesadüff olmadığını da gösterdi ve grubundan iki şampiyonu geçerek çıktı. Warcraft temsilcimiz Kerem ise geride kalan üç maçından sadece birini kazandığı için eleniyordu.

İlk günün sonunda yaşadığımız mutluluğu tahmin edemezsiniz. Geçmiş iki senede grup-

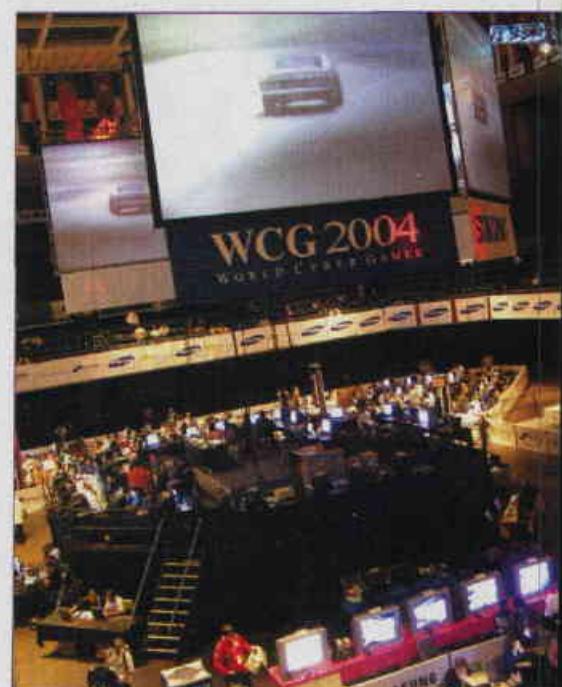
lardan çıkamamışken ilk gün oynadığımız beş oyunun içinde gruptan çıkmıştık. Üstelik Emrah grubunu domine etmiş, AMD-Teamquash geçmiş senelerin rakiplerini elemiştir. Böylece ilk defa Türk oyuncuları uluslararası turnuvada seslerini duyurup, "Biz de varız!" diyor.

TURNUVADA SKANDAL

Cuma günü sadece Starcraft'da maçımız vardı. Ama ben Onat'ın maçlarını izleyemeyecektim çünkü sabahdan NVIDIA'nın Silikon Vadisi'ndeki genel merkezine bir tur yaplanmıştı. Onat ilk maçını kaybedip ikincisini kazanacak ve şansını son maça bırakacaktı. Ve bu maçı da az farkla kaybedip elenecekti. Bu arada, NVIDIA'nın genel merkezi tam anımlıyla nefes kesiciydi.

Ama asıl büyük şok beni dönüşte bekliyordu. Saat 4 gibi tam otobüsten inmiş salona doğru gidiyordum ki Hollanda'dan editör bir arkadaş ile karşılaştım. Bana "Koş, sizin maç başlamak üzere!" deyince beynimden vurulmuşa döndüm. Ne maçı bizim maçların bitmiş olması gerekiyordu. Kötü haber o analdım: EG ile oynadığımız Counter-Strike maçı tekrarlanıyordu.

Nefes nefese salona girdiğimde maç başlamak üzereydi. Anlaşılan dün gece Kanada takımı maça itiraz etmiş ve maç tekrarı kararı alınmıştı. Bizim takımın karardan haber olmadığı için sabahdan beri San Francisco sokaklarında dolanmışlar, yorulmuşlar ve maça sadece bir saat önce haber almışlardı. Otele kışık klavye ve mouse'larını alıp salona geldiklerinde maç için sadece yarım saat kalmıştı. Kararın saçma olması bir yana takımın apar topar maça zorlanması akıl almadı. Ama maç





başlamak üzereydi ve o an yapılacak bir şey yoktu.

Aynı takımla iki kere aynı haritada oynamak takımların belli olması anlamına geliyor ve bu elbette turnuva deneyimi daha fazla olan EG'nin işine geliyordu. Üstelik bizim takımın yorgun olması ve maça yoğunlaşacak olacak zaman bulamaması da dezavantajdı. Ama en büyük sorun oyuncuların bu karardan dolayı sınırlı ve gergin olmasıydı. Bu şartlarla başlayan maçta daha ilk dakikadan AMD-Teamquash'ın gereğinden fazla saldırganlığını görebiliyorduk.

CT olarak oynadığımız ilk yarı 6-6 bitti ve bu skor çok da parlak gözükmemekti. Sonuçta maçın oynandığı Aztec haritası CT'lere avantaj sağlıyordu. Ama ikinci yarıya AMD-Teamquash daha sakin ve kontrollü başladı. İlk 8 elin 5'ini

min birkaç saniyede olduğunu hatırlıyorum. Böylece maçı 13-11 kaybetmiş olduk. Ama bu yine de eşit şartlarda yapılan bir maçta takımımızın rakibini hem de en kötü olduğu Aztec haritasında kolayca yenebileceğini gösteriyordu.

Böylece gruptan çıktığımız bir oyunda durduk yere elenmiş olduk. Ama bizim için hikâyeye burada bitmedi. Önce saatlerce oyuncuları sakinleştirmek gerekiyordu. Türk insanı haksızlığa gelemez ve bilgisayar oyuncuları da bu konuda bir istisna değil. Bütün takımla saatlerce konuşup birlikte yemek yedikten ve onlara defalarca ne kadar önemli bir şey başardıklarını ve onlarla ne kadar gurur duyduğumuzu anlattıktan sonra oyuncuların oteline geri döndük. Artık geriye tek bir şey kalmıştı: Bu kararın nereden çıktığını anlamak ve düzeltmesi için çalışmak.

İTİRAZLAR VE İTİRAFLAR

Kararın sözde sebebi takım koçu Gökhan'ın izleyicilere ayrılan mekândan takıma bağılmış olmasıydı. Hakemler Gökhan'ın ne dediğini bilmiyordu ama Kanadalıların ekranlarından yerlerini tespit edip takıma söylemiş olma ihtimali vardı. Bu yüzden maç tekrarlatılmıştı. Samsung Türkiye IT Ürün ve Pazarlama Müdürü, yani bir anlamda WCG Türkiye'nin ev sahibi Barış Kestep ile otelde yetkililer arayışına başladık. Önce turnuvayı düzenleyen ICM'in yetkilisini bulduk sonra da kararı veren başhakemleri. Tartışmalar tam 6 saat sürdü. Tam 6 saat boyunca haklılığımızı en az 30 yıldan anlattık. Takım koçunun izleyicilerin alanından maçı seyredip takımına tezahürat yapma hakkı vardı. O da sadece bunu yapmıştır. Üstelik San Francisco'ya bizim ile birlikte gelen bir de Türk hakem vardı. Aynı zamanda WCG Türkiye elemelerinin başhakemi olan Özberk, takım koçunun sadece tezahürat yaptığı yönünde ifade vermiştir. Buna karşılık bir Kanadalı ve iki Amerikan hakem "garip işaretler yapıyordu"



Turnuvanın dev ekranlar ve internet üzerinden yapılan canlı yayınları için inanılmaz bir sistem kurulmuştu.



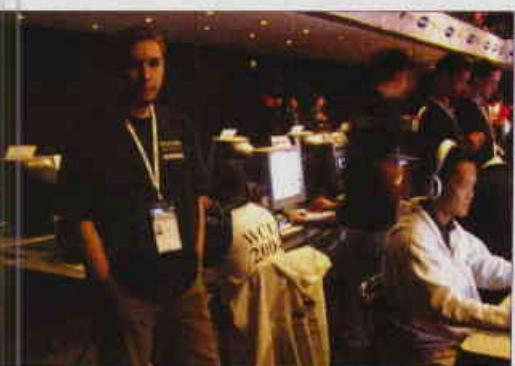
AMD-Teamquash ilk EG maçı öncesi isınırken.



Warcraft temsilcimiz Kerem maç sırasında.

diye saçma bir ifade vermiştir. Tanımladıkları garip işaretler de iki eli havada hoplayıp zıplamaktı. Ama buna biz "tezahürat" demiyor muuz? Ayrıca Kanada takımı bizim takım koçu Gökhan'dan 30 metre ötede oturuyordu ve arkasında 4 hakem vardı. Bu durumda nasıl onların ekranını görebilirdi?

Saatlerce tartıştıktan sonra artık iş bunun bir karara bağlanması kalmıştı. Sonuçta başhakem kendi ağzından önce "Türk takımının hile yapmadığını %100 eminim" ardından da "Karar aslında bize ait değil. Bize iki takım da mutlu etmemiz söylendi" diye itiraflarda bulunmuştur. Bu yüzden kararın düzeltmesi için acil ve resmi bir toplantı istedik. Sonuçta bir gün önce Kanadalılar itiraz edince gecenin bir körüğünü yapılmıştı ve biz aynı şeyin tekrar yapılmasını talep ediyorduk. Sonunda bu toplantı yapıldı. Ama önce toplantıyı beni almayı reddederek terbiyesizlik ettiler, ardından da hakemleri de toplantıdan çıkararak işi



WCG'de görev alan ilk Türk hakemi olmak Özberk'in kismetiydi. Turnuvanın en iyi hakemlerinden olan Özberk CS'de final maçını da yönetti.

alarak durumu 11-9'a getirdi. Artık beraberlik için kalan dört elin sadece birini, galibiyet için se de ekleme ikisini almamız gerekiyordu. Ama galibiyete yaklaşınca takım tekrar hırslandı ve kontrolü azaldı. Son dört el o kadar hızlı geçti ki son iki elden sadece Rush yapıp bütün takı-

ICM ile Samsung arasındaki bir gönül alma toplantısına çevirdiler.

Sınırlı otel lobisinde dolanırken beni tek teselli eden oradaki herkesin işin gerçek yüzünü biliyor olmasıydı. Almanya'dan Kuveyt'e kadar birçok ülkenin oyuncusu ve görevlisi gelip yapılanın haksızlık ve skandal olduğunu söylediler. Bu arada toplantıda Barış Kestep ile olayı tartışmak yerine takım kaptanımız karanı kabul eden belgeyi imzaladığı için artık her şeyin çok geç olduğunu söyleyip duruyorlardı. Ama WCG Takım kaptanımız Serhat son ana kadar direnmiş, kararı reddetmiş ve sonunda "Ya imzalarsın ya da bütün takımını diskalifiye ederiz" diye tehdit edilince imza atmak zorunda kalmıştı. Ben aşağıda tekrar maçında olmadığım kadar sinirlenerek Barış da sonunda dayanamayıp bağıra çağrıra toplantıyu terk etiyordum.

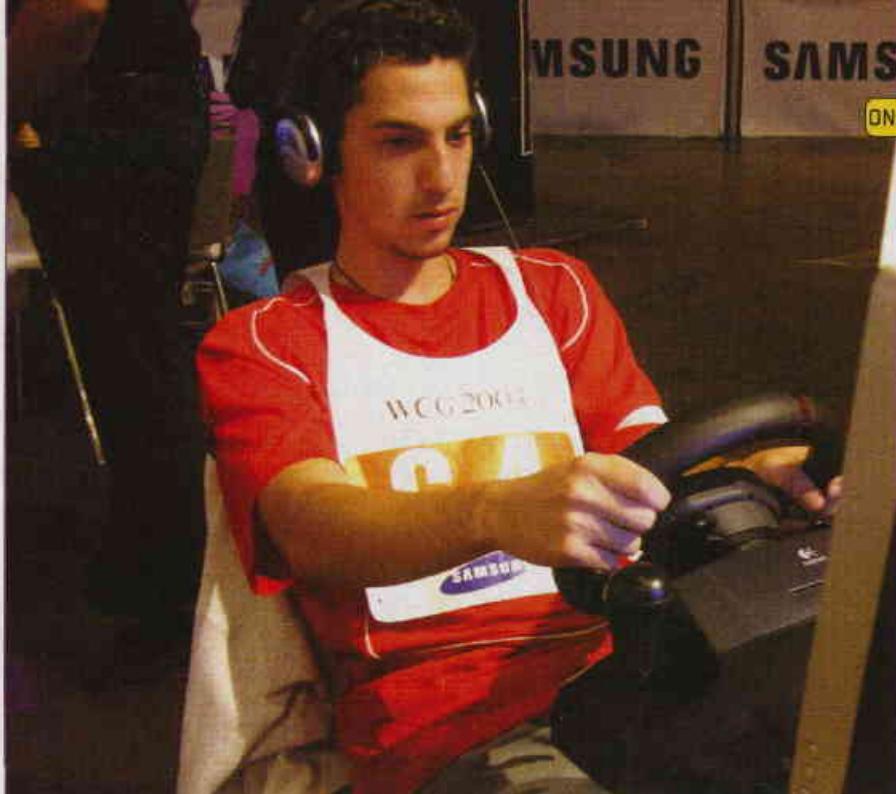
Böylece AMD-Teamquash haksız yere elenmiş oldu. Ama bu olay kararları alanların da yanına kar kalmadı. Zaten önceden beri gelen, hakem kararlarından bir rahatsızlık vardı pek çok ülkede. Bu son olay bardağı taşıran damla oldu ve bir gün sonra Samsung yetkilileri yaptıkları bir toplantıyla, WCG'yi düzenleyen ICM'in Samsung tarafından ciddi ve resmi olarak uyarılmasına karar verdi. Elbette bunda Samsung Türkiye'nin yoğun kulisinin de büyük faydası oldu. En azından gelecek senelerde ICM'in bu tip keyfi kararlara cesaret edemeceğini biliyoruz.

SENEYE SİNGAPUR

Bir gün önce yaşananlar bütün keyfimizi kaçırmıştı. Neyse ki FIFA'da Emrah, UT2004'de ise Emre turnuvaya hala devam ediyordu. Ama her ikisi de bir sonraki turda ilk maçlarında yenilip elendiler. Emrah'ın Brezilya'lı rakibi yoluna devam edip turnuvada ikinci oldu. Ama oynadıkları maçı Emrah'ın alması işten bile değildi. Ne yaparsınız ki top yuvarlak ve kaleye girmek istemedi mi girmiyor. Aynı gerçek maçlarda olduğu gibi her zaman iyi oynayan kazanamıyor.

Kapanış seremonisi, açılışa göre daha donna geldi bana. Turnuva boyunca coşkusunu yitirmeyen sürekli tezahürat yapan takımımız bütün videolarda en çok görünen takımıdı. Ayrıca ICM bize yaptığı haksızlıktan dolayı özür dilercesine takım kaptanımız Serhat'a en iyi takım kaptanı ödülü verdi. Serhat bu ödülü hak etmediğinden değil ama geçen senelerde de bu ödül hep böyle politik verile gelmiştir. Hakkımızı yemiş olmasalar bize hayatı vermezlerdi.

Böylece bir WCG'nin daha sonuna gelindi. Valizler toplandı ve eve dönüş yolculuğu başladı. AMD-Teamquash daha ıckıktı bir sonraki turnuvanın hesaplarına başlamıştı. Bu sene



Gürol hakemlerin sağladığı bozuk direksiyonda acı çekeren.

Warcraft ve Starcraft'da da geçen senelere göre daha başarılıydık. Hem Kerem hem de Onat birer maç daha kazanabilse gruplarından çıkıyordu. UT2004'de gruptan çıkışak da şansımız çok yaver gitmişti. Ülkemizde bu oyunun bir kitlesinin bir türlü oluşmaması ilerlememize engel oluyor. Diğer yandan FIFA'nın ciddi bir kitle olan Almanya'da rakiplerle sürekli antrenman yapıp turnuvalara katılan Emrah'ın başarısı bize bir kez daha başarının yarısının yetenek ve çalışma, diğer yarısının da oyunun kendini geliştirdiği ortam olduğunu

gösterdi. NFS'ye gelince, daha yolun çok başındayız. Bu yüzden bu oyunda iki kişi katılmamız çok iyi oldu. Yeter ki bu deneyimleri gelecek turnuvalara taşıyabilelim. Hepsini alt alta koyunca bu sene WCG takımımız geçmiş senelere göre çok çok daha başarılıydı ve gelecek sene için büyük umut verdiler. Hem turnuvadaki örnek davranışları hem de başarılı oyuncuları için bütün oyunculara teşekkür ediyoruz. ☺

Tuğbek Olek



Ayaktakiler: Eren "TankJr" Altıparmak (CS), Mert "Jave" Altıparmak (CS), AMD-Teamquash menajeri Gökhan, WCG 2004 En İyi Takım Kaptanı Serhat "Jess" Bekdemir, Ercan "McRyan" Orhan (NFS), Gürol "Turkiss" Gursoy (NFS), Emre "Blazer" Birinci (UT2004), Umit "Underfak3r" Çelik (CS), Özberk "Darkptr" Ölçer (Hakem).
Oturanlar: Dağhan "Chaos" Demirci (CS), Kerem "Venom" Polat (WC), Onat "Sugosu" Gegeoğlu (SC), Ercen "F1Mafia" İrtuk (CS), Emrah Arslan (FIFA).

Cebimdeki cehennem zebanileri

Requiem of Hell

Yapım: Digital Red | Dağıtım: Nokia | Multiplay: 2 kişilik- Bluetooth | Tür: Aksiyon/RPG

Önceki ay incelediğimiz Pathway to Glory'den sonra N-Gage bir güzellik daha yaptı, Requiem of Hell'i çıkardı. Ne zamandır cehennem yaratıklarını öldürükçe LEVEL atlayan, iyi kötü birkaç da büyü yapmayı bilen kılıçlı, baltalı, köylü kahramanlar görmüyorduk ortalıkta. İşte N-Gage için tasarlanan Requiem of Hell, Diablo muadili kahramanı ve oynanış tarzıyla, bu özleme son veriyor.

Cehennemden dünyaya bir kapı aralamayı başaran iblis Dalu'nun dünyayı istila etme planlarını bozma işini üstleneceksiniz oyunda. Karakterinizi kılıç ustası bir kadınla baltalı bir erkek arasından seçim yaparak başlıyorsunuz oyun'a. Fakat ne yazık ki ikisi de ölü! Bu noktada devreye Gigi isimli peri giriyor. Mace-

ra boyunca yanınızda yer alacak ve hem dövüş sırasında hem de üç beş laf etmek istediğinizde yardımlarını esirgemeyecek bu minik peri, seçtiğiniz karakteri hayatı döndürecek ve tabii olaylar gelişecek...

Requiem of Hell, RPG-Aksiyon kırmızı diğer örneklerden de alışık olduğumuz izometrik haritada oynanıyor. Şimdiye dek bir mobil konsolda gördüğümüz en sağlam grafiklere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Ne kadar kendini tekrar ediyor hissi verse de hem mekan hem de model grafikleri gözে hoş görünüyor. Tansiyonun en yükseldiği, ortalığın zebaniden geçilmmediği anlarda bile grafiker birbirine girmiyor ve sakın kafaya düşmanları enine boyuna kesebiliyorsunuz.

Mekânlar gibi aksiyon da sürekli kendini tekrar edi-



yor olmasına rağmen, oyunun bağımlılık yaratmak gibi bir yeteneği var. Hatta Nokia, Requiem'i telefonlarında da standart olarak kullanıcısına sunsa, Yılan oyunu tahtından düşer. Çünkü karşımızda hem Yılan kadar basit ve sade bir oynanışa sahip, hem onun gibi düşünmeden oynanabilen, hem de ondan çok daha gelişmiş bir oyun var. Karakteriniz ilk bakışta sadece koşuyor ve balta salıyor gibi görünebilir ama büyü yapıyor, eşya topluyor, envanterini dolduruyor, LEVEL atladiğça bilgisini ve gücünü artırıyor, alışveriş yapıyor, yan görevler alıyor, karşılaştığı insanlarla ve yol arkadaşı Gigli'yle iletişim kuruyor, dünyayı kurtarırken kendi geçmişini de araştırıyor... Yani Diablo'yu Yılan'dan ayıran pek çok özellik Requiem of Hell için de geçerli. Tek eksik yanı, Diablo'yu Diablo yapan online multiplayer deneyiminden yoksun bırakması (iki kişilik oyunu saymazsak), üstün yanı ise cebinize girecek kadar küçük ve pratik olması.



Bi de şu yanık lastik kokusu olmasa...

Asphalt: Urban GT

Yapım: Gameloft | Dağıtım: Gameloft | Tür: Yarış | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth

Arcade yarış oyunlarını sevenlerle şehir trafığında yarışı sevenlerin kesişim kümesi için yapılmış, Gameloft'un içadi bir oyun Asphalt. Oyunun incelemesine geçmeden önce hasbelkader bu kesişim kumesine dahil olanlarına söylenenek iki şey var. Bir; yanlış yapıyorsunuz. İki; bu özel durumunuza rağmen büyük olasılıkla Asphalt'ı beğenmeyeceksiniz.

Gameloft, şimdiye dek isim yapmış bir ton iyi oyunu mobil platformlara uygulamasıyla dikkat çeken bir isimdi. Ancak bir süre sadece Asphalt: Urban GT ile anılacak gibi görünüyor. Çünkü insanın damağına yapışan yanık lastik tadi kolay kolay çıkmıyor. Bir kere oyunda gerçek arabalarla arcade yarışlar yapmak gibi bir mantık hatası var. Audi, Lamborghini, Mer-

cedes, Lotus gibi yarış oyunlarının vazgeçilmezi marka ve modellerini alıp birbirinden farksız performanslarla oyna yerleştirmek ziyandan başka bir şey değil. İkincisi, zaten arabalar hiç gerçekçi durmuyor. Üçüncüsü de oyunun müzikleri gerçekten çok kötü.

Basit fakat işlevsiz (en iyi ihtimalle kullanışsız) kontrolleri, sınırlı seçenekleri, hiç de gerçekçi görünümeyen ve oyna adrenalin katmayan şehir trafiği, New York ve Paris dışında yarışmanıza izin vermemesi ve sırf işiniz zorlaşın diye sürekli kıvrılan ama bir türlü hejegan vermeyen yollar ile Asphalt: Urban GT ya henüz bitmemiş ya da artık asla bitmeyecek bir oyun.



Eski günler için bir yumruk

King of Fighters Extreme

Tür: Dövüş | Yapım: SNK Playmore | Dağıtım: Hudson | Multiplayer: Yok

Dövüş oyunları arasında bir klasik olarak Street Fighter'la hemen kapı komşusu olan King of Fighters serisi bir şekilde farklı platformlarda varlığını sürdürmeye devam ediyor. Arcade salonlarındaki parlak yıllarının ardından 2000'de Dreamcast'te dırıtilmeye çalışan, oradan GameBoy Advance'e sıçrayan oyun şimdi de N-Gage kullanıcılarına nostalji yaşatıyor. Zaten elimizdeki bu KOF da, GBA için çıkan KOF EX2: Howling Blood'in N-Gage versiyonu. Yani yepyeni bir KOF beklemeyin.

Oyunun ilk heyecan veren yanı eski dostlarla karşılaşma hissini yaşaması. Yine sevginiz ve dövüştürmek istediğiniz karakterlerle üçlü ekipler yaratıp turnuvalar düzenliyorsunuz ve gerisini parmaklarınızın hızı ve tuşlar belirliyor. Sorun da burada başlıyor...

Dövüş oyunlarının bilindik dörtlü tuş sistemi yerine SNK bu kez (hem de N-Gage gibi diğerlerinden daha az hareket alanı olan bir tuş takımı için) yapılabilecek hareketleri 9 tuşla dağıtmış. Şu anda bu satırları yazan garibin sağ baş parmağını kullanamamasının sebebi de işte bu 9'luk tuş zulumü. Her tür hareket için ayrı bir tuş olması kulağa mantıklı gelebilir ama o küçük alanda bir süre sonra mantık diye bir şey kalmıyor. Piyanist olan dayım bile parmak koordinasyonunu kaybetti bu oyun karşısında (yoksa aslında reklamcı da bizi mi kandırıyo piyanistim diye?!).

Diğer yandan güzel grafikler ve "Ne de olsa KOF" etmenleri sayesinde oyun siz eğlendirmeyi başarıyor. Zaten kendisi N-Gage'deki tek dövüş oyunu olduğundan alternatif bulunmuyor.



Ben bu görevi gitmem aga

Call of Duty

Tür: FPS | Yapım: Nokia | Dağıtım: Activision | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth

Call of Duty çıkış da PC'lerde firtına gibi eserken bütün oyuncular ikinci Dünya Savaşına katılmak için sıraya girmiştir. Şimdi Alman güçlerine karşı savaşma sırasında N-Gage oyuncularında.

Call of Duty'nin en hoş yanı oyunun PC versiyonuna çok benzemesi. Neredeyse PC'deki görevlerin bire bir aynısı konmuş. Mesele şu Band of Brothers'dan alınma sırayla

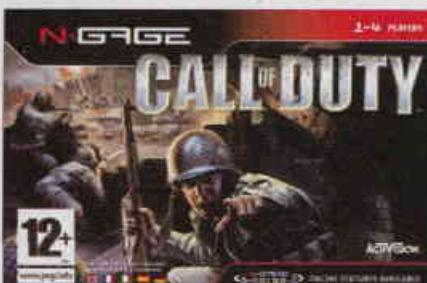
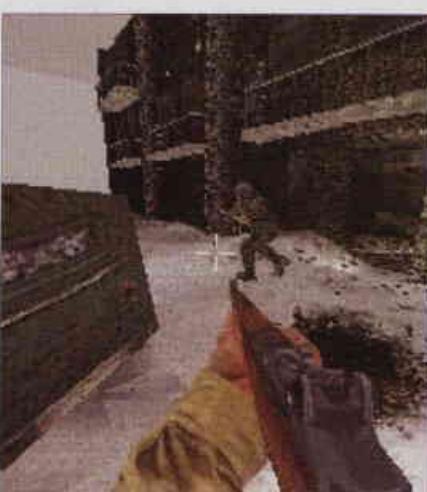
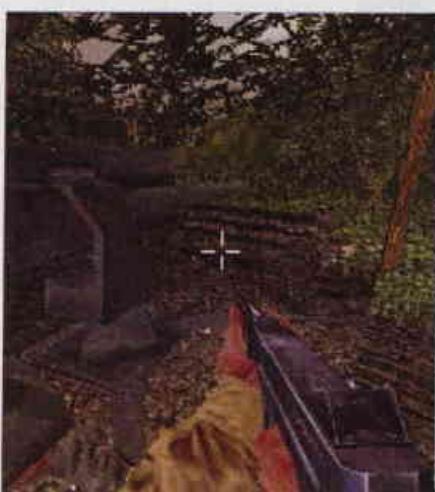
toplari patlatma görevi. N-Gage versiyonunda ayınısını oynayabiliyorsunuz.

Ama oynanış ve grafikler PC versiyonunun başarısına yanaşamıyor. Call of Duty, PC'de nasıl en iyi grafikli ve en rahat oynanışa sahip oyunlardan biriyse N-Gage'de de en kötü grafik ve oynanışa aday. Özellikle görüş mesafemizin birkaç metre ile sınırlı olması çok can sıkıcı. Genelde burnunuzun ucunu göremiyor

sunuz. Ayrıca düşmanlar sizi çok geç fark ediyor. Siz onları görüp ağır ağır kafalarına nişan alırken öyle ayakta dikiliyorlar.

Call of Duty'yi özel klan grup halinde savaşma hissi N-Gage versiyonunda da garatılmaya çalışılmış. Ama düşük yapay zeka yüzünden PC'de aldığınız keyfi N-Gage'de alamıyorsunuz. Ara sıra yanınızda biri beliriyor, zaman yolunuza tıkayıp can sıkıyor.

Eğer N-Gage'ınızda FPS oynamacaksanız Ghost Recon veya Ashen'i, ikinci Dünya Savaşı oyunu için de Pathway to Glory'yi tavsiye ederim. Yok, ikisi birden olsun diyorsanız keyfiniz bilir Call of Duty'yi bir deneyin. Ama kurşuna da dizseniz ben bu görevi gitmem.





The SWIM 2

Monitörün içindeki hayatlar devam ediyor

Direniş anlamsız. Yine monitörün içindeki o küçük yaşam formlarının hayatını ele geçirmesine izin vereceksiniz. Yaşlanmalarını seyredecek, ilişkilerini gözlemleyecek, yaşayacakları ortamları yaratacak, kendinizi onların tüm hareketlerinden sorumlu hissedeceksiniz. Sonlarının iyi veya kötü olmasından sorumlu olacak, belki de nerede hata yaptım diye düşüneceksiniz. Ne dersiniz, yapabileceğiniz hataları hep birlikte en aza indirelim mi? Hadi o zaman, işe temelinden başlayalım.

Not: Oyundaki özellikler, kariyer isimleri vs. İngilizce olduğundan, ben de çok gerekli olmadıkça İngilizce isimleri kullanmayı tercih edeceğim.

HER ŞEYİN BAŞLANGICI: SİM YARATIMI

Sim'inizin fiziksel özelliklerine

Karışmak bize düşmez :) Ama karakter özelliklerinde size yardımcı olabiliriz. Sim'inizi yaratmaya başlayıp görünüşüne karar verdikten sonra Sim'inizin hayatı boyunca peşinden koşacağı Tutku'sunu (Aspiration), burcunu ve karakteristik özelliklerini seçecəksiniz. Tutku konusunu ayrı bir başlık altında inceleyeceğiz. Sim'inizin burcunu kendiniz seçmek isterken her burcun iyi geçindiği ve geçinemediği burçlar olduğunu dikkate almalısınız.

Burcun ardından karakter özellikleri gelişyor, isterken sizin için rasgele seçilmiş özellikleri kullanabiliyorsunuz ama bu özelliklerini kendiniz seçerseniz, karakterinize daha rahat bütünlüğe, bağırlıza basabiliyorsunuz.

Burcunuz	Geçindiğiniz Burçlar	Geçinemediğiniz Burçlar
Koç (Aries)	İkizler / Boğa	Yengeç / Terazi
Boğa (Taurus)	Koç / Terazi	Başak / Yengeç
İkizler (Gemini)	Balık / Başak	Oğlak / Koç
Yengeç (Cancer)	Boğa / Akrep	İkizler / Koç
Aslan (Leo)	Yay / Yengeç	Oğlak / İkizler
Başak (Virgo)	Kova / Yay	Aslan / Boğa
Terazi (Libra)	Başak / Yengeç	Balık / Akrep
Akrep (Scorpio)	Balık / Aslan	Terazi / Kova
Yay (Sagittarius)	Balık / Oğlak	Terazi / Akrep
Oğlak (Capricorn)	Kova / Boğa	Aslan / İkizler
Kova (Aquarius)	Oğlak / Yay	Akrep / Başak
Balık (Pisces)	Akrep / İkizler	Aslan / Koç

SLOPPY/NEAT Pasaklı/Temiz

Sloppy Sim'ler temizlige önem vermezler, tuvaleti kirli bırakırlar, yataklarını toplamazlar. Neat Sim'ler ise bu tür kirliliğe dayana-

mazlar, çöpleri çıkarır ve etrafı temiz ve bakımlı tutarlar.

♥ Sloppy Sim'lerin Hygiene değerleri daha hızlı azalır.
♥ Sloppy Sim'ler yemeklerini ağızlarına doldurduklarından be-

raber yemek yedikleri Temiz Sim'lerle ilişkileri zayıflatırlar.

♥ Sloppy Sim'ler temizlik yapmaya zorlandıklarında Fun değeri azalır.

♥ Eğer Sloppy Sim'lerin Hunger değeri azaldıysa çöplerden temek yiyebilirler.

♥ Neat Sim'lerin Cleaning yetenekleri daha hızlı gelişir.

♥ Neat Sim'ler etrafı temizlerken Fun değerleri artar.

SHY/OUTGOING

Utangaç/Cana yakın

Shy Sim'ler grup aktivitelerine katılmazken, Outgoing Sim'ler sosyalleşmeye ihtiyaç duyarlar ve Social değerleri diğerlerine göre daha hızlı azalır.

♥ Shy Sim'lerin Social değerleri yavaş azalır.
♥ Shy Sim'in bulunduğu odada

kavga çıkarsa Shy Sim odadan kaçacaktır.

♥ Outgoing Sim'lerin bu özellikleri 8 veya

üzerindeyse, jakuziye çıplak gireceklerdir.

♥ Outgoing Sim'ler dekoratif bahçe objeleriyle konuşabilirler.

♥ Outgoing özelliği 9 veya üzeri olan erkek Sim'ler Bladder değerleri çok azaldıysa çişlerini çalışmaları yapabilirler.

LAZY/ACTIVE

Tembel/Çalışkan

Lazy Sim'ler televizyon seyrederken veya oyun oynarken çok eğlenirler, Active Sim'ler ise çalışmaktan, yüzmekten ve diğer çaba gerektiren işlerden hoşlanırlar.

♥ Active Sim'ler gidecekleri yer ne kadar yakın olursa olsun daima koşacaklardır.

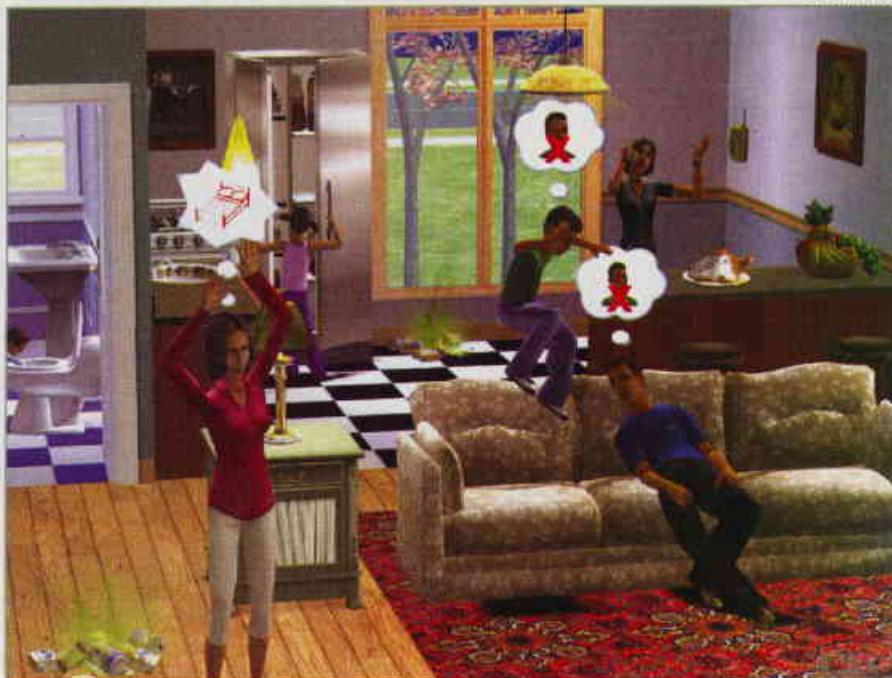
♥ Active Sim'lerin Energy değerleri yavaş azalır ve doldurmak için daha az uykuya ihtiyaç duyarlar.

♥ Lazy Sim'ler yalnızca gidecekleri yer çok uzaksa koşacaklardır.

♥ Lazy Sim'ler saatin alarmını kapatıp işe geç kalabilirler.

♥ Lazy Sim'ler Hunger değerleri dolu olsa da buzdolabından abur cubur alabilirler.

♥ Lazy Sim'ler kitap okumayı bitirdiklerinde kitabı kitaplığa geri koymazlar.



oynayarak Fun değerlerini hızlıca yükseltebilirler.

♥ Playful Sim'lerin Fun değerleri hızlı azalır ve en iyi oyun oynayarak artırılabilir.

GROUCHY / NICE (Mızmız / Kibar)

Grouchy Sim'ler zor arkadaşlık kururlar ve arkadaşları korumakta zorlanırlar, Nice Sim'ler ise kolayca arkadaş sahibi olabilirler.

♥ Nice Sim'ler birisiyle tartışırsa sosyal ve ilişki değerleri düşecektir.

♥ Nice Sim'ler oyun oynayan iki kişiye destek olacaktır.

♥ Grouchy Sim'ler kendileriyle tartışıldığında Sosyal puanı kazanabilirler.

♥ Grouchy özelliği 4 veya altında olan Sim'ler

teleskop kullanarak röntgencilik yapabilirler.

♥ Grouchy özelliği 4 veya altında olan Sim'ler çöplerinizi dökebilir, bahçenizden hırsızlık yapabilirler.

♥ Grouchy Sim'ler oyun oynayan iki kişiye sataşacaktır.

Tutkular ve İstekler

Sims 2'deki en dikkate değer yeniliklerden biri de yeni Tutku sistemi. Sim'leriniz temel ihtiyaçlarını karşılamamanız artık yeterli olmayacak, aynı zamanda onların hayatlarının amacı olarak seçtiğiniz tutkularını gerçekleştirmelerine de yardımcı olmalısınız. Eğer önceden yaratılmış ailelerle oynuyorsanız Sim'in Tutkusunu önceden belirlenmiş olabilir, ama Sim'inizi kendiniz yaratırsanız bu Tutkunu seçmeniz mümkün. Sim'iniz için seçebileceğiniz 5 Tutku bulunuyor (bebek ve çocuk Sim'ler otomatik olarak Büyüme Tutkusuna sahip olurlar, gençliğe adım attıklarında ilerisi için peşinde koşacakları yeni Tutkunu seçebilirsiniz).

İstekler ise Sim'lerin akıllarında olan belirli şeyler anlamına geliyor ve bunlar gerçekleştirgiinde Tutku puanları artıyor. Kolayca gerçekleştirilebilecek olan istekler göstergesi az artırtırken, uzun vadeli isteklerin Tutku göstergesini katkısının büyük olduğunu göreksiniz. Sim'inizin sahip olduğu Tutku, İsteklerini de belirleyecektir. Zenginlik Tutkusuna bir Sim'in istekleri daha çok para kazanmak, paçalı eşyalar almak gibi konular etrafında gelicektir.

Tutku Göstergesinin yüksek olması Sim'in genel ruh halini de etkiler. Eğer göstergesi ne redeyse sonuna kadar doldurmaya başarısınız (platingum seviye), Ruh Haliniz de platingum seviyesine geçecektir. Bu durumdayken

SERIOUS/PLAYFUL

Ciddi/Şakacı

Playful Sim'ler gidiklanmayı ve başkalarınıgidiklamayı severler, Serious Sim'ler ise oyun oynamaktan pek hoşlanmazlar.

♥ Serious Sim'lerin Logic yetenekleri herkesen hırslı gelişir.

♥ Serious Sim'ler kitap okuyarak ve satranç



STRATEJİ USTASI

Sim verdığınız tüm komutları yerine getirecek, işe gittiğinde performansı çok yüksek olacak, becerilerini geliştirecek işleri karşı çıkmadan yapacaktır.

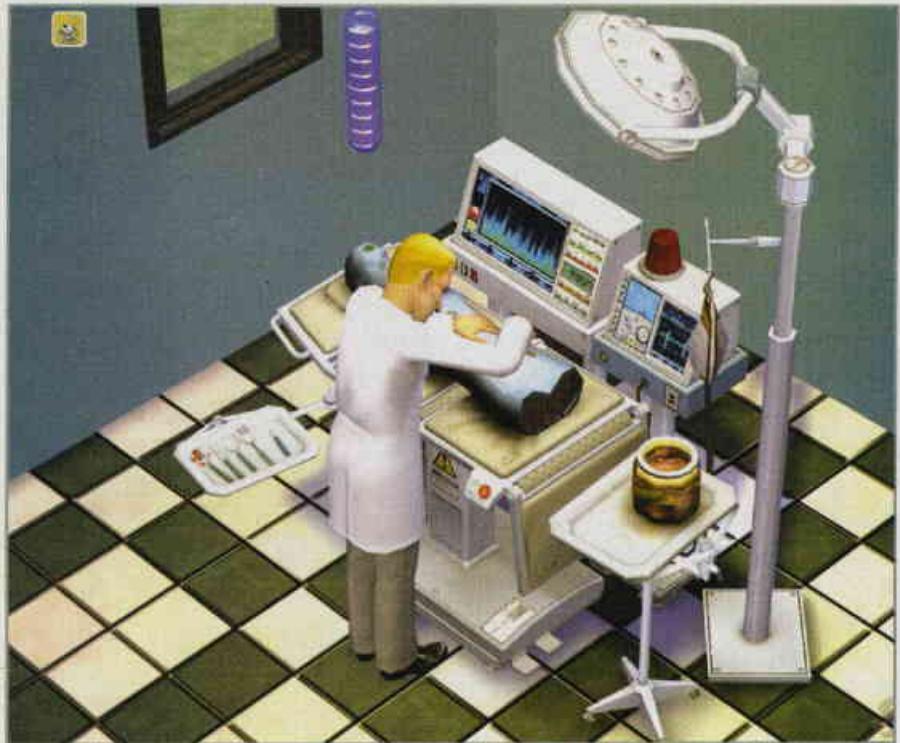
Tutku Göstergesi altın seviyesindeyken Sim Tutku ödülü objelerini hiçbir sorun çökmadan kullanabilecektir (ki bunları da daha sonra ele alacağız).

Tutku Göstergesi yeşil seviyedeyken Sim hayatından memnun demektir. Bu durumdayken Sim herhangi bir avantaj veya dezavantaj ile karşılaşmaz.

Ancak Tutku Göstergesi düşük seviyedeyse Sim'inizin hareketlerinde ciddi değişiklikler fark edersiniz. Bu durumda Sim'ler ruhsal bozukluklar gösterebilir ve çocukların davranışına başlayabilirler. Bebek, çocuk ve genç Sim'ler bu durumdayken sinir krizi geçirmeler ancak daha çok yaramazlık yapıp, kavgalara bulaşmaya başlarlar. Yetişkin ve yaşlı Sim'ler ise yaptıkları işleri bırakıp talihsizliklere yanmaya başlarlar ve duruma müdahale etmezseniz kafayı yiyp delirebilirler. Örneğin Tutkusu Aile olan bir Sim un çuvalını çocuk zannedip ona sarılıbir, delirdiğini anlamak için daha fazlasına ihtiyacınız yok sanırım.

BÜYÜME TUTKUSU GROWING UP

Tüm bebekler ve çocuklar büyümeye tutkusuna sahiptirler, bunu değiştiremezsiniz. Bebekler Yürümek, Konuşmak gibi istekleri gerçekleştince tutku göstergelerinde müthiş bir artış yaşanır. Eğer bebeğin bakımını yapan Sim'in tutkusu Aile ise o da bu isteklerin gerçekleşmesinden oldukça iyi bonuslar kazanacaktır. Bunların dışında da bebeklerin ailenin diğer üyeleriyle etkileşimleri sayesinde kazanacakları Tutku puanları bulunmaktadır.



Çocukların istekleri ise daha geniş çaplıdır. Bu yaşlarda okula başladıklarından notlarının iyi olmasını, öğrenmeyi, aile dışında da arkadaşlıklar kurmayı isteyeceklerdir. Yine bu sırada yetişkinlerin sahip oldukları becerilerini geliştirme veya başka Sim'leri davet etme gibi istekleri de kazanmaya başlayacaklardır.

ÂILE TUTKUSU FAMILY

Aile Tutkusu Sim'in ailenin diğer fertleriyle etkileşimlerini taban alır. Eğer Sim'iniz bir aile sahibi değilse, ilk istekleri bir eş bulmak, evlenmek, çocuk sahibi olmak, ailesini büyütmek olacaktır. Çocuk sahibi olunca da onlarla sürekli olarak etkileşim kurmak, onlara yeni

şeyler öğretmek, derslerine yardım edip okul konusunda cesaretlendirmek gibi istekler ortaya çıkacaktır. Bu isteklerin çoğu çocuk tarafından da paylaşıldığından, başarılı olmanız her iki tarafın da Tutku göstergeleri üzerinde iyi bir etkiye yol açacaktır.

Yetişkin Sim'lerin ayrıca flört etmek, öpüşmek, eşleriyle romantik etkileşimlerde bulunmak gibi istekleri de olacaktır. Eğer bu istekler karşılıklıysa (özellikle de karşı taraftaki Sim de Aile Tutkusuna sahipse) iki taraf da tutku puanlarından faydalananacaktır.

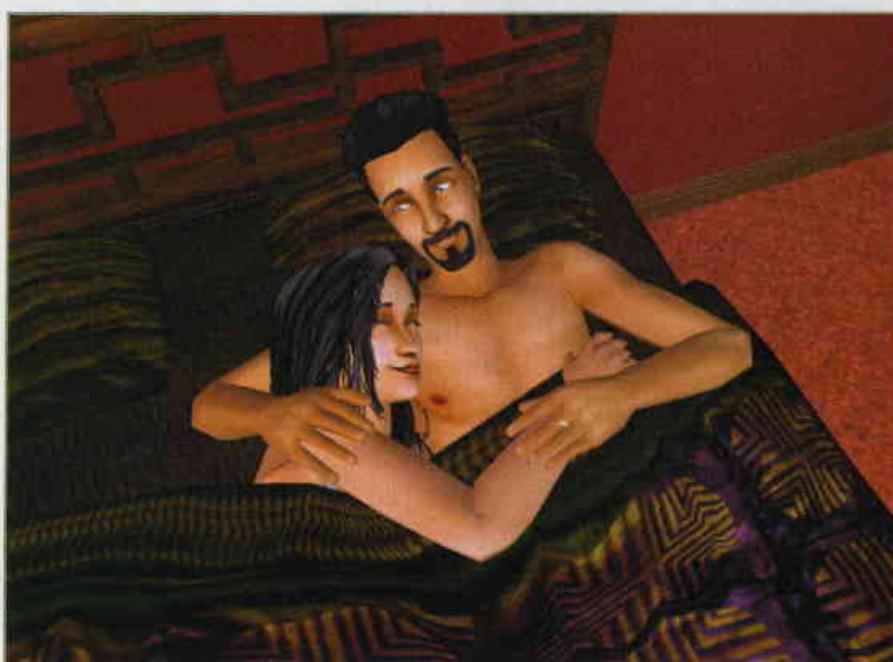
ROMANTİZM TUTKUSU ROMANCE

Romantizm Tutkuları olan Sim'ler için aşk her şeydir. Bu Sim'ler etraflarında sürekli romantik ilişki içinde oldukları Sim'lerin bulunmasını (hatta mümkünse birden fazla sayıda olmasını) isterler. Bu tür Sim'lerin hayatlarını kötü etkileyen tek şey kıskançlıktır.

Bu Sim'ler işlerin ciddiye alınmasından pek hoşlanmazlar. Çocuk sahibi olmak ve evlenmek onlara göre değildir, hatta gençken uzun süreli ilişkileri bile pek tercih etmezler. Onları tek eşiliğe mahküm edecek şeyleden uzak durmaya çalışırlar. Bu yüzden Romantizm Tutkusunu olan Sim'ler, Aile Tutkusunu olan Sim'lerle pek anlaşamazlar.

ZENGİNLİK TUTKUSU FORTUNE

Zenginlik Tutkusu sahibi olan bir Sim kariyerini, ailesinin bile önünde düşünür. İstekleri işinde terfi etmek, bol para kazanmak, evine pahalı eşyalar almak ve üst seviye bir hayat sürdürmektedir. Bu Sim'leri bol sıfırı banka hesapları kadar sevindiren hiçbir şey yoktur. Bu tür Sim'ler diğer Tutkulara sahip Sim'lerle iyi geçi-



Sim'lerin de Korkuları Var

The Sims 2'de Sim'lerinizin isteklerini karşıladığınızda Tutku puanlarının artacağını söylemiştim. Elbette madalyonun bir de diğer yüzü var; korkular. Eğer Sim'inizin korktuğu bir şey başına gelirse bu sefer de Tutku puanı kaybedecektir. Aşağıda kategoriler halinde korkuları ve gerçekleştirmeleri halinde kaybedeceğiniz Tutku puanlarını göreceksiniz.

Korku Kategorisi	Korku Konusu	Kaybedilen Tutku Puanı
Mesleki Korkular	İşten kovulmak	5000 puan
	Beceri puanı kaybetmek	2500 puan
	Servis aracını kaçırmak	1500 puan
İlişki / Arkadaş / Aile Korkuları	Başarısız karne almak	2000 puan
	Cocuğun kötü yetişmesi	2500 puan
	Takdir isteğinin reddedilmesi	750 puan
	Masaj isteğinin reddedilmesi	750 puan
	Dans isteğinin reddedilmesi	750 puan
	Flört isteğinin reddedilmesi	750 puan
	Eğlence isteğinin reddedilmesi	750 puan
	Oyun isteğinin reddedilmesi	750 puan
	Aşk ilişkisinin bozulması	3500 puan
	Bir aile üyesiyle kavga etmek	2000 puan
Eşya / Para Korkuları	Öpücükle isteğinin reddedilmesi	1000 puan
	Gidiklama isteğinin reddedilmesi	750 puan
	Evlilik teklifinin reddedilmesi	3500 puan
	Sevişme teklifinin reddedilmesi	2500 puan
	İlk Öpücükle teklifinin reddedilmesi	3500 puan
	Bebek sahibi olmak	5000 puan
	Kötü bir sohbet gerçekleştirmek	350 puan
	En yakın arkadaşım kaybetmek	3000 puan
	Oyun kaybetmek	500 puan
	Kötü bir esprî yapmak	750 puan
Çeşitli Korkular	Umumi tuvalet kullanmak	500 puan
	WooHoo isteğinin reddedilmesi	2500 puan
Eşyanın çalınması		3500 puan
Eve haciz gelmesi		2000 puan
Çeşitli Korkular	Birisinin hastalanması	500 puan
	Birisinin özel okula kabul edilmemesi	3500 puan
	Yuhalanmak	1000 puan
	Azarlamak	500 puan
	Bebek bezi değiştirmek	500 puan
	Etrafi temizlemek	250 puan
	Birinin ölümü	5000 puan
	Yangın	2000 puan
	Derste D notu almak	1500 puan
	Şişmanlamak	1000 puan
Özel okula kabul edilmemek		1250 puan
Hastalanmak		1000 puan
Partî vermek		1000 puan
Kaza geçirmek		1000 puan
Okul servisini kaçırmak		1000 puan
Bayılmak		1000 puan
Akrabaların ayrılması		3000 puan
Akrabaların ölmesi		5000 puan
Akrabaların hastalanması		500 puan
Hayalet görmek		1500 puan
Böcek görmek		1000 puan
Ucuz bir roman satmak		1250 puan
Kusmak		500 puan

nırler ve iyi eş olurlar. Bu Sim'lerin başlıca korkuları sahip oldukları eşyaları kaybetmek, çaldırmak, işten kovulmak gibi etkenlerdir. Ancak bu tür olaylar her türlü Sim'in hoşlanmayacağı şeyler olduğundan zaten bu durumlarla karşı tedbirinizi almış olmalısınız.

POPÜLARİTE TUTKUSU POPULARITY

Bazı Sim'ler girdikleri her ortamda ilgi merkezi olmak isterler. Popülerite Tutkusuna olan bu Sim'ler çok sayıda arkadaş sahibi olmayı ve müthiş partiler vermemeyi hayatlarının amacı olarak benimsemışlardır. Hayattaki istekleri de çoğunlukla bu iki amaç etrafında şekillenir. Üst düzeydeki istekleri yerine getirebilmeniz için son derece sosyal olmanız ve ailennin dışında çok sayıda arkadaş edinmeniz gereklidir. İstekleriniz arkadaş sahibi olarak karşılandığı için Romantizm Tutkusuna olan Sim'lerle iyi ilişkiler kurabilirsiniz. Birçok kişinin katıldığı bir partide Romantizm Tutkusuna olan Sim'ler flört edebilecekken, Popülerite Tutkusuna olan Sim'de birçok kişiyle sosyal ilişkilerini geliştirebilecek ve bu sırada arada kıskançlık olmayacağından herkes mutlu olacaktır.

KÜLTÜR TUTKUSU KNOWLEDGE

Kültür Tutkusuna olan Sim'ler için öğrenmek, öğrenmek ve öğrenmek çok önemlidir. Her ne kadar hayatı garip deneyimler yaşamak, hayalet görmek gibi değişik istekleri de olsa da neredeyse tüm istekleri becerilerini geliştirirken karşılaşacaktır. Beceri geliştirmek zaman alan bir çalışma olduğundan, bu tür Sim'ler yüksek ihtiyaç puanlarına gerek duyarlar ve bu sayede çalışmalarını aksatmaları engellenebilir. Bu tür Sim'lerin genelde bir işte çalışmaları daha iyi olur ve bu sayede becerilerini geliştirmek için gerekli olan zamanı yaratırlar. Ancak girdikleri işte de performanslarını yüksek tutarlarda rahatça kariyerlerini geliştirdip terfi alabilirler.

Bu tür Sim'lerin romantizm veya sosyal etkileşimlerle ilgili istekleri çok azdır. Eğer Sim'inizin yalnızlıkta dert yanmamasını istiyorsanız, bu tür bir Sim size uygun diyebiliriz.

Tutku Ödülleri

Tutku Ödülleri, Kariyer Ödüllerinden daha farklıdır. İstekleri gerçekleştirerek kazandığınız Tutku puanlarını kullanarak Tutku Ödülleri ni aksesülleriniz. Tutku Ödüllerini başarıyla kullanabilmek için altın veya platinyum Tutku seviyesine ulaşmanız gereklidir. Eğer bunları kırmızı ve yeşil durumdayken kullanmaya kalkarsanız başarısız olur ve sorunlara yol açabilirsiniz.

Para Ağacı Money Tree 3000 Tutku puanı

Para Ağacı isminden de anlaşılabileceği gibi meyve yerine para veren bir ağaçtır. Eğer düzenli olarak sularsanız paraları toplamaya başlayabilirsiniz. Her bir seferinde 40 Simoleon alabilirseniz de birden fazla Para Ağacı satın alıp yan yana koymak gayet iyi gelir elde edebilirsiniz.

Eğer Para Ağacınızı yeterli derecede sulamazsanız kuruyacak ve ölecektir. Ayrıca evinize gelen konuklar da bu ağacın çekiciliğine kapılıp paraları toplayıp kaçabilirlər, bu yüzden evinizde konuklar varsa Para Ağacına erişmelerini engellemeniz iyi olur. Eğer Para Ağacınızı düşük Tutku seviyesinde kullanırsanız yalnızca 1 Simoleon kazanırsınız.

Rahatlatıcı Şapka Noodlesoother 5000 Tutku puanı

Bu şapkayı taktığınızda Ruh Haliniz (Mood) 50 puan artacak ancak ihtiyaç göstergeleri de daha hızlı azalacaktır. Eğer bunu kulla-

nırken yeterli Tutku seviyesinde değilseniz Enerji azlığından bayılacak ve Ruh Haliniz bozulacaktır (o kadar gücsüz düşünce uykunuzda altınızı islatmanız bile mümkün).

Akllandırıcı Süt Pasteur's Homogenius Smart Milk 7500 Tutku puanı

Akllandırıcı Süt'ü beş kere kullanabilirsiniz. Sütü bebeğe içirdiğinizde becerileri (özellikle de önemli olan yürüme ve konuşmayı) çok daha hızlı öğrenebilecektir. Eğer Süt'ü kullanırken Tutku seviyeniz yeterli değilse şişe kırmızıya dönüştür ve bebek beceri puanı kaybedecektir. Eğer şişenin kırmızı olduğunu gördüğünsüniz, Sim'i bebeğe yetişmeden önce engelleyin.

Havalı Gözlükler Cool Shades 10000 Tutku puanı

Bu ödül aldiğinizda beş tane gözlüğünüz olacak. Bu gözlükleri taktığınızda yapacağınız ilk sosyal etkileşimin etkileri normalin çok üzerinde olacaktır (ilişki puanlarına eklediği veya çıkardığı değer bakımından). Eğer kurmak istediğiniz etkileşim başarısız olursa ilişkinizi tamiri imkânsız bir biçimde zedeleyebilirsiniz.

Esrarengiz Enerji Verici The Eclectic and Enigmatic Energizer 14000 Tutku puanı

Bu ödül de beş kere kullanılabilir ve kullandığınız anda tüm ihtiyaçlarınız oldukça etkili bir oranda karşılanır, ayrıca Ruh Haliniz de bundan payını alır. Eğer Tutku seviyeniz altın rengin altındaysa tam tersi bir durum meydana gelecek ve ihtiyaç seviyeleriniz düşecektir. Bunun etkilerini de kapatmanız birkaç oyuncu gününüze alabilir.

Düşünce Şapkası Thinking Cap 16000 Tutku puanı

Düşünce Şapkası kullanıldığında 24 saat süreyle etki eder ve bu süre içinde beceri geliştirici tüm aktivitelerin etkisi iki kat daha güçlü olur. Bu sayede normalin yarısı kadar bir sürede yeni beceri puanları kazanabilirsiniz. Eğer kullanmayı başaramazsanız, Sim'in Enerji kaybindan bayılacak ve rasgele sayıda beceri puanı kaybedecektir.

Emici SimVac 17500 Tutku puanı

Bu ödül de beş kullanımlıktır ve hedef alınan Sim'den sizin Sim'inize Tutku puanları (kullanım başına 3000 puana kadar) veya rasgele beceri puanları çekebilir. Bu biraz hırsızlığa girdiğinden bunu yaptığınızda hedef kişiyle olan ilişkileriniz ciddi biçimde bozulabilir. Bu yüzden hedef olarak zaten hoşlanmadığınız kişileri seçebilirsiniz. Ya da örneğin bir şey kırıldığında, tamirci onu tamir ettikten sonra üzerinde bu ödülü kullanabilirsiniz. Eğer kullanılmışsa başarısız olursa-

Kariyer Yolları Gerekenler ve Artıları, Eksileri

SPOR (ATHLETIC)

- 10. seviyege ulaşığınızda en çok para kazanacağınız kariyer yoludur.
- Saatleri öndükça düzenlidir.
- Düşük seviyelerde kazanacağınız para azdır.

Ünvan	Arkadaş	Mekanik	Karizma	Vücut	Saatler	Boş Gün	Maaş
Team Mascot	0	0	0	0	3p-9p	2	154
Minor Leaguer	0	0	0	1	9a-3p	2	238
Rookie	0	0	0	2	9a-3p	2	322
Starter	1	0	1	3	9a-3p	2	420
AllStar	2	0	2	6	9a-3p	2	539
MVP	3	1	3	8	9a-3p	3	893
Superstar	4	2	4	10	9a-4p	3	1,190
Assistant Coach	5	4	5	10	9a-2p	3	1,488
Coach	6	7	7	10	9a-3p	3	1,750
Hall of Famer	8	7	10	10	11a-5p	4	3,033

TİCARET (BUSINESS)

- Yüksek seviyelerde maaşı çok iyidir.
- Neredeyse tüm terfiler için bir tane bile arkadaş yeterlidir.
- Boş gün sayısı daha az, çalışma saatleri fazladır.

Ünvan	Arkadaş	Mantık	Yaratıcılık	Karizma	Saatler	Boş Gün	Maaş
Mailroom Technician	0	0	0	0	9a-3p	2	168
Executive Assistant	0	0	0	1	9a-4p	2	252
Field Sales Rep	0	0	0	2	9a-4p	2	350
Junior Executive	1	0	1	2	9a-4p	2	448
Executive	1	2	1	4	8a-3p	2	560
Senior Manager	2	3	3	4	8a-3p	2	728
Vice President	1	4	3	5	8a-4p	2	924
President	1	6	4	5	8a-4p	3	1,400
CEO	1	7	6	6	9a-4p	3	1,663
Business Tycoon	1	9	7	8	10a-4p	3	2,100

SUÇ (CRIMINAL)

- Cökük kıyafetler giyersiniz.
- Seviyeler arasındaki çalışma saatleri çok tutarsızdır.

Ünvan	Arkadaş	Yaratıcılık	Mekanik	Vücut	Saatler	Boş Gün	Maaş
Pickpocket	0	0	0	0	11a-5p	2	196
Bagman	0	0	0	0	5p-1a	2	280
Bookie	0	1	0	0	11a-6p	2	385
Con Artist	1	3	0	0	9a-3p	2	490
Getaway Driver	2	4	2	1	10p-6a	2	595
Bank Robber	3	5	4	2	3p-11p	2	742
Cat Burglar	3	7	4	5	9p-3a	2	896
Counterfeiter	4	7	7	6	9a-3p	3	1,064
Smuggler	5	9	7	7	2a-8a	3	1,575
Criminal Mastermind	7	10	10	8	5p-11p	3	1,925

YEMEK İŞLERİ (CULINARY)

- Yüksek seviyelerde çok iyi gelir getirir.
- Neredeyse tüm terfiler için bir tane bile arkadaş yeterlidir.
- Boş gün sayısı az, çalışma saatleri fazladır.

Ünvan	Arkadaş	Mantık	Yaratıcılık	Aşçılık	Saatler	Boş Gün	Maaş
Dishwasher	0	0	0	0	2p-10p	2	126
Drive-through Clerk	0	0	0	0	5p-9p	2	168
Fast Food Shift Manager	0	0	1	0	5p-10p	2	182
Host/Hostess	1	1	2	0	10a-4p	2	242
Waiter/Waitress	2	3	2	0	2p-7p	2	308
Prep Cook	2	3	2	3	9a-3p	2	469
Sous Chef	3	4	4	4	2p-9p	2	812
Executive Chef	4	6	5	5	9a-3p	3	1,208
Restaurateur	6	7	7	8	2p-10p	3	1,330
Celebrity Chef (BAM)	7	8	10	10	3p-8p	4	2,170

POLİS (LAW ENFORCEMENT)

♥ Düşük seviyelerde maaşı iyidir, bu yüzden ilk iş olarak tercih edilebilir.

♥ Yüksek seviyelerde maaşı yeterli değildir.

Ünvan	Arkadaş	Mantık	Vücut	Temizlik	Saatler	Boş Gün Maaş
Security Guard	0	0	0	0	8p-2a	2 336
Cadet	0	0	1	0	9a-3p	2 448
Patrol Officer	0	0	2	0	3p-11p	2 552
Desk Sergeant	1	1	2	0	9a-3p	2 616
Vice Squad	2	1	3	0	10a-4p	2 686
Detective	3	4	3	2	9a-3p	2 756
Lieutenant	5	5	4	4	9a-3p	2 825
SWAT Team Leader	6	6	5	6	11a-6p	2 875
Police Chief	8	9	7	7	8a-4p	3 910
Captain Hero	10	9	10	8	10a-4p	3 1,225

TIP (MEDICAL)

♥ Sizinle ilişkili kurmak isteyenlerin sayısı fazla olacaktır.

♥ Maaşlar standartın altındaadır.

♥ Kariyerde ilerlemek için gerektirdiği beceri puanları fazladır.

Ünvan	Arkadaş	Mantık	Mekanik	Temizlik	Saatler	Boş Gün Maaş
Emergency Medical Tech	0	0	0	0	8a-2p	2 280
Paramedic	0	0	0	1	8p-2a	2 385
Nurse	0	1	0	2	7a-2p	2 476
Intern	1	2	2	4	9a-6p	2 574
Resident	2	3	3	5	6p-1a	2 672
General Practitioner	3	4	4	6	10a-6p	2 770
Specialist	4	5	7	7	10a-4p	2 875
Surgeon	5	7	9	8	10a-4p	2 980
Medical Researcher	7	8	10	9	11a-6p	3 1,356
Chief of Staff	9	10	10	10	9a-4p	3 1,488

ASKERİ (MILITARY)

♥ Polislerde olduğu gibi düşük seviyelerde iyi maaşlan vardır.

♥ Besinci seviyeden sonra maaşlar standartın altında kalmaya başlar.

Ünvan	Arkadaş	Mekanik	Karizma	Vücut	Saatler	Boş Gün Maaş
Recruit	0	0	0	0	7a-1p	2 350
Elite Forces	0	0	0	0	7a-1p	2 455
Drill Instructor	0	1	0	1	7a-1p	2 560
Junior Officer	0	2	1	1	7a-1p	2 630
Counter Intelligence	0	2	2	4	8a-2p	2 700
Flight Officer	1	4	3	5	9a-3p	2 770
Senior Officer	3	5	3	6	8a-2p	2 812
Commander	4	5	5	7	9a-3p	2 840
Astronaut	5	6	5	10	9a-3p	3 1,094
General	6	8	7	10	10a-4p	3 1,138

POLİTİKA (POLITICS)

♥ Düşük seviyelerde maaşı iyidir.

♥ Düşük seviyelerde seviye atlamak için gereken arkadaş sayısı ve beceri puanı azdır.

♥ Çalışma saatleri uzundur, bazı seviyelerde dokuz saat kadar çıkar.

♥ Her seviyelerde beceri puanı ve arkadaş sayısı gereksinimi çok yüksektir.

Ünvan	Arkadaş	Mantık	Yaratıcılık	Karizma	Saatler	Boş Gün Maaş
Campaign Worker	0	0	0	0	9a-6p	2 308
Intern	0	0	0	0	9a-3p	2 420
Lobbyist	0	0	0	0	8a-2p	2 504
Campaign Manager	1	1	1	0	8a-5p	2 602
City Council Member	2	2	2	2	9a-3p	2 679
State Assemblyperson	3	3	2	4	9a-4p	2 756
Congressperson	5	4	3	6	9a-3p	2 840
Judge	6	7	3	8	10a-2p	3 1,138
Senator	8	8	5	9	9a-6p	3 1,225
Mayor	10	10	7	10	10a-4p	3 1,313

nız hedefe sizden Tutku puanı veya beceri puanı aktarılacak ve ihtiyaç seviyeleriniz de zarar görecektir.

Aşk Küveti Love Tub**20000 Tutku puanı**

Bu ödül en uzun süre dayanan ödüllerden biridir çünkü rasgele olarak kalıcı bir yere yerleserek bir küvet yaratır. Bu küvet yerleştirildikten sonra ilk dört saat içinde tüm sosyal etkişimler hedef tarafından daha kolay kabul edilir ve ilişki puanı kazanımları çok daha fazla olur. Dört saat uzun bir süre olmasa da iki Sim'de iyi ruh halı içerisinde aralarında rathança bir aşk doğmasını sağlayabilirsiniz.

Hayat İksiri Elixir of Life**30580 Tutku puanı**

Bu çok pahalı ödül oldukça güçlü bir etkiye sahiptir. Bu iksiri kullandığınızda bir sonraki yaş geçişiniz üç gün erteleneciktir. Yani bu ödül beş kere kullandığınızda hayatına onbeş gün eklemiş olacaksınız. Eğer bu süre içinde Hayat İksiri alacak kadar puan toplamayı başarırsınız ve buna devam ederseniz sonsuza kadar yaşayabilirsiniz. Ancak bu ödülü kullanmayı başaramazsanız anında üç gün yaşlanırsınız. Hatta bu ödülü kullanan kişi yeterince yaşlısa anında hayatını kaybetmesi de mümkündür.

Hangi Kariyeri Seçeceğinize Karar Verin

Sim'inizin yaşantısının en önemli seçimlerinden biri kariyeri olacaktır. Tüm Sim'lerin bolca para kazanmaya ihtiyaçları yoktur, ama evinizde sizin getirdiğiniz paraya bakan birregler varsa, böyle bir durumda kendinizi ödenmemiş faturalar ve icra memurlarıyla içe bulabilirsiniz.

İş bulmanın iki yolu vardır: Düzenli olarak kapınıza bırakılan gazeteler veya bilgisayar yardımıyla iş bulabilirsiniz. Gazetedeki iş ilanları oldukça sınırlı olacaktır, burada üç iş ilanı göreceksiniz ve tümü de birinci seviye olacak. Bilgisayarda bulacağınız ilanlar sayıca ve kalitece fazla olurlar, bu ilanlar sayesinde becerileriniz elveriyorsa bir kariyer yoluna üst basamaklardan girmeniz de mümkün olabilir.

Eğer evinizde bilgisayar yoksa iş aramağa başlamadan önce mutlaka bir tane satın almayı çalışın. Eğer parasal durumunuz iyi değilse bilgisayar alıp iş bulduktan sonra son iade tarihinden bir gün önce geri vererek tüm paranızı kurtarabilirsiniz.

BİLİM (SCIENCE)

- Yüksek seviyelerde kısa çalışma saatlerine karşın çok yüksek maaş kazandırır.
- Terfi kazanmak için oyunun başında becerileriniz geliştirmeye çok zaman ayırmamanız gereklidir.

Ünvan	Arkadaş	Mantık	Aşçılık	Tümzilik	Saatler	Boş Gün	Maaş
Test Subject	0	0	0	0	11a-5p	2	217
Lab Assistant	0	0	1	1	4p-10p	2	322
Field Researcher	0	1	1	3	9a-3p	2	448
Science Teacher	1	1	2	5	8a-3p	2	525
Project Leader	2	2	3	6	10a-5p	2	630
Inventor	3	4	4	6	10a-7p	2	756
Scholar	3	5	5	7	8a-1p	2	896
Top Secret Researcher	3	8	6	7	10a-3p	2	1,036
Theorist	5	9	7	9	10a-2p	3	1,522
Mad Scientist	8	10	9	10	10p-2a	4	2,333

SERBEST MESLEK (SLACKER)

- Çalışma zamanları çok az olduğundan ilişkilerde ağıracak zaman fazladır.
- Hicbir seviyede iyi derecede para kazanırmaz.
- Özellikle en son seviyeye ulaşmak için çok fazla arkadaş gereklidir.

Ünvan	Arkadaş	Yaratıcılık	Mekanik	Karizma	Saatler	Boş Gün	Maaş
Golf Caddy	0	0	0	0	5a-10a	2	126
Gas Station Attendant	0	0	0	0	10p-3a	2	154
Convenience Store Clerk	0	0	1	0	9a-3p	2	210
Record Store Clerk	0	0	1	1	10a-3p	2	252
Party D.J.	2	1	1	2	11p-4a	3	385
Projectionist	4	1	3	2	6p-1a	2	392
Home Video Editor	5	2	4	2	11a-5p	3	613
Freelance Photographer	7	3	4	3	2p-7p	3	788
Freelance Web Designer	10	4	4	4	10a-3p	4	933
Professional Party Guest	13	5	4	5	10p-2a	4	1,400

KARIYER İLERLEMELERİ

İşe girmek işin kolay kısmıdır, asıl önemli olan ise sizin içinde terfi etmek ve daha iyi konumlara ulaşabilmektir. Bunun için işinizin gerektirdiği becerileri sürekli olarak geliştirmeniz gereklidir. Her bir kariyer yolunun önem verdiği üç ana beceri bulunur ve genelde kariyer yollarının en tepesine tırmanmak istiyorsanız bunlardan en az birini en üst seviyeye çıkarmanız gerekecektir. Kariyer yollarıyla ilgili bu verileri kariyer tablosunda bulacaksınız.

Kariyer basamaklarını tırmanmak için sadece yetenekli olmak yetmez, ayrıca çevrenizde olan ilişkileriniz de gelişmiş olmalı, yanı birçok arkadaş edinmelisiniz. Ayrıca burada evinizdeki diğer bireylerin de arkadaş sayınızı dikkate alındığı için sizin biraz daha kolay olacaktır. Eğer sizin 5, evinizdeki diğer Sim'in 2 arkadaşı varsa, 7 arkadaş gerektiren bir seviyeye çıkmazsınız.

Son olarak da Sim'inizin yaptığı işte başarılı olması gereklidir ki bunun için de ruh halinin iyi olması lazımdır. İşe gitmeden önce Sim'inizin tüm ihtiyaçlarını karşılamamanız, örneğin uyanıktan sonra duş almadan, karnını doyurmadan, belki kısa bir kestirmeye izin vermeniz kendisini iyi hissetmesini sağlayacak ve işteki performansını önemli ölçüde etkileyecektir.

Eğer bir üst kariyer basamağı için gereken nitelikleri sağladığınızda, işten eve geldiğiniz-

de terfi haberini alabilirsiniz. Bunun gerçekleşmesi bir iki gün de alabileceğinden, haber gelene kadar iyi ruh halinizi devam ettirmeyi unutmayın.

İŞ YERİNDEKİ SORUNLAR

Eğer Sim'iniz iş yerinde kötü performans gösterirse terfisi geri alınabilir, hatta işten bile

atılabilir. Bu durumun meydana gelmesindeki iki temel sebep işe geç gitmek (veya gidememek) ya da kötü ruh halı içindeyken iş yapmaya çalışmaktır. Eğer mevkiiiniz azaltılırsa yine gerekli çalışmaları yaparak bir üst kademeye çıkabilir ve kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ancak eğer kötü ruh halinizi düzeltmekte başarılı olamazsanız düşüğünüz kariyer basamaklarının sayısını birle sınırlı kalmayabilir.

Eğer performans göstergeniz dib'e vurursa veya hasta olmadığınız halde işe iki gün üst üste gitmezseniz, kovulursunuz. Bu durumda o işteki eski kariyer konumunuza yeniden ulaşabilmeniz çok zor olacaktır. Yeniden iş aramanız ve kovalduğunuz kariyer yolunda uygun bir iş bulmanız gereklidir. Bulduğunuz iş eski konumunuzdan en az iki basamak aşağıda olacaktır.

Hamilelik ve Bebek Oluşumu

Oyunun ilk Sims'ten ayrılan öğelerinden biri de bebeklerin dünyaya geliş şekilleri. Eski Sim'lerde Sim'leriniz öpüşünce bile bebek istiyor musunuz diye sorular ve bebekler adeta leylekler tarafından getirilirdi (Livin' Large'de yataka oyun adı altında bir adım ileri gidilmişti ama onu da geçiyoruz). Artık bebek sahibi olmaya giden yolda daha fazla adım atmanız mümkün. Yalnızca ilk adımı atmakla kalmayacak, hamilelik sırasında dikkat etmeniz gerekenleri de öğreneceksiniz.

HAMİLELİKTEN ÖNCЕ

Bebek sahibi olmaya karar vermeden önce şartların uygunluğunu sağlamanız, ilerisi için



size büyük fayda sağlayacaktır. Öncelikle bebek sahibi olmak için mali durumunuzun kötü olmaması gereklidir. Bebeğin ihtiyaç duyacağı şeylerin satın almak için harcayabileceğiniz en az 5000 Simoleon'u bir kenarda biriktirmelisiniz. Ama işi garantiye alalım diyeysanız 7500–10000 arası paranız olmadan bebek sahip olmaya kalkışmayın. Bebeği beslemek için buzdolabındaki yemekleri kullanmanız gerekeceğinden yemek masraflarınız yüksek olacaktır. İlk başlarda almanız gereken beşinci ardından, kısa bir süre sonra ona kendi odasını verme imkânını da yaratmalısınız.

Oyundaki dadi servisini telefonla çağrılabilirsiniz ama bunun da malieteti az olmayacağı (10 simoleon + saat başı 15 simoleon). Ancak masrafın yanı sıra, bebeğinizle kendiniz ilgilensiniz kazanacağınız puanlar da daha fazla olacaktır. Özellikle Sim'inizin tutkusunu Aile ise, kesinlikle dadi tutmamalısınız.

HAMİLELİĞE HAZIR MISİNİZ?

Eğer bebek sahibi olacak Sim'lerden biri erkek, diğeri bayan ise öncelikle bu iki Sim'in aynı yataktaki yatakları gereklidir. Aynı yataktaki olduklarında kullanabileceğiniz komutlara bakarsanız şunları göreceksiniz: Cuddle, Make Out, WooHoo, Try For Baby. İşte bu sonuncu seçenek bebek sahibi olmanın anahtarıdır. Bu seçenek seçtiğinizde Sim'leriniz yorganın altına girecekler, bir süre tepindikten sonra ortaya çıkacaklar ve Fun değerleri oldukça yükselmiş olacak. Artık bebek beklemeye hazırlısanız demektir.

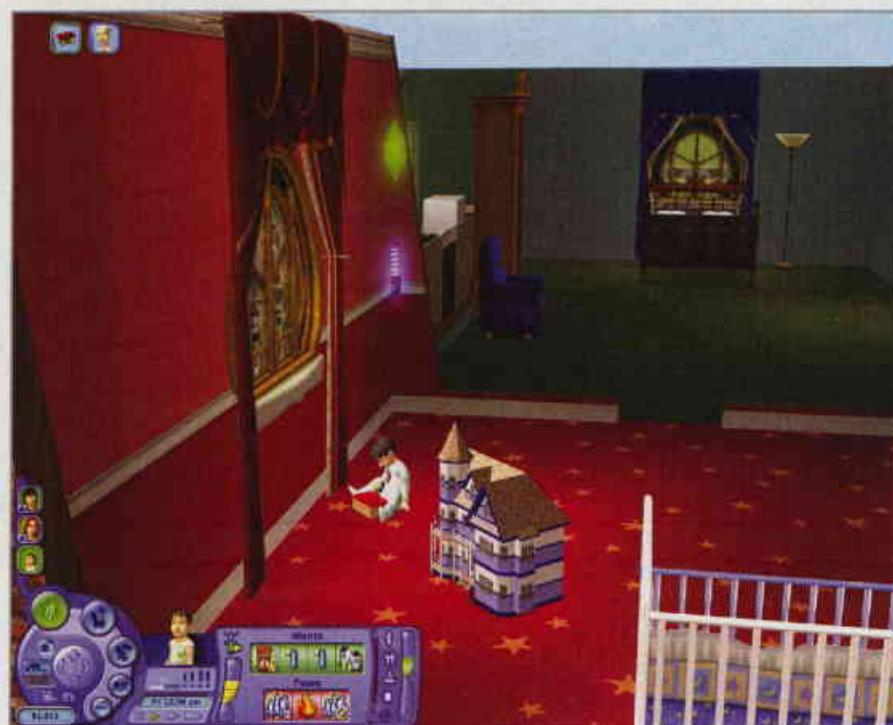
HAMİLELİK SIRASINDA

Hamilelik süresi ufak da olsa farklılıklar gösterse de yaklaşık olarak 9–10 Sim günü içerisinde hamilelik sonlanacak ve bebek dünyaya gelecektir. Oyunda hamileliğin üç aşaması bulunur ve bunlar size minik ara demolar şeklinde gösterilir. Hamile bayanın karnı büyündükçe, ruh hali dalgalandırmalar göstermeye başlayacak ve ihtiyaçları artacaktır.

İlk aşamada Sim'iniz sabahları kendini hasta hissedeecek ve midesi sıkça bulanacaktır. Karnı büyüyen Sim'inizin yürüyüşü de değişecektir. Bu esnada Sim'ınız hamile giysileri giymeye de başlayabilir. Bundan sonra Sim'inizin karnı şişmeye devam edecek ve en sonunda doğum gerçekleşecektir.

Hamile Sim'lerin Energy, Bladder ve Hunger ihtiyaç seviyeleri daha hızlı azalmaya başlar. Bu durum kendisini özellikle son aşamalarda iyice ortaya koymaktadır. Doğuma yaklaşıkça hamile Sim'in Fun ve Hygiene ihtiyaçlarını karşılamamanız zor olabilir. Yine de onları rahat ettirmek ve eğlendirmek için elinizden geleni yapmalısınız.

Hamile Sim'ler mızmızlaşalar da üzerlerini



teklidiğinizda onlarla yapabileceğiniz yeni etkileşimler olduğunu göreceksiniz (pastada Pregnacy başlığı altında). Başka bir Sim'in karnını ovmasını sağlayabilir veya bebek tekmeliyor mu diye dinleyebilirsiniz. Tabii bunları yapabilmeniz için hamile Sim'in ruh halinin iyi olması gereklidir, aksi halde tersleneceğinizi unutmayın.

DOĞUM

Hamileliğin sonunda yeni bir demo girecek ve Sim'inizin karnını tutarak inlediğini göreceksiniz. Sim seçimi oku yıldızlar eşliğinde ikiye böülünecek ve anne Sim'in kucağında bebeği göreceksiniz. Demonun ardından bebeğe yeni isim vermeniz gerekecektir. Doğumun ardından anne babanın ruh halleri Platinyum seviyesinde olacaktır, bundan faydalananmaya çalışın. Ancak bu durumun yalnızca ilk doğumlardan gerçekleşeceğini de akılınızdan çıkarmayın.

BEBEK BAKIMI

Öncelikle bebeğiniz bir beşik almanız gereklidir. Bunun yanında etrafta kirli bezlerin birikmesi için bir alt değiştirmeye masası da önemli bir eşyadır. Odaya göre eşyalar kategorisinde oyuncak ayı simgesi altında bebek eşyalarını bulabilirsiniz. Bu aşamada oyuncak almanızı gerekmektedir, çünkü oyuncakla oynayabilmek için bir haftalık olması gerekecektir.

Bebekle etkileşimleriniz bu aşamada büyük önem taşımaktadır. Bebeği kucağınıza alıp okşayabilir, onunla oyunlar oynayabilirsiniz. Eğer Sim'inizde kirli bez korkusu ortaya çıkarırsa, mümkünse bu işlemi evdeki diğer bir Sim'le yaparak tutku puanı kaybını engellemeye çalışın. Bebek bakımıyla Aile tutkusunu

olan bir Sim'in ilgilenesmesi bebek ve Sim açısından çok daha faydalı sonuçlar doğuracaktır. Bebeğinizi arada bir yıkamayı da unutmayın :)

Bebek Sim'lerin ihtiyaçları, yetişkin Sim'lereinkinden pek farklı değildir. Bebekler bir seye ihtiyaçları olduğunda bunu ağlayarak bildirirler, sorunun ne olduğunu bulmak da Sim'inizin yapması gereken bir iştir. Bazı sorunları anlamak diğerlerine nazaran daha kolaydır, örneğin bebeğin bezinden yeşil duman çıkyorsa altının değişmesi gerekiyor demektir.

Bebeğiniz bir haftalık olduğunda doğum günü olacak ve bebekliğinin bir sonraki aşamasına geçilecektir. Yine yıldızlı bir animasyonun ardından bebeğiniz seçilebilir bir karakter haline gelecektir, bundan sonra isteklerinizi direkt onun üzerinde uygulayabilirsiniz.

Sims 2, The Sims'e oranla çok daha fazla serbestlik ve kontrol imkânı sunuyor. Oyundaki tüm özellikler bu şekilde ayrıntılı açıklamaya kalksa dergi tamamen bu oyuna adamamız gerekiyordu. Oyunun kılavuzunun bile ne kadar dolu olduğunu düşünürsek, daha değiinememişimiz birçok konu olduğunu söyleyebiliyoruz. Yine de oyundaki gidişatinizi etkileyebilecek en önemli konularda size yardımcı olmaya çalıştık, bundan sonrası size kalmış.

Ama eğer dijorsanız ki biraz daha yardımcı olun, bir türlü para ayarını tutturamıyorum, güzel eşyalar alamıyorum, evde çoluk çocuk aç bekliyor; o halde oyun sırasında CTRL + SHIFT + C tuşlarını basarak hile penceresini açın ve 50000 Simoleon için Motherlode, 10000 Simoleon için Rosebud, 1000 Simoleon için ise Kaching yazın. Bu kadar yeter, öyle değil mi?

Eser Güven

PC hilekar

Yayincılıkta bir ilk! "Hilem olur musun?" isimli yeni oluşumda, oyunlara oyuncular bir evde oturacak ve olan biteni izleyen hilelerden en şanslısı, seçeceği oyunun hilesi olma şansını yakalayacaktır.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

4. Görevdeki Hata Tek kişilik "Campaign" modunda en yakınındaki Ork kampını yok etmeden önce, ikinci bir HQ kurarsanız, "Fatal Scar Error" şeklinde bir hata mesajı görüp, oyundan atılabırsınız. Bunu önlemek için ilk önce yakınındaki Ork kampını yok edin ve ikinci bir HQ kurabileceğinize dair mesajı alın. Bu hatanın çözümü THQ'nun teknik servisi tarafından onaylanmıştır.

Bölüm seçme Oyunu yüklediğiniz klasörden, \dawn of war\profiles\w40k\singleplayer\campaign\state1 klasöründe ilerleyin ve 'campaignstate.lua' dosyasını bulun. Bu dosyayı bir metin editörüyle açın ve maxmission = ile, scenario = satırlarının karşılığında sayıyı istediğiniz bölümün sayısıyla değiştirin. Örnek: maxmission = 8, scenario = 8. Bu sayı en fazla 11 olabilmektedir.

EVIL GENIUS

Oyun sırasında 'humanzee' (tırnak işaretleri olmadan) yazarak hile modunu çalıştırın.

"Mission Successful" yazan bir mesaj alacaksınız. Daha sonra hile modunu kapatmak için oyundan çıkmak ve yeniden başlatın. Artık aşağıdaki hileleri oyun içerisinde kullanabilirsiniz.

Kod	Sonuç
CTRL + T	Tüm tuzaklar
CTRL + C	100.000\$
CTRL + A	Her hizmetkardan bir tane daha
CTRL + O	Tüm eşyalar
CTRL + S	Patlamayı/Hava saldırısını çalıştırır
CTRL + M veya N	Evrensel kaosu açar/kapar

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Çıplak modu Oyunu bir kez bitirin. Daha sonra bardan "Everybody Naked!"'ı satın alın. Bu gizlilik 269 "Secret Token" tutmakta ve Extras bölümünün Bonus Options seçeneğinden açılabilmektedir.

Resimler Nice Street'te geniş altın kapılardan



geçip, sağdaki kapıya ilerlerseniz bir Mohawk göreceksiniz. Bu Mohawk Naughty1, Bonus Art 2 ve Loading Screen 2 resimlerini satmaktadır.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Jedi Kahramanı öldürme Bir Jedi'ı hızla öldürmek için o bölümü Starfighter'larla oynayın ve Starfighter'ı Jedi'ın üstüne indirin. **Sınırsız sağlık ve cepheke takımı** Bir tazelenme deposunun yanında durun, çökün veya yatın. Elinize de bir tetikçi tüfeği alın ve ateş etmeye devam edin.

Kamino hikayeleri Historical Campaigns: Clone Wars'da Kamino görevinde Kamino-Assault'u bitirin.

Geonosis resimleri Historical Campaigns: Clone Wars'da Geonosis görevinde Geonosis-Battle'ı bitirin.

Tatooine konzept çalışmaları Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Siege of Mos Eisley görevinde Tatooine-Siege'ı bitirin.

Yavin konzept çalışmaları Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Yavin 4 – The Fall of Yavin 4 görevini bitirin.

SW: Battlefront resimleri Historical Campaigns: Clone Wars'da Kashyyyk – Aggressive Negotiations görevini bitirin.

Naboo resimleri Historical Campaigns: Clone

Wars'da Theed görevinde Naboo-Rebellion'ı bitirin.

Silah ve robot resimleri Historical Campaigns: Clone Wars'da Rhen Var – Mountaintop Defenses görevini bitirin.

Hoth konzept çalışmaları Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Hoth görevinde Hoth-Battle'ı bitirin.

Bespin konzept çalışmaları Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Bespin-The Liberation of Cloud City görevini bitirin.

THE POLITICAL MACHINE

Daha fazla para Oyun sırasında CTRL + M tuşunu basın ve anında 5 milyon dolar kazanın.

Eyaletleri koşturma Oyun sırasında CTRL + R tuşuna basın ve eyaletlerin normalde desteklediği adaya toplantılarını sağlayın.



ROME: TOTAL WAR

(-) tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin. Aşağıdaki hilelerin çoğu Campaign başına sadece bir kez girilebilir ve bazı hileler bir diğerinin çalışmasını engelleyebilmektedir.

Kod Sonuç

bestbuy Üniteler %10 daha ucuz olur

jericho Duvarlar çatlar

add_money # # yerine istediğiniz para miktarını yazın

add_population Y X Y yerine içini doldurmak istediğiniz binayı, X'e de nüfus sayısını yazın

auto_win attacker/defender Saldırı veya saldırıcı uğrayan bir sonraki savaşçı otomatik olarak kazanır

toggle_fow Sisi kapar/açar

move_character Z X,Y Z ismindeki karakteri X,Y koordinatına ışınlar

invulnerable_general karakterismi Karakter ismi yerine generalinizin ismini yazın ve bir sonraki savaşta ölümsüz olsun

season summer/winter Mevsimi yaz veya kış yapar



PSX hilekar

Siz o önünezte çıkan korkunç yaratığı geçmek için hile yapabiliyorsunuz da, biz yazılar yetişsin diye neden hile yapamıyoruz? Cevap bekliyorum!

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

4. boyut zorluk derecesi Battle Collection'in %70'ini veya daha fazlasını toplayın.

Cave of Trials zindanı Oyunu bitirin. Böylece özel, 10 bölümük bir Boss zindanı açılacak.

Full Auto modu Battle Collection'in %95'ini veya daha fazlasını toplayın.

Battle Collection'in %60'ını veya daha fazlasını toplayın.

Universe zorluk derecesi Battle Collection'in %30'unu veya daha fazlasını toplayın.



Sonsuz cephe: Ugly Dark Heated Orange Quaff

Ölümsüzlük: Uber Taint Joad Durf Kwis

Patlayan düşmanlar: Dodge This Moist Pimp

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Pro Bails 1 Videosu Classic modunu bitirin.

Pro Bails 2 Videosu Story modunu %100'le bitirin.

Call of Duty askeri Story modunu Sick zorluk derecesinde bitirin.



şişeleri topladıktan sonra Cabin Crimes görevinde kasa şifresi olarak 129'u girin.

Rage Bomb cihazı Beşinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Stealing Voices görevinde kasar şifresi olarak 969'u girin.

Shadow Power cihazı Sekizinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Murray ve Sly'ın birlikte çalıştığı görevde kasa şifresi olarak 725'i girin.

Insanity Strike cihazı İkinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Boardroom Brawl görevinde kasa şifresi olarak 857'yi girin.

Lightning Spin cihazı Yedinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Laser Redirection bölümünde kasa şifresi olarak 583'ü girin.

Voltage attack cihazı Üçüncü episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Water Bug Run görevinde kasa şifresi olarak 386'yi girin.

HOT SHOTS GOLF FORE!

Aşağıdaki kodları ilgili hileyi açmak için kulenanın.

Pin Hole Club'ı açma: DGHFRP

Western Valley CC'yi açma: LIBTFL

Caddle Mochi'yi açma: MYPWPA

HSG müziğini açma: PAJXLI

Minigolf 2'yi açma: Minigolft 120 puan kazanın

GİZLİ KARAKTERLER

DOGI (VS. modunda): PURIN'i 4 puan farkla yenin

FURUKON ve NINA: MARION'u yenin

BEIDA: REIRA'yı yenin

BURONZO ve SHA-KU: MASASHI ve SHIRUBA'yı yenin

GARU-Da: SAKURA'yı yenin

HITOMI ve SAKURA: PURIN ve GÖNZDÜ'yu yenin

KU-GA ve REIRA: GUROIRA'yı yenin

MARIÓN: BURONZO'yu yenin

MUSASHI: GARU-DA'yı yenin

RIN: HITOMI'yı yenin

RO-ZU: KU-GA'yı yenin

SHIRUBA: RIN'ı yenin

JAK: JAK'ı yenin

STAR WARS BATTLEFRONT

Tüm gezegenler Tek kişilik oyunda, Historical Campaigns'den oynamak istediğiniz çığı seçin. Gezegen seçme ekranına geldiğinizde Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın. Artık sağa veya sola basarak istediğiniz gezegeni seçebilirsiniz.

Resimler ve konsept çalışmaları Battlefield'ta yer alan gizliliklerin açılma yöntemi PC surumuyle aynı. Dolayısıyla PC hilelerindeki yöntemleri burada da uygulanabilirsiniz.

BLOODRAYNE 2

Aşağıdaki hileleri hile menüsünde girin.

Sonsuz öfke: Pimp Reap Dark Dark Muse

Tüm güçler: Blank Ugly Pustule Eater



X-MEN LEGENDS

Xtreme kostümler Ana menüde sırasıyla Yukarı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı ve Start tuşlarına basın.

SLY 2: BAND OF THIEVES

Knockout Dive cihazı Birinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Bug Dimitri'nin ofisinde kasa şifresi olarak 231'i girin.

Long Toss cihazı Dördüncü episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Train Hack görevinin yakınındaki binadaki terminalerde şifre olarak 248'i girin.

Music Box cihazı Altıncı episode için tüm



DÜNYANIN MERKEZİNE YOLCULUK

SF 110



İNCELEME

SF III



İNCELEME

- Yeni yıla doğru yaklaşırsanız arkadaşlarınız için hediye almayı düşünüyorsanız şimdî doğru zam.
- Şüttur bir saniye..
- Evet ne var.
- Yanlış giriş kullandın arkadaşım. Yılbaşı hediyesi muhabbetini Aralık sayısında yapıcaksın?
- Hayda neden ki?
- Yılbaşı aralıkta da endan.
- Kasım'dan alıp bir kenara koysalar olnaz mı?
- Hayır yılbaşı sahşini düşüreceksin.
- Ha ok. Yılbaşına daha var arkadaşlar, bu yüzden donanım almak için gelecek aylı bekleyin.
- Hüüopp ne diyon kardeşim sen?
- Almayın diyorum iste, yılbaşı satışını düşmesin diye.
- Kasım'da aç mı katalım. Ne biçim konuşuyon sen?
- Manyak mınsın bie! Hem sana ne benim dergim ne istersen yazarım, hem kimsin lan sen!
- Lafına dikkat et donanım mafiyasıyız biz.
- Siz?
- Ben ve kuzenlerim, 8 kişi.
- Anladım kardeşim. Bu ay sayın okuyucular, ne haliniz varsa görün. Ben birşey demiyorum.
- Deme zaten oturdugunuz yerden para alın.
- Adsfstjkjfkll

NVidia'nın Silikon Vadisi'ndeki genel merkezini gezdik, en üst düzey yetkililerini terlettik. Üstelik dayak yemeden geri dönmeyi de başardık. İnanmazsanız okugun da görün.

SF 108



SF 106

HABERLER Taşınabilir video cihazı, hava durumu veren saat veya seramik mercekli bir kamera anlaşılabılır. Ama Fatal1ty anakartları görmeyin, akıl almadır bir ürün.

SF 108

DÜNYANIN MERKEZİNE

YOLCULUK NVIDIA'nın Silikon Vadisindeki genel merkezini gezdik, en üst düzey yetkililerini terlettik. Üstelik dayak yemeden geri dönmeyi de başardık. İnanmazsanız okuyun da görün.

SF 110

İNCELEMELER

TEKNİK SERVIS Geçen ay pili biten Savaş bu ay haberler ve incelemelerde son kez dergimizi şenlendirdikten, servisimizi teknisyeni yeniden Tuğbek

SF 115

DONANIM PAZARI Siz mafya bozutusuna bakmayın Donanım Pazarı burada, seçin beğenin alın.

Mobil Film Keyfi

MP3 çalarla bugüne dek müziğimizi yanımızda taşıyabiliyoruk. Creative'in yeni ürünü Zen PCM ile artık filmleri de kolayca yanınızda taşıyıp izleyebileceğiz. 2004 yılı CES fuarında yılın ürünü ödülünü kazanan Zen PCM aynı zamanda Microsoft tarafından destekleniyor ve doğal olarak da Windows Mobile işletim sistemini kullanıyor. Dahili hoparlörleri ve 3.8 inch, 320 x 240 piksel çözünürlükteki renkli LCD ekranı ile her ortamda film izlemeyi mümkün kılan ürün 20GB'lık kapasitesi ile de çok sayıda filmi yanınızda taşımına olanak sağlıyor. Bilgisayarınıza USB 2.0 ile bağlanan Zen PCM'i aynı zamanda televizyonunuza bağlayabilmeniz de mümkün. Pili ile beraber 340 gram ağırlığındaki ürün ile 7 saat kesintisiz film izlenebiliyor veya 22 saatlik müzik dinlenebiliyor. Ancak evlerimizdeki DVD koleksiyonlarını Zen PCM de izleyebilecek format dönüştürmek ise biraz zaman alan bir işlem olacağa benzıyor. Bu sorunu öngören Microsoft ise şu an 1200'den fazla filmi internet üzerinden indirmenizi sağlayan CinemaNow ile bağlantıya geçti. Bu sayede kullanıcılar 3.8 inch'lik ekranından izlenebilecek şekilde formatlanmış WMV filmleri internet üzerinden satın alabilecek veya kiralayabilecekler. x



ATI Hala Önde

Futuremark, 3DMark05'i geçtiğimiz ay piyasaya sürdü. Şu an için Futuremark'ın puan karşılaştırma sonuçlarında ilk sıralarda ATI Radeon X800 XT Platinium Edition kullanan sistemler görünüyor. Biz bu haberi yaparken Intel Pentium 4 (5066MHz) ve ATI Radeon X800 XT PE (810MHz / 661MHz) bir sistem 8476 puanla ilk sırada bulunuyordu. Bu test ile ekran kartlarını sınamak isteyen bazı oyuncuların hedefleri kırıkkınlığına uğrayabilirler çünkü test için önerilen minimum sistem gereksinimi bile pek çokumuzu ekran kartımızı yenileme zamanının geldiğini hatırlatacak cinsten: 2GHz işlemci, 512MB RAM, DirectX9.0 uyumlu 128MB RAM'lı ve en az PixelShader 2.0 özelliğine sahip olan bir ekran kartı.

En Büyük LCD TV

Sharp, Aquos ürün ailesine dahil olan ve dünyanın en geniş ekranlı LCD TV'si özelliğini taşıyan yeni 65 inch'lik (165 ekran) LCD TV'sini duyurdu. Dev ekranı ve 6,2 Megapiksellik (1920 x 1080) çözünürlüğü ile HD TV keyfini maksimumda yaşatan televizyon 2005 yılı içerisinde sahra sunulacak. Sharp, Aquos 45" LCD TV'nin 7000 dolarlık fiyatından sahidi

düşünlürse, 65° bu modelin 10.000 dolar gibi bir fiyat ile satışa sunulması bekleniyor.

AMD'ye PCI Express Desteği

Intel'in PCI Express destekli 925X, 915G, 915P, 915GV ve 910GL çipsetlerinin ardından AMD destekli PCI Express çipsetleri de yavaş yavaş piyasaya çıkmayı başlıyor. Ekran kartı piyasasında kıyasıyla karışan ATI ve NVIDIA

cipset alanında da sıkı bir rekabet içerisinde. NVidia'nın yeni nForce 4 cipseti ve ATI'nın RX480 ve RS480 IGP cipsetleri PCI Express'i destekliyorlar ve AMD Athlon 64/FX/Opteron işlemcileri ile uyumlular. RS480 cipseti aynı zamanda Raden 9600 tabanlı bir entegre ekran kartı da içeriyor. NVidia ise 3 farklı nForce 4 cipseti sunuyor piyasaya: nForce 4, nForce 4 Ultra ve SLI teknolojisini

destekleyen nForce 4 SLI, ATI ve NVIDIA'nın bu alandaki rekabefinde sonuc ne olur bilinmez ama AMD'nin hec durumda kartı rıcarası kesin

128 Öldü, Yaşasın 256!

Bu aralar ADLS hat almayı düşünen arkadaşlara Türk Telekom'dan müjdeli bir haber var. Türk Telekom'un, ADLS tarifelerinde yapmış olduğu değişiklik TelekomünİKasyon Kurumu tarafın-

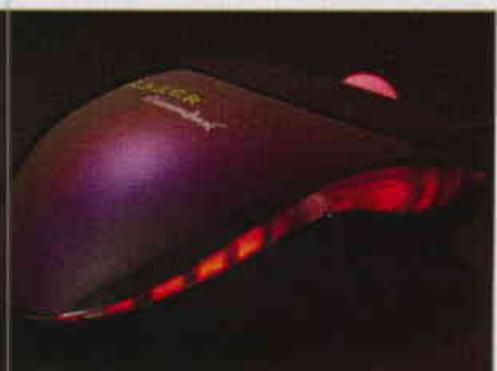
Swatch'tan "Paparazzi"

Swatch'un yeni teknolojik saatı "Paparazzi", Swatch CEO'su Nick Hayek Jr, Bill Gates ve D.C.'de içimizi yakan Mischa Barton'un katılımıyla New York'ta tanıtıldı. İsviçreli saat firması Swatch ve yazılım şirketi Microsoft'un ortaklığıyla üretilen saat kablosuz veri alışverişine olanak sağlıyor. Microsoft'un Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'da verdiği MSN Direct servisi ile kullanıcılar satın aldığı özel saat-

ler aracılığıyla hava durumu, borsa bilgileri, haberler, maç sonuçları ve günlük fal bilgilerini saatlerinin ekranından takip edebiliyorlar. Ayrıca MSN Mesenger'dan mesaj alabiliyor. Bunların yanı sıra saat yerel FM istasyonlarını da dinlemeye imkân sağlıyor. Şarj edilebilir Li-Ion pil ile üç günlük bir kullanıma sahip olan saatin satış fiyatı ise 150\$. "Ne bildiğiniz kadar, ne zaman bildiğiniz de önemlidir" sloganı ile pazarlanan Swatch Paparazzi canlı ve göz alıcı dört farklı renk seçenek ile satılacak. x



Razer is Back



İlk olarak, bu ay içinde ay San Francisco'da düzenlenen World Cyber Games finallerinde tanıtımı yapılan oyun faresi Diamondback 1600 sahip olduğu gelişmiş optik teknolojisi sayesinde 1600dpi'lik yüksek bir çözünürlüğe sahip. Razer firması tarafından üretilen fareler yedi adet programlanabilir tuş ile donatılmış. Birçok oyun sevherin kontrol konusundaki hassasiyetine çare olabilecek fareler 60 dolarlık fiyat ve iki farklı renk seçenek ile satışa sunuldukları. x

A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

dan onaylandı. Yeni tarife göre 128/32 Kbps hızı kaldırılırken, 256/64 Kbps hızlık ADSL bağlantılı ücreti 20 milyonluk bir indirimle aylık 49 milyon TL oluyor. Diğer hızlarda ise aylık kullanım ücretleri 10'ar milyon ucuzlayacak. 512/128 Kbps 99 milyon TL, 1024/256 Kbps 169 milyon TL, 2048/512 Kbps'lik bağlantı ise aylık 269 milyon TL oluyor. Tüm hızlar için bağlantı ücreti ise 59 milyon TL olarak belirlenmiş. Ayrıca yeni eklenen bir tarife ile de kullanıma göre ücretlendirme yapılmıyor. Bu tarifeye göre aylık ücreti 29

milyon TL olan 256/64 Kbps hız ile 3 GB download kapasitesi olan ve aylık ücreti 49 milyon TL olan 512/128 Kbps hız ile 5 GB download kapasitesi olan iki farklı seçenekten biri tercih edilebiliyor. Bu kotaların üzerine çıktıığı zaman ise her MB için 10.000TL ödeme yapılmıyor. Aboneler, yeni fiyatlandırma gecilmesi ile beraber, sınırsız erişim seçenekleri veya kullanıma bağlı erişim seçeneklerinden birisini seçebilirler. Yeni tarifeye ne zaman geçileceği konusunda kesin bir tarih belirtilmemiş ancak muhtemelen siz bu

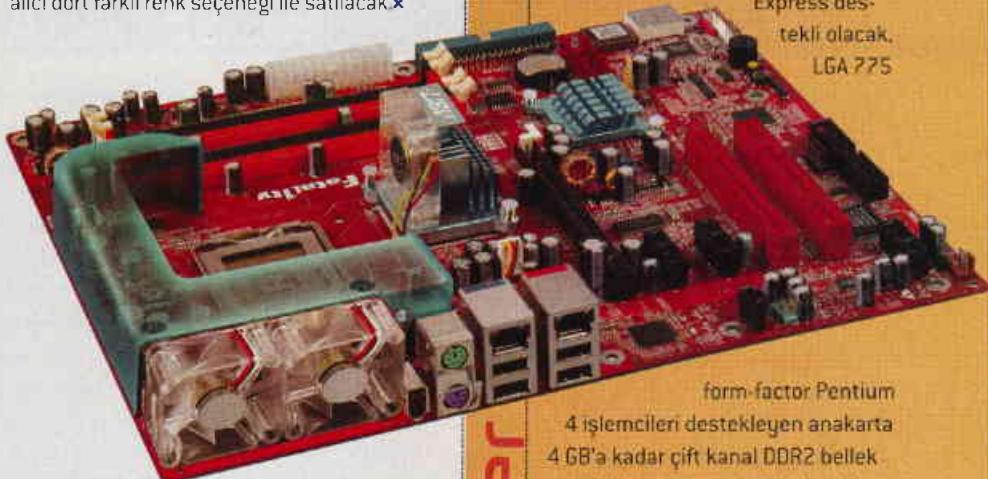
sahıfları okurken Türk Telekom'un internet sitesindeki fiyatlar da güncellenmiş olacak.

Giriş Seviyesine Takviye

NVIDIA'nın giriş seviyesi GPU'su olan FX5200'lerin yerini alacak olan yeni GPU'su GeForce 6200 artık piyasada. Shader Model 3 desteği de olan DirectX 9 destekli GPU 128 bit'lik bellek arayüzü kullanıyor. SLI çoklu GPU teknolojisini destekleyen GeForce 6200'ün PCI Express desteği var. x

Fatal1ty Anakartlar

ABIT'in özellikle oyun tutkunlarına yönelik olarak tasarladığı üst model anakart serisi Fatal1ty'nin ilk temsilcisi Fatal1ty AA8 olacak. Sistemlerin sınırlarını zorlamaktan hoşlanan bilgisayar kullanıcılarının ihtiyaçlarını fazlaıyla karşılayacak olan Fatal1ty AA8, i925XE çipseti, 1066MHz FSB, 533MHz DDR2 ve PCI Express destekli olacak. LGA 775



form-factor Pentium

4 işlemcileri destekleyen anakarta 4 GB'a kadar çift kanal DDR2 bellek takılabilir. Dört adet SATA ve bir adet PATA-100, bir adet PCI Express x16 portu, iki tane PCI Express x1 yuvası, iki adet PCI yuvası, Dual LAN, sekiz tane USB 2.0 portu ve 3 tane de FireWire portu bulunuyor. Fatal1ty AA8'de, anakartta gelişmiş sogutma çözümleri bulunmasının yanı sıra sistem bilgilerini sürekli takip etmemizi sağlayan 3rd Eye da unutulmamış ve Fatal1ty gaming panel eklenmiştir. Limitsiz overclock seçenekleri vaat eden Fatal1ty anakartlarının yanı sıra şirket Ati ve Nvidia GPU'lu üst sınıf Fatal1ty ekran kartları da üretmeyi planlıyor. x

haber haber haber

DÜNYANIN MERKEZİNE SEYAHAT

NVIDIA'nın Silikon Vadisindeki genel merkezini gezdik, en üst düzey yetkililerini terlettik.

Bu sene WCG'nin en büyük sürprizi basın için NVIDIA'nın San Jose'deki genel merkezine bir gezi düzenlenmiş olmuştu. Böylece bu teknoloji üssünü gezip birinci ağızdan sorularımızı sunma şansı bulduk. San Fransisco'dan yarım saat uzaklıktaki Silikon Vadisi aslen çayır çimene yayılmış 2-8 katlı binalardan ibaret. Yani hiç de Disneyland'a veya uzay şehrine benzemiyor. Ama bu yarım saatlik yolculüğün ardından ulaştığımız NVIDIA'nın merkezi tam anımlıyla bir uzay gemisini andırıyor.

Kayıtlarımız alınıp binaya girince içerde bizi NVIDIA'nın CEO'su yani en üst düzey ismi Jen-Hsun Huang bekliyordu. Samimi bir merhabalaşmanın ardından Jen bize NVIDIA'nın vizyonunu anlatmaya başladı. Bugünlerde hemen her firmanın ağızından düşmeyen "yeni platformlara açılmak" NVIDIA'nın da bir numaralı gündem konusu. Bu yüzden NVIDIA cep telefonları ve ev eğlence sistemleri için de 3D hızlandırıcılar ve kartlar üretmeye hazırlanıyorlar. Jen'in bu konuşmasının ardından sorulara geçildi. Daha kapının girişinden sıyrılmemek için burada bir soru sormamayı tercih ettim. Ama kimse de soru çıkmayı da Jen ile GPU'lardan sorumlu Steve kendi arasında kaynatmaya başlayınca dayanamayıp ilk soruyu yolladım; "Yeni pazarlara girmeyi düşünüyor musunuz, mesela güç kaynağı üretmek gibi bir planınız var mı?". Dilin kemiği yok işte, hem

ters, hem de kinayeli sor birinci dakikadan. Tabi herkes gülerken Jen önce şaşırıp ardından ekran kartlarının güç tüketimini savunmaya başladı. Ona göre NVIDIA ekran kartları aslında ATI'lardan daha fazla güç tüketmiyor. Evet, 6800 serisi çalışmak için iki ayrı molex gereklidir. Ama NVIDIA'nın bu tercihi yapmış olmasının sebebi ekran kartını overclock yapmak isteyen kullanıcılar için hareket alanı sağlamak. Gerçi transistör sayılarındaki büyük farktan dolayı X800'ler ile 6800'lerin aynı güç tüketimine sahip olduğunu söylemesi hiç inandırıcı değil. Ama yine de iyi savunma.

LABORATUARLAR

Benim kıl sorum soru cevap bölümünü bitirince tek tek binaları ve laboratuarları gezmeye başladık. Fotoğraf çekmek yasak olduğu için ne yazık ki laboratuarları ancak anlatabiliyorum. Aslında işe NVIDIA'nın nasıl çalıştığını başلامalı. Bu merkez ana yönetimin yanı sıra tüm AR-GE çalışmalarının yapıldığı yer. AR-GE üç ana dala ayrılıyor: Tasarım, testler ve yazılım. Tasarım bölümü sanal ortamda kartı son transistöre kadar tasarlıyor. Bunun için çeşitli simülasyonlar yapıyorlar. Daha sonra tasarım IBM'in tesislerinde prototip olarak üretilip merkeze gönderilir. Test ekibi bu prototiplere sayısız test uyguluyor, hatalarını ve performanslarını araştırıyor. Di-

ğer yandan yazılım ekibi sürücüler hazırlıyor. Bu üç grup içinde hemen hemen aynı sayıda mühendis çalışıyor ve merkezde binin üzerinde mühendis var.

Biz Jen'e veda edip tek tek laboratuarları gezmeye başladık. İlk laboratuar Performans Test laboratuvarıydı. Burada temelde bizim ekran kartı testinde yaptığıımız şey yapılıyor. Yani tek ekran kartlarına benchmark uygulanıyor. Ama bizim test sistemi ile kıyaslanınca bir parçacık gelişmiş tabi :). Sonuçta bizimki atölye, onların fabrika.

İkinci durağımız kart testlerinin yapıldığı laboratuvarı. Burada fabrikadan gelen prototipler, hazırlanan kartlara yerleştirilip test ediliyor, düzgün çalışma şartları araştırılıyor. Bu laboratuvarın en interesan yanı önem兹deki bir seride içinde çıkacak olan ekran kartlarının ortalıkta masalarda dolanıyor olmasıydı. Mühendislerde yemekte olduğundan bir parça yeni nesil kartları kurcalama şansı oldu. Ama bu baharda çıkacak ekran kartına dair tek kelime yazacağımı sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Binaya girişe imzalandığım bir belge var ki tek kelime etsem bizim şirketi iflasa götürecek sık bir tazminatı NVIDIA'ya ödemek zorunda kalırız.

Diğer laboratuar GPU'ların test edildiği laboratuvarı ve en büyüğüdür. Ne olduğunu kavramakta benim bile zorlandığım ama her birinin birkaç milyon dolar değeri

olduğu söylence elimi bile sürmediğim test cihazları ile dolu bu laboratuar. Temelde yaptıkları GPU'nun röntgenlerini çekip elektron mikroskoplarıyla incelemek, çalışırken ısı analizleri yapmak, kısacası GPU'nun sağlıklı olduğunu emin olmak.

DATA CENTER

Bu laboratuarlardan gözümüz dönmüş olarak çıkış NVIDIA'nın Datacenter'ına doğru yönelik. Burası aslında binlerce CPU'luk dev bir bilgisayar. Öylesine büyük ki tükettiği gücü karşılamak için yanına kocaman bir trafo binası inşa etmek zorunda kalmışlar. Burada yapılan, GPU'ların sanal ortamındaki simülasyonu. Mühendisler tasarımlarıyla ilgili almak istedikleri verileri sisteme giriyorlar ve binlerce CPU aynı anda çalışarak sonuçları toparlıyor. Bu hesaplamalar o kadar karmaşık ki test sonuçları için terabaytlarca veri alabilen dev depolama sistemleri kurulmuş. Bu akıl alan mekâna girince tek bir şeyin eksikliğini hissediyorsunuz: Kapının kenarında dikiliip her gelene "Welcome to Matrix" diyen bir Morpheus.

AHİRET SORULARI

Gördüklerimizden şaşkınlık atlatmak için toplantı odasına geçip soğuk sandviçlerimizi kemirdik. Şimdi asıl işin eğlenceli kısmı başlıyor. NVIDIA yetkilileri ile soru ve cevaplar. Öncesinde Steve yeni



NVIDIA'nın CEO'su Jen-Hsun Huang bizi çok sıcak karşıladı

SLI teknolojisile ilgili bir sunum izledik. Sira sorulara gelince sahnedeki tüm editörlerin WCG'yi izlemeye gelen normal editörler olduğunu ve ortamda tek donanım editörünün ben olduğum ortaya çıktıktır. Şimdi mühendisler boğazımı sıkıtmak için üzerine çullanana kadar ne sorup ne öğrenmiş bir bakalım. Bu arada sorular ve cevaplar çok uzundu ben özetleyerek geçeceğim.

İlk sorum SLI hakkında. SLI biliğiniz gibi iki ekran kartının birlikte çalışmasını sağlayan bir sistem. Bu sistem sayesinde iki GPU ortaklaşa çalışıyor ve güçlerini neredeyse ikiye katlıyor. Peki, iki kart kullanınca RAM miktarı da ikiye katlanıyor mu? GPU'lardan her biri ekranın bir yanını çizdiğine göre mevcut tüm dokuların bunlara yüklenmesi gerekmiyor mu? Evet her ekran kartı RAM'lerine bütün dokuları yükliyor ve bu yüzden RAM miktarı iki katına çıkmış olmuyor, aynı kalıyor.

Peki o zaman RAM'ler dar boğaz oluşturmuyor mu, GPU gücü iki misline çıkarken RAM yerinde sayınca? SLI'dan tam anlamıyla performans almak için piyasadaki kartların gele-

cekte yapılacak 512MB'lık versiyonları ni kullanmak daha doğru olmaz mı?

Bizim yaptığımız testler performansın büyük oranda arttığını gösteriyor. 512MB'lık iki GeForce 6800 Ultra almak kulağa biraz çilginca geliyor.

Dizüstü sistemler için geliştirdiğiniz MXM'i evrensel bir standart olarak sunuyorsunuz. Ama ATI kendi standardını ortaya koydu ve basın toplantılarında piyasa lideri kimse standardı o belirler demekten çekinmiyorlar. Bu iki standartlık kullanıcılar sorun olmayacağı mı? Aslında bu standardin kararını ne biz ne de onlar verecek. Ürünlerimizi alan HP, Dell gibi büyük OEM üreticiler belirler bunu. Sonuçta onların iki farklı standart isteyeceğini sanmam. Eninde sonunda orta bir yol bulunacak.

MXM'in resimlerinde değiştirilebilir ekran kartı kasanın bir parçasıyla bütünlük olarak görülebiliyordu. O resme bakarak ekran kartı değiştirmek için illa üreticinin ürettiği parçaları almak zorunda kalacağım gibi geliyor bana. Bu sadece konsept bir tasarım mıydı yoksa MXM böyle mi çalışacak gerçekten? Evet MXM'in çalış-

ma yolu bu. Ekran kartınızı upgrde için bilgisayarınızın üreticisine gitmeniz gerekecek.

Cep telefonları için geliştirdiğiniz 3D hızlandırıcının kısa sürede yayınlaşacağını söyleyorsunuz. Ama gördüğüm mobil oyun geliştiricileri böyle bir ürün en az 100 milyon kullanıcıya ulaşmadan oyun geliştirmeyeceklerini söylüyor. Piyasada destekleyen oyun yokken cep telefonu üreticileri neden bu GPU'yu kullanıp fiyatlarını yükseltsinler? Burada bir kısır döngü yok mu? Bunu nasıl aşacaksınız?

Evet burada bir kısır döngü var. Ama mobil GPU'nun birim maliyeti o kadar da yüksek değil ve aynı zamanda telefonda video ve müzik gibi özellikleri de geliştiriyor. Bunun yaygınlaşmasını sağlayacağını düşünüyoruz.

HİLE VAR MI ERMAN HOCA?

GPU üreticilerinin oyun tasarımcılığı yakından çalışması oyunların gelişiminde önemli bir katkı elbette. Ama diğer yandan benchmark skorlarının güvenilirliğini de azaltmıyor mu? id Software ile yıllardır yakın ilişkili içerisindeşiniz ve 6800 sonunda X800'ü ezip geçti. Ama önumüzdeki ay Half-Life 2 çırıp da bu sefer X800, 6800'ü geçerse bu sonuçların güvenilirliğine kim inanacak? Daha bu ay Crytek ile görüşürken bunu sordum ve kendilerinin hiçbir ekran kartı optimizasyonu kullanmadığını ama diğer yandan id ve Valve'in yaptığıni etik

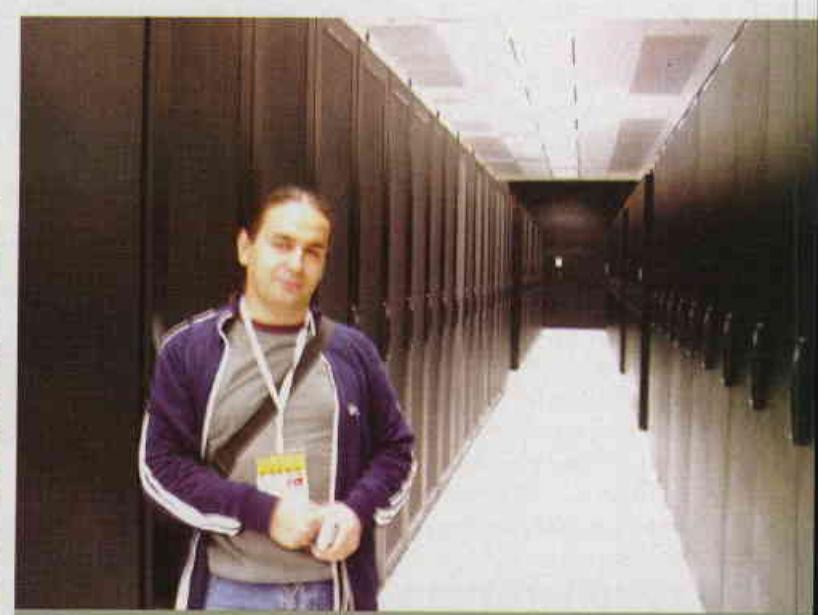
bulmadıklarını söyledi. Biz sadece oyuncuların gelişimi için yardımcı oluyoruz firmalara. Bu tip hilelere başvurmuyoruz. Doom III'de de hiçbir optimizasyon yok. 6800 ile çok daha iyi bir kart ürettik, çok daha yeni teknolojileri destekliyoruz ve rakibimize göre çok daha hızlıyız. Bu kadar basit. Bunun altında bir şey aramaya hiç gerek yok.

İşte burası sınırların gerildiği an. Yaklaşık bir saat kadar bir birenden daha sıvı sorular gelince (ki soruların ancak yarısını kırpıracak sıyrırdırdım) Steve sinirden biraz kızardı ve gerilim arttı. Böylece bu soru cevap seansı da soğuk bir havayla bitmiş oldu. Ama salondan çıkar çıkmaz kucaklışa birbirimizin gönlünü almayı ihmal etmedik.

Otogüsümüz NVIDIA'nın merkezinden çıkışken bunca yıllık donanım geçmişimin en çarpıcı deneyimini yaşadığımı fark ettim. Her şeyden önce NVIDIA çalışanlarının sanılanın aksine sıcak ve cana yakın kişiler olması, CEO'larının dahi mütevazılığı şaşırtıcıydı. İçerideki teknolojik şokun ise ancak etkisinden çıktıktır. Geceleri bazen uyanıp "O siyah kutular neydi acaba, sorsayıdım keşke" dediğim oluyor.

—Tuğbek Ölek

NVIDIA'nın merkezi tam bir mimari harikası!



Burası da Matrix. Arkadaki her kapının ardında 48 ayrı CPU barındıran bir sistem var. Ve bunun gibi 6-7 koridor daha var.

SAMSUNG SYNCMASTER 173P

Üretim: Samsung | İthalat: Kont www.kont.com.tr Koyuncu www.koyuncu.com.tr | Fiyat: 667\$ +KDV

TFT-LCD monitörlerde standartlar yeniden belirleniyor.

İyi ve kötü donanımlar vardır, performansı yüksek veya düşük olanlar, pahalı donanımlar vardır, hesaplı donanımlar vardır... Ama tüm bu sınıflandırmaların yanında bir de nefes kesen donanımlar vardır. Görüüğünüz veya elinize aldiğiniz an gözünüzü kamaştıran donanımlar. Mesela Apple iPod, Alienware oyun sistemleri, Cyborg

Samsung 173P'yi bir tutku objesi yapan hem muhteşem görünümlü hem de yüksek teknoloji. Geçen ay Samsung 793DF incelemesinde söylediğim gibi Samsung tüm monitör serisini yeniledi ve bu yeni seride Magic ismini koydu. Bu ismin sebebi monitörlerde kullanılan MagicBright, MagicTune, MagicColor ve MagicStand gibi teknolojiler.

MAGICSPEED

173P'de bulunan ilk Magic teknolojisi olan MagicSpeed gazının başında da bahsettiğim 12ms'lik tepki hızını ifade ediyor. CRT monitörler aynı fluoresan lambalar gibi yüksek hızda sürekli yanıp sönerler. Her yeniden yandıklarında ekrana yeni bir resim yansıtırlar ve böylece hareketli görüntü oluşur. Saniyede 60 ile 120 kere bu görüntü yenileniği için biz monitörün yanıp söndüğünü hissetmemiz. Ama TFT-LCD monitörlerin tamamen farklı teknolojisinde yanıp sönme söz konusu değildir. Görüntü ekranada sürekli kalır ve kaybolmadan değişir. Bu yüzden yenileme oranı olması da söz konusu değildir. Bunun yerine görüntünün ne kadar kısa zaman dilimlerinde değiştildiğini ifade eden tepki süresi tanımı vardır. 173P'de bulunan MagicSpeed'in tepki süresi 12ms olduğuna göre bir saniyede yaklaşık 85 kez resim değişir. Bu CRT'lerdeki 85Hz'lik orana denk gelir.

MAGICSTAND

173P'de beni en çok etkileyen teknoloji MagicStand oldu. Evet TFT-LCD monitörlerin daha ergonomik olduğunu biliyoruz. Daha az ger kapılarlar, kolayca hareket edebilirler, daha esnek bir yapıları vardır. Ama MagicStand'ın getirdiği ergonominin eş benzeri görülmüş değil. Öncelikle ekranı 180° sağa yatırabiliyorsunuz. Yani dikine (90°) veya ters (180°) kullanabiliyorsunuz. Yüksekliğini 10cm yukarı aşağı hareket ettirebiliyor, sağa sola 175° döndürebiliyor ve geride doğru 135° çevirebiliyorsunuz. 173P'yi gönlünüzde göre evi-rip çevirebiliyorsunuz.

Üstelik monitör geride doğru tam olarak katlanabildiği için taşıması da çok kolay. Bilgisayarını eşe dosta, LAN partilere taşımak isteyenler için büyük kolaylık sağlıyor.

MAGICBRIGHT

İki sene önce Samsung'un CRT monitörleriyle tanıdığımız MagicBright artık TFT-LCD monitörlerde kendini gösteriyor. 173P'nin ekran parlaklıği 270 cd/m². Bu parlaklık seviyesini söyle anlatabilirim size: Hani çok güçlü bir hoparlörünüz vardır ama kulaklarınız veya komşularınız kaldıramadığı için sonuna kadar açamazsınız ya. 173P'nin parlaklık seviyesi de işte tam böyle. Masa üstünde parlaklık ve kontrastı %20'ler seviyesinde tutmak yeterli oluyor. Ama iş oyulara veya filmlere gelince parlaklığını gönüllü nüze arttırabilirsiniz. Oyunları çok daha parlak renklerle oynamak ve karanlık köşelerde saklanan düşmanları haritanın öbür ucundan görmek için ideal.

MAGICTUNE 2.0

Geçen ay 793DF incelemesinde bahsettiğimiz Samsung'un yeni ayar arayüzü MagicTune, 173P'de

de karşımıza çıkıyor. Monitörün bütün ayarlarını masaüstünden kolayca yapabiliyorsunuz. Bu yüzden açma kapama dışında 173P'nin üzerine hiçbir düğme yok. Bu da monitörün daha ince olmasını sağlıyor. Monitörü masaüstünden agarlamak çok daha kullanışlı. Bunun tek dezavantajı oyunda parlaklık açmak isterken Alt-Esc ile masaüstüne dönmenizin gereklmesi. Bu yüzden oyuna girmeden ayar yapmak en iyisi.

Samsung'un TFT-LCD paneler konusunda dünya lideri olduğunu biliyoruk. Zaten 173P'nin görünü kalitesinden bunu görmek mümkün. Ama 173P ile firma tasarım konusunda da rakiplerini kıskandırıyor. Sadece 2.5cm kalınlığındaki panelin kenar payları da 2 cm. genişliğinde. Samsung 173P'yi boşuna UltraSlim olarak tanımlamıyor. Ön tarafı tamamen gümüş, arka taraf ise parlak kar beyaz olan monitör görünümü ile nefes kesiyor. Zaten ürünün Cebit'de iF (Industrie Forum) tasarım özel ödülünü alması da boşuna değil.

Eğer 173P'den daha iyi görünü veya tasarıma sahip bir monitör bilen varsa lütfen bize de söylesin. Çünkü biz bundan daha iyi-sini henüz görmedik. 173P tek kelime ile muhteşem.

Artılar: Mükemmel görüntü kalitesi ve tasarım

Eksiler: Yüksek fiyat



joystickler, Razer fareler. Ben bu tip ürünlerle "tutku objesi" diyorum. Görüüğünüz an aklınızı çelen, eğer alırsanız yıllarca hayranlıkla bakacağınız, alamazsanız bir ömür boyu hasretle anacağınız donanımlar.

Bu ay incelediğimiz tutku objesi, Samsung'un, 17"lik TFT-LCD monitörü 173P. Geçen ay hatırlarsanız ilk defa bir TFT-LCD monitör incelediğimiz. Geçmişte düşük tepki süreleri olduğu için oyundarda ve videolarda performansı düşen, hızlı görüntüleri çizemeyen, gölgeler oluşturan TFT monitörlerden uzak duruyorduk. Ama bu yaz durulan yeni modeller, 12ms'lik tepki süreleri ile atalarından bir hayli hızlılar ve artık oyun ve eğlencenin kapılarını TFT-LCD monitörler açıyorlar.



173P'de bulunan MagicStand teknolojisi monitörü kolayca istediğiniz şekilde getirebilmenizi sağlıyor.

OLYMPUS C765

Üretim: Olympus www.olympus.com | İthalat: Beyaz www.beyazteknoloji.com | Fiyat: 392 + KDV

Fotoğraf filmi kullanan klasik kameralar mezarlarında huzur içinde yatacaksa, dijital kameralar her geçen gün daha da gelişiyor. Özellikle son iki sene içerisinde yaşanan megapiksel patlaması durulma eğiliminde. Kullanıcılar da fazla megapiksel'in tek başına bir şey ifade etmediğini, kaliteli bir mercek, yüksek zoom ve ergonominin artık daha önemli hale geldiğini fark ediyorlar.

Eğer siz de kameralar konusunda aynı görüşleri paylaşıyorsanız C765 ilginizi çekecek bir ürün. 4 Megapiksel efektif CCD'ye sahip olan ürün 2288 X 1712 çözünürlüğünde fotoğraflar çekebiliyor. C765'in üzerindeki F2.8/F3.7 Olympus mercek 10x Optik Zoom'a sahip. Kameranın hem optik vizörü hem de 1.8" LCD ekranı bulunuyor. Desteklediği medya tipi

ise xD-Picture kartı. Yeni olduğu için çok da tanınmayan XD-Picture kartları Fuji ile Olympus ortaklılığına geliştirildi ve kolayca edinilebiliyorlar.

Olympus C765'in en önemli özelliği oldukça kompakt olan yapısına rağmen çok kaliteli ve 10x Zoom yeteneğine sahip bir merceği sahip olması. Zaten kameraya karşılık baktığınızda ön yüzü büyük oranda kapladığını görürsünüz. Elbette böyle bir merceği sahip bir kamera ile çekilen resimlerin kalitesi farklı oluyor. Özellikle az ışıklı ortamlarda C765'in performansı çok iyi.

Kendi şarj edilebilir Li-Ion pili ve şarj cihazı ile birlikte gelen C765'de flaş kullandığınızda dahi pil sizi uzun süre idare ediyor. USB 2.0 arayüzü ile PC'ye bağladığınızda taşınabilir sabit disk olarak gö-

rülen cihazdan sürücü yüklemeden resimlerinizi aktarabiliyorsunuz.

C765'in tek eksisi beraberinde sadece 16MB'lık bir xD-Picture kartı gelmesi. Tamam, bu karta düşük çözünürlükte 165 resim sağlanıyor ama en azından

64MB'lık bir kart ile gelse belki kamerası ek kart olmadan yüksek çözünürlüklerde de kullanabilirsiniz.

Artılar: Kaliteli mercek, şarj edilebilir pil, yüksek zoom.

Eksiler: Sadece 16MB'lık kart ile geliyor.



JAZZ J1301 USB MOBILE THEATER

Üretim: Jazz www.jazzspeakers.com | İthalat: Multimedya www.multimedya.com | Fiyat: Firmaya Sorunuz

Geçmişe göre pek sesi soluğu çıkmayan Jazz Speakers yeni hoparlör ile kendinden bir hayli söz ettirecek gibi. Dizüstü sistemlerde kullanılması için geliştirilen Jazz J1301 USB Mobile Theater kendi türünde bugüne kadar ge-

liştirilmiş en başarılı hoparlör. Bilgisaya USB üzerinden bağlanan Jazz J1301'ü ayrıca elektriğe bağlamana gereklidir. Yani elektrik ihtiyacını da USB üzerinden hallediyor. Bu elbette bilgisayarınızın pilinin daha hızlı tüken-

mesi demek. Ama daha az kablo ve hareket halinde kullanılabilme gibi kullanım kolaylıklarını sağlıyor.

İki parça olan Jazz J1301'nin her bir parçasında 2 adet titan-gum drive bulunuyor. Hem az yer kaplayan hem de daha az güç tüketerek daha fazla ses veren bu yeni hoparlör tipi ufak ufak eski hoparlörlerin yerini alıyor. Zaten Jazz J1301 sadece 1 Watt gücünde. Masaüstü hoparlörlerle karşılaşırıldığında çok düşük bir değer elbette. Ama dizüstü bilgisayarların üzerindeki hoparlörlerle karşılaşırıldığında ses gücü ve kalitesi çok çok daha iyi.

Beraberinde gelen taşıma çantası ile kolayca taşınabi-

len Jazz J1301'in metal ayakları da rahat taşıyabilmeniz için kullanılabilir. Jazz J1301 ayrıca USB'den bağlandığı için kendi ses işlemcisine de sahip. Yani bilgisayarınızda ses kartı bulunmaması da hâlâ çalışıyor. Ama entegre veya harici bir ses kartınız varsa bunun özelliklerini kullanamayorsunuz veya MP3 çalarınıza bağlayamıyorsunuz.

Hoparlörle birlikte Xear3D isimli bir yazılım geliyor. Ekolayzır ve Virtual Surround gibi özelliklere sahip bu yazılım Jazz J1301'den tam verim alabilmek için mutlaka kullanılmalı.

Hibrit zaman masaüstü bilgisayarınıza bağlamayaçağınız bir hoparlör Jazz J1301. Ama dizüstü bilgisayarında oyun oynayıp film izleyen ve taşınabilir bir hoparlöre ihtiyaç duyanlar için ideal çözüm.

Artılar: Kolay taşınabilir, elektrigi USB'den alıyor.

Eksiler: Pil ömrünü kısaltıyor.



MSI MEGABOOK S250

Üretim: MSI | İthalat: Datagate www.datagate.com.tr | Fiyat: 1299\$ +KDV

Dizüstü bilgisayarlar bir yandan masaüstü sistemlerimin yerini alırken bir yandan da daha önce sahip olmadığımız kullanım özellikleri sunuyor. Bunun en çarpıcı örneği küçük ve ince yapıdaki dizüstü bilgisayarların defterlerin yerini alması. Çalışanlar için ajan-

da ve dosyaların, öğrenciler için de defterlerin ve ders notlarının yerini alan bu bilgisayarlar hafif ve küçük oldukları için gün boyu yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

MSI'nın Megabook S250'si bu tip sistemlerin en yenilerinden. Beyaz, sade çizgileri ve küçük ya-

pısına rağmen Megabook S250 bir hafif özelliğe sahip. 12,1" geniş ekran monitör, 802.11g kablosuz ağ, DVD yazıcı, MMC/SD/MS/SM kart okuyucu, 40GB sabit disk, 1.6Ghz Celeron M veya Pentium M Dothan işlemci, 256MB DDR-RAM (2GB'a kadar artırılabilir), AC'97 entegre ses kartı, 20/200Mbps Lan ve dial-up modem, 3 port USB 2.0 ve 1 port IEEE 1394. Bu kadar özellik 30cm x 22,5cm ebatında ve 2,6cm kalınlığında bir bilgisayara sıächstır. Üstelik Megabook S250'nin ağırlığı sadece 1,8kg.

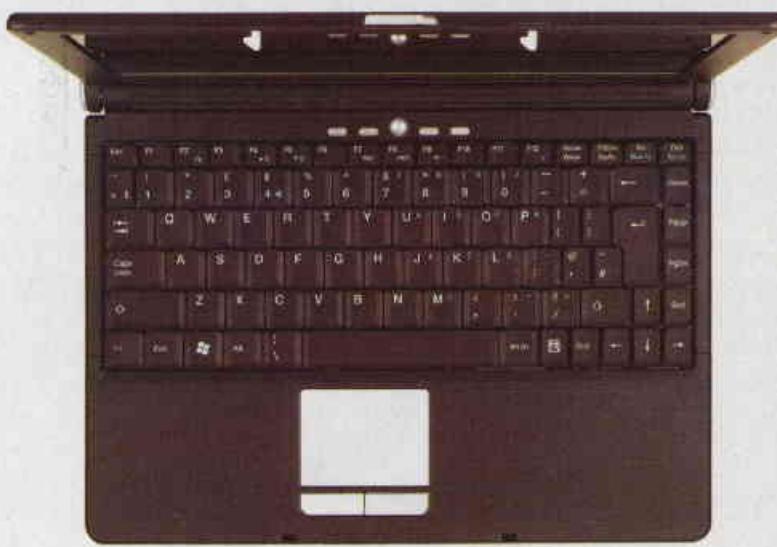
Elbette küçük ebad ve hafif yapının getirdiği bazı kısıtlamalarda var. Bunun başında pil ömrü geliyor. Da-

ha küçük bir pil kullanıldığı için pil ömrü 1,5 – 2 saat arasında değişiyor. Yani Centrino'lara göre bir hayli küçük. Bunun yanında tuş takımından da biraz tasarruf edilmek zorunda kalmış.

Sonuçta ürünün dez avantajları asıl büyük avantajı olan küçük ve hafif oluşu için gerekli olan düzenlemeler. Yani Megabook S250'ye özel sorunlar değil. Eğer küçük ebatlı bir dizüstü alacaksanız bu sorunlarla karşılaşmaya şimdiden hazır olmanız lazımdır. Diğer yandan Megabook S250 benzerleri içinde oldukça iyi bir cihaz. Oldukça sık bir tasarıma sahip ve üretim kalitesi oldukça yüksek. Henüz kısa süre önce dizüstü pazarına giren MSI'nın daha ilk modellerinden oldukça iyi sistemler üretmiş olması ilgi çekici.

Artılar: Şık, küçük ve hafif tasarım.

Eksiler: Düşük pil ömrü



RIO KARMA MP3 PLAYER

Üretim: Rio www.rioaudio.com | İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com | Fiyat: 324\$ +KDV

Ülkemizde yeterince tanınmayan bir firma olan Rio'nun, 20GB kapasiteli Karma MP3 Player'ını inceledik bu ay. Kulaklıkları takıp ilk müzik seslerini duymamızla beraber de böylesine iyi bir ses kalitesine sahip bir ürünü inceleyeceğim olmanın keyfini sürmeye başladık.

Rio Karma, 20 GB'lık kapasite-sine göre küçük sayılabilen bir boyuta sahip. Taşınmaları kolay olan küçük boylu ve dolayısıyla küçük ekranlara sahip rakiplerine nispeten yüzün yarısını kaplayan sekiz satır bir ekrana sahip Rio Karma. Kontroller ve menüye hakimiyet oldukça basit ve kullanışlı. Ön yüzde bulunan ufak bir düğme ile menü ayarlarını açabiliyor ve onun hemen yanındaki dört yönlü kırmızı joystick (Riostick) sayesinde menü ve play/stop gibi

fonksiyonları kullanabiliyorsunuz. Aynı zamanda sağ üst köşede bulunan tekerlek ile de menü ayarlarına erişilebiliyor ve parçalar arasında hızlı bir şekilde gezinti yapılabiliyor. Sol tarafta ise ses açma/kapama tuşları ve tuş kilidi bulunuyor. Tüm bu tuşları tek elle kontrol etmek mümkün. Sol elini kullananlar için de ayarlarından ekranın ters döndürülmesi sağlanabiliyor.

Ürün ile beraber bir dock ünitesi çıkıyor kutadan. Bu ünite ile ürünü kolayca şarj etmenin yanı sıra, üzerinde bulunan giriş-çıklımlar sayesinde hoparlör sisteminize veya müzik setinize, network ağınıza ve USB 2.0 ile bilgisayarınıza bağlayabilmeniz mümkün. Gerekli olan RCA, USB ve Ethernet kabloları da kutu içerisinde

bulunuyorlar. Beraberinde gelen Sennheiser MX300 kulaklıklı taşınan bir kulaklıklıdır. Daha uzun kablolı bir modeli tercih edecek kullanıcıların dışında çoğu kullanıcıyı memnun edecek bir kulaklıklı. Gelelim negatif yönde eleştirdiğimiz bir noktaya, kutudan para torbasını andıran bez bir keseden başka bir kılıf çıkmıyor. Ürünü hem çizilmelere karşı koruyacak ve hem de üzerimizde kolayca

taşımamıza yardımcı olacak kılıflı bir kılıfın eksikliği hissediliyor doğrusu. Son olarak kutudan gerekli yazılımların olduğu bir CD çıkmıyor.

Li-Ion pilin sayesinde kullanım süresi 10 saatlik kolaylıkla geçen ürün tüm bu özellikler ile bizim beğenimizi kazanmayı başardı. Hem yüksek kapasiteli hem de iyi bir ses kalitesine sahip MP3 player arayanlara rahatlıkla önerileceğimiz bir ürün. Üstelik şu an mevcut olan kampanya ile RIO'yu aracınızda kullanabilmeniz için bir de kaset adaptörü hediye ediliyor.

Artılar: iyi ses kalitesi, kullanışlı dock ünitesi.

Eksiler: Yüksek fiyat, kullanışlı bir kılıf çıkmıyor.



Teknik Servis

Valla arkadaşlar ne desem boş, Yaptınız yine yapacağınızı. Aylardır Savaş'ı Teknik Servis'den uzak tutuyordum. Hadi bir deneyelim, belki bu sefer iyi gider dedim. Teknik Servis'i sadece bir ay yazmasına rağmen Level okuru olmanın editörlükten daha iyi olduğunu karar vererek kaçı. Zaten Jesuskane de en son New York yakınlarında görülmüş. Artık nasıl bir telaşla kaçışsa o da.. Sonunda ben de delircem, kapatıcıcaz dükkânı. Rica ediyorum arkadaşlar biraz daha insaflı sorun, en baştan anlaşmadık mı abanmak yok diye? Top benim valla oynatmam, ona göre.

TEPE TAKLAK DISK

İyi günler, umarım keyfiniz yerindedir. Benim birkaç sorum olacaktı.

Bilgisayarın kurulumunu işim garanti olsun diye bir bilgisayarcıya yaptırdım. Lakin HD'yi ters takmışlar. Yani disklerin olduğu metal kaplamalı kısım altta, çıplak olan elektronik kısım üstte duruyor. Bu şekilde XP Pro SP1a yükledim ama düzgün çalışmıyor. Bende

CD-ROM'u da ters taktim ve kasıma ters çevirdim. Yani HD ve

CD düz ama kasa ters oldu. Format atıp XP'yi yeniden yükledim. Bu şekilde bilgisayarımlı problemsiz çalışıyor. Merak ettiğim HD'nin ters durması gerçekten problem yaratır mı? Yoksa sadece tesadüf müydü bunlar?

BIOS'da RAM'lerimin tek kanal çalıştığı yazıyor ve bu ayara dokunamıyorum. Bu RAM'lerin çift kanal çalışabilmesi gerekmeli mi? Çalışabiliyorlarsa bunu nasıl sağlarmış?

Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın.

Süleyman Gürdal

Merhaba Süleyman,

Yaratıcılığına hayran kaldım ama sabit diski düzeltmek yerine neden CD-ROM'u da ters çevirdin çözemedim. Bence hepsini düzelt, kasan da düz dursun. Sabit diskler ters çalışırken sorun çıkarabilir. 90 derecelik açıları yan durmalarında sorun yok. Ama ters durmamalılar. Bilgisayarcını değiştirmen gerektiğini söylememiyorum bile. Hatta eşi dostu uyar, kimse gitmesin oraya.

Anakartın da çift kanal çalışması için RAM'leri hangi slotlara takman gerektiği yazar. RAM'leri orada gösterildiği gibi takmalısın.

FLASHPOINT ÇALIŞMIYOR

Merhaba sevgili LVL. Öncelikle şunu belirtmek isterim ki dergi büyük bir iştahla takip etmektedim. Size daha önce de birçok posta

gönderdim fakat maküs talihim sonucu gözümden kaçmış olmalı. Şimdi müsaadenizle birkaç soru etmek isterim.

Son zamanlarda eski CD'lerimi karıştırdım. Aldım tozlu raftan Operation Flashpoint CD'sini, yükledim. Benim bilgisayarımın özellikleri: P4 2.8Ghz 512MB ram 80GB HDD ve GeForce FX 5200 ekran kartı

barı. Ama Türkiye'de hala satan olduğunu sanıyorum. Yurtdışından sipariş etmen gerekecek.

PARAZIT YAPAN PC

Merhaba LEVEL Halkı, sizi 4 yıldır takip ediyorum ve dergiye bayılıyorum. Bu size ilk mailim daha doğrusu ilk sorunum. Neyse soruya gelceyim.

Geçenlerde ADSL modem aldım. İlk gün çok iyi çalıştı. Ertesi gün açtığında ise, çoğu siteye girmez oldu. Üstelik kötü sitelere de girmedim. "Sayfa görüntülenemiyor" diyip dùrugsor. Hem makinemde Service Pack 2 de kurulu (internet güvenli yanı). Valla bilgisayara çok masraf yaptık, ama bu masrafın karşılığını alamıyoruz. Babam da ben de perişan duruyoruz. Lütfen yardım edin.

Efe Dikici

"Kopya oyuna yama yüklemek yararsız. Yamalanan oyunlar crack'i ile uyumsuz hale gelir."

Malumunuz Flashpoint 2001 yapımı eski bir oyun (kalbimde asla eskimedî). Bu oyunun 16MB veya 32MB bir ekran kartı ve P3 bir işlemcide çok rahat çalışması gerekmeli mi? Benim bilgisayarda ise takılmalar vuku bulunmaktadır. Bunun sebebini bir türlü anlayamıyorum. Yavaşlamalar meydana geliyor. Mesela Fare hayvanını hareket ettiriyorum fakat tüfenk sonrasında geliyor. Koşarken takılmalar yaşıyor. En sevdığım bunu neden yapıyor bana? Ekran kartının sürücülerini güncelledim değişen bir şey olmadı? Siz bir çözüm bulabilir misiniz? Oyunun upgrade'lerini internetten indirdim. Fakat bir türlü yüklenmiyor. "insert correct CD-Rom" diye bir mesaj alıyorum. Acaba bu CD'nin orijinal olmamasından mı kaynaklanıyor?

Can Polat Tavlancı

Selam Can,

Eğer diğer oyunlarda bir performans sorunun yoksa (olsa söyleylerdin) sorunu bilgisayardan değil oyunda aramak gereklidir. Sende oyunun yamalarını yükleyerek doğru bir iş yapmışsin. Ama kopya oyuna yama yüklemek yararsız. Çünkü yamalar oyunun çalışma(EXE) dosyasını değiştirir ve kopya oyunun crack'i ile uyumsuz hale gelir. Maalesef oyunu da seviyorsun bu kadar, orijinalini al

Selam Efe,

Öncelikle defalarca Service Pack 2 kurmayı dememizi dikkate almadığın için sağol. Eğer bilgisayarını güvene almak istiyorsan Zone Alarm gibi kaliteli bir firewall kurabilirsin. Zaten ADSL modeminin de büyük ihtimalle donanımsal bir firewall'u vardır. Eğer sitelerin bir kısmına giremiyorsan bu sisteme bulaşmış bir parazitten olabilir. Benim

başına gelmişti. <http://www.dox-desk.com/parasite/> adresine gir.

Eğer sisteminde bir parazit varsa ne olduğu ve nasıl temizleneceği otomatik olarak sitede çıkıyor. Bunun dışında bu soruna yol açabilecek bildiğim bir şey yok.

ENTEGRÉ KARTA 5+1 TAKMAK

Sorum önemli olduğu için hemen başlıyorum; dergideki Philips MMS460 5+1 almak istiyorum ama ses kartım on-board ve ses kartı almak istemiyorum. Nasıl verim alırım. Cevaplarınız çok sevinirim.

Tufan Epiri

Selam Tufan,

Entegre ses kartlarının iki dezavantajı vardır. Birincisi EAX Advanced HD desteklememesi, ikincisi ses kalitesinin düşük olması. Ama yine de MMS460'ı entegre ses kartıyla da sorunsuz kullan-

nabilirsin. Madem hoparlöri almayı kafana koymuşsun
at bir süre kullan. Seni tatmin etmezse bir de ses kartı
almayı düşünürsin.

BEN CİVİĞİM, AHİRET'TEN SORARIM

Neeeee!!!! Ahiretten Donanım Soru köşesi kalktı
mi?????? Nasıl olur ???

Burada forum kullanmayı sevmeyen bir sürü
insan var!!!!!! Artık hiç birinin oraya girme şansı kal-
madı.... Bühü.... Uvaaaaaa!!!! (Hmm sanırım bu
maili o köşeye alırlar.) Neyse benim sorum: Ahiret-
teki insanlar sizin bu köşeniz hakkında ne düşüne-
ceklerini hiç merak ettiniz mi? Sevgilerimle.

Alican Avar

**Hayır, Alican mektubunu O köşeye alımyoruz. Ama yaz
ve ya kişi köşelerinden birine alabiliriz. Ahiretten Dona-
nim Köşesi de kalkmadı. Demek geçen ay buraya gire-
cek bir mektup gelmemiş forumu eşlemedi. Bu arada
meraklısı giderelim, Level öbür tarafta henüz yayınlan-
mamış. Elbette Ahiret günü "Abi bişi soractım, şimdi be-**

aklımı karıştırıyor. Fujitsu-Siemens
Amilo M 1420 iyi bir performans ve-
rebilir mi? (Intel Centrino 1.6Ghz, İş-
lemci, 512MB RAM, 128MB ATI Rade-
on 9600 Pro ekran kartı, 1800\$+kdv)
Başka bir model önerilebilir misin?
Şimdiden teşekkürler.

Göker Erdek

Merhaba Göker,
**Maalesef elimize test edecek çok fazla
dizüstü sistem geçmiyor. Firmalar dizüs-
tü bilgisayarların oyun performansının
ve bunun öneminin farkında değil henüz.
Çoğu firma sistemlerindeki ekran kartını
belirtmeye tenezzül bile etmiyor. Bu
yüzden sana bir marka model tavsiye
edemem. Ama verdığın sistem konfigü-
rasyonu oyuncular için iyi görünüyor. Ben-
den bir konfigürasyon tavsiye etmemi
istesen herhalde aynısını verirdim. Belki**

Selam Serdar,

Çok geçmiş olsun. Sanırım bilgisayar fanı parmak dar-
besiyle durduğu için sistem isınıyor ve açılmak yerine
ambulans ayağına yatıyor. Umarım sorun sadece budur
ve parçalardan hasar gören yoktur. Böylece fanı tamir
ettirerek veya değiştirerek kurtulabilirsınız.

**Ama asıl ve çözümü zor olan sorun babanı bilgisayarın-
dan nasıl uzak tutacağın. Ama bu konuda verebileceğim
bir tavsiye yok.**

CRC CHECK ERROR

Geçenlerde bir dizüstü bilgisayar aldım fakat birçok
CD'de kurulum esnasında "CRC Check Error: ** does
not match the file in the setup's cab file. The me-
dium from which you are running the setup may be
corrupted; contact your software vendor." hatası
veriyor ve kurulum yarıda kalıyor. Internette ara-
ştırdım ve onlarda kullanıcının bu hataya rastladığını
fakat kesin bir çözüm bulamadığını gördüm. Yar-
dimci olursan çok sevinirim.

Alper Öztürk

Merhaba Alper,

Belli ki sistemin kurulum CD'sini okuyamıyor. CD kalite-
siz olduğu veya hasarlı olduğu durumlarda aldığım
ha-
ta mesajı bu. Belki başka bilgisayarlarda aynı CD çalış-
abilir. Bu doğal çünkü CD-ROM sürücülerde hata dü-
zeltme denen özellik ve kalitesiz CD'leri okuyabileme
farklılık gösteriliyor. Önemli olan orijinal, hiç çiziksiz
CD'lerde bu sorunu yaşayıp yaşamadığın. Eğer bu tip
hiç sorun çıkmaması gereken CD'lerde problemliyse sa-
tin alındığın yerin teknik servisine başvur. Ama sorun sa-
dece sorunlu olabilecek



CD'lerde ise bu CD-ROM sü-

rückenin kalitesi ile alakalı
bir durumdur. Bu durumda çalışmayan CD'lerini Sony,
TDK gibi kaliteli CD'lere çekirerek bunları kullanabilir-
sin.

SİLİNMEYEN ARAMA SAYFASI

Ben henüz iki hafta önce bir türlü silemediğim In-
ternet Explorer üzerinde çıkan reklamlar yüzünden
format attım. Her şey gayet iyiymiş fakat az önce yi-
ne aynı olayı yaşadım. Her açışında bilmediğim bir
arama sayfası açılıyordu. Aşırılardan about:blank ya-
piyorum ama düzelmeyecektim. Renkli kutucukların ya-
nında Finance, Casting, Pharmacy, Gambling gibi
ifadeler var, bunları aratabilmek istemiyorum, okullarda açılı-
di, hiç vaktim yok. Ne olur bunu silmenin, düzelt-
menin bir yolunu söyleyin. FORMAT İSTEMİYORUM,
YARDIM EDİN, KURTARIN. Ayrıca bu tip şeylelere kök-
ten çözüm getiren iyi bir program da söylerseniz
sevinirim.

Emre Özenc Dizmen

Selam Emre,

Öncelikle sakin ol. Sistemine bulaşan bir adware canını
bu kadar sıkmasın. Her şeyin bir çözümü var elbet.



DONANIM ÖĞRENMEK

Tüm Level camiasına sevgiler ve saygılar diyorum
ve sorularıma geçiyorum.

1- Ben pek anlamadığımdan artık bu bilgisaya-
ra kendim format atmak, donanım
parçalarını filan artık kendim tak-
mak istiyorum. Bunun gibi şeyleri
kapsamlı bir şekilde öğrenebileceğim bir yer veya
kaynak veya bir internet sitesi biliyor musunuz?

Sorularım bu kadardı herkese selamlar.

Murat Kahya

Selam Murat,

Bilgisayar parçalarını toplamayı da format atmayı da bir
kere Level'da, bir kere de Chip Oyun Özel'de anlattıktan
zaten. Yani sırf Level okuyarak da bunları öğrenebilirsin.
Donanım bilgisi okulu, kursu olmayan zamanla, emekle
ve deneyimle öğrenilen türdedir. Eğer Level sana dona-
nim olarak yeterli gelmiyorsa Chip'i de takip et. Dergileri
iyice takip ederek ve dikkati elden bırakmadan deneme-
ler yaparak bu bilgileri zamanla edinirsin. Ama hata yap-
madan, sistem göçertip parça yakmadan da donanım
öğrenilmiyor. Bugüne kadar haşat ettiğim parçalardan
iki üç bilgisayar çıktı herhalde. Dikkatli ol ama gidene-
de bilginin bedeli gözüyle bak. Yolun açık olsun.

ODYUN İÇİN DİZÜSTÜ

Şu günlerde bir dizüstü bilgisayarı almayı düşünü-
yorum ama oyun performansı alıp alamayacağım

Selam Orhan,

**Web sitesinde gördüğün o Windows XP
64-Bit, Intel'in Itanium işlemcileri için.
Bildiğim kadarıyla da AMD Athlon 64 ile
çalışıyor. Yani server ve Workstation
kullanımı için geliştirilmiş. Son kullanıcı-
lar için olan sürüm dediğimiz gibi erte-
lendi. Onu beklemek dışında yapılacak
bir şey yok.**

FAN PARMAKLAYAN BABA

Direk konuya giriyyorum. Bir gün ba-
bam elini fana bir attı bizim bilgisaya-
yar bilgisayamaz hale geldi. Ambu-
lans gibi "dii duuu diii duuu" gibi öt-
meye başladı. Ekranda hiç birşey gö-
zükülmüyö. Ne oldu benim bilgisaya-
ra?

Serdar Ali İğneli

Nedense insan klavye ve direksiyon başında kendini kaybediyor. Sakın ol, bırak kendini, gözlerini kapa deniz kenarında olduğunu düşün. Kumlara serilmişsin, güneş tenini yakarken meltem hafif hafif serinletiyor. Çiçeklerden bikini giymiş bir esmer güzeli sana bol buzlu bir çay getiriyor. Öylesine gevşemişsin ki bardağın dahi uzanmak istemiyorsun. O güzel kız sana çayını kendi elleriyle içiri-

**Evet ne diyorduk. Kumsaldayız, sakiniz, buzlu çay, tropik melodiler, kızlar...
Evet sakınım, huzurluyum, genç ve güzelim.**

Şimdi bütün sakinliğimizle eski Level veya Chip CD'lerini karıştırıyoruz. Ad-Aware denen programı buluyoruz. Yoksası hiç dert etmeden www.download.com adresinden çekiveriyoruz. Toputopu 2.5MB zaten. Kurup düzenli olarak güncelliyor ve bilgisayarımızı tariyoruz. Bu program ne bulursa hemen siliyoruz. Sonra Efe arkadaşımıza tavsiye ettiğimiz gibi <http://www.dox-desk.com/parasite/> adresine girip parazit kontrolü yapıyoruz. Artık ne parazit, ne adware, ne spyware. Rahat, huzurlu ve formatsız günler geçiriyoruz.

Bir ay daha akıl sağlığımızı kaybetmeden bu sayfaları tamamlamanın rahatlığıyla ayrılmıyorum huzurlarınızdan. Gelecek ay tekrar görüşmek üzere. *

Tuğbek Ölek

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı ile çok fazla soru geliyor. Hazır bu ay fazla değişiklik yokken biraz açıklama yapalım. Donanım pazarı bizim kişisel tercihlerimizi ve tavsiyelerimizi içeriyor. Biz bunların en uygun, en süper sistemler oldukları iddiasında değiliz. Piyasada daha ucuza daha uygun ürünlerde bulunabilir ve biz test etmediğimiz, kalitesi hakkında fikrimiz olmadığı için burada değerlendirmeyebiliriz. Bilgisayar almak, hele ki toplama bilgisayar ciddi bir ev ödevi gerektirir. Oturupince hesap yapmalı ve alternatifleri değerlendirmelisiniz. Donanım pazarı bu yüzden size rehberlik etmek için var, her derde deva bir recepte değil bu.

	Ekonominik	Ideal	Süper	
İşlemci	Athlon XP 2400+ (Box)	80\$	AMD Athlon XP 2800+ (Box)	138\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	51\$	Abit NF7-S	113\$
Bellek	512MB DDR-400 Twinmos	87\$	2 x 512MB DDR-400 Twinmos	174\$
Sabit-disk	Samsung Spinpoint 80 GB	80\$	Samsung SP1213C (8MB) 120GB	110\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB	124\$	Sapphire 9600 XT 256 MB	180\$
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17"	139\$	Samsung 797MB 17"	207\$
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	49\$	Samsung 52/32/52/16 Combo	49\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$
Kasa	Aopen KA50D	54\$	Aopen H600B	61\$
Klavye	Microsoft PS2	8\$	MS Multimedya Blue	20\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips MMS460	91\$
Floppy		7\$		7\$
Toplam		796\$	1259\$	\$4,440

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazaların alınmıştır. Bu gizden inceleinelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklılıklar olabilir. Fiyatlar verilirken mağazaların içinde en düşük olan değer socimist, lisevi ve ortaöğretim öğrencileri için geçerlidir.

Ahiretten Donanım Sorusu

Bugüne dek PC kullanıcılarından pek çok ahiret sorusu aldık. Ama asıl cevher PS2 kullanıcılarımış. Meğerse otlar sorunun hasını sorarmış. Ben de diyorum bu MegaEmin neden yok ortalarda, neden ser sefil dolanıyor diyar diyar. Bakınız iste sebebi:

yaw benim ps2 burnout 3'ü açmadı ne
yapacağım be abi mereti oynamayı
çoooooooooooook istiyorum Allah rızası için
nedenini bir zahmet malie yolarmusın
ooooooooooooooluuuuuuur!!!



Madskifz

Sorunuza hayran kaldım, sağı duydum-sayıñ Madskilz iste cevabınız:

Yaw senin ps2 nasi acmazki
burnout 3'ü nasi da güzel var ya bi
oyناسان süüpppeerrr oyna valla
bayılıcan ama belki oyunu ters
takıyosundur çevirde tak o zaman
olmazsa belki kopya mi ki
ooooooooooluuuuur oyna uaaaa!!!

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

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

Asağıdakî ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr www.eksenbilgisayar.com
www.bogazici.com.tr www.estore.com
www.dijitalcenter.com www.kangurum.com
www.hepsiburada.com www.mavidonanim.com
www.hizlisistem.com www.pcgold.com.tr



Fırat Akyıldız

Bir dergi niçin anket yapar? Okurlarının alışkanlık ve ihtiyaçlarını daha iyi anlayıp kendini buna göre geliştirmek için. Peki, bir ankete neden ödül konur? Daha çok okuyucu katılsın ve sonuçlar daha sağlıklı olsun diye. Bu yayincılıkta bir kuraldır ve her dergi için geçerlidir. Aslında yayincılık ve dergicilik böyle kurallar ile işler. Bir tıpkı dergisi için doğru olan şey genelde bir oyun dergisi için de geçerlidir. Kurallar işler ve bu kurallara uygunlar başarılı olur.

Level'ı aynı sizler gibi her ay sabırsızlıkla bekleyip, ay başında elime heyecanla alındığımıza göre, bir editör olduğum kadar aynı zamanda sizler gibi bir Level okuyorum. Bu yüzden geçen ay yaptığımız anketin şu ödülü sorusuna verecek bir cevabım var benim de. Level benim için... Binlerce okurun el birliğiyle yarattığı bir istisnadır. Kurallarını "yayincılık" denen kemikleşmiş yapının değil okurlarının koyduğu bir yayındır.

Bizi sizler yarattınız edebiyatı yapmak değil niyetim. Zira bizi de herkes gibi Allah yarattı. Bu yaşa kadar gelebildiysek de ailelerimizin emeğiştir bu. İşimizdeki başarımız da bir parça yaratıcılık, biraz oyunculara duyulan tutku ve çokça çalışmadan geliyor. Ama okurlarımıza büyük bir minnet borcumuz var. Bütün Level editörlerinin derinlerde hissettiği büyük bir minnet. Çünkü bize Level'ı verdiniz. Bu derginin hamuruna belki her ay bizim ellerimiz girdi ama o elliği yönlendiren sizderdiniz.

KURALLARI AŞMAK

Bize özgürlüğü verdiniz. Çok az derginin kadrosu işine kimse karışmadan hazırlayabilir dergisini. Çünkü yukarıdan birileri karışmazsa başıboş editörler sayısız hatalar yapabilir. Ama biz hata yapmaktan hiç korkmadık. Çünkü yanlış kararlar da alsak okurlarımızın yanımızda olacağını bildik. Denemekten, değiştirmekten çekinmedik. Çünkü yanlış da yapsak tepemize bir müdürün inmesine gerek kalmadan okurlarımız bizi düzeltti. Mesele geçen aylarda PC ve Playstation 2 incelemelerimizi karışık yayınlamaya karar verdığımızda bize iyi bir fikir gibi gelmişti. Ama derginin o sayısının çıktıığı ilk günden itibaren bizi uyanan mailer öyle olmadığını anlamamızı sağladı.

Bizi kalplardan kurtardınız. Yayıncılığın kuralları kitabına baksanız bir oyun dergisinde oyun dışında bir

LEVEL BENİM İÇİN....

Siz onlarca soruya cevap verdiniz, ben de en azından birini cevaplamalıyım.

şey olmamalıdır. Ama yillardır köşelerimizde hikâyeler anlattık, hayat görüşümüzü paylaştık, günlük olaylardan bahsedip canımızı sikan şeylere çattık. Hatta siyasetten bahsettiğimiz bile oldu. Yillardır Kültür, İşgal, Hayalet gibi farklı bölümler dergide kendine yer buldu. Siz ilgi gösterdiğiniz, siz izin verdığınız için.

Bir editörün en büyük açmasıyı yıllarca hep yanı şeyi yapıp sonunda sıkılmasına. Üstelik bu rutin iş sırasında istedığını değil, ona söyleneni yazar. Derginin sürekliliği, derginin bütünlüğü gibi kurallara dikkat edilmezse okurlar kaçar. Ama biz hiçbir zaman bu duvarlara sıkılmadık. Hepimiz farklı tellerden çaldık, hatta bir aydan bir aya tarzlarımız değişti. Bize gelip derginin büyük bir orkestra gibi ahenkli ve tek ses olması gerektiğini anlatanlar oldu. Ama siz her bir editörü elinde saziyla tek tek dinlemeyi keyifli buldunuz.

Bize okurlarla çok içli dışlı olmanın zararlı olduğunu da söylediler. Ama siz Level'ı öylesine sahiplendiniz ki sizlerden uzak durmamızı imkân yoktu. Belki tek tek hepinizle samimiyet kurma şansınız olmadı, belki bize yolladığınız sayısız dost mektubu

Bu ay anketteki o ödülü soruya verdiğiniz cevapları bunu daha da iyi anlamamı sağladı. Hatta üst üste cevapları okurken gözlerim doldu. Çok hoş şeyler yazdığınıñ için değil, çok doğru şeyler yazdığınıñ için. Level'i çok iyi anladığınız, tanadığınız ve Level'in ne anlam ifade ettiğini bizden bile iyi ifade ettiğiniz için. Ödülleri kimler kazandı bilmiyorum, açıkçası umurumda da değil. Çünkü çoğunuzun umurunda değildi ödüller. Level'i Level'a anlatma şansını yakaladığınız için coşkuludu çögünüz. Cevaplardan bu o kadar rahat anlaşılıyor ki. Aslında bu anket için en iyi ödül o cevapları sizin de okuyabilmenizi sağlamak olurdu. Düşüncelerinizi sadece bizimle değil birbirinizle de paylaşabilmeniz. Bir yolunu bulursam bunu mutlaka yapacağım.

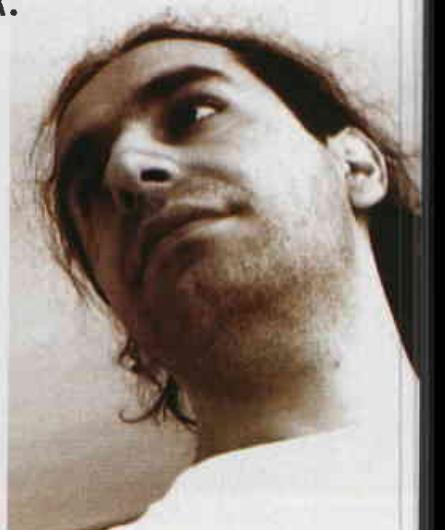
Yillardır yanınızda olduğunuz ve bize Level'ı verdığınız için teşekkürler. ☺

"Eğer başka herhangi bir dergi olsa ve biz aynı kafada hareket etseydik daha ikinci aydan kapı dışarı edilirdik."

bu cevapsız kaldı. Ama biz okurlarımıza yakın olduğumuz, sizinle bir şeyler paylaştığımız her aşdan büyük keyif aldık.

LEVEL'I ANLAMAK

Zaman zaman bu başarıyı gereğinden fazla kendimize mal ettiğimizde oldu elbette. Ama Level'da doğru olan ne varsa bunu siz sağladınız. Eğer başka herhangi bir dergi olsa ve biz aynı kafada hareket etseydik daha ikinci aydan kapı dışarı edilirdik. İşimizi kaybetmemek için başkalarının doğrularıyla çalışmak bir muhasebeciden farklı kalmazdı.





Burak Akmenek

Geçen ay yazdığım hikâye ile ilgili sizden olumlu eleştirmeler aldığım için çok mutluyum. Gerçi bazılarınız da bu kadar karanlık bir hikâyeyi benden beklemeyiklerini söylediler. Fakat herkes hikâyenin devamını yapıp yazmayağımı soruyordu. Maalesef dergide devam etmemi planlamıyorum. Benden okumaya alıştığınız zip zip zıplayan şirin yazılarla devam edeceğim.

ZIP ZIP ZIPLAYAN YAŞAMIMIZ

Bu sabah evden işe gitmek üzere yola çıktım (merak etmeyein size günlük yaşamımı anlatmayacağım. İnanın hiç ilgi çekici değil). Hayat her zamanki gibiydi. Gene arabalar ben karşından karşıya geçerken bonus almak için üzerime üzerime geliyorlardı. Otobüs durağına geldim. 1,74'lük bir adam olarak otobüse binmek için kapıda oluşan yığıntı arasında ezildim tabii ki. Ne de olsa benden geniş omuzlu ve uzun boylu beyler ve büyük popolu teyzeler arasında pek şansım olmuyor. Otobüslere binerken hep kıyma makinesine tıklan etler geliyor aklıma. Daha sonra gençliğinden beri F1 pilotu olma sevdasını yemeğiş olan sevgili İETT şoförümüzün çeşitli kıvrak manevraları ve hız rekoru denemeleri ile sert bir fren sonrası durağıma geldim. Kapı önüne yiğilmiş fakat aslında son durakta inecik olan bir sürü kalas kafalı adamı özür dilemelerimle iterek kapı kapanmadan önce aşağı atlabydim. Metro kazısı hala bittiğinden orada açılan çukurların üzerinden hoplaya zıplaya geçtim. Arada iki kalastan oluşmuş ve tatlı tatlı esneyen bir köprü bile kul-

EĞLENCEMİ YARATIYORUM

Her şey bir oyun gibi

landım. Çok keyifliydi. Sabah eğitimimi böyleselikle tamamladıktan sonra iş yerime girdim ve bütün gün aynı kazının gürültüsünü dinleyip durdum.

Şimdi bu anlattığım günlük tempomu aynen bir bilgisayar oyununa benzettiğimi söylesem benim deli olduğumu düşünür müsünüz? Ama çok benzeyen. Bunda da hoplama zıplama, hız, dövüş, kaçma, saldırma, platformlardan platformlara geçme var. Hatta stealth bile var (otobüs ya da metro kapısına doğru çaktırmadan yapıyorsunuz). İşte ben her gün bunu düşünüp eğleniyorum ve böyleselikle günlük stresimden kısmen kurtuluyorum. Tabii ki fon müziği olarak radyo (Rock FM ya da Joy FM) veya MP3 (Cure) dinliyorum. Yalnız metro kazısı sesi için herhangi bir benzetme bulamadım henüz. Gene de onu Call of Duty'deki bombardıman ve makineli tüfek seslerine benzetebiliriz belki.

DAHA DA MANYAKLAŞAYIM

Yalnızca bu da değil. Mesela yeni şeyler öğrenmekte tecrübe puanı topladığımı ve bir süre sonra da LEVEL atladığımı düşünüyorum. Hatta insanları davranışlarından ve fiziksel yapılarından dolayı rol yapma oyunlarındaki sınıflara benzetiyorum. Büyük ve iri olanlar savaşçı, atletik ve çevik olanlar suikastçı, şişmanlar tüccar.

Aynı şeyi askerde de yapmıştım. Bir yere giderken, arazi şartlarını öprendikten son-

ra, o bölgeye giden yolları ve giden bireylerin bulunduğu pozisyonları değerlendirerek yükseklik, arazi durumu ve hızlarına göre stratejik değerlerini hesaplamaya başlamıştım. İşte tipik bir strateji oyunu size.

Hatta nöbetçi değiştirirken pusu düşürülebileceğimiz en uygun yeri kafamda hesaplamıştım ve hep o noktaya geldiğimde orayı mümkün olduğunda hızlı geçmeye çalışdım.

Kendi kendime oynadığım mikro oyunları bunlar. Ama gerçeğe vurdugumuzda çoktan mantıksız hesaplamalar değildi. Çünkü öyle ya da böyle kendi içinde bir tutarlılıklar vardı. Fakat en hesaplanamayan şey insan davranışydı. Eğer her şey bir bilgisayar oyunundaki gibi yapay olsaydı hesaplaması çok daha kolay olacaktı. Fakat konu insan olunca işin içeresine duygular giriyordu. İşte o zaman aslında iri bir adam korkak, şişman bir adam kuvvetli, hızlı gidebilecek bir birlik yavaş, uyanık olası gereken bir nöbetçi kalorifere yapışıp uyumuş olabiliyordu.

Keşke her şey bir oyundaki kadar kolay hesaplanabilse ve keşke hepimizin hayatı en azından bir tek Save-Load hakkı olabilse. ☺





STAR WARS TRILOGY

Sirket yemekhanesinde elimde tepsı, sırada dikilmiş beklerken kapıdan giren Selçuk'un neşeli sesiyle sıyrıldım düşüncelerimden. Kolumnun altında Star Wars Trilogy DVD setinin gümüş ve siyah renkli kutusu, yüzünde bayram harçlığı almış çocuk neşesiyle ortamıza top mermisi gibi düştü ki, boyutları buna az çok müsaade ediyordu. Birkaç dakika geçmemişi ki ufaç yemekhanedeki tüm masalarda Star Wars geyiği dönüyor, neden bahsedildiğini anlamayan birkaç kişi hariç herkes hem tıkınıyor, hem de geyige katkıda bulunuyordu.

dvd

Star Wars'ın böyle tuhaf bir yanı var işte, en aklınıza gelmeyecek insanlar o kadar uzak bir zaman ve yerdeki bir galaksının çekimine kapılıp kendilerini hayal älemine kaptırıyorlar. Bu gezeğende sıkıcı ve bağılayıcı yaşamalarla kiyaslandığında, herhangi bir bilim-kurgu dünyası çekici gelebilir doğrusu. Ama Star Wars, belki adındaki gizli uyununda etkisiyle, en ağır basan dünya. Burada her şeyi alt üst eden olaylara karşı tamamen etkisizken, orada en azından Rebellion saflarına katılma, ya da hiç olmadı bir yük gemisine atlayıp Empire'in elinin uzanmadığı bir sistemde şansınızı deneme fırsatınız olabilir. Ya da kendinize daha karanlık ve acımasız kişileri de örnek alabilirsiniz, size kalmış tabii.

Ve tüm bunları George Lucas adındaki genç bir yönetmenin, Hollywood karteline boyun eğmeyip sırı hayalindeki filmi çekerilmek için müthiş bir savaş vermiş olmasına borçluyuz. Star Wars sadece film senaryosu olarak değil, yapımcı öyküsü olarak ta başından sonuna dek insa-

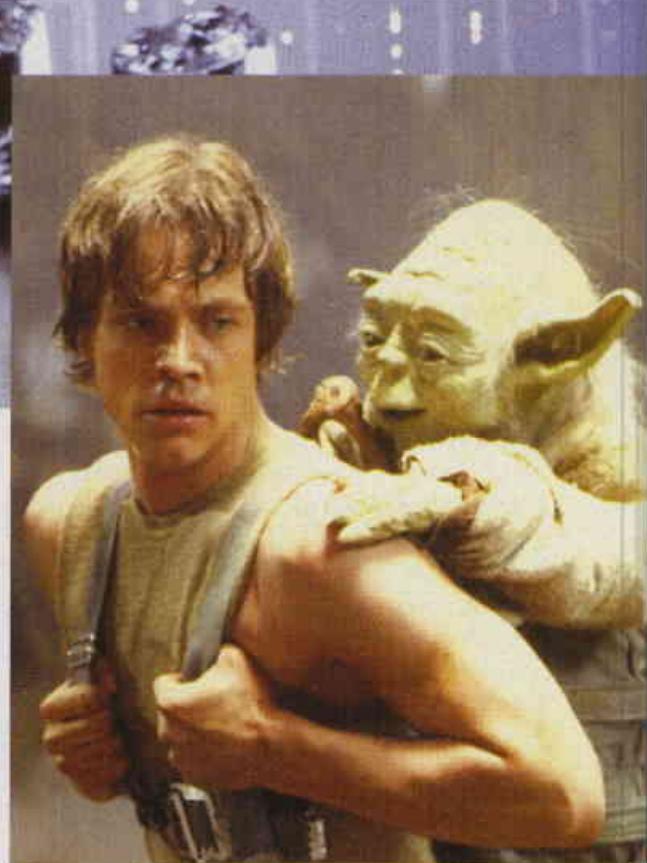
noğlunu arayıp içinde olmasıının öyküsüdür. Sadece Anakin Skywalker'ın herşeyi daha iyi kılmak için çabalarken Darth Vader'a dönüşmesinin öyküsü değildir bu. George Lucas'ın nasıl başımsız bir yapımcı olmak için savaşırken, yıllar sonra kendini o nefret ettiği büyük şirketlerden birinin başında bulduğunun da öyküsüdür.

Doğu, Trilogy pek çok açıdan artık "saç" değil, çünkü geçen yıllar içinde Lucas ona pek çok şey ekledi ve çıkardı. Ama zaten bu onun hayali ve eseri idi, o yüzden bence buna hakkı da var. Bize içinde istedigimiz gibi yelken basabileceğimiz dev bir hayal okyanusu veren bir adama bu kadarcık özgürlüğü çok görmek de zaten merhametsizlik olur.

Star Wars Trilogy tam 4 DVD'den oluşuyor. Episode 4-5-6 için ve yapım belgeselleri ve ekstralara için birer DVD. Bu yapım belgesellerini seyretmek birçok açıdan her Star Wars fanatığının üstüne düşen bir vaif gibi. Yaklaşık 4 saatlik ekstra içeren bu DVD'yi bir hayalin nasıl gerçek olduğuna, George Lucas'ın nasıl bir usta olduğuna şahitlik etmek için izlemeniz lazımlı. Tabii bir de Episode 3'ün çekimlerinin perde arkası için :)

Fazla söyle gerek yok. Yillardır bekliyoruz, şimdilik elimizin altında. Star Wars Trilogy. Gidip almak hepimizin boyunun borcudur.

Berker Güngör



Lois Lane: "Medeni halinle başlayalım. Evli misin?"

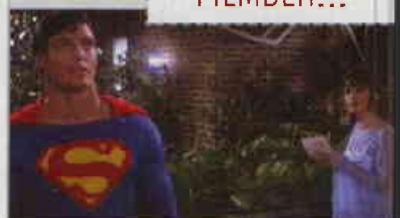
Superman: "Hayır, değilim."

Lois Lane: "Kız arkadaşın var mı?"

Superman: "Hayır, yok ama... Olsaydı, bunu ilk bilecek sen olurdun." (Superman, 1978. Teras sahnesi.)

FİLMDEN...

5 / 5

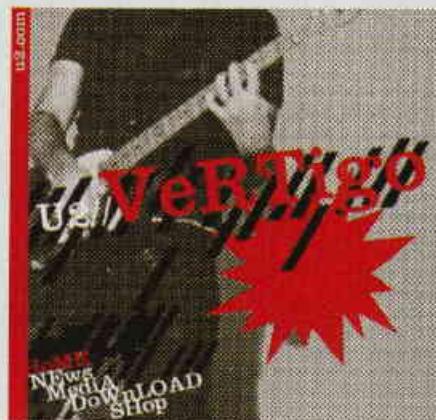


BİR ŞANS DAHA?

Gençlik günlerimin hem müzikalite, hem tavır olarak vazgeçilmez gruplarından olmasına rağmen, POP'tan sonraki vasat albümleri ve grubun solisti Bono'nun çevreci hümanist ayakları altında reklamını yapması, beni U2'dan iyice soğutmuştur. Hani vardır ya sizi bolca duygulandıran, gaza getiren, şarkılarına hatırlarınızı sakladığınız gruplar, işte U2 tam öyle bir şeydi. Ama sonra nedense bir şeyler oldu; para ve şöhret mi? Belki de. Hepimiz büyüyor ve değişiyoruz ama U dönüşleri yapmak

bambaşka bir olay.

Neyse, 22 Kasım'da U2'nun yeni albümü "How To Dismantle An Atomic Bomb" piyasada olacak. İlk single "Vertigo" ise 8 Kasım'da indirilebilecek (www.u2.com) ve dinlenebilecek. Web sitesinden takip edebildiğim kadarıyla herkes bayağı gazda; iTunes ile bir anlaşma yapılmış bile. Umarım günah çıkartma niteliğinde bir albüm olur ve Vertigo gerçekten başımızı döndürür.



album

ZAMANI GELMİŞTİ

Prodigy, yeni albümleri "Always Outnumbered, Never Outgunned" ile sıkı bir dönüş yaptı. Grubun albüm anlamında en son çalışması The Fat of the Land (1997) olmuştu. 0 zamandan beri ortaya karışık 'The Dark Chamber Sessions Vol. 1' hariç pek sesi soluğu çıkmamıştı. Grubun olmazsa olmazı Liam Howlett, yeni albümün çok daha seksi ve punk bir tavırdı olduğunu söylüyor. Albüm gerçekten de farklı; bir Firestarter, Breathe veya Smack My Bitch Up tadı yok ama çok daha yeni bir sound var. Cangıl teknonun en baba grubu Prodigy yeniden ortamlarda. Türkiye konseri nasıl geçti bilmiyorum ama albüm tereddüsüz tavsiye edilir. Ayrıca web sitesine de kesin bir göz atın (www.theprodigy.com).



album



ÇİZGİ RIDDICK

Geçtiğimiz sezon gösterime giren Chronicles of Riddick, bir devam filmi olmasına rağmen aradaki bazı olayları pas geçtiğinden, seyircinin kafasında birtakım sorular bırakmıştır. Bir animasyon film olan Dark Fury ise Pitch Black ile Chronicles of Riddick arasındaki köprüyü kurma görevini üstlenerek boşlukları dolduruyor. Dark Fury, tam olarak ilk filmin bittiği yerden başlıyor. Riddick, Jack ve İmam, sadist liderleri olan bir grup kelle avcısı tarafından yakalanıyor ve böylece Riddick için yeni bir kurtuluş mücadeleşi başlıyor. Dark Fury film-

ler arasındaki boşlukları doldurmanın yanı sıra Riddick ve diğer karakterlere dair ekstra bilgiler de veriyor. Dark Fury'nin yaratıcısı Peter Chung (kendisini Aeon Flux ve Animatrix'den de tanıyoruz) ortaya gayet sık ve dinamik bir iş çıkarmış. Riddick tabii ki Vin Diesel tarafından seslendiriliyor. İster çizgi, ister film olsun, Riddick belasını arayan herkesle yakından ilgilenebilir. Animasyonla ilgilenenler için DVD ekstraları oldukça doyurucu.

dvd

O ARTIK KRIPTON'DA

Geçtiğimiz ay, Superman karakterine can veren Christopher Reeve'i kaybettik. 1995 yılında attan düşerek, omurları zedelenen ve vücutundan büyük bir kısmı felç olan Reeve'in yaşam mücadelesi kalbi ancak bu kadar dayandı. Gerçekte üzücü ve ironik bir durum. Talihsiz bir kaza ve çok genç bir ölüm. Süper kahramanların bile öldüğü bir dünyada yaşıyoruz; gine de hayal kurmaya devam. Reeves en son tekerlekli sandalyedeki halıyla Hitchcock'un 'Arka Penceresi'nin TV versiyonunda başrolü oynayarak, Screen Actors Guild ödülünü kazanmıştı.

Güven Çatak



EN 5

1. FILM EKİMI
(KISA AMA ÖZ BİR FESTİVAL)
2. SUPERMAN
NASIL ÖLÜR YA?!
3. NEW YORK
AŞIRI DOZ BİR YER.
4. FRANZ

FERDİNAND BİR FUTBOLCU DEĞİLDİR.

5. HAYALET MEKTEBİ; HER PAZAR, 11.00, KANAL 6.



HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

Özet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediğimiz dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...



"Bundan hoşlanmadım" dedi Kara Kılıç hafifçe. Elleri birer sanat eseri olan adamantit kılıçlarının, işlemeli kabzalarındaydı. Son on dakikadır sessiz katakombda yankılanan sesleri dinliyorlardı. Karanlık bir köşeye sığmış, ara sıra duvardaki oyuma kum saatini gözlemektediler. Hayalet ortaya çıkarsa diye.

Ve gecikmişti. Asla gecikmeyecek Hayalet gecikmişti. Öte boyutlarda zamanın farklı akiyor olabileceğini bileyerek kadar birlikte zaman geçirmişlerdi. Hayalet çok uzun sürmez demisti ama şimdiden uzun sürmüştü bile. Fazla uzun. Ve artık ölümün sessizliği hâkim değildi bu mezarlara. Çelik, ayak ve konuşma sesleri yankılanıyordu. İşte bundan hoşlanmıyordu Kara Kılıç.

"İçeri çok sessiz girdik. Bizi kimse görmedi. Crom adına, burada olduğumuzu kimse bilmiyor olmalıdır!" diye hararetle katıldı arkadaşına Barbar. "Varlığımızı işaret edecek herhangi bir şey mi bırakık?"

"Hayır, hayır. Başka bir şeyler dönüyor Barbar. Biri ya da bir şey varlığımızı haber vermiş olmalı. İki büyüğümüzü çektigimiz yerdeki dilenciler hatırlıyor musun?"

Barbar usulca başını salladı. Hatırlıyordu elbette. İsiak sokaktan çırpı üstlerine yürüyen, gözlerinde donuk ve boş bakışlar, yanaklarını ıslatan göz yaşları ve çenelerinden sallanan sıçalarla gelen yüzlerce dilenci. Önceleri

kılıçlarının kabzaları ve yumruklarıyla uzaklaştırmaya çalışmışlardı, sonra ellerinde pis ve çirkin görünüşlü silahlar olanları fark ettilerdi, civili sopalar, paslı teneke parçaları... Aralarında igrenç görünümü hastalıklardan muzdarip olanlar vardı. Yürüyen cesetler, hortıtlar gibi görünen,larında sakatlar vardı, sürünerken yaklaşan, tek ayak üzerinde hoplayarak üstlerine gelen. Sonra ölüm başlamıştı elbette. Hayalet haykırarak ölüm emrini vermişti. Hepsi ama hepsi öldürülmemiydi. Onu uzun zaman sonra ilk defa böyle öfke ve nefret dolu görmüşlerdi. Ne olursa olsun ona güvenmeleri gerekiyordu, böylece öldürdüler. Sokaklar cana ve kana doydu, kolları artık daha fazla kalkamayacak kadar yoruldu ve o dilencilerin tek biri bile sağ kalmadı. Titreyen, kan ve pislik içindeki Hayalet şu sözleri söylemişti: "O gönderdi, Öldürdüğümüz şeyler insan değildi, vicdanınız rahat olsun."

"O" demişti. Bu tek harfte yüklü o kadar büyük bir nefret vardı ki Kara Kılıç ve Barbar kelimelerin tutuşup, kuruyarak gere döküleceğini düşünüdü. Peki ya "O" kimdi? Hayalet'in onlara - henüz - söylemediği bir başka şey. Şimdi Kara Kılıç'ın kastettiği şeyi anlıyordu Barbar. "O" hala peşlerindeydi. Esrarengiz düşmanları onları - Hayalet'i - engellemek için ortaya çıkmıştı tekrar.

"Burada olduğumuzu O haber vermiş olmalı" diye fısıldadı Kara Kılıç. Olacakları biliyordu. İki kılıç avuçlarına yerlesti ve kınlarını terk ettiler. Barbar usulca kafasını salladı ve sırtındaki koca kılıcı çekti.

"Crom buraya bak... Ve olüleri say..." diyerek mirıldandı.

"Ah evet Crom. Ölülerini say, bu gece iddialı bir rakama ulaşacağın" dedi Kara Kılıç ve siyah siyah gülümsedi. Barbar ona ters ters baktı. "Tanrılarla dalga geçmek iyi bir huy değil Kara Kılıç. Yanınızda savaşmasalar da karşımızda da olmamı istemem."

Gülümseriler ve ilk asker salona adım attı.

Askadjas askerlerin arasında tedirginlikle ilerliyorlardı. Askерlerin ve onu takip eden rahiplerin... inançlarına köprü köprüne bağlı, asla tanrılarının ve başrahiplerinin emrinden çıkmayacak, güvenilir ve sağlam insanları bulurlar. Dualan ve kısıtlı büyү güçleriyle kaçaklan, o hırsızlar grubunu bulmaya çalışıyorlardı. Pis sihirbaz ve garip arkadaşları herhangi bir yerde gizleniyor olabilirlerdi. Mezarların her köşesini içice araştırarak ilerlemelerini emretti adamlarına. Lahitlerin içini ve arkasını, süturnların ardını, her gölgeyi, duvardaki oyuların arasında olabilecek saklı odaların, hatta tavani bile... Komikti ama Varlık böyle söylemişti. Hiçbir yeri atlamayı, eğer Kör Tanrı'nızın sahalarında uyanmak istemiyorsanız.

Böylece ilerlemeleri yavaşlamıştı. Askeler sessizlikleriyle ünlü deignerdi elbette ve bir yerde sihirbaz piçyle onun şeref yoksunu arkadaşlarının onlara tuzak hazırlıyor olabileceği düşüncesi rahibin beynini kemiriyordu. Varlık aksını söylemiş olsa da. Yine de ondan şüphe etmenin mantıklı bir yanı yoktu. Hayalet'i ihbar etmiş mi? Bunun da tuağın bir parçası olabileceği fikrini kafasından uzaklaştırdı. Askadjas ve diğer rahipler Kör Gözü mezarlarda dolanması için serbest bırakmışlar ve gerçekten de orada bir yerde tanıma uyan siluetlerin ilerlediğini hayal meydal fark etmişlerdi. Hayır, Hayalet ve ekibinin burada olduğuna kuşku yoktu, sadece bu-



rada nerede oldukları bulmaya kalmıştı is.

Yavaş ilerleyişin ön saflarından süslü zırhı meşale ışığında parlayan kıdemli bir asker çıktı. Askadjas kaslarını çatarak askere döndü.

"Bir sorun mu var Raghed?"

"Efendim, askerler kralların uykularını bozuyor olabileceğimiz düşüncesiyle hırsızlık ediyorlar." Yaşlı asker böyle ters haberleri vermekten nefret ederdi. Daha önce bu tür basit sorunlar yüzünden canından olan dostları olmuştu.

"Raghed, adamlarına söyle geri zekâlılık etmesinler. Buraya gelme sebebimiz kralların uykusunu bozmaya çüret eden hırsızları buna pişman etmek." Sonra bu konuda daha fazla bir şey duymak istemediğini belirtircesine şaşkı askere içini döndü.

Askadjas, elinde Ord Asası ile dualar ederek mezarlarda ilerledi. Bu krallardan en az ikisinin direk ya da dolayı ölümüne sebep olduğunu bilmek onu hiç rahatsız etmiyordu. Onun görevi ve kaderi Kör Tanrı'nın tacı olan bu güzel ülkeyi iç ve dış düşmanlara karşı savunmaktı. Her düşmana karşı kılıçla, büyüğe savasamazsınız elbette. Bu düşmanlardan kimisinin başarısız olmasını sağlayacak birinin seçilmesini sağlamak, böyle birine karar vermek de önemliydi. Hatta bazen diğerlerinden daha önemli. Böylece, sonsuz uykusunda huzurlu olduklarına ve öne kırınmadıklarına emin olduğu eski kralları her birine dualar etti. "İnsanlar öldüklerinde aydınlanır" diye düşündü. Krallar da Kör Tanrı'ya gittiklerinde göreceler benim aslında ne kadar büyük iyişikler yaptığımı. Kör Tanrı'nın Salonu'nda görmeye başlayacaklar. Ne ironi.

İste Başrahip Askadjas bu düşünceler içindeyken kılıç sesleri yankıldı. İki capulcuğu bulmuşlardı. Ölümler başladı.



yım, mevzu bilgisayar tanrı için kadim sayılabilecek dönemde başladı. Mojo size kahve, çay veya şarap koyarken ben de slägtlerimi hazır edeyim. Ne de olsa görsellerle desteklenen bir konuşma her zaman daha etkili olur.

70 YILLIK CRPG

U.C.Berkeley'den dünyaya yayılan, UNIX için hazırlanmış bir test programı olarak doğmuş Rogue'dur bu janının büyük büyük büyük dedesi dostları, ki yaşı 70'lere kadar gider hanı. UNIX'den hop! IBM PC'ye ve hop! Mac'e sonra da hop! Hop! Amiga ve Atari ST'ye zipladı bu di-nozor. Böyle devrimsel bir oyunun klonları olmaması düşünülemezdi elbette. Bakınız bunlardan bazıları nelerdi görelim. ORIGINAL Hack, Amiga Lam 12.0B, Amiga Moria 3.0, College Rogue, HackLite 2.8.3, iRogue 0.30, Krogue 0.9.5 vs vs. Rogue'nun klonlarından sonrası bilgisayar oyunlarında bir dönem "Rogue gibi oyunlar" olarak geçti. Bunların da arasında Angband, Zangband, Hack, ethack, ADOM (Ancient Domains of Mystery), Dublette, Caverns of Zoar gibi isimleri garatıcılıktan yoksun olan ama her biri dönemin fantazya meraklılarını eğlenceden eğlenceye koştururan oyunlar vardı. Bir diğer klasik olan Wizardry bu dönemde garatılmıştı.

Bu esnada Multiple-user Dungeons/Dungeons/Dimension (MUD) tabır edilen ve 300

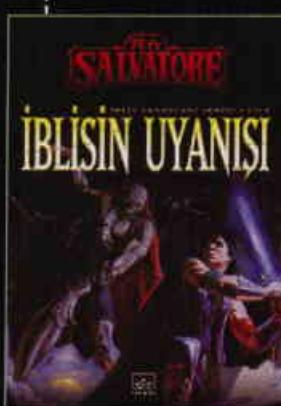


ila 2400 baud modemler aracılığı ile BBS'ler üzerinde oynanan yazı tabanlı CRPG'ler ortaya çıkmaya başladı. Avrupa'da da (özellikle de Essex Üniversitesi'nde) oldukça fazla yayılan (hatta Multi-Undergrad Destroyer yanı Çoklu Öğrenci Yokedicisi olarak bile anılmaya başlandı). MUD'lar zamanla MUSH (Multi-player Shared Hallucination), MUCK (Multi-user Chat Kingdom) ve MUVE'lara (Multi-user Virtual Environment) bölgelerde günümüze kadar varlıklarını sürdürmeye devam ettiler. MUD'larla aynı zamanda tekst adventure'lar dan türenen tekst RPG'ler ortada gezmeye başladılar.

80'Lİ YILLAR

80'lerin sonuna geldiğimizde birkaç tane yeni-

Iblis Uyanıyor – R.A. Salvatore – İthaki Yaynevi



Fantazya alemlerinde Drizzt'in garatıcısı olarak tanınsa da, Salvatore'un edebiyat çevrelerinde Wizards çatısı altında çıkardığı kitaplardan daha prestijli olan serisi DemonWars ya da İthaki imzası ile İblis Savaşları.

Bob'un ünlü olduğu hızlı aksiyon sahneleri ve epik hadiseler İblis'in Uyanışı'nda bolca mevcut. Konu orjinal değil ve belki de yapması gerektiği gibi ucundan bulaştığı kaybedilmiş inanç, arayış, cinsellik, yabancılama gibi mühim temaları derinlemesine incelemiyor ama kitabı işlenişi daha ritmli, daha kontrollü. Salvatore ayrıca okuyucularına keşfedecileri yepyeni bir dünya sunuyor; değerli taşların getirdiği büyüsü, korucu felsefesi ve kendi mitolojisile Corona...

Şüphesiz bu uzun soluklu seri Salvatore'un gazının hayatının kendini ileriye taşıdığı eserlerinden biri. Bu da İblis'in Uyanışı'ni başta onun hayranları olmak üzere bütün fantazya meraklılarının okuması gereken bir kitap haline getiriyor.

CRPG'LERİN EVRİMİ – BÖLÜM I PIKSEL KAHRAMANLAR

Şüphesiz her zaman zilgen CD'lik, şaheser grafikli, sanat eseri CRPG'ler (bilgisayarda oynanan RPG) yoktu bilgisayarlarımızda. Vakti zamanında üç beş piksel peşinde heba olduğumuzu hatırlıyorum, zamanın adventure ve CRPG oyunlarının minik detaylarını çözübilmek için kendimizi paralardık. O zamanlar internet yoktu elbette, Google'ı açıp meraklımızızı gazdigımızda n tane çözüm çıkmıyordu karşımıza. Hatta o dönemler hakkında malumatı olmayanlar için bir manzara resmi çizmemeye izin verin; Atari 400/800, Apple II ve C64 evlerde nadiren de olsa boy gösteren cihazlardı. Bu terminalerde grafik becerileri pek yoktu elbette, ama tekst görüntüleyebiliyorlardı. Konuyu dağıtmaya-

lkçi, gelişmiş CRPG görüyoruz, bunlardan ilki Leyref's Castle. 512 odalı bir kalede geçen macera oynaması oldukça kolay bir oyun sunuyordu. Moraff's Revenge RPG meraklılarının yakından tanıdığı rutine bulaşan ilk oyular dandı. Zindana gir, herkesi temizle, köye dön, gıyın-kuşan-temizlen, daha güçlü silahlar alıp daha güçlü düşmanları öldürmek için zindana geri dön. Moraff's Revenge bu tür oyular için effler ve hobbitleri de oyuncuırkı olarak seçebilmeyi gündeme getirmesi açısından yeniliklerle doluydu. Yine bu dönemde ortaya çıkan Dragon Quest ve Final Fantasy birazdan bahsedeceğim devrimle birlikte en çok konuşulan, gerçek birer klasik oldu. Ama bu klasikler arasında iki tanesi (Final Fantasy serisi ile birlikte) bugün bile hayran kitlesini artırmaktadır: Bard's Tale ve Might and Magic.

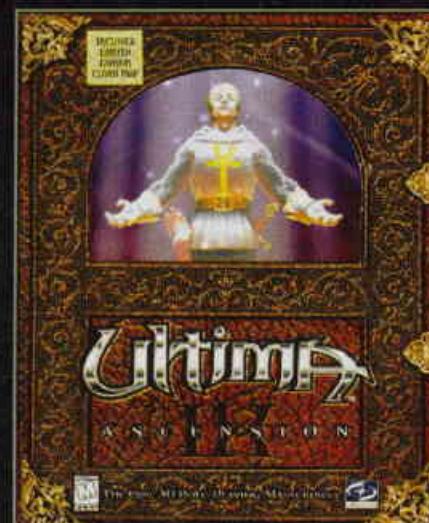
1985'de Michael Cranford tarafından yazılmış ve ilk etapta adının Tales of the Unknown, Vol I: Bard's Tale olması planlanan ama sonralara Bard's Tale olarak kalacak olan oyun (Skara Brae hatırlayın) 2004 sonunda InXile firmasından karşımıza tekrar çıkacak. Brian Fargo sağıolsun.

Jon Van Caneghem tarafından yapımcılığı üstlenilen M&M serisi de 1987'de Might & Magic: The Secret of the Inner Sanctum ile hayatına başladı ve 300 iflas edip M&M isim hakkı 1.4 milyon corc vaşingtona Ubisoft tarafından satın alınınca kadar 9 devam ile zilyon tane spin-off çıkardı.

ULTIMA OFFLINE

Tekrar geriye dönemmiş gibi, zira RPG alemini kökünden değiştirecek bir başka oyundan bahsedeceğim. Bilgisayar oyuları tarihinde bu kadar başarılı olmuş, bu kadar çok (15 oyun) devamı olmuş ve belki de bu kadar çok RPG turünün şekillenmesine katkıda bulunan bir diğer oyun bulamazsınız. Bu kadar şey bescemiş oyun, ilk başarılı devasa online'ı da ortaya çıkarınca kimse şaşırımadı. Size Richard Garriott desem? Ya da camiada daha çok bilinen adıyla Lord British? Evet, Ultima'dan bahsediyorum.

Gerçi Richie oyunu sadece kendi eğlence-



si için ve Akalabeth adıyla yazmıştı ama olsun. Amacı başlarında neydi bu bizi çok ilgilendirmiyor, Ultima diye bir damga vardır CRPG'lerin bir köşesinde. İşte bu önemli olan şey. İşte Akalabeth: World of Doom (1980) ile başlayan bu eşsiz macera, Ultima (1981), Ultima I: The First Age of Darkness (1982), Ultima II: Revenge of the Enchantress (1982), Ultima III: Exodus (1983), Ultima IV: Quest of the Avatar (1985), Ultima V: Warriors of Destiny (1988), Ultima VI: The False Prophet (1990), Ultima VII: The Black Gate-The Serpent Isle-The Silver Seed (1992-1993-1993), Ultima VIII: Pagan - ki şahsi favorimdir (1994), Ultima Online (1997), sonradan devamı çıkan Ultima Underworld: The Stygian Abyss - ki bir diğer şahsi favorimdir - ve Ultima IX: Ascension (1999) ile devam etti.

VE ESAS BAŞLANGIÇ

Sonra 1988'de bir gün geldi. Diğerlerinden çok da farklı bir gün değildi. Berbat seksenler modası falan can çekisiyordu, bugün yeni yetmelerin albümlerine kıçını bile silmediği sanatçılara parçaları kaptırılıyor, bu şöhret yaşamının nimetlerinden faydalanan tipler görüldük-

leri yerde hayranları tarafından lime lime ediliyordu. SAS komandoları Cebelitarık'ta 3 IRA ajanını tepelemiş, Wayne Gretzky Edmonton Oilers'dan Los Angeles Kings'e olaylı bir şekilde transfer olmuş, Prozac anti-depresan olarak dünyaya salılmış, Palmdale - California'da B2 Spirit radara yakalanmayan bombardıman uçağının ilk prototipi görüntülenmiş, Jimmy Swaggart fahişelerle yattığını açıklamıştı.

Kafanızda canlandırdınız mı? İşte 88... Böyle bir senenin bir günü, 79 senesinde kurulmuş, çoğunlukla savaş oyuları çıkarmış ve AD&D'nin oyun haklarını alan dek yaptığı Wizard's Crown, Questron, Phantasie serileriyle adından çok söz ettirememiş olan Strategic Simulations Inc., kısaca SSI diye bir firma Pool of Radiance adlı bir oyun çıkardı ve CRPG'ler bir defa daha sarsılarak sonsuza kadar değiştiler.

Rivayetler:

- Thomas Covenant serisi ilk kitabı uzun zamandır sessizliğini koruyan Phoenix yayinevinden çıktı. Diyarındaki Beta adıyla çevrilen kitabı herkese şiddetle tavsiye ederim.
- New Line Cinema Vampire: The Requiem temelli bir film serisi için WW ile anlaşmaya vardı. Beyaz Kurt'un takipçilerine dugurulur.
- Warner Bros. yetkililerince gizlidenden dugurulan habere göre, bir-iki ay içerisinde üç filmin artı Animatrix'in - ek olarak büyük ihtimalle bir hatta iki DVD dolusu materyalin birlikte olacağı Matrix Ultimate Edition piyasaya çıkıyor.

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyonlar: Craig Muller

Jukebox:

- Xzibit – Foundation
- Xzibit – I'm an Alcoholic
- Eminem – Just Lose It
- Dr. DRE feat Ice Cube – Ring Ding Dong
- Method Man – Tical

INBOX & OUTBOX

Merhaba millet, nasılsınız? Yeni bir ay, yeni oyunlar ve yeni bir sayı. Tabii bu ne demek? Yeni okur mektupları ve onlarla dolu yeni bir Inbox demek! Bazen bu kadar yenilikle dolu bir hayatı hakedecek ne yapığınızı merak ettiğiniz oluyor mu sizin de?

BLADE RUNNER

Merhaba Berker abi, ben 6 yıllık kıdemli bir okuyucunuzum (bunu söylemek çok hoşuma gidiyor :)) Uzun zamanдан beri aklımı kurcalayan bir soru vardı, sonra bunu sana sorabileceğim aklıma geldi. 1942 yılının 2. Dünya Savaşı açısından özel bir yerimi var? Bu arada geçen ayki Warhammer 40000 evreni ile ilgili yazınızı büyük bir zevkle okudum, eline sağlık! LvL camiasına başarılar.

Lord Blade

Merhaba Blade, doğrusu güleyim mi, ağlayayım mı bilemiyorum. 70 milyon nüfuslu bir ülkede bir gençin tarihte ilgili sorularını yöneltebileceği bir garib oyun dergisi editörü mü kaldı? Ne kadar boş ve zavallı bir ülke olduk biz böyle? Üretmeden tüketmenin bedeli bu olsa gerek. Yazık, çok yazık. Ama lafım sana değil, üstüne alınma hemen. Neyse, gelelim sorunun cevabına. Evet, 1942 önemli-

okurları, Adım Ayşe (Ayça ya da Ayşe değil) ve Level dergisini yaklaşık 3 senedir okuyorum. Bilgisayardan pek anımasam da oyun oynamak bana vahşi bir zevk veriyor.:) Cidden? yaşımdan beri her türlü oyunla ilgilendim ve bazı oyunları bıkmadan usanmadan oynarım. Mesela CS modası geçeli yıllar olduğu halde hala kafeye gidip oynarım. Ya da bilgisayarında hala Heroes of Might and Magic kuruludur.:) Şimdi şöyle ki hayatı pek dert ettiğim bir şey yok. Olsa da dert etmem:) Lise sonda olduğum halde evdeki PC'ım kaldırılmadı ve PC'min başında istedigim kadar durabiliyorum (merak etmeyein aynı zamanda çalışıyorum :P) Babam ve annem sağolsun oyun oynamama hiç tepki vermiyorlar. Hatta annem adventure oynadığım zaman çayını alıp yanına gelir.) Sizi ilgilendirmeyen şeyler yazdığımın farkındayım ama içten olduğuma emin olabilirsiniz. Derginizi cidden çok beğeniyorum, her ay başı gazete bayile-

sabahları uyanmak için kahve alıp, bir tur Master of Orion 2 oynardım. Arada bir Jagged Alliance 2 ya da Fallout kurup envanterleriyle uğraşırdım. Starcraft ya da HOMA 3 için harita filan tasarladığım da olmaz değildi. Ama tabii yeni oyunların çok geldiği zamanlarda eskilerine pek zaman kalmıyor. Ama nedir, oynadığın oyundan keyif alıyor musun? Aliyorsan bitmişir, zaten insan bir hobile başka neden ilgilenebilir ki?

LOST IN SPACE

Selam Level ve Berker, ben sizi 6 yıldır takip eden bir okurunuz olarak başarılarınız için kutluyor, Ramazan ayınızın hayırlı olmasını temenni ediyorum. Size son 3 aydır yaptığım gözlemlerimi aktaracağım. Bu sene ÖSS'ye gitmek istedigim yeri kazandım ve İstanbul'a geldim. İstanbul'a daha önce de gelmiştim fakat bu sefer tek başına ilk defa kalyorum bu şehirde. İstanbul'da dostlarım var diye gelmiştim fakat gördüm ki, dostlarım kendi dertlerinden dostluğun gereklerini unutmuşlar. İnsanların hepsinin yüzü asık ve hepsi mutsuzlar. Sanki bir zombi gibi sabah akşam demeden işgüç dolanıp duruyorlar. Gerginlik, ağır maddi durumlar ve diğer nedenler adeta insanları içten içe öldürüp bitiriyor. Ben de bir insan olduğum için bu durumları görünce moralim çok bozuluyor. Evde tek kalmak, yanından Level'dan başka (yağ değil kesinlikle) dos-



Lise sonda olduğum halde evdeki PC'ım kaldırılmadı ve PC'min başında istedigim kadar durabiliyorum.

dir, hem de birkaç açıdan. Öncelikle Almanya'nın savaştaki başarılarının zirve yaptığı yıldır ki, bundan sonra çöküş gelecektir. Özellikle İngiltere üzerinde yapılan büyük saldırının başarısız olması işlenin tersine döneceğinin ilk işaretidir. Hatta yüksek rütbeli Almanlar arasında bu iş hayra afamet olarak yorumlanmış, Adolf Hitler'i ortadan kaldırılmak için ilk suikast teşebbüsleri bu yilda başlamıştır. Öte yandan bu korkuları haksız değildir, çünkü 1941'in sonunda Pearl Harbor baskını sayesinde Japonya ile savaşa giren Amerika, 1942 yılında Japonya ile ittifak halindeki tüm ülkelere, yani özellikle Almanya ve İtalya'ya resmen savaş ilan etti. Bu özellikle Almanya için iyi değildi, çünkü Amerika erişemeyeceği bir yerdeydi ve askeri gücü olmasa bile sırı endüstriyel kapasitesi insan tedirgin etmeye yetiyordu. Ya, işte böyle.

PERFECT FAMILY

Merhaba Level dergisi çalışanları ve Level

rinin önünü mesken tutarım, geç kaldığı zaman da suçu gazeteciye atarım :) (daldan dala atladık ya). Neyse çok uzattım, başarılarınızın devamını gününden dilerim. Mailimin yayınlanması çok önemli değil, ama okunacağından eminim, sadece sizi ve derginizi çok seven bir kız olduğumu bilin yeter.)

Sevgiler ve Saygılar.

Ayşe Oray

Merhaba Ayşe, merak etme, gördüğün gibi bu bölgede yayınlanan mektupların ille de bir konu üzerinde uzmanlaşması şart değil. Ben özellikle kızlardan gelen mektuplara yer vermeye gayret ediyorum. Böylece insanların kafasındaki saçma kalıpları kırmayı, kadınların da her türlü iş ve hobiyle ilgilenebileceklerini kabul ettirmeyi umuyorum. En azından kendi okurlarımız arasında tabii. Bir yerlerden başlamak lazımdır. Eski oyunları oynamaya gelince, merak etme, aynı şeyi pek çok insan yapıyor. Mesela ben çok yakın zamana kadar





tunun ol-

maması insana zaten yeterin-
ce ağır geliyor. Bir de şu senin birkaç ay eyvel
bahsettiğin "Büyükler"in yaptıkları her gün gö-
zümüze sokulup duruluyor malum araçlar
süslüğüne sanksi çok güzel şeylermiş gibi. Ve in-
sanlar yaşamış gibi yapmaya devam ediyor.

Bir de insanlar benim gibi oyun veya mü-
zik ve benzeri hobileri/tutkuları olanlara anla-
yışsız yaklaşınca kaçacak delik arıyorsun. On-
lara anlatmaya çalışıyorum
rum derdimi fakat anla-
mazdan geliyorlar. Biliyo-

rum çok uzun oldu ama içimi dökejem dedim
sana güzel abim. Şu insanı yutan İstanbul'da
bir dost desteği görmek istedim sadece. Oku
veya okuma, yayına veya yayılama, yine de
teşekkürler. Kendinize çok iyi bakın Level aha-
lisi. Bu ülkenin size ihtiyacı var.

Burak Gürbüz

Merhaba Burak, bazıları Inbox'ı "ağlama duvarı" ha-
line getirdiğimi, neden daha çok oyuncular ya da
bilgisayarlarla ilgili mektuplara yer vermediğimi
sorup duruyor. İki sebebi var. Öncelikle "Benim ek-
ran kartım..." şeklinde başlayan mektuplara ille-
tim. Teknik sorunlar için zaten bir bölüm var dergi-
de. İkinci de tüm bu dergi zaten bilgisayarlar ve
oyunlar üzerine. Peki ben dört sayfayı bu cihazları
kullanan insanların ruh hallerine yer vermek için
ayırımsam bu yanlış bir şey midir? İnsanlar ol-
madan bilgisayarların ya da başka herhangi bir şe-
yin anlamı olabilir mi? Bu basit gerçeği anlamak
neden bazılarına zor gelmektedir? Bu ülkeyi bugün
içinde bulunduğu kokmuş bataklığa dönüştüren
şey zaten insanın tamamen çöp, paranın da tanrı
kabul edilmesi değil midir? Ne zaman anla-
yacağım, para sadece bir araçtır. Tek başına amaç
olarak beş para etmez. Hoş laf değil mi, paranın
beş para etmez oluşu yani? Ama bu gerçektir, hem
de üzerinde yürüdüğün toprak kadar gerçektir.
Boşver, kendini kimseye açıklamaya çalışma bu
hayatta, sadece zaman kaybıdır. Bir çöl bedevisine
okyanusta yelen açmanın zevkini anlayabilir mi-
sin? Anıtsan da anlayabilir mi? Bırak çöllerinde
kum tanelerini sayarak ömür tüketsinler. Tabiat iş-
leyişi zayıf, üretmekten aciz olan türleri ayıklama-
ya programlıdır. Yaratıcılıktan, düşünmekten, üret-
mekten aciz varlıklar için tükenişi töre yol yok-
tur, istedikleri kadar çok üremeye çalışınlar, bu
gerçek değiştiremez.

İstanbul'a gelince, bu sadece bir şehir. Ve her şehir

gibi içinde barınanların ruh haline bürünür, onu
yansıtır. Ne daha azı, ne de çoğunu yapar. Ne der-
sin, somurtan bir şehirde sırttan biri olabilir mi-
sin? Bir deliyi oynayacak, şehrin nemrut çehresi-
ne arada bir kahkaha fırlatabilecek gücün var mı?
Emin ol, bunu yapabilirse yapamayacağın fazla
şey yoktur hayatta.

X-FILES

Selam Madd, sana yanıtlanması çok kısa bir
sorum olacak. Evet ya da hayır bile diyebilir-
sin. Ben şu an X-Box alıp almamak arasında
kararsız kaldım. X-Box 2 de sanırım kısa bir
surede çıkacak. Eğer alırsam alet beni ne ka-
dar idare eder? Bu konuda senin görüşün ne-
dir? Yoksa X-Box 2'yi mi bekleyeyim? Kisaca-
şı şu an X-Box almama değer mi? Dediğim gibi
evet ya da hayır da yeterlidir benim için. İlgin
için şimdiden teşekkür ediyorum.

Taylan Alım

Merhaba Taylan, hayatta hiçbir soru ya da cevap o
kadar basit değildir. Çünkü her şeyin birden fazla
boyutu vardır. Burada sorun senin X-Box ya da X-
Box 2'den ne beklediğindir. Alacağın konsolun seni
ne kadar idare edeceğini sormuşsun. Oysa bu so-
ru PC parçaları söz konusu olduğunda önemli, an-
cak konsollar söz konusu olduğunda anlamsızdır.
Konsollar bir kez alındıklarında, bir sonraki nesil
çıkana ya da üreticisi artık o konsol için oyun çi-
karmayı bırakana dek kullanılabilirler. Microsoft
ne yapacak? X-Box 2 çıktığında ilkini tamamen saf
dişi edecek mi? Yoksa iki konsolu da en azından
birkaç yıl daha birlikte piyasada tutacak mı? Doğ-

LORD OF IRON HILLS

Merhaba Berker ağabey, ne zamandır mail at-
mak istiyorum ama şimdide nasip oldu. Önce-
likle bazı konularda eleştiri getirmek istiy-
orum. Inbox'ta genelde hayat hikâyeleri ile ilgili
şeyleri yayınlıyorum. Böyle şeyleri seviyor-
sun gördüğüm kadariyla. Nasihatler vermeyi,
dünyanın, ülkemizin halini konuşup, dege-
lendirmek (olumlu veya olumsuz) biraz daha
cazip geliyor sana. Çoğu noktada aslında sa-
na katılıyorum ama o kadar keskin yazıyor-
sun ki bazen beni çok kızdırıyorsun. Temelde
söylemek istediklerin doğru ama sanırım ya-
zarken bazen o kadar sınırlıyorsun ki söyle-
yeceğin en ağır hakareti biraz yumuşatarak
da olsa yazıyorsun. Bi de çok genelleme yapı-
yorsun. Biraz daha ortadan konuşsan, biraz
daha yumuşak konuşsan daha çok sempati
toplarsın bence. Bu senin kişiliğinle alakalı bir
şey belki de, ben bunu bilemem, belki de se-
nin tarzin bu. Ama her neyse bence biraz da-
ha yumuşak eleştiriler ge-
tir ve genelleme az yap
çünkü haklı olduğun yerde
bana göre haksız yere düşebiliyorsun. Önce-
likle Level Ekim'i okudum ve oradaki Warham-
mer yazını çok begendiğimi söylemek istiy-
orum. Zaten Level'da bir senin, bir de Fırat'ın
yazlarını hatta bir de Sinan Akkol'un yazlarını
severek okuyorum. (Burak ağabey de iyi yazı-
yor aslında :)) Birbirinin ile olan sıkı dostluğu
ve iş dayanışmasını uzaktan da olsa görebili-
yorum. Buna yıldır bu çekirdek kadro Le-
vel'da çalışıyor ve işini en doğru biçimde ya-
pıp derginin satışlarına pozitif yönde etki edi-

**PC ve konsol iki farklı aygit, ama benim görebildiğim kadariyla
konsollar PC'ye benzeme çabası içindeler.**

rusu bunu söylemek zor. X-Box 2'nin tam kapasi-
tesi henüz belli değil, ama geriye uyumluluk söz
konusu olabilir. Öte yandan Microsoft henüz ilk
konsola yaptığı yatırımlarını meyvelerini yeni yeni
toplamaya başladı denebilir. Sony'nin hüküm sür-
düğü piyasaya giriş yapmak çok pahalı bir macera
oldu ve X-Box insanların ilgisini çekebilecek kalite
ve miktarda oyuna yeni yeni kavuşuyor. Peki sen
genisi çıktığında eskisine sahip olmaktan mem-
nun olacak mısın? Ne de olsa 2005 kapının ardından
sayılır ve X-Box 2 büyük bir aksilik olmazsa ya-
kında piyasada olacak. Bana kalırsa şu noktada
en güzel birkaç ay daha bekleyip yeni konsolu ve
geteneklerini, ayrıca Microsoft'un uygulayacağı
satış politikasını görmek olacaktır. Bunu söyley-
orum, çünkü zaten içine simmiş olsa X-Box almak
için bana danışmayacağımı düşünüyorum. Belli ki
şüphedesin. Şüphedesen en iyisi durup biraz da-
ha beklemek, gözlemektir.

yorsa burada başarı vardır. Başarı yolunda
ilerlerken sevginin önemini de unutmamak la-
zım, inşallah bu kadro hiç değişmez. Bazı so-
rularım var sana oyunlarla ilgili :

**1 Max Payne 3 yapılıyor mu? Hiç haberini gel-
miyor da.**

**2 World of Warcraft beklenenleri karşılar mı
sence?**

**3 Bana göre konsollar PC'deki dövüş oyunları-
ni ve beat'em up tarzi**



oyunları bitirdi. Ayrıca Burnout 3 ve Gran Turismo gibi mükemmel yarış oyunları da var, ve bir de buna eklenen olarak PES 4 gibi mükemmel bir futbol oyunu var. Sence artık insanlar PC'yi strateji, RPG, aksiyon, FPS oyunlarını oynamak için mi alacaklar sadece? Ya da hem PC hem konsol alıp yarış, spor ve dövüş oyunlarını konsolda mı oynayacak? Kısacası gelecekte her eve 1 konsol 1 oyun PC'si muhtemel mi görünüyor? Sen demek istedigimi anladın inşallah.

Sorularım bu kadar senden mutlaka cevap bekliyorum. Yayınlanacağını sanmıyorum zaten de benim için onemli olan cevap, verirsen sevinirim. Kendinize iyi bakın.

Adem Demirdağ

Merhaba Adem, ben nasihat etmem, sadece fikrimi söyleyirim. Sana uyar ya da uymaz, orası beni ilgilendirmez. Neden dersen, nasihat alması da vermesi de çok tehlikeli bir nanedir de ondan. Inbox'ı dediğin şekilde hazırlamayı tercih etmemin sebebini de zaten yine bu sayfalarda bulabilirsin. Sempati toplamaya gelince, gerçekten de umurumda bile değil. Asla popüler bir karakter olmadım, çünkü asla böyle bir saplantım ve uğraşım olmadı. Tarzımı keskin bulman da ilginçtir, çünkü bu dergide okudukların gerçekten olabileceğimin yüzde biri ekşilikte bile değil. Ama tabii yıllar bana

genellikle susmayı öğretti, çünkü çoğu insan konuşmaya bile değmez. Bak gene ekşidim, değil mi? Bilir misin, bir uru kesip

atmak için keskin bir neşter ve merhametsiz bir el gereklidir. Kör bıçaklar ve titreyen eller işe yaramaz. Neyse, çok konuşmak da pek işe yaramaz, o yüzden kısa kesip gelemiş sorularına.

1 Doğrusu o konuda en ufak bir fisiltı bile yok. Ama sırf Tomb Raider serilerinin ne kadar sürdüğüne bakarak bile, Max Payne gibi

Merhaba Delo. Öncelikle anketlere katılım zorunlu değildir, o yüzden özürler bir durum yok ortada. Tabii anketleri iş olsun diye değil, okurların görüşlerini öğrenmek için yapıyoruz, o yüzden katılımın yüksek olması fikir vermesi açısından iyi oluyor. Ama ankette ne var mı diye sorugorsun, onu anlayamadım. Herhalde bu soruların cevaplarını kastetmedin. Ankette soru sormak yerine cevap verseydik komik bir durum olurdu doğrusu.

1 Şurada zaten bir avuç kişiye, ayrıca öyle uzmanlaşacak bir durumumuz da yok doğrusu. Onlarca çalışanımız, milyonlarca tıra-jımız olsaydı zaten dediğin olay mecburi hale gelirdi. Ama işler öyle değil tabii.

2 Zamanı gelir 500 sayfa da olur, kismet meselesi.

3 Bizim işimiz oyunları incelemek, satmak değil. Sen olsan oyun satan bir derginin incelemelerine ne kadar itibar ederdin? Yani senin önerdiğin şey yaptığımız işin tabiatına kökten aykırı.

GAMER'S BANE

SORU Saygılarıla sizleri selamlarım Level tayfası, oyunları ciddiye alan başkalarının davranışlarını bilmek gerçekten ilaç gibi geliyor. Dergi gerçekten yıllar içinde gö-



sürücüsünü de yayınlar-

sınız umarım. Bu arada

Sezar'ı öldürelim ama hakkını da verelim, GoForce da harika olmuş.

3 Hilekar bölümünün artık gerekli olduğunu düşünmüyorum, herkes 250-500 bin lira verip istediği oyunun hilesine internetten bakabilir, onun yerine o iki sayfayı oyunları daha iyi hale getiren yamalarla ilgili haberlere ayırsanız (örneğin Warcraft 1.17, NWN 1.64, Sacred Plus) insanları orijinal oyun almaya teşvik edersiniz.

4 The Sims II gerçekten iyi tamam ama kapaktaki "gelmiş geçmiş en iyi oyun" sıfatını kesintikle hak edemez çünkü simülasyon ile oyun arasında bir sürü fark var, lütfen yaratıcı düşünce gücüne hakaret etmeyeşim :)

Benden bu kadar. Daha şimdiden 100. sayıda ne yapacağınızı merak ediyorum. Sağlıklı kalın

Onur Cihan ACAR

Merhaba Onur, sana şu kadarını söyleyeyim ki aslında her ay DVD dolduracak oyun materyali bulmak hiç sorun değil. Dünyada öyle çok iyi oyun çıkıyor ve bunların o kadar azı ülkemizde bilinmiyor ki, aklın şaşar. Diyeceksin ki madem öyle neden siz tanıtımıyorsunuz? Bir tek derginin tüm oyun platasına yetişmesi imkansız da ondan. Ayrıca bizim DVD projesinin kaderi henüz belli değil, sonucu görmek ve oturup üzerinde düşünmek durumundayız. Gelelim sorularına;

1 Tuğbek yeri geldikçe donanım köşesinde yeni teknolojileri tanıtıyor zaten. Ancak sana şu kadarını söyleyeyim ki, her yeni teknolojide olduğu gibi bunlarda da henüz fiyatlar çok yüksek ve performans kazançları bunu haklı gösterecek kadar mühîş değil. Yani hiç kasmadan azami detayla Doom 3 çalıştırın bir sistemin varsa zaten zirveye yakınsın demektir, kalkıp sırf yeni diye bu teknolojilerin üstüne atlamaya değil.

2 Benim için ATI olmuş, NVIDIA olmuş hiç farketmez. Yeter ki aldığım kart sorunsuz olsun ve ödediğim fiyatın karşılığını versin. Sonuca hiçbir firma babamın oğlu değil. Ve dürüstlük söz konusu olduğunda hiçbirinin süttün çıkışma ak kaçık olduğu da iddia edilemez.

CEVAP

Tarzımı keskin bulman da ilginçtir, çünkü bu dergide okudukların gerçekten olabileceğimin yüzde biri ekşilikte bile değil.

iki oyunu da başarılı olmuş bir serinin devam edeceğini eminim diyebilirim.

2 Valla bu biraz da oyundan ne beklediğine bağlı. Sonuçta bu bir oyun ve kahve yapması pek mümkün değil. Güzel grafikli, sağlam atmosferi, bol savaşlı bir oyun bekliyorum dersen orası başka. Herhalde beklenenleri karşılarsın, ne de olsa Blizzard dün kurulmadı.

3 PC ve konsol iki farklı ayıktır, ama benim görebildiğim kadarıyla konsollar PC'ye benzeme çabası içindeler. Internet bağlantısı, klavye gibi ek donanımlar filan derken iş oraya gitiyor. İşin doğrusu ben konsol manyağı değilim ve PC tüm sorunlarına rağmen işimi rahatlıkla görür. Konsola has oyun türlerinin çok ilgimi çektiği de söylenemez. Uzun lafın kısası, kimin neye ihtiyaci varsa o yöne gidecektir, ben muhtemelen PC ile devam edeceğim.

DIVISION BY ZERO

Berker Abi nasıl? Mailime özür dileyerek başlıyorum. Ne den diye sorarsan ankete hiç bakmadım. (Malum LGS). Ankette var mı bilmiyorum. Sorularıma geçmek istiyorum.

1 Oyunları dal dal bir kişi incelese. (Mesela sen FPS, o strateji, kimi de köşe yazısı yazsa.)

2 Level artık her ay 146 sayfa olsa.

3 Yaşadığım yerde (İzmir/Aliağa) her oyun olmuyor. Bazı oyunları, isteyenlere gönderir misiniz? (ücret karşılığı). Benden bu kadar. Hadi güle güle.

Delosis

3 Internet'i senin rahatlıkla kullanabiliyor olman demek, herkesin aynı şeyi yapabildiği anlamına gelmiyor. Çoğu insan için internet içinde neyi nasıl bulacağınn belli olmadığı bir çırba. Bunda lisans eksikliğinden tutun da teknolojiye olan yabancılığa dek pek çok unsur rol oynuyor. Ayrıca kimse kalkıp sırf ben yamasından bahsettim diye orijinal oyun almaz. Ona bakarsan CD'de veriyoruz yamaları, kimli okur faydalı buluyor, kimisi de bulmuyor.

4 Öncelikle her oyun zaten bir simülasyondur. Oyun denen şey temelde gerçek ya-

da hayali bir durumun belirli şartlar altında tekrar yaratılmasından ibarettir. Stratejî oynarken bir orduya komuta edersin, FPS oynarken bir kişiye. İkinci Dünya Savaşı konulu olabilir, ya da Star Trek. Bunlar küçük detaylardır, ama temel prensip aynıdır. Bunu geçelim, dergiyi eline alıp kapşa bir daha bak. Ne yazıyor? "Yoksa tüm zamanların en iyi oyunu mu?" yazıyor. "Gelmiş geçmiş en iyi oyun" yazmıyor. İki arasında büyük fark var. Bizim kullandığımız cümle bir manşet atma yöntemidir, amacı merak uyandırmak olan. Senin kullandığın cümle ise kesin bir yargı ifade eder ve tartışma bile kabul etmez. Oysa bu sektörde kesin yargılara yer yoktur. En iyi oyun, ama kime göre? Bana göre değil mese... Sims serisini hiç oynamadım, çünkü konu ilgimi çekmiyor. Öte yandan Tuğbek oyunu çok seviyorum. Bıgur bakalım! Bir derginin iki yazarı bile fikir birliği içinde değilken bu oyunu nasıl gelmiş geçmiş en iyi oyun ilan edebiliriz ki?

DOOM OR BUST!

Selamlar, uzun süredir derginizi takip ediyorum. Gerçekten çok başarılısınız. Level okurlarından birkaçını çekiliş ile E3 fuarına götürseydiniz olmaz mıydı? Öncelerden Next Level programınız vardı. Çok güzeldi ve çok da izlendiğini düşünüyorum. Niye devam ettirmiyorsunuz? Size bir kaç soru soracağım:

1 Bence Doom 3 çok fazla ilgi görmedi, bunun sebebi oyunu bekletmeleri ve çok geç çıkarmaları olabilir mi?

2 Siz ekran kartı olarak X800'ü mü yoksa FX6800'ü mü tavsiye edersiniz?

3 Playstation 3'ün çıkış tarihi belli mi? Veya yapım aşamasında falan mı?

Cevaplarsanız sevinirim. Başarılar dilerim.

Gürcan Merdal

Eh, bu aylık ta bu kadar. Olaya son noktayı koyalım ve yalnız kovboy modun- da gecenin karanlığına karışıp gözden kaybolalım. Verin güzeli oradan hüzünlü bir gün batımı müziği!

Merhaba Gürcan, Next Level pek ideal olmayan koşullar altında ve büyük özverilerle yapılmıştı. Şartlar iğice zorlaşınca rafa çıktı. Bir gün benzer bir proje tekrar yapılabilir mi? Koşullar uygun olursa neden olmasın? E3 meselesine gelince, İnan seni alıp oraya götürseydik bile bu hiçbir işe yaramazdı. Neden mi? E3 oyun yapımcılarının oyun dergileriyle ve diğer endüstri temsilcileriyle buluşması için düzenlenen özel bir fuar. Basın mensubu olmayan katılımcılardan 200 dolar civarında abartılı bir giriş ücreti isteniyor ki bunu verebilen pek az insan oluyor. Ancak bu ücreti vermek de içeriide rahatça gezmeni sağlamıyor. Fuardaki standların büyük kısmına girebilmek ve içeri-dekileri görebilmek için basın mensubu olman şart. Emin ol ki dergi okuyarak orada şah-

bir konsolu olabileceği söyleniyor. Söylenirse ciddi bir paraz kaybına uğramaktan korkuyor ki bence bu korku yersiz değil. Özellikle Microsoft hafife alınacak bir firma sayılmaz. X-BOX için yirmi milyar dolardan fazlasını göz kirpmadan harcadılar ki, bu ülkemizin toplam dış borcunun beşte biri ediyor! X-BOX 2 için ne kadar yatırım yaptıkları ise belli değil, ama bundan daha az olağana ihtiyal vermeyorum. Kısacası 2005 yılı konsol savaşlarında yeni çarpışmalara sahne olacak gibi görünüyor.

AMD BLUES

İlk olarak hepinizin böyle güzel bir dergi çıkardığınız için kutularım. Eylül ayındaki Warhammer dünyasını anlatığınız gazınız muhteşemdi. Umarım Warcraft da yazarsınız. Benim size bir sorum olacak. Geçen ay yeni bilgisayar aldım ve işlemci AMD 2500+. Fakat bilgisayardan özelliklerine girdiğimde AMD 2500f1.84 yazıyor. Acaba bu Windows XP'den kaynaklanan bir sorun mu yoksa işlemcinin gerçek

X-BOX için yirmi milyar dolardan fazlasını göz kirpmadan harcadılar ki, bu ülkemizin toplam dış borcunun beşte biri ediyor!

sen görebileceğinden daha fazlasını öğreniyorsun. Zaten fuarın amacı da bunu sağlamak. Gelelim sorularına:

1 Bu konuda çok yanlış düşünüyorsun. Doom 3 belki çıktıgı anda satış rekortları kırmamış olabilir, ama zaten bunun çok önemi de yok. Doom 3 çekmesi gereken ilgiyi daha satışa çıkmadan çok önce çekmeye başladı. Şu anda bir sürü firma Doom 3 grafik motorunu kullanarak oyun yapıyor ya da yapmayı planlıyor. Böylece John Carmack rahat bir emeklilik gerçekleştirebilecek. Eh, zaten onun ve tayfasının amacı da muhteşem bir oyun yapmak değil, lisans ücretlerinden muhteşem kâr getirecek bir oyun motoru yapmaktır. Zeki herifler, değil mi?

2 Şahsen ikisini de değil, ama GeForce FX5900XT modeli bir kartı tavsiye ediyorum. Bir süre önce parasını cebimden ödediyip evimdeki bilgisayara bir tane aldım. Doğrusu bu paraya alabildiğim performansı görünce üç katı paraya satılan kartların maksadını merak etmeden durmadım. Üstelik unutmamak gerekiyor ki en üst seviye kartları almak iş bitmiyor, bir de deli gibi güçlü güç kaynağı almak lazım ki, unut gitsin der, susarım.

3 Yakın zamana kadar 2005 tarihi telaffuz ediliyordu, ancak kullanılması planlanan işlemcilerle ilgili pek çok tasarım ve üretim sorunu yaşandığı ortaya çıktı. Doğrusu bunların planları değiştirmesi kaçınılmaz gibi görünüyor. Ancak öte yandan X-BOX 2'nin 2005 içinde çıkacağı kesin gibi ve Nintendo'nun da yeni

hızı 1.84 mü? Eğer öyleyse hızlandırmak için ne yapabiliyim? Cevap verirseniz sevinirim. Herkese iyi çalışmalar.

Mustafa Erdem

Merhaba Mustafa, ilginçtir ki Warhammer yazımı hemen herkes beğenmiş. İşin komik tarafı yazılı bitirdikten sonra kafamı duvarlara vurdum, istedigim kadar iyi olmamış diye. Bir acayıp herifim vesselam. Gelelim AMD konusuna, sanırım donanım konusunu pek takip etmiyorsun, değil mi? Çünkü AMD'nin işlemcilerini bu şekilde etiketleme politikası yeni değil. AMD'nin XP 2000'i gerçeke 1,69 GHZ'dır mesela. Aynı şey neredeyse son birkaç senedir çıktıgı tüm işlemciler için geçerli. Neden böyle? Intel ile doğrudan GHZ bazında rekabet edemedi de ondan, konu basitçe böyle özetlenebilir. Tabii işlemciler yine de yavaş sayılız, ama üzerlerinde yazan rakam süratını değil modelini gösterir. Peki overclock etmek lazımlı mı?

Hayır, tavsiye etmiyoruz. Zaten bunlar hayatı işinan işlemciler, onları daha da zorlamak pek akıllica değil. Ama biraz güçlü bir ekran kartı ve biraz daha fazla RAM ile işlemciyi rahatlatap performansı artırabilirsin. ☺

CEVAP

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

NASIL YAPILDI? BALDUR'S GATE



Tam da insanlar C-RPG öldürdü diye ağlaşırken...

Sene 1995, Dr. Ray Myzyka ve Dr. Greg Zeschuk adında iki eleman Bioware Corp diye yeni bir oyun şirketi kurarlar. Pek o kadar da uzak bir çağ değil aslında, ama elektronik dünyasında zamanın farklı bir şekilde geçtiğini hatırlamak gerekir. Ve o günden bu yana Bioware bünyesinden çıkışmış yapımların oyun dünyasının suretinini nasıl değiştirdiğini, değiştirmeye devam ettiğini düşünürseniz.

"Aslında üzerinde çalışmaya başladığımız ilk oyun Battleground Infinity adındaki, multiplayer

hem geliştirilen Infinity Engine, hem de genel tasarım temaları kendilerini daha başka bir oyunda gösterme fırsatı bulacaktı. Baldur's Gate dışarıdan bakıldığından gayet basit gibi görünen bir oyundu ki bu da özellikle RPG türüne pek aşina olmayan oyuncuların gözünü korkutmaması açısından mükemmel. Ancak görünüşteki bu basılığın ve yüksek oynanabilirliğin altında son derece detaylı ve kendi kural sistemi olan bir oyun vardı. Yapımcılar özellikle grup formasyonları ve çarpışma takımlarını düzenleyebilmek için Command & Conquer gibi strateji oyunlarından feyz aldıklarını inkâr etmiyorlar.

Baldur's Gate uzun soluklu bir oyundu, ekran başında 7-8 saat geçip finali görebileceğiniz aksiyon oyunlarıyla arasında dağlar kadar fark vardı. Tabii bu boyutta bir oyunun yapılması da pek kolay olmamıştı. Ancak çoğu yapım hikâyесinin aksine, burada öyle pek heyecanlı şirket içi kavga, ayrılmaya ya da aksilik öyküsü yok. "Bir tasarım grubu olarak uyum içinde ve profesyonelce bir çalışma yürütüldüğünü söylemem şart." diyor Dr. Zeschuk. "Ancak yine de oyunu bitirmek kolay değildi. Her şeyin yerli yerine oturmasını, baştan sona bir bütünlük arz etmesini sağlamak için çok çaba sarf ettik. Mesela tüm oyunun haritaları ve bunların grafik tasarımları iki defa baştan yapıldı. Ayrıca yine tüm karakterlerin çizim ve animasyonları da bir defa baştan tasarlandı." Böylece tasarımcılar

oyunun genelinde kesintisiz bir bütünlük hissi verebilmeyi başardılar. Bir oyunun atmosferini oturtmak açısından bunun ne denli önemli olduğunu takdir etmek zor değil.

Tabii ardından Baldur's Gate 2: Shadows of Amn geldi ki, gerçekte bir yapımcı olarak Bioware'in ününü pekiştiren de bu oyun oldu. Baldur's Gate 2 ne hikâyenin devamını getirmekte, ne de oyunculara istediklerini vermekte yetersiz değildi. İlk oyunun tüm iyi taraflarına sahipti ve üstelik herkesin umduğundan daha fazla yenilik

iceriyordu. "Bugün döndüp bakınca, gerçekten de Baldur's Gate Üzerinde keşke yapsaydık dediğimiz bir değişiklik göremiyoruz. Doğrusu o günün imkânlarıyla yapılabilecek en iyi işi çikardığımıza inanıyoruz."

Peki, bir Baldur's Gate 3 olabilir mi? "Throne of Bhaal ile Bhaal'ın çocuklarının hikâyelerini düzgün bir biçimde sonlandırdık. Bu çoğu oyunca olmayan

bir şeydir, hikâyelerin sonu genellikle havada kalır, ama biz bu tuzağa düşmedik. Doğrusu şu noktada Baldur's Gate bizim için tamamlanmış bir proje ve daha öteye gitmemi düşünmüyorum." Nitekim Bioware dikkatini K.O.T.O.R. ve diğer projelere vermektedir, Baldur's Gate hakkında ise en küçük fısıltı bile yok. Ama kim biliyor? Oyun dünyasında bu denli sağlam bir ismin gömülü olduğu nadiren görülür.

M. Berker Güngör



ağırlıklı bir RPG idi." diye hatırlıyor o günleri Dr. Zeschuk. "Piyasadaki genel kanı RPG türünün artık olmuş olduğu iddi. Birileri bir yerlerde Diablo diye bir oyun üzerinde çalışıyordu ama hepsi o kadar. Oysa bizler RPG türünün işin bittiğine kesinlikle inanmıyorduk, üstelik Interplay/Black Isle tasarımcıları da bizimle aynı fikirdeydi ve birbirimize hayli destek olduk. Ve sonuçta oyunun piyasada kazandığı başarı bizleri kesinlikle şaşırtmadı, çünkü en başından beri bu projenin potansiyeline iyi biliyoruk." Gerçekte de Baldur's Gate çıkış çıkmaz büyük bir sansasyon yaratmadı, ama her geçen gün daha fazla oyuncu tarafından keşfedildi ve ün kazandı. Öyle ki, hem ilk oyun, hem de ikinciçtiğinden beri yıllar geçmiş olmasına rağmen halen satmaya devam eden ender oyunlardandır.

Ancak Battleground Infinity asla tamamlanmayıacaktı, bunda o günün Internet altyapısından doğan pek çok sorunun da payı vardı. Fakat o projede üzerindeki çalışma ziyan olmayacağı, çünkü





HL2

MGS 3

GTA 4

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

gokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

sinakko@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbaçık Dilek,

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz alaksosz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megamin@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Savaş Alagoz savas@level.com.tr

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İnceşağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özdemir

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Hakka İlişkiler Müdürü Dilem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Nihan Özkesap

Abone Satış Müdürü Aya Bozyaya

Abone Servisi Aşeri Akgür, Ebnu Cinik

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mahmet Çil

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, guclan@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, eguler@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 Oto Sanayi

4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayını Sok

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılış Faks: (212) 238 73 26



TÜM ZAMANLARIN EN ÇILGIN AYI GELİYOR!