

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

88.^{SN}

DEMOLAR

TOCA Race Driver 2
Splinter Cell 2: MP Demo
I of the Dragon
Laser Squad Nemesis
ve Leisure Suit Larry 2

incelemeler

SINGLES
PAINKILLER
RESIDENT EVIL OUTBREAK
ONIMUSHIA 3
COLIN MCRAE RALLY 04
LINEAGE 2
R-TYPE FINAL
LORDS OF THE REALM 3
KNIGHTS OF THE TEMPLE

Türkler oyun yapmayı kafaya koyunca...

FARCRY

Demoscene

Yıllardır oyun oynuyoruz.
Peki bu oyunları
yapanların
nasıl yetiştiğini hiç
düşündünüz mü?

TAM ÇÖZÜM Syberia 2

35 PC ve Playstation 2 oyununun incelemesi

DOSYA

Menajerliğin Yeni Kralları

Hem Championship Manager 5'in,
hem de Football Manager 2005'in
yapımcılarıyla sizin için konuştuğumuz

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL



9771501215116

Nerede olduğunuz önemli değil

OYUN DÜNYASININ ORTA YERİNE BAZEN BİR BOMBA DÜŞER. Daha önce adı duyulmamış bir firma çıkar ve tüm devlerin tüm planlarını altüst edecek bir oyunla ortalığı yıkıp geçer. Çok seyrek gerçekleşen bu olay, bu ay tekrarlandı. Far Cry, Crytek adlı Alman menşeli bir firmanın ilk oyunu olduğu halde tüm aksiyon oyunlarının bundan sonra örnek alacağı, daha iijisini yapamazlarsa da burun kıvıracağı bir oyun. Ve işin en güzel yanı da Far Cry'yi hazırlayan ekibin başında, Almanya'da yaşayan üç Türkün olması: Cevat, Avni ve Faruk yerli kardeşlerin Almanya'nın Coburg şehrinde 1999 yılında kurduğu CryTek, bu başarısını 16 ülkeden oyun tasarımcısı, programcısı ve sanatçılara emeğine ve azimle çalışmasına borçlu. Yani artık oyun yapmak için, nerede ve hangi ülkeden olduğunuz önemli değil. Küreselleşmenin bazı olumlu yanları da var demek ki.

İki ay önce yaptığımız tasarım değişikliğinde en çok tepkiyi PC ve Playstation 2 incelemelerinin iç içe olması çekmişti. Site-mizde yaptığımdır ankette de istek bu yönde olunca iki platformun incelemelemesini yeniden ayırdık. Eğer dizayn ve içerik hakkında eleştiri ve istekleriniz varsa, bize yazmaktan çekinmeyin:

(level@level.com.tr).

11 Mayıs'ta Los Angeles'da yapılacak olan E3 fuarının heyecanı şimdiden sardı bizi. Otel bulabilmek için akla karayı seçtik.

→ Burak'ı askere gönderdiğimiz gece herkes mutluydu. Neden acaba? :)

Ünlü yapımcı ve firmalardan özel görüşmeler için randevu koparmak ise tam bir kabus. Ama azmin elinden kurtulmadılar tabii. Siz bu satırları okurken biz çok çok uzakta dünyanın en büyük oyun olayında çok özel haberler ve görüntüler (ve birkaç booth babe'İN :) pesinde koşuyor olacağız.

Mayıs'ın oyun dünyasına hoş geldiniz. Bir sonraki dünyada görüşürüz.

Sinan Akkol

YERLİ KARDEŞLER BAŞARIALARINI AZİMLERİNE VE 16 FARKLI ÜLKEDEN FAR CRY'İN YAPIMINDA ÇALIŞANLARIN EMEĞİNE BORÇLULAR.



→ ÇOK YAŞA CHIP!

Kardeş dergimiz CHIP büyük bir basamağı atlayarak bu ay 100. sayısını çıkartıyor. Türkiye dergiciliğinde kırılması zor bir rekora imza atarak tam 460 sayfa çıkan CHIP Mayıs sayısında neler mi var? 65 milyar değerinde hediyeler kazanabileceğiniz bir çekiliş, 9.5 milyon liralık Profesyonel Web Tasarımı CHIP Özel sayısı ve Rave E-Jay'in tam sürümünü de içeren 3 CD'sile CHIP'in 100. sayısını Mayıs ayında kaçırmanızınız!



LEVEL ESL CUP'LAR İPTAL →

Geçen ay büyük bir hegecanla duyurdugumuz ESL organizasyonlarını malesef iptal etmek zorunda kaldık. Bunda hem ESL liginin kendi yoğunluğu sebebiyle bizim kupalarımızın yeterli desteği görmemesi biraz da ESL yönetimi konusundaki bazı belirsizlikler neden oldu. Bu sorunlar çözülür çözülmeyecektir. Ayrıca merak etmeyein Starcraft ve Warcraft 3 kupaları konusunda ki açlığın farkındayız nerede yaparsak yapalım ilk organizasyonlarımız strateji severler için olacak.

FOOTBALL CHAMPIONSHIP MANAGER 2005



SI Games, Eidos'tan ayrılmasının ardından Football Manager 2005 isimli oyunuyla CM'ye meydan okuyor.

Bir çoğumuzun düşündüğü, diğer bir kisimızın da bildiği üzere Championship Manager serisi (Collyer kardeşlerin kurmuş olduğu) Sports Interactive firması ile bulunduğu gerek gelmişti. Bu başarıda Eidos'un payının daha küçük olduğu yadsınamaz bir gerçek. Tatsız bir ayrılığın ardından SI Games Sega ile anlaştı. Oyunu artık Eidos yerine Sega adı altında piyasaya sürecekti. Bu büyük çaplılığımızın üzüldüğü bir şey, ancak olaya bir de pozitif açıdan bakmak gerekirse, artık piyasada edinebileceğimiz bir yerine iki adet sağlam menajerlik oyunu olacak.

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Eidos da bunun üzerine oyunu devam etirmek için bir İngiliz firması olan Beautiful



Game Studios ile anlaştı. Artık Championship Manager, Beautiful Games'in yaratıcılığı ve düşünceleriyle ilerleyecek. Bu işin başında da David Rutter var. Kendisi CMS'in baş yapımcısı ve bugurun size onunla yaptığımız röportaj (bakalım ayrılık sırasında da neler olmuş) :

ÇOĞU FUTBOL/MENAJERLİK OYUNSEVERİ COLLYER KARDEŞLERİN, YANI SI GAMES'İN CHAMPIONSHIP MANAGER SERİSİNDEKİ BAŞROLÜ OYNADIĞINI DÜŞÜ-



Oliver Collyer kardeşiyle birlikte yedi yıl Sports Interactive'i yönettiğinden sonra 2002'de ayrıldı.

Football Manager 2005'in ara yüzü CM 4'ün arayüzüne fazlaıyla andırıyor. SI Games'in Eidos'dan ayrılrken oyunun ara birim haklarını da yanında götürdüğü belli.

NÜYOR. EİDOS OYUNSEVERLERİ NASIL TEMİN ETMEYİ PLANLIYOR? OYUN TİPİ TIP ESKİSİ GİBİ SÜREBİLECEK Mİ? AYRICA EİDOS'UN VE SI GAMES'İN ELİNDE OYUN HAKKINDA NELER BULUNUYOR? (MESELA, KİM BÜTÜN OYUNCU BİLGİLERİNE SAHİP, KİM OYUNUN ARA YÜZÜNÜ AYNI ŞEKLDE KULLANABİLECEK, VERİ TABANI KİME AİT VS.)

Eidos oyunun ismine sahip. Yani oyunu Championship Manager adıyla çıkışma hakkı tamamen bizim elimizde. Ayrıca oyunun arayüzü ve oyuncuların alışmış oldukları oynanabilirlik de serinin geride kalanlarıyla aynı olacak. Kısacası CMS, eski versiyonlar gibi olacak ama tabii ki bazı önemli gelişmeler de yapacağız. SI eski versiyonlarının veri tabanına ve kodlarına sahip. Biz oyunun kodunu baştan yazacağımız ve de veri tabanı yaratmaya sıfırdan başlayacağımız için, daha hızlı ve gereksiz şeylerden arındırılmış bir CMS bekleyebilirsiniz.

SERİNİN GERİDE KALAN OYUNLARINDA EİDOS İLE YAPIMCI SI GAMES ARASINDAKİ İLİŞKİ NASILDI? OYUN NASIL GELİŞTİRLİYORDU? YENİ FİKİRLER OYUNA NASIL AKTARILIYORDU? SI FİRMASI TEK

BAŞINA MI GÖTÜRÜYORDU BU İŞLERİ YOKSA DAHA ÇOK FAKİR ALIŞVERİŞİNE Mİ DAYALYIDI?

Geride kalan oyunlar için bir yorumda bulunamam doğru olmaz, fakat şunu söyleyebilirim ki şu anda BGS ile Eidos tamamen ortaklaşa bu işi yürütmektedeler. Oyununun kilit parçalarını geliştirmek için çok çaba harcıyoruz. Oyunun fanlarının çok eğleneceği bir oyun olacağından kuşkumuz yok.

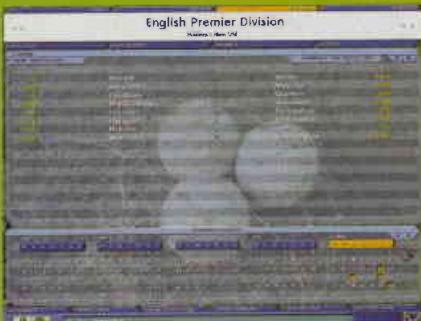
BİZE BIRAZ BGS HAKKINDA BİLGİ VEREBİLİR MİSİNİZ? EKİPTE KAÇ KİŞİ ÇALIŞIYOR? 24 SAAT CM'Yİ MÜKEMMEL YAPMAYA ÇALIŞAN BİR EKİP Mİ OLUŞUYOR ŞU ANDA? BGS'NIN FUTBOL VE OYUN HAKKINDAKİ DENEYİMЛЕRE NE KADAR? BGS'NİN BAŞINDA KİM VAR?

BGS tamamen CM'yi hazırlamak için bir araya geldi. Şu anda 30 kişiler. Ekip bugüne kadar 90 ayrı oyun hazırladı ve bunların 60 tanesi futbol ile ilgiliydi. Ekipte çalışanlar da zaten CM hastaları.

Buna ek olarak Eidos'taki bütün bilgilere sahibiz ve veri tabanı hazırlamak için de dış kaynaklarımız var güçleriyle çalışıyorlar.

CM'NİN YENİ VERSİYONU GÖRÜNÜŞ OLARAK ESKİLERINE NAZARAN NE KADAR DEĞİŞTİ? OYUN GEÇMİŞTEKİ GİBİ Mİ SÜREGELECEK, YOKSA YENİKLERE AÇIK Mİ OLMALIYIZ? VERİ TABANI OLUŞTURMAK İÇİN BİR AJANS İLE ANLAŞMIŞ OLMANIZ, OYUNUN BAZI YERLERİNİ SIFIRDAN ÜRETECEĞİNİZ ANLAMINA MI GELİYOR? CM5 İÇİN ÇALIŞMALARA NE ZAMAN BAŞLADINIZ?

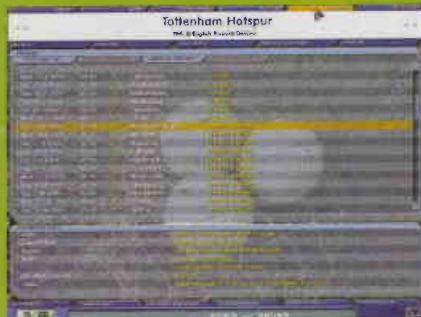
Aslında bakarsak bütün oyunu baştan yaratıyoğru diyebilirim buna grafikler, menüler, yapay zeka ve veri tabanı da dahil. Bu bizim için daha bile iyi çünkü kimse bizden geçmişteki oyunlarıın aynısını beklemeyecek. Bu da bize oyunu, fanlarını en mutlu edecek şekilde yaratma şansını veriyor. Oyunun motorunu değiştireceğiz



Eidos'un Championship Manager 5 ile ne kadar başarılı olacağını zaman gösterecek

ve bu da CM4 ile başlayan performans sorunlarını çözecek. CM5 gine en gerçekçi futbol simülasyonu olacak, tabii ki bazı önemli yeniliklerle. **ÇOĞU KİŞİ OYUNUN NEREDEYESE MÜKEMMLE ULAŞTIĞINI DÜŞÜNÜYORDU. SİZ BU OYNU DAHA NE KADAR İLERİ TAŞIYABİLİRSİNİZ? ŞU ANDA CM'Yİ TEK BİR BÖLÜMÜ İLE TANITACAK OLSANIZ BU HANGİ BÖLÜMÜ OLURDU?**

Oyunu geliştireceğiz. Buna antrenmanlar, scout göndermeler, medya ile olan iletişimler ve de maç motorunun daha gerçekçi yapılması dahil. Ama en büyük yenilik oyuncun hızı olacak. Oyuncular artık kendileriyle alakasız olan maçların sonuçları hesaplanırken, bilgisayar başına uyu-



	A	B	C	D	E	F	
1	W	W	W				1
2							2
3	M	I	N	I			3
4	K	A	R	E			4
5							5
6					C	O	6
	A	B	C	D	E	F	



MAYIS 2004 Turnuvası Büyük Ödülü

NVIDIA GameMaster Promax

Samsung Syncmaster 957MB 19" 1920x1440 Monitör.

MSI 6728 BGS P6 Neo2-S Soket 478 5.1ch. ses 0/b Anakart.

Intel P4 3.0 GHz 800MHz Prescott İşlemci, 1024MB L2 Cache.

1024MB (2 x 512) Kingston DDR-400 Bellek.

Seagate 120 GB 7200 rpm Serial ATA Harddisk.

LG Goldstar 52x24x52 CDR + 16x DVD Combo Optik Sürücü.

MSI 6911-ZD9FX 5600XT 256MB DDR 8x DVI Tv-Out Ekran Kartı.

Samsung 3.5" 1.44Mb Disket Sürücü.

Everpower P4 300watt ATX 4Panlı Kasa.

Creative Inspire 5200 5+1 Hoparlör Seti.

SSK US Robotics Internal Modem.

Microsoft Multimedya Klavye + Optik Mouse RF Seti.

Pretec DC1000 1.3Mp Dijital Kamera+WebCam

Power Ever 1000 VA Kesintisiz Güç Kaynağı.

E-Kolay Net 12 ay sınırsız Internet Paketi.

Windows XP Home TR İşletim Sistemi.



Bilgisayar ve Internet Hizmetleri

E-mail: info@minikare.com.tr - Web: www.minikare.com.tr

İzmir: 0232-345-10-10 - İstanbul: 0212-345-10-10

www.minikare.com





Collyer biraderlerden Paul, Sports Interactive'in ardından finans dehası.

Bunu oyun çıkışına göreceğiz. Oyunu en gerçekçi şekilde, hatta bir futbol menajerliği simülasyonu olarak oynamak isteyen bir sürü kişi var ve biz bu konuda 1 numara olmaya adayız. Bu kişiler CM5'i seçeklerdir. Sı ile Eidos ayrılığından haberini olmayan

bir kısım CM fanı ise eminiz ki oyunda hiç bir fark göremeyecekler ve CM bağımlısı olmaya devam edecekler. Championship Manager ismi piyasada en büyük isimlerden biri, CM5'in başlarında bunun da rolü oldukça büyük olacaktır.

CM BUGÜNE KADAR FUTBOLCU VE KLÜP ARAŞTIRMALARINI, OYUNA SADIK OLAN BİR SÜRÜ FAN SAYESİNDE YAPIYORDU. SİZ BU İŞ İÇİN BİR AJANSLA ANLAŞTIĞINIZA GÖRE, CM İLE OYUNCULAR ARASINDAKİ BU BAĞI KOPARDINIZ Mİ?

Hayır, şu anda bu işi yapan ajans çalışanları da zaten CM fanatikleri. Ayrıca araştırmacı olmak isteyen oyuncularla da anlaşıyoruz. Web sitemizden (www.championshipmanager.co.uk) oyuncular üye olurlarken kendilerine araştırmacı olmak isteyip istemedikleri soruluyor. Ayrıca burada insanların eski CM'ler hakkında sevdikleri ve sevmediği yanlarını soruyoruz. Yani oyuncular CM'nin bundan sonraki gelişiminde de çok büyük pay sahibi olacaklar.

CMS'TE İKİ BOYUTLU MAÇ MOTORUNU GÖREBİLECEK MİYİZ? YOKSA BUNUN HAKLARI SI GAMES'DE Mİ?

20 maç motoru CM5'teki yerini alacak ve tabii ki eski taktik ve formasyon opsiyonlarının da muhafaza edeceğiz.

DÜRÜST OLMANIZ GEREKİRSE, SİZCE GEREKTEN CHAMPIONSHIP MANAGER SERİSİ, SI GA-

yakalımayacaklar. Bu hızlandırmayı bazı şeylerin kısaltık yapmadık, programcılar gerçekten çok iyi bir iş çıkardılar.

BUGÜNE KADAR Kİ HER YENİ CM'DE ETRAFIMIZDA DAHA ÇOK İLETİŞİMİ GİREBİLİYORDUK VE OYUN İÇİNDE YAPABILECEĞİMİZ AKTİVİTELER ARTIYORDU. SİZ DE BU KONU HAKKINDA ÇALIŞIYOR MUSUNUZ? CM'YE YENİ BAŞLAYACAKLAR, DYUNUN ÇOK KOMPLİK VE ZOR OLDUĞUNU DÜŞUNECEKLERDİR, BUNU NASILAŞMAYI PLANLIYORSUNUZ?

Bu konularda CM 03-04 ne gibi yenilikler getirdiğe, aynı şeyi biz de yapacağız. Ayrıca yeni oyunculardan gana bir kaygımız yok, biz daha çok CM'nin eskisi kadar iyi olmasına çalışıyoruz. Fanlarım ne istediğini biliyoruz ve büyük yenilikler yapmamız gerekiyse bunları çok dikkatli bir şekilde inceleme alıyoruz. CM5 "yeni bir oyun" yerine "eskisigle hemen hemen aynı ama daha iyi" bir oyun olmayı hedefliyor. www.championshipmanager.co.uk adresinde de oyuncuların CM5 hakkında tavsiyelerini bekliyoruz.

CM SERİSİ, PC OYUNLARI PİYASASINDA, EN SADIK OYUNCU KİTLESİNE SAHİP OYUNLARDAN BİRİ OLMUŞTUR. SİZCE CM5, İSMİ SAYESİNDE OYUNCULARI KENDİNE ÇEKMEYİ BAŞARABİLCEK Mİ YOKSA FANLAR SPORTS INTERACTIVE FİRMASININ OYUNUNU MU BEKLEYECEKLER?

MES OLmadan AYNI BAŞARIYI ELDE EDEBİLİR Mİ?

Kesinlikle evet. Biz bu oyuna varımızı yoğunlukla veriyoruz ve bu oyunu hazırlamaktan gurur duyuyoruz.

Bakalım bir kaç ay sonra bu sayfalarda CM5 hakkında ne yazıyor olacağz. Benim için öncelik FM 05'te ama, onu şimdiden söyleyeceğim. Yani bu iki oyunun arasında FM 05'e daha çok şans tanıyorum.



FOOTBALL MANAGER 2005

Bir oyundan fazlası...

Sports Interactive ile Eidos'un ayrılık hikayesini hep daha yakından incelemek istemiştim. Sports Interactive, Sega firması ile Football Manager 2005 adlı oyunu yapmak için anlaştı ve bu ekibin başında da Miles Jacobson var. Bakalım Eidos ile Collyer kardeşler (SI Games) arasında bir tatsızlık var mı?

SPORTS INTERACTIVE'İN SEGA İLE BİRLEŞMESİ YENİ BİR BAŞLANGICI BELİRTSE DE, BELKİ ÖNCE BİR GERİYE BAKMALIYIZ. Sİ VE EİDOS ARAŞINDAKİ İLİŞKİ GÖRÜNÜŞTE MÜKEMMELDİ, SONUÇ OLARAK DA ÇOK SATAN BİR SERİ GELİŞTİRDİLER. PEKİ SONRA NE OLDU? TARAFLAR ACABA GELECEK İÇİN AYNI VİZYONU MU PAYLAŞMIYORDU?

Bu ayrılık önceleri "Müziksel farklılıklar" diye tanımlanmıştı ve işte öyle oldu Sega'yla anlaştığımız için çok mutluuz ve SI yeni bir döneme giriyor.

DOĞAL OLARAK, FANATİK OYUNCULAR Sİ VE

EDITÖRÜN YORUMU

Efendime söyleyeyim, şimdi siz kendi kendinize soruyorsunuzdur: "Acaba hangi oyun daha iyi olacak FM05 mi yoksa CM5 mi?" diye. Çünkü yazışalar boyunca pek bir yorumda bulunmadım. Aha işte şimdi size yorumumu yapıyorum:

Açıkçası doğruyu söylemek gerekiyse CM5'e öngörülü ve kuşkuyla yaklaşım, bunun en büyük nedeni ise tabii ki Sports Interactive yerine BGS'nin yapacak olması.

Oyunun kodu ve veri tabanı falan SI Games'in elinde olduğuna göre, BGS'nin yapacağı oyun bence bir CM kopyası gibi olacaktır. Diğer yanda ise, Sega ile anlaşan SI Games'in bu yeni birleşme ile daha bir şevkle çalışıp gerçekten çok başarılı bir oyunu daha da ileri seviyelere taşıyacaklarına inanıyorum. Bunları söylemek için erken ancak ben bu iki oyun da aynı anda piyasaya çıkarsa gidip Football Manager

2005'i alım ve keyfime bakarım. CM5'e de inceleme yazmayacak isem dokunmam bile (tabii FM 05'te çok büyük bir hayal kırıklığı yaşamadığım takdirde). Eminim bugüne kadar CM fanatığı olan ve büyük zevkle CM'yi oynayıp oynayan kitle de aynen benim gibi önce Football Manager 2005'e bakacaktr. Zaten böyle yapmamız şart, çünkü en azından SI Games'in bugüne kadarki emeğine bir saygıımız var.

A screenshot of a computer screen showing the UEFA Champions Cup draw interface. The title "Champions Cup" is at the top center. A sidebar on the left lists navigation options like Home, Manager, League, Game, and various stats. The main area shows four groups of teams: Group A (Real Madrid, Valencia, Roma, Benfica), Group B (Barcelona, Juventus, Bayern Munich, Lyon), Group C (Inter Milan, AC Milan, Chelsea, PSV), and Group D (Borussia Dortmund, Schalke 04, Arsenal, Club Brugge). Each team is preceded by a small flag icon. Below the groups, a list of 32 teams is shown in pairs, each with a flag: Milan, Celtic; Real Madrid, Porto; Roma, AC Milan; Benfica, Olympique Marseille; Bayern Munich, Ajax; Lyon, Olympique Lyonnais; Arsenal, Panathinaikos; Club Brugge, Spartak Prague; Juventus, Borussia Monchengladbach; Chelsea, Hertha Berlin; PSV, Paris Saint-Germain. At the bottom, there are buttons for "Automatic Draw", "Draw West Team", "Draw East Team", and "Random".

FOOTBALL MANAGER HAKKINDA HER ŞEYİ BİLECEKLER, ANCAK ACABA CHAMPIONSHIP MANAGER İSMİNİ KAYBETMEK SATIŞLARINIZI OLUMSUZ ETKİLEYECEK Mİ?

Oyun severler bu konu hakkında bilgilendirmemiz gerekecek. Sega'nın bu konuda bize çok yardımı dokunacağından şüphem yok. Zaten belli bir kesim Sega ile bizim kalitemizi biliyor. Oyunu anons ettigimiz gün, web sitemiz saniyede 600 kere tıklanıyordu, bu da oldukça iyi bir rakam. Bazıları bizim ne yaptığımızın farkında...

OYUNDAN BEKLENTİLERİMİZ NE OLMALI? ŞU AN ÖNEMLİ BİR DEĞİŞİKLİK VAR VEYA GELİŞME VAR MI?

Oyuna çok fazla yeni özellik ekleyeceğiz, bunlardan en önemlisi de oyunun ara yüzü olacak. Eklenenek şeylelere birkaç örnek vermem gereklisse, oyuncu menajerlerinin size maç kasetleri yollamaları, maç öncesi ve sonrası bilgi alığınızın ekranlarının geliştirilmesini sağlayabilirim.

FOOTBALL MANAGER 2005'TE 2D MAÇ MÖTÖRÜ OLACAK Mİ?

Evet olacak

DİĞER TARAFTA, EİDOS'UN CM5 İLE PİYASAYA
ÇIKACAK OLMASI SİZİ ENDİŞELENİDIRİYOR
MU?

Hayır. Biz sizimize bakıyoruz, Football Manager 2005'in bugüne kadar yaptığımız en iyi oyun olması için çalışıyoruz. Daha önce de menajerlik oyunlarında rekabet vardı, bu rekabette şimdi bir oyun fazla var.

CM SERİSİNİ YAPAN EKİPTEN KAÇ KİŞİ FOOTBALL MANAGER İÇİN DE TER DÖKÜYOR?

Sports Interactive firmasından kimse ayrılmadı, ek olarak bir kaç yeni iş arkadaşımız var. Zaten oyun yaptığımız 11 sene içinde ekibimizden sadece 2 kişi ayrıldı.

**SON BASIN BÜLTENİNİZDE DİĞER SPORLARA
DA EL ATACAĞINIZDAN BAHSETTİNİZ. BU YA-**

KIN BİR ZAMANDA SPORTS INTERACTIVE'İN
AMERİKA'YI NFL MENAJERLİĞİ İLE KASIP KA-
VURACAGININ BİR İSARETİ Mİ?

Once Eastside Hockey Manager ile bir denememiz olacak. Sonrasi için ise, zaman ne gösterir bilinmez.

FOOTBALL MANAGER DA CM SERİSİ KADAR
BÜYÜÜP, ONUN KADAR BAŞARILI OLABİL-
CEK Mİ?

Eğer buna inanmasaydık, bu tip değişikliklere gitmezdi.

**FOOTBALL MANAGER MENAJERLİK TÜRÜNE
NE GİBİ YENİLİKLER GETİRECEK?**

Kendini beğenmişlik olarak algılamayın, ancak biz her seferinde yeni bir oyun çıkardığımızda türde yenilikler katıyoruz. www.sigames.com adresinde oyunda neler olacağını uzun uzun açıklayız. Oyunun çıkışmasına uşak bir zamanda ise

daha da detaylı bir liste yapmayı planlıyoruz.

CM SEVERLER İLE OLAN BAĞNIZ DEVAM EDECEK Mİ? OYUNUN YAPIMINDAKİ YARDIMLARI NA HALA İHTİYACINIZ VAR Mİ?

Kesinlikle evet, şu anda oyuna kattığımız ve katmayı düşündüğümüz bir sürü fikri forumlarımızda CM severler tavsiye ettiler. Ayrıca bir de logo yarışmamız var, kazanana 10.000 pound ödül vereceğiz. Kazananı da biz değil, CM severler sececekler.

SİZCE EİDOS'UN ELİNDEKİ ÜRÜNÜ PAZARLA-
MA ŞANSI, SEGA'YA ORANLA FAZLA MI? İKİ
OYUNUN DA SAĞLAM OLACAĞI VE BİR BİRİNE
BENZER OLACAĞI GÖZ ÖNÜNE ALINIRSA, SA-
TİŞLARI REKLAM VE PAZARLAMA BELİRLEYE-
CEK GİBİ, BU SİZİ RAHATSIZ EDİYOR MU?

Dürüst olmam gerekirse, Eidos'un ne yapacağı bizim için öhemli değil. Biz, bugüne kadarki en iyi oyunumuzu yapmaya bakıyoruz. Pazarlama konusunda da Sega ile beraber ne yapılması gerekiyorsa onu yapacağız, fazlasını değil.

OYUNDAKİ EN BÜYÜK DEĞİŞİKLİK NE OLACAK ?
Yeni ara yüz en önemli değişiklik olacak, tabi bu na ekleyeceğimiz bazı nitelikler de olacak.

CM'yi, bu oyunu yaratanlar haricinde birilerinin daha ileriye götüreceğini düşünmek pek de mantıklı olmaz. Sports Interactive'in Sega'nın en iyi futbol menajerliğini yapmak için bir araya getirmeleri gerçekten ağzımızı sulandıran bir gelişme. Oyun hakkında gördüklerimiz kısıtlı da olsa, eski seriyi başarılı yapan ana konsepti, yeni detaylarla başarılı bir şekilde birleştireceğini anlayabiliyoruz. Bilgilendirildiğimiz üzere, oyuncunun bütün yargılanı soruşturması maksadıyla, daha net bakış açısı edinmesi, oyunun büyüleyici ve yakınsal etki vermesi amacıyla daha fazla parametre ve bilgi düzeneği eklenmiştir

Can Keri

Thursday, February 2004

Joe Sheerin (AFC Wimbledon)

[Manage](#) | [Links](#) | [Game](#)

Player Profile		Technical Attributes												Mental Attributes				Physical Attributes			
Personal Details					Ireland			Crossing			Aggression			Acceleration		Speed					
		No Caps			possessor			Heading			Anticipation			Agility		Endurance					
		23 years old			Possession			Heading			Brewery			Reactions		Speed					
		Born: 12/07/1978			Position			Long Shots			Creativity			Jumping		Endurance					
		Height: 173cm			Forward			Long Thrus			Decisions			Pace		Endurance					
		Weight: 79kg			Winging			Penalty Taking			Determination			Stamina		Strength					
		Contract Expires: 30/06/2004			Set Pieces			Tackling			Influence			Other		Speed					
								Technique			GK The Ball			Aggression		Speed					
											Positioning			Reactions		Endurance					
											Teamwork			Jumping		Endurance					
											Work Rate			Pace		Endurance					
Selection Details																					
Injuries:	Slight problem with his calf, will should be off for next match.																				
Bans:	One Yellow card from an automatic 2 match ban.																				
Restrictions:	None																				
Fitness:	Match Fit																				
Statistics																					
	Apprs	Gls	Asss	MktN	Yel	Red	Sck	Pass	Sh Tgt	Goals	Flx Ag	Av Rnt									
Internationals	2 (1)	0	1	0	1	0	0.50	81%	87%	4	9	6.00									
League	21	10	3	0	2	0	0.44	89%	85%	20	88	7.11									
Cup	4 (1)	0	0	0	0	0	0.25	61%	85%	4	6	6.00									
Europe	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-									
International	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-									
Overall	41 (1)	21	8	2	4	0	0.46	84%	81%	50	86	7.00									

[Home](#) | [Competitions](#) | [Europe](#) | [England](#) | [Non-League](#) | [AFC Wimbledon](#) | [Our Website](#)

İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI'nda İKİNCİ PERDE

Yeni İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlar yolda...

lk haberimiz geçtiğimiz yılın en iyi savaş oyunu olan Call of Duty'nin eklentisi United Offensive.

Eklenti için Eylül 2003'ten beri çalışan Infinity Ward, bu zamanın çoğunu İkinci Dünya Savaşı tarihini araştırarak geçmiş.

United Offensive bir eklenti olduğu için Infinity Ward oyunu baştan sona değişirmiyor, ancak bir geliştirme paketi içindeki eklentilerden gelenin en iyisini, en farklısı yapmaya çalışıyor. Oyundaki ilk genilik, hafif makineli silahları kurmak ve yerlesitmek. Mesela 30 kalibrilik bir silahı yanınızda alıp istediğiniz yere kurup ateş edebileceksiniz. Bunun yanında "hızlı koşma" gibi gerçekçiliği artıran bazı yenilikler de olacak oğunda.

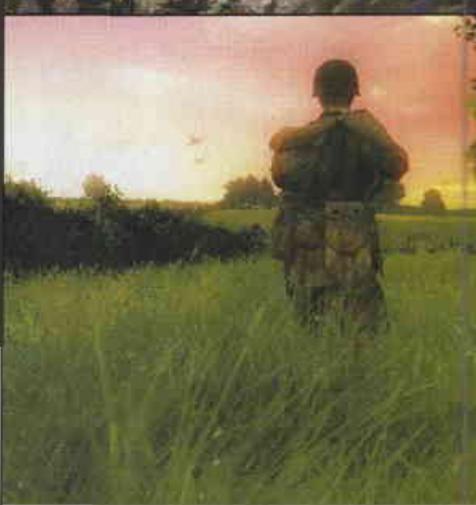
United Offensive; orijinal Call of Duty gibi Amerikan, İngiliz ve Rus görevleri içermektedir. Yapıcılaraının amacı gine savaşı oyunculara en gerçekçi şekilde yansıtılabilmesidir. Bunun için de gerçek tarihten bazı alıntılar yapılmaktadır. Örneğin İkinci Dünya

Savaşı'nın en büyük tank savaşı olan Kursk Savaşı'ni oynayabileceksiniz. Oyunun bu bölümünde takımıınızla birlikte tank kullanabileceksiniz.

Cok oyunculu mod için de bazı yenilikler var. Tank Battle ve haritadaki belirlenen noktaları ele geçirmeye çalıştığınız Domination bunlardan birkaçı. Grafikleri de yenilenen oyunun çıkış tarihi sınırlı değil.

Bir diğer İkinci Dünya Savaşı konulu oyunumuz Brothers in Arms. Halo'nun yapımcısı Gearbox Software'in geliştirdiği oyun "digerlerinden biraz daha farklı". Bu farkı yaratılan asıl şeyle ağır strateji unsurları.

Benzerlerinde olduğu gibi Brothers in Arms'ta da savaş sırasında adamlarınıza emir verebileceksiniz, ancak bu oyununda durum farklı. Diğer oyunlarda olan "çevreyi dolaş-adamları vur" konsepti bu oyununda işe yaramıyor. Daha hızlı ve daha fazla düşünmenizi gerektirecek bir oyun ►►►



haberler



Yapım: Square Enix Dağıtım: Square Enix Platform: PS2 Çıkış Tarihi: Belli değil

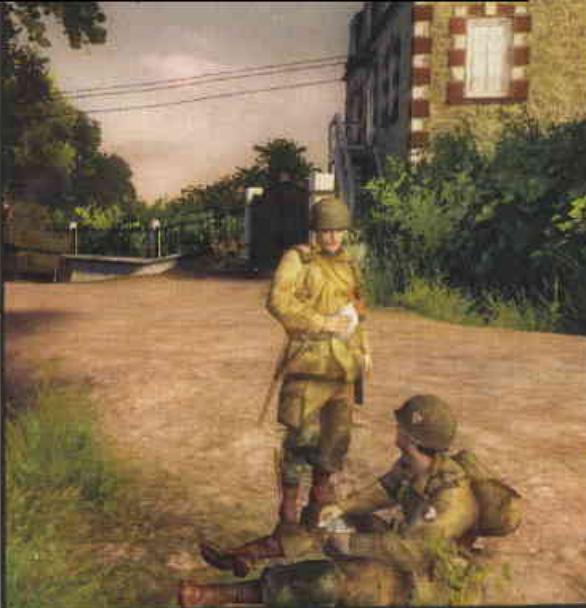
FINAL FANTASY XII

Vaan ve kız arkadaşı belgelendi!

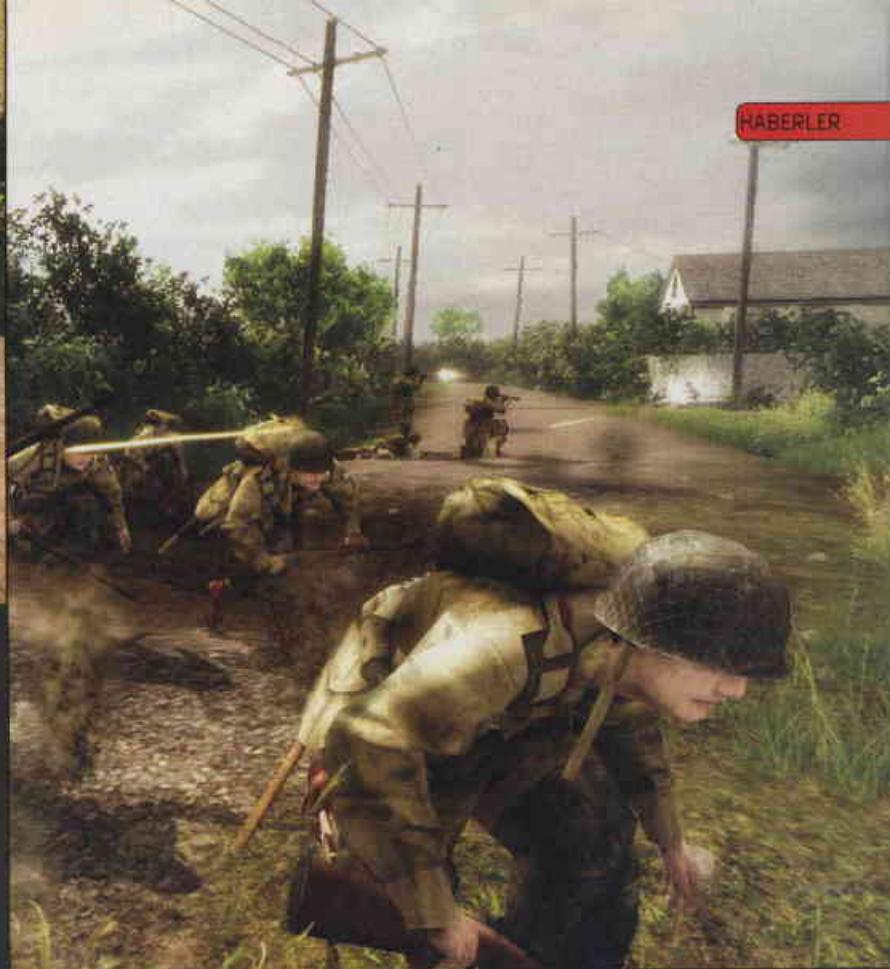
Final Fantasy'nin son basamağı FFXII hakkında hala fazla bilgi olmaması can sıkarken, yeni açıklanan üç karakter az da olsa yeniden hedefalanmamızı sağlıyor. Bafflear şarap aşığı bir hava korsanı ve insanırından. Fran ise Bafflear'in gemisinde çalışan bir Viera (tavşan kulaklı insanlar). Vaan'ın efermine görüntüsünden dolayı halkın şüpheye düştüğünü gösteren Square Enix, hemen bir formül bularak Panelo'yu ortaya çıkardı. Panelo Vaan'ın kız arkadaşı ve Vaan'la aralarında sürekli bir tartışma ve kavga halı gözlemleniyor. Maalesef FFXII hakkında geni bilgiler bunlarla sınırlı. ►



© 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN : Akira Yashita



►►► Brothers in Arms, Bir strateji oyununda olduğu gibi haritanın tamamını tanımamanız, bilmeniz gerekiyor. Başlangıçta o anki durumu değerlendirecek, sonra da adamlarınızı en iyi şekilde kullanmaya çalışacaksınız. Bunun için de; düşmanı bulmak, kuşatmak ve yok etmek gibi belirli aşamalardan geçeceksiniz. Ayrıca oyunda üçer adamdan oluşan iki ayrı takımınız olacak. Bir takımı (saldırmayı) düşmana yaklaşmak ve yok etmek için, diğer takımı da saldırımı onları kuşatırken gizli ataklar yapmak için kullanacaksınız. Çıkış tarihi mi? Belli değil... x



ROCKY LEGENDS

Rocky Balboa vs. Ivan Drago

Sylvester Stallone'nın ünlü filmlerinden biri olan Rocky bir kez daha dijital ortama aktarılıyor. Xbox ve PS2 için hazırlanan Rocky Legends'da Rocky Balboa, Apollo Creed, Clubber Lang ve Ivan Drago gibi birçok ünlü karakteri kontrol edebileceğiz. Arcade ve simülasyon tarzı oyun modlarının bulunduğu Legends, Xbox ile online olarak da oynanabilecek. x



ACE COMBAT 5 Japon stili Dogfight

Konsolların en hızlı ve en Japon uçak simülasyonu Ace Combat kaldığı yerden devam ediyor. Şu an için Ace Combat 5 olarak bilinen aksiyon ağırlıklı oyunda, 50 farklı ve lisanslı uçak bulunacak. Bu 50 uçaktan birini aldıktan sonra ise 30 bölümde mücadele edeceğiz. Üstelik

bölümler sadece hava görevlerini içermeyecek. Kurtarma, keşif gibi görevleri havadan yere veya denize doğru yönelerek de gerçekleştirebileceğiz. Serinin son basamağında artık diğer pilotlara da emir verip, ekip çalışması yapmak da mümkün olacak. x

Yapım: Namco | Dağıtım: Namco | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2004 sonu



DUNGEON SIEGE II



"Bitmeyen RPG" Dungeon Siege devam ediyor...

Yapım: Gas Powered Games Dağıtım: Microsoft
Platform: PC Çıkış Tarihi: Belli Değil

2002 yılında çıkan *Dungeon Siege*'in ikinci versiyonu geliyor. Gas Powered Games ilk oyundaki eksikleri ortadan kaldırıyor. Tekrar eden oyun yapısı bunlardan ilki. Yeni oyun daha esnek ve daha renkli bir oynanışa sahip olacak.

Eklenti de olduğu gibi oyunun ikinci versiyonu da Aranna dünyasında geçecek. Hikâye sivil savaşın tam ortasındaki, yerli halkın iyiyle kötüyü birbirinden ayırmaya çalıştığı bölgede geçiyor. Amacınızsa dünyayı ele geçirmeye çalışan Vladis'i alt etmek. Oyun en fazla altı kişiden oluşan bir takım kurarak başlayacaksınız. Tabii takım arkadaşınızı seçme şansına da sahip olacaksınız. Karakter geliştirme sisteminde yeni yetenekler de olacak.

Bunların dışında oyunun her sınıf için savaşlara etki edecek Heroic güçleri bulunacak. Ancak bu güçleri kullanılmak için stratejik zamanlama ve "akıl'a ihtiyacınız



olacak. Ve düşmanlar... Düşmanlarınız eskisinden daha zekice hareket edecekler. Her şey bir yana, eskisi gibi vurulmayı beklemeyecekler ve siz pusuya düşürmek için farklı yollar deneyecekler. Bunların yanında oyun dünyası da daha etkileşimli bir hale getiriliyor. Doğal ortamı, çevre koşullarını avantajınıza kullanabileceksiniz. Saklanmak ve çevredeki bazı cisimleri kullanmak bu avantajlardan birkaçı. Grafikleri de yenilenen oyunun çıkış tarihiye belirsiz. ✗

İçgündülerinize güveniyor musunuz?

FAR CRY INSTINCTS

PC'lerde büyük başarı yakalayan Far Cry şimdi de konollar geliyor. Şimdilik Ubisoft'un hangi konsolları seçtiğini bilmiyoruz, ama Far Cry Instincts PC'de oynadığınız Far Cry'dan tamamıyla farklı bir oyun olacak. Grafik kalitesini ve oynanışı aynı tutmayı planlayan Ubisoft, senaryo ve çevre görüntüsünde baştan aşağı bir yenilemeye gidiyor. Daha fazla bilgi E3 fuarında... ✗

Yapım: Ubisoft | Dağıtım: Ubisoft | Platform: PS2, X-BOX |
Çıkış Tarihi: Belli Değil

EYETOY OYUNLARI

Yerinizde duramayacaksınız

E3'ün fazlasıyla yaklaşmasıyla birlikte yeni EyeToy oyunları da bir bir ortaya çıkmaya başladı. Açıklanan ilk oyun SCE'den ve oyunun ismi EyeToy Furifuri Dance Tengoku. İnsanların ekran karşısında garip garip dans etmesine neden olacak bu oyun, daha çok genç oyunculara hitap edecek. Bir diğer oyun yine SCE üretimi. Japonca bir isim olan Saru EyeToy, Maymun EyeToy anlamına geliyor. Saru EyeToy'da kısaca bir ruleti çevirerek, çarkın geldiği noktaya göre çeşitli mini oyunlar oynuyorsunuz. Konami de kendi EyeToy oyununu 15 Temmuz'da piyasaya sürecek. Konami Sports olarak bilinen oyun bir spor oyunu olacak elbette, fakat daha fazlasını Konami şu an için açıklamıyor. ✗

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

KOF geri dönüyor!

Street Fighter'dan sonra en çok ismi duyulmuş dövüş oyunu olarak bilinen King of Fighters, çok yakında yenilenmiş haliyle PS2 için piyasada. Tahmin edilecek ilk ve en büyük yenilik oyunun artık tamamıyla üçüncü boyutta taşınmış olması. Terry Bogard ve Kyo Kusanagi gibi klasik karakterlerin yanında, yeni dövüşçüler de karşımıza çıkacak. Maximum Impact'in üçüncü boyutta ne kadar başarılı olacağını hep birlikte göreceğiz. ✗

Yapım: SNK Playmore | Dağıtım: SNK Playmore | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2004 sonu





Savaş daha bitmedi!

BATTLEFIELD 2

En iyi online FPS'lerden biri olan Battlefield 1942'nin devamı yapılıyor. Battlefield 2'nin Battlefield 1942 veya Battlefield: Vietnam ile direkt bir bağlantısı yok. Yeni oyunda modern savaş araç ve silahlarını kullanacağız.

Oyundaki ilk yenilik silahlar. En son hafif ve ağır makineler Battlefield 2'de yer alacak. Ayrıca bu kez oyunda kullanılabilir 30'dan fazla araç olacak. Tanklar, Apache'ler ve Humvee'ler, sadece birkaçı...

Oyunun yeni versiyonunda üç güç seçebilme şansınız olacak: Amerika, Çin ve Orta Doğu Koalisyonu. Orta Doğu Koalisyonu'nu "düşük teknolojiyle" açıklayabiliriz. Bu arada bir

not: Yaptımcılar bu koalisyonun herhangi bir politik anlamı olmadığını özellikle belirtiyorlar.

İlgincenin yeniliklerden biri rütbe atlama sistemi. Bir takımın komandanı olarak girdiğiniz savaşta başarılı olursanız generalliliğe kadar terfi edebileceksiniz. Bunun karşılığında da; silah, araç ve madalya gibi ödüller alacaksınız.

Yeni Battlefield bu defa aynı sunucuda 100'den fazla oyuncuya destekleyecek. Bu da oyundaki en köklü yeniliklerden biri. Yine 100'den fazla haritanın olması da iyi bir haber. Ayrıca geliştirilmiş fizik motoru sayesinde artık çevredeki birçok obje patlayıp devrilebilecek.

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



onlar da birgün gelecek

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Atomic Games ve Take 2 yeni Close Combat için çalışıyor.

First to Fight, bildigimiz 2D strateji Close Combat'tan çok farklı. Oyun bu kez tamamen 3D bir FPS. Ayrıca Close Combat için (strateji versiyonu) Red Phoenix adında bir ekleniyor.



SETTLERS V

Yıllar boyunca 3D'ye direnen

Settlers da en sonunda 3D oluyor. Eski oynanışın ve atmosferin korunacağı Settlers V'te kötü bir hükümdarın egenmenliği altındaki krallığı yeniden ele geçirmeye çalışacak siz. Yakında ilk bakışı yaparız.



GHOST RECON 2

Red Storm'un takтик-FPS'si Ghost Recon'un ikincisi geldi... Oyunda bu kez daha fazla aksiyon olacak. Bu da oynanışın neredeyse tamamen değiştiği anlamına geliyor. Tom Clancy bu aralar iyi çalışıyor doğrusu. Esaslı bilgiler E3'te.



BATTLE MAGES:

SIGN OF DARKNESS

Battle Mages'e bir ekleniyor. Yapımcı Targem oyunu; dört yeni campaign, yeni çok oyunculu haritalar ve yeni büyüler ekliyor. Bunun yanında ilk oyunda olmayan Dwarvelar da eklenide seçilebilecek.

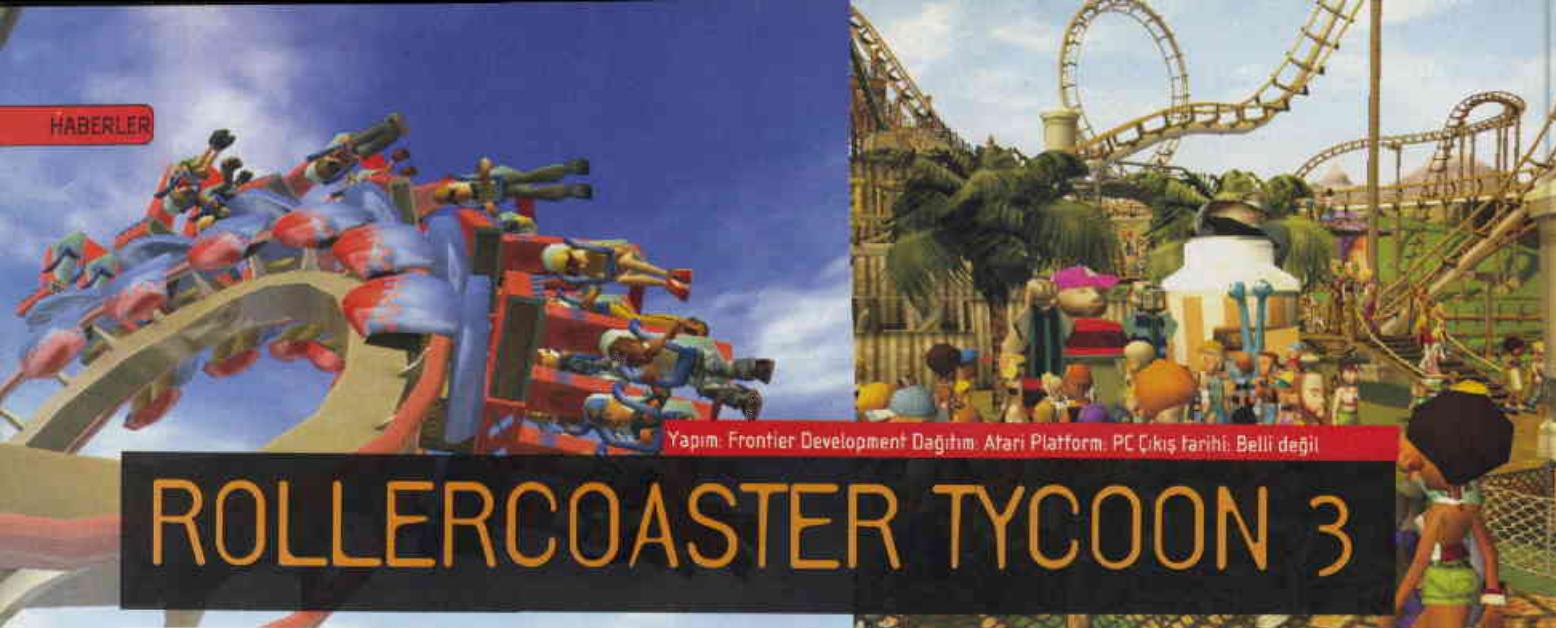


MOSCOW RUSH

İlgincenin bir yarı-aksiyon oyunu yapım aşamasında. Moscow Rush'ta Moskova'da kendi hâlinde yaşanan ve arabaları çok seven sıradan birini kontrol edeceksiniz. Oyunu külüs-

tür bir arabayla başlayacak ve hayalinizdeki arabayı almak için "sokak yarışı" dahil birçok yol deneyeceksiniz





Yapım: Frontier Development Dağıtım: Atari Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil

ROLLERCOASTER TYCOON 3

En başarılı Tycoon oyunlarından olan RollerCoaster da devamı yapılan oyunlar arasında. RollerCoaster Tycoon 3'teki en dikkat çekici yenilik oyunun 3D olması. Bu sayede yaptığıınız hız treninin en baştaki koltuğuna oturup aynı heyecanı yaşayabileceksiniz.

Frontier Development bu kez ziyaretçiler üzerinde daha fazla duruyor (oyunu bu açıdan Theme Park'a benzetebiliriz). Hatırlarsanız ilk iki oyundaki ziyaretçiler birbirinin aynısıydı ve her zaman aynı şeyler istiyordular. Şimdiye daha fazla endişelenmeniz gerekecek. Çünkü her ziyaretçinin bir yaşı ve bağlı olduğu

bir yaş grubu var. Dolayısıyla artık farklı kesimleri (çocuklar, çocuklu aileler vs.) farklı yollarla mutlu etmelisiniz. Mesela yaşlı insanların sakın bir eğlence anlayışı olduğundan onlar için daha farklı hız trenleri tasarılmazı gerekecek. Bu arada yapımcılar, görsel olarak da bir ziaretçinin bir diğerine benzemeyeceğine dair garanti veriyorlar.

Oyunda yine birçok hız treni seçeneği olacak. Ve Frontier Development tren ve yol inşa etmenin 3D ile çok daha kolay olduğunu söylüyor. Bunun için birçok yardımcı araç da ekleniyor oyuna. ▶



YÜKLENİYOR...

Bir terslik olmazsa Rome: Total War 21 Eylül 2004'te piyasada.

ODYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Büyük oyunlar hep ertelenir, ama Microsoft...
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Zamanında bekliyoruz.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains	Aksiyon	23-Kasım-2004	Devamlı çıkış tarihi değişiyor, yine ertelenebilir.
YENİ!! Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Ekientiler genelde zamanında çıkarlar.
Combat Flight Simulator 4	Simülasyon	21-Eylül-2004	Simülasyoncular pusuda...
Doom III	FPS	Belli değil	Mayıs sonunda deniyor, ama...
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	Uzun zamandır çıkış tarihi sabit.
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Haziran-2004	Ses getireceğe benzıyor.
Half-Life 2	FPS	2-Temmuz-2004	2005'e sarkma ihtimali %80.
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Adventure	17-Mayıs-2004	Tarih geriye alındı, zamanında çıkacak gibi.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	21-Eylül-2004	Diğer 3D arkadaşları gibi iptal edilmeme şanslıyız!
YENİ!! Mashed	Yarış	25-Temmuz-2004	Silahlı yangı... Zamanında çıkar.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	1-Eylül-2004	EA sözünde durur!
Rome: Total War	Strateji	21-Eylül-2004	Daha var, dayanın.
Spider-Man 2	Aksiyon	9-Temmuz-2004	Film oyunları genellikle ertelenmiyor.
YENİ!! UEFA Euro 2004	Spor	4-Mayıs-2004	"EA sözünde durur!" demiş miydik?
The Sims 2	Simülasyon	2-Ağustos-2004	Tarihte ufak bir oynamaya olabilir.
Thief III	Taktik-aksiyon	1-Haziran-2004	Devamlı erteleniyor, yine ertelenebilir.
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004	Tycoon oyunudur ne yapsa yeridir.



ELIXIR'DEN BLUE VAULT

Republic the Revolution'in yapımcısı olarak bildiğimiz Londralı Elixir Studios yeni bir strateji oyunu için çalışmalara başladı. Gelecekte gelecek olan Blue Vault'un konusu, zamanını yaratık aylamakla geçiren bir organizasyonla ilgili. Altı farklı yaratık ırkından birini seçebileceğiniz oyunda 30 ayrı görev bulunacak. Kaynak toplama, birim kurma ve karakter geliştirme gibi diğer strateji oyunlarında olan her şey Blue Vault'ta da bulunacak. Ancak firma karakter geliştirme sisteminin en az bir RPG'deki kadar ayrıntılı olacağını iddia ediyor.

Farklı ve orijinal oyunlarıyla tanıştığımız Elixir'in yine kaliteli bir oyun çıkaracağını umuyoruz. Oyunun çıkış tarihi ise belirsiz. x

Oyun dünyasında
istifalar durmuyor...

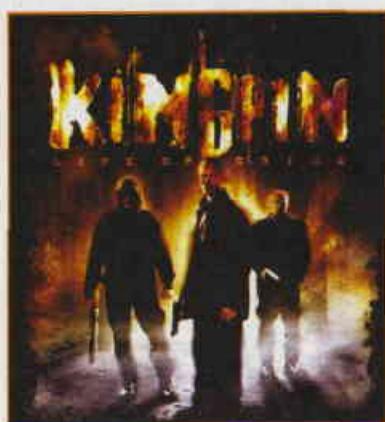
AĞIR TOPLARIN TOPLU İSTİFASI!

Son zamanlarda dergide çıkan istifa haberleri dikkatinizi çekmiş olmalı. Çeşitli nedenlerle birçok tanınan firmanın başkanları istifa etti. Hatta son olarak Lucas Arts'in başkanının istifa ettiğini yazmıştık. Bu aysa istifalar doruğa çıktı. İşte en son ayrılık haberleri...

İlk ayınlık EA cephesinde... John Riccitello anı bir kararla başkanlık görevinden istifa etti. Aynı zamanda uluslararası dağıtım ve online departmanlarından da sorumlu olan Riccitello bu konu için "EA'de hayatım en iyi çalışma deneyimini yaşadım, ancak artık farklı bir şeyler yapmak istiyorum" dedi.

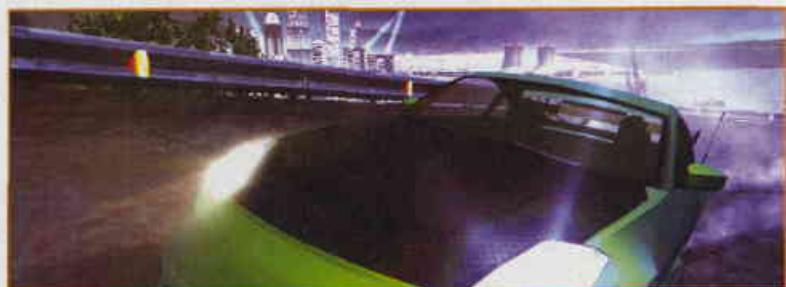
Bir diğer istifa haberiyse geçtiğimiz ay Max Payne 3'ü yapacaklarını açıklayan Take-Two başkanı Jeff Lapin'den geldi. İstifanın nedeniye "finansal başarısızlık". 15 aydır Take-Two'nun başkanlığını yapan Jeff Lapin'in yerine şirketin eski başkanı Paul Eilbeler getirilecekti. Ve Vivendi de bir istifayla sarsıldı. İşi bırakan başkan Luc Vanhal'in yerine geçici olarak Bruce Hack getirdi. Bu istifanın nedeniye açıklanmadı. x

INTERPLAY'İN DİRİLİSİ



Interplay Kingpin'in devamı için çalışmalarla başladıklarını açıkladı. Xatrix'in - Gray Matter Studios- geliştirdiği gangster konulu FPS oyunu PC'nin yanında Xbox için de çıkacak. 1999 yılında çıkan Kingpin çok fazla şiddet içermesine rağmen gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasındaki yerini almıştı.

Diger yandan, kesin olmamakla birlikte, firma Descent ve Earthworm Jim'in devamını çıkarmayı planlıyor. Peki ya Fallout 3? Interplay'in başkanı Herve Caen bir konferansta "Fallout 3 de planlarımız arasında" demiş. x



İKİNCİ UNDERGROUND KESİNLİŞTİ

Geçtiğimiz ay EA'in Underground 2 için bir Web sitesi satın aldığı duyurmuştu. Bu ay da EA asistanı Scott Nielsen, NFS: Underground 2'yi resmi olarak duyurdu. Daha iyi ve sorunsuz bir online mod, daha fazla araba, daha iyi bir hasar modellemesi oyunda bulacaklar arasında... x



PS2 üstünden Battlefield

Yapım: Digital Illusions **Oyajahm:** EA Platform **PS2 Çıkış Tarihi:** 2004 sonu

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

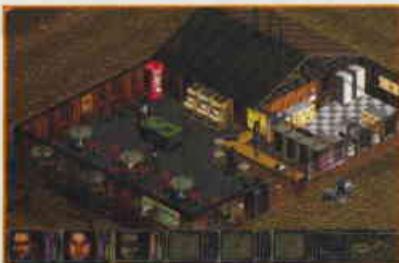
PC'lerin en iyi online savaş oyunu olarak bilinen Battlefield, Battlefield: Modern Combat ismiyle 2004 sonunda PS2'lerimize taşınıyor. İsminden de anlaşılacağı gibi, Modern Combat'ta en son teknoloji silahlar - lazerle yönetilen bombalar, ısı güdümlü füzeler ve yine birbirinden farklı tam



30 araç bulunacak. Amerika, Çin ve Orta Doğu güçlerinden birini seçebilecek, savaşı bir şehrin içinde veya bir orman arazisinde yaşama fırsatı yakalayacaksınız. USB Headset ile sesli iletişimde oyuna ekleneceği yeni Battlefield, 24 oyuncuya da aynı anda karşı karşıya getirecek. ☐



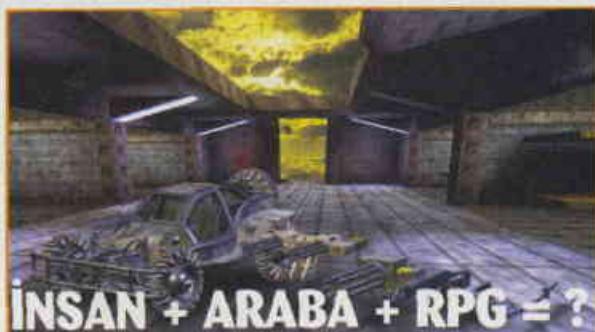
BİR İHTİMAL, JAGGED ALLIANCE 3



Strategy First, Jagged Alliance'ın lisansını satın aldı. Şimdilik resmen çıkacağı duyurulmayan oyunun E3'te açığa olmasını bekliyoruz. Yeni bilgilerle yeniden karşınızda olacağız, esen kalın (?) ☐

HALF-LIFE 2 YINE GECİKECEK

Uzun zamandır merakla beklediğimiz Half-Life 2 için Gabe Newell'dan bir açıklama geldi: "Oyunun çıkışını 2005'e sarkabilir". Newell, Half-Life 2 için milyonlar harcadıklarını, oyunun gelmiş geçmiş en iyi FPS olması için çok çaba sarf ettiklerini belirtiyor ve "Eğer Half-Life 2'nin 2005'e ertelenmesi gerekiyorsa veya oyun için bir 20 milyon dolar daha harcanması gerekiyorsa bunları hiç tereddüt etmeden yapanz" diyor. Anlayacağınız, büyük bir ihtimalle 2005'ten önce Half-Life 2 çıkmayacak. Bu gerçekle yaşamaya alışın! ☐



İNSAN + ARABA + RPG = ?

Bir ilke tanık oluyoruz: Arabalı RPG! CaRPG'de yarı insan yarı araba bir cyborgu kontrol edeceksiniz. Diğer RPG oyunlarında olan her şey CaRPG'de de olacak. Tabii buna arabanızı geliştirmek de dahil. 60 farklı silahın bulunduğu oyunda arabanızı; kalkan, zırh ve motor gibi parçalarla "upgrade" edebileceksiniz.

Oyunda mutant istilası altındaki şehirlerde yol alacak, helyanlı araba kovalamacaları yaşayacak ve aynı RPG oyunlarında olduğu gibi mekanik yaratıklarla (yaratık ırkları 12'ye yakın) savaşacaksınız. Amacınızsa basit: Yaşamak! Ayrıca oyunda Divinity II ile aynı grafik motoru kullanılıyor. ☐



WIZARDS & WARRIORS'TAN DUNGEON LORDS'A...

Kadrosunda Wizards & Warriors'un yapımcılarını da bulunduran Heuristic Park'tan yeni bir aksiyon-RPG oyunu geliyor. Diğer RPG'ler gibi Dungeon Lords da karakter geliştirme sisteme dayanıyor. Oyunda antik kaleler ve zindanlar gibi "standart" RPG mekânlarının yanı sıra, devasa ağaçlarla çevrelenmiş ormanlar gibi birçok farklı ortam da bulunacak. Bunların yanında oyunda NPC'lerle etkileşim çok

fazla olacak. Ve bazı NPC'lerle konuşup anlaşıabileceksiniz.

Dungeon Lords'ta ağır RPG unsurları olmayacağı. Oyun aslında Diablo tipinde bir "hack and slash". Yani aksiyon ağırlıklı. Hatta karakterinizi kontrol etmek için aynı bir FPS oyunundaki gibi; W, A, S ve D tuşlarını kullanacaksınız. Dungeon Lords, RPG oyunlarını sevenler için iyi bir alternatif olabilir. ☐



STAR WARS REPUBLIC

Tür: FPS
 Platform: PC, XBOX
 Yapım: Lucas Arts
 Distribütör: Activision
 Çıkış tarihi: Ekim 2004

Galaksinin karanlık tarafına alışılmadık bir yolculuk

Her ne kadar Star Wars, seven bir insan olamadı, filmlerde ve oyunlarda gördüğüm bazı şeyler vardır ki bende George Lucas'a kafa attırmıştı. Kafam en çok bozulan ise hemen her zaman ikin Stormtrooper'ların önünde gelenden dayak yılanı elemanları olarak ekranı yansıtılmış olmasıdır. Üzerinde esek gibi zırh, elinde hayvan gibi silah olan genetik mühendislik harikası askerler kalkıp eli odunu minik ayıcıklardan dayak yesin. Olacak iş mi bu

yuran, gözünü kırmadan ölüme olan liderine sonuna dek sadık bu askerleri izledikçe beynim acıldı! İmpatorluk askerler nasıl böylesi sağlam bir ordunun devamlılığıydı? Belki de sırı bu yüzden serilerde Empire perspektifinden oynanan bir FPS'nin yapılmaması olmasına üzüldüm. Kim kafasına sapanla taş atılınca düşüp ölen bir beceriksiz oynamak isterdik? Ve fakat bu yil içinde çıkacak olan Star Wars oyunlarına bakınca, durumun bundan çok daha farklı olabileceğini düşünmeye başladım doğrusu.

Cumhuriyet'in Fedalleri

Republic Commando bizzat Lucas Arts tarafından, hem PC hem de X-BOX için geliştiriliyor. Bizzat Lucas Arts diyorum, çünkü geçmişte kontratla üçüncü parti firmalara yapılan bazı Star Wars oyunları akla hale sigmayacak kadar berbat yapımlar olmuşlardı. Ancak bu defa Republic Commando doğrudan isin ustalarından geliyor, ve görünüşe bakılırsa Lucas tasarımcıları geçmişte hatalarından教訓 ders almışlar.

Republic Commando bir FPS, buna kimse sinyol olmasın. Oyunun X-BOX için yapıldığını bakanak dış kameradan oynanın basit bir aksiyon olduğunu sakin düşünmeyin. Her seyden önce modifiye bir Unreal grafik motoru kullanılıyor. Ve tüm oyun kendi gözünüzden gerek oynanıyor. Grafikler daha şu aşamada bile hayatı iyidirler, ancak tabii bilirsiniz ki sabit resimler animasyon ve efekt gibi önemli ko-

nularda pek bir fikir vermez. Yine de oyuncunun erken yaşına hayli zaman olduğunu düşündükçe üzerinde daha pek çok değişiklik yapılacağını varsayılabılır.

Dünyu sıradan bir FPS ile aynı sınıfta sokmak ise pek mümkün olmayacağı görünüyor, çünkü burada koridor temizlemekten fazlası var. Her seyden önce tek basınıza oynamıyorsunuz, dört kişilik bir komando takımıının liderini canlandıracağınız. Bu da demektir ki oyunda onlara komanda etmeniz gerekecek. Tipki Rainbow Six oynarken olduğu gibi, basit bir menüden çeşitli genel komutlar verebileceksiniz, gerisini elemanların yapay zekası halledecek. Genel komutların haricinde birde o an bulundugunuz duruma göre yapabileceğiniz özel hareketler olacak ki, bunlar ekranında çeşitli simgelerle size gösterilecek. Mesela uygun bir konumda bir elemanın pusuya yattığını, ya da tüm takımın siper almasını sağlayabileceksiniz. Tabii ister seni hiçbirini sallamayı tek tabanca ortama dağlıbilsiniz, ama yapımlılar bunu pek tavsiye etmiyor. Az ya da çok, oyun boyunca takım elemanlarınızdan faydalamanız ve geryer onları kollamanız gerekecektir.

Biraz Alien, Biraz Predator...

Republic Commando'nun geçen sene basına verilen ilk demo filmi bende hafiften Aliens benzeri bir oyun olacağı hissi ugandırmıştı. Malum, yer altı dehlizleri ve vicin vicin kaynayan düşman yaratıklar vardı, bilirsiniz iste. Ancak oyun tek tür ortamda geç-



yanı? Bir senaryo bu kadar mı zorlanırmış be kardeşim? Mađem bu elemanlar bu kadar beceriksiz, bu kadar rezildi, Palpatine nasıl kalkıp bunlara bir İmpatorluk kurdu? Bu sadece beni değil, Star Wars dünyasında azıcık ilgilenen herkesi hasta eden bir durumdur, buna emin olun!

Tabii bir de Episode 2'de gördüğümüz Republic Trooper'lar var ki, bunları seyredebilmek işi daha da better etti. Filmde attığını,



COMMANDO



meyecek gibi görünüyor. Oyundaki yaklaşık 16 görev bizleri Kashyyyk ormanlarında Wookie'ler ile omuz omuza çarpmaktan tutun da, uzaya sürüklenen bir Republic gemisinin içini araştırmaya kadar farklı maceralara sürükleneceğiz. Bu da her bölümde farklı ortamlar, farklı hedefler, farklı yaratıklar ve tabii ki çok farklı bir atmosfer bulacağımız anlamına gelir.

Tabii bir FPS'de farklı düşmanlar kadar farklı silahların olması da kaçınılmaz. Ancak tipki Halo'da olduğu gibi, bu oyunda da aynı anda sadece iki silah ve bir miktar da patlayıcı taşıyabileceğiz. Ana silahımız komandolar için özel tasarlanmış, üç farklı işlev sahip olan bir tüfek. Bu farklı parçalar takılarak keskin nişancı tüfeği ya da bomba atara dönüştürülebilecek. İkinci silahımız ise bir lazer tabancası, ancak bunu bırakarak yerine eftakti silahlardan birini almak mümkün olacak.

Bağlantı Noktası

Anlaşılan Republic Commando bugüne dek alışılmış Star Wars oyunlarından daha ka-

ranlık, daha koyu bir atmosfere sahip olacak. Bilirsiniz, bugüne dek ne filmlerde, ne de oyunlarda "iğit tarafın" düşmanlarıyla başa çıkmak için hangi yöntemleri uyguladığını, mesela esirleri nasıl sorguladığı gibi detaylara pek deignumzmadı. Oysa bu oyunda komandolarınız ve siz suikastten sabotaja dek pek çok gizli görevre okacaksınız. Hoş, Palpatine yönetimindeki bir Cumhuriyet'in ne kadar "iğit taraf" söyleyeceği de tartışılır ya, orasını fazla kurcalamayalım.

Ancak oyuncunun tek özelliği sağlam bir atmosfere sahip olması da değil. Oyunda anlatılan olaylar Episode 2 ve 3 arasında, Clone Wars'un en civcivî zamanlarında geçiyor. Her ne kadar eftakti Jedi olmayacaksada, çekilmekte olan yeni Star Wars filminde görünecek olan bazı önemli karakterler ilk defa burada görülebilecekler. Tabii bu oyunu dynamamış olmak yeni filmi

anımanızı zorlaştırmayacaktır. Ancak oyunu oynayanlar şüphesiz pek çok gizli saklı olayı da öğrenmiş, Star Wars evrenine daha da dalmış olacaklardır.

Ve tabii ki işin bir de multiplayer kısmı var, ne de olsa bu Unreal motoru kullanan bir FPS, dostlarla ölümcül kapışmazsa ne tadi kalır işin?

Oyun hem PC, hem de X-BOX üzerinde iki ila 16

kİŞİYE KADAR oyuncuya oynanabilecek. PC kullanıcıları bağlantı için Internet sunucularından faydalananacaklar, ancak LAN desteği olacak mı belli değil. Öte yandan X-BOX sahiplenmiş ekranda dört kişi oynayabilecekler. İsterlerse birden fazla konsolu seri bağlayarak ya da X-BOX Live! hizmetinden faydalananarak da multiplayer karşılaşmalarına yapabilecekler. Bu arada oyuncunun PC ve X-BOX için ayrı ayrı optimize edilmesi olduğu söylendi, ne kadar doğru oyun cıknca göreceğiz. Tabii bunun için biraz daha beklemek gerekecek, çünkü oyuncunun 2004'ün Ekim ayında çıkması planlanıyor. Ve bugüne dek hangi oyun söylediği zamanda çıktı ki?

M. Berker Güngör



Flatout

Tür: Yarış
Platform: Xbox - PS2 - PC
Yapım/Dağıtım: BugBear/Empire
Çıkış tarihi: Belli Değil
Web: www.bugbear.fi

Bir araç ortadan kırılsa nasıl gözükür?



Kazalar ve hasar motorunun yarış oyunlarının en ilgi çeken bölümü olduğunu keşfeden birileri olmaya başladı. Bu düşüncenin ilk örneğini PS2 için çıkarılmış Burnout'ta gördük. Amaç işlek bir kavşağa dalıp olabildiğince çok hasarla kavşağı dağıtmaktı. Bu kadar sık bir konu olmasına rağmen deli gibi oynadık, Altın Klasik'e layık bulduk. BugBear FlatOut'u geliştirdi. Yarış hala var. Ama olabildiğince hasarı.

Oyun aslında ucuz ve göstereşiz araçlarla oynanıyor. Hani şu metal iskeletten ve üzerinde biraz kaporta parçasından oluşan. Olayın güzelliği

ise start çizgisinde yan yana duran araçların ilk virajdan sonraki hali. Hepsinin birbirine girmesile ortalık karışıyor. Size ya şansınızı deneyip içinden çıkmaya çalışmak ya da hasar almadan devam edebilmek için yavaşlamak kalıyor.

Yapımcılarla yapılan bir röportajda belirtilene göre; oyunun amacı araçların hasar alması değil, alındıkları hasardan sonra da gidebilmesi ve yarışmaya devam edebilmesi. Yani araçtan uçan parçalardan sonra veya ön kaptuttan alevler çökarken hala gitmeye çalışmak olacak oyunun esprisi. Aslında her şey bu kadar basit olmayacak. Oyunun geraltında geçen bir kariyer modu olması düşünülüyor. Böylece pis işler çevireceksiniz. Hatta bu kariyer modunda ara ara ufak başka kanatlara da kayacağınız söyleniyor fakat bu konuda çok

da bilgi sızdırılmıyor şimdilik.

Flatout'da 45 kadar parkurda toplam 16 değişik araç kullanacaksınız. Bu araçlar İngilizce'de "muscle car" olarak geçen bizim bildiğimiz motoru gücü Amerikan arabaları. Hepsinin kendine has bir sürüsü olacak. Kimisini yolda tutmak bize zor olacak. Hatta bazıları yapımcıların deyişle metal yığınından başka bir şey olmayacağı. Kazandığınız paralarla onların görünüşünü ve gücünü artırp daha iyi yarışlarda birinci gelebilecek hale sokacaksınız.

Aynı firma oyunu geliştirdiği Rally Trophy üzerine yapıyor. Fakat ortada iki amaç olduğundan bahsediyorlar. Üç platformda da (XBOX - PS2 - PC) kusursuz ve en teknolojik şekilde çalışan fakat aynı zamanda en yüksek kalitede havada uçusan nesneleri oynatabilecek bir yarış motoru yaratmak. Aynı zamanda üzerinde çalışılan hasar motoru da alanında ilk olacakmış. O kadar ki araçlardan düşen ve yerde kalan parçalar bir sonraki turda başınızı ağrıtabilecekmiş. Bana pek de inandırıcı gelmedi. Sonuçta oyun dünyasında asparagas çok var.

Oyun gerçekten iddia edildiği gibi hasar üzerine kurulu bir yarış oyunu olacaksa ve de kariyer modunu eğlenceli yapabilirlerse yeni bir vur kır parçala oyununa daha sahip olacağız. Hem de sifir yıkım üzerine bir oyun. Fakat içimden bir ses kötü şeyler söylüyor. Hani sanki ne bileyim, pek ışık yok mu ne? ☺

Onur Bayram



Rag Doll Kung Fu

Kuklaların efendisi

Tıkış Tarihi: 2004'ün ikinci yarısı
Tür: Aksiyon
Yapım: Lionhead Studios
Dağıtım: Belli değil
Web: www.lionhead.com



Lionhead Studios'u Black&White ve The Movies gibi oyunlardan tanıyoruz. Rag Doll Kung Fu ise Lionhead Studios'un yeni oyunu. Ancak bu oyun için yapımcıların tamamı efor sarfetmiyor. Theme Park'tan beri Peter Molyneux'la çalışan Mark Healey'in boş zamanlarında yaptığı bir oyun Rag Doll Kung Fu.

Start verildi ve koşu başladı!

Oyunun çıkış hikayesiyle oldukça ilginç: Mark Healey ve arkadaşları, sadece eğlenmek için iki yıl önce Kung Fu konulu bir kısa film yapmışlar. Bu iş için sadece 50 pound'ları ve "kel kafaları" varmış. Bunları filmle birleştirip bir dövüş oyunu yapma fikri onlara cazip gelmiş. Ve Healey'in liderliğinde projeye başlanmıştır.

İpli kuklaları yönettiğiniz bir Kung Fu dövüşü hayal edin. İşte oyunun konusu bu. Rag Doll Kung

Fu şimdiye kadar yapılan dövüş oyunlarına hiç benzemiyor. Bir defa oyundaki kontrol sistemi bir dövüş oyunu için radikal. Rag Doll Kung Fu'da benzerlerinde olduğu gibi klavye ve karmaşık tuş kombinasyonları kullanmayaçaksınız. Karakterinizi sadece mouse'la kontrol edeceksiniz. Bunu da "sürükle-bırak" yöntemiyle yapacaksınız.

Oyunda önceden hazırlanmış hiçbir animasyon yok. Bu da her şeyin size bağlı olduğu anlamına geliyor. Mesela yürümek için önce bir ayağını, sonra da diğer ayağını ileriye atmanız gerekecek. Oyunun asıl esprisi ise kendi tarzınızı yaratabilecek olmanız. Nasıl isterseniz öyle hareket edebileceksiniz. Dövmek istiyorsanız dövüshecek, dans etmek istiyorsanız dans edeceksiniz. Bu da oyunda herhangi bir sınırın olmamasını sağlıyor.

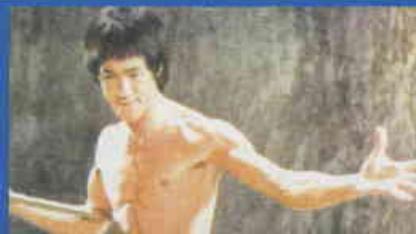
İki boyutlu grafiklerin kullanıldığı oyunun grafikleri de basit bir yapıya sahip. Seçebileceğiniz karakter sayısında şimdilik belli değil, ancak bazı karakterler silaha da sahip olacak.

Eğer bir terslik çıkmazsa, yapımcılar oyuna bir de çok oyunculu mod eklemeyi düşünüyorlar (sekiz kişiye kadar).

Sonuç olarak...

Farklı bir dövüş oyunu bizi bekliyor. En azından karakterleri mouse'la kontrol edecek olmamız bizi meraklıyor. Rag Doll Kung Fu'nun bu yılın ikinci yılında çıkışını bekliyoruz. ☺

Fırat Akyıldız



Yapım: Obsidian Entertainment
Dağıtım: LucasArts
Platform: PC/Xbox
Cıktı Tarihi: Şubat 2005

Büyük acılar çekerek yazıyorum bu yazımı, Açı çekiyorum, çünkü bu oyunun çok daha geniş bir ilk baskısı bu sayıya yetişirmek isterdim; Ama mutluğum, çünkü bahsi geçen oyun 2003'ün en iyi RPG'si seçtiğimiz Star Wars: Knights of the Old Republic'in ikincisi!

There can be only... one?

Yeni oyunun ismi Sith Lords, Star Wars fanatikleri oyunun altında bir tutuculuk sevdaları, çünkü evrende sadece bir Sith Lord olabilir. Ama anlaşılan oyunun yapımcısı Obsidian Entertainment (evet, bu oyunu Bioware yapmıyor) bu kuralı bozacak gibi.

Sith Lords'u Bioware'nin yapmaması da sizlannızı korkutabilir. Ama Obsidian Entertainment ismi yeni olsa da, öyle bir FRP oyun geçmişleri var ki: Planescape Torment, Icewind Dale, Baldur's Gate ve Fallout! Nam-ı Diğer rahmetli Black Isle Studios'un en başarılı FRP tasarımcısı Feargus Urquhart ve ekibi tarafından kurulan Obsidian, bu oyunla büyük gelecek vaat ediyor.

3995 yıl önce

Sith Lords'a gelince, oyunun hikayesi ilk oyundan beş yıl sonra başlıyor. Darth Revan ortadan kaybolmuş, Jedi Konseyi tamamen dağılmıştır. Mandalorian savaşlarında katılmış son Jedi olarak bu keşmekeşi toparlamak ise bize kalmıştır. Ama sürülmüş bir Jedi olduğumuzdan Force ile bağlantı-

Knights of the Old Republic 2 Sith Lords

Baskını durdurun! Yılın en iyi RPG'si devam ediyor

miz azalmış, işin küçümüz da elimizden alınmış durumdadır. Bu da sıfırdan karakter geliştirmek için yapımcılara çok güzel bir fırsat çi-
karmaktadır, öyle değil mi?

Sith Lords'un ilk KOTOR'dan grafik ve oynanış olarak farklı olmasını beklemeyin. Tamamen aynı grafik motorunu, ufak tefek bazı gelişmelerle kullanıyor. Aynı zamanda arabirim ve oyun mekaniği de üzerinde pek değişiklik yapılmadan kullanılacak. Ama ilk oyunu oynayanlar bilir, KOTOR'un grafikleri ve oynanışı rüya gibiydi, zaten mükemmel yakını olan birşeyin üzerinde oynamaya yapmayarak yapımcılar doğru karar vermişler gibi görünüyor.

Hikaye akışı ilk oyunda olduğu gibi burada da çok önemli. Ve çift sonlu olan birçok oyunda bulunan bir hatadan yapımcılar çok zeki bir yöntemle kaçınıyor. Bilirsiniz, iyi veya kötü olarak bitirebildiğiniz oyunların ikincisinde daima iki sonda birisi (genellikle iyi son) başlangıç alınır. Sith Lords'da ise böyle olmayacağı. Oyunun başında birçok diyalogun arasına gizlenmiş seçeneklerle, ilk oyunun nasıl bitmiş olması gerektiğini düşünüyorsanz, ona göre seçimler yapacaksınız. Bu da çaktırmadan Sith Lords'un hikaye akışını değiştirecek. Bence çok yerinde ve sağlıklı bir yöntem.

İlk oyundaki karakterlerden birçoğu bu

oyunda da karşınıza çıkacak. Ama sadece T3-M4 ekininize alabileceğiniz 10 karakterden birisi. Tabii "et yiğinlarından" tuhaf bir şekilde nefret eden bir diğer robotun da yanınıza katılabileceğini yapımcılar çaktırmadan ekliyor. Ayrıca ilk oyundaki gemimiz Ebon Hawk, esrarengiz bir şekilde Sith Lords'da da karşımıza çıkarıyor ve oyun boyunca üssümüz oluyor. Bu konuda da bir esrar perdesi var gibi görünüyor.

Bekleyemiyorum!

KOTOR'daki karakterlerinizi bu oyuna aktaramayacaksınız. Ama ilk oyundakinden çok daha fazla geliştirebileceğiniz karakterler için 6 yeni ileri düzey sınıf ekleniyor: Jedi Master (Yoda), Jedi Watchman (Ben Kenobi), Jedi Weaponmaster (Mace Windu) veya gücün karanlık tarafında iseniz Sith Marauder (Darth Maul), Sith Assassin (Mara Jade) ve eğer nefret benliğiniz tamamen ele geçirirse Sith Lord (İmparator Palpatine) olmanız mümkün.

Şimdilik bu kadar. Daha anlatacak çok şey var, ama hem önemiz E3, orada oynayıp öyle gazzı isterim. Hem de matbaa bu sayfayı bekliyor (ayın 26'sı, sabahın iki buchuğu). May the Force bring us more Star Wars games! ☺

Sinan Akkol





Das ist schon! Sehr schon!

BilenAdam

Oyun yapımı artık zaman ve mekan tanımadı hale geldi

Gelin hep birlikte bu ay incelediğimiz oyunlara bir bakalım. Painkiller, Polonyalı ekip People Can Fly'in yapımı. Nemesis of the Roman Empire Bulgar ekip Haeminont'un oyunu. Battle Mages ve Fair Strike Rus yapımı. Singles Rotobee adlı Alman ekibin ilk oyunu. Hepsinde kendi alanlarında başarılı oyunlar ve hepsi de Avrupa'nın çeşitli yerlerindeki yapıtları işe inanan küçük ekiblerin eseri. Peki bu adamlar oyun yapmayı nereden öğrendi? Havadan, zembille mi indi bu bilgi onlara? Yoksa okulunu mu okudular? Hayır efendim, hepsi de çekirdekten, okullardan ve işlerinden arta kalan boş zamanlarında kod yazarak, grafik yaparak, etrafındaki insanlarla bu bilgileri paylaşıp kendilerini geliştirek bugüne geldiler. Yani dişleri ve tırnakları ile kazıyarak.

Biz ise hala ülkemizde bir oyun yapılışın diye kumru gibi bekleyip duruyoruz. Yılda bir kere "falanca Türk oyunu geliyor!" diye heyecanla çıgınıyoruz, akabinde yıllarca boşuna bekliyoruz. Peki nerede hata yapıyoruz? İşin teknik ve parasal yetersizliklerini bir kenara bırakalım. Türkiye'de oyun yapılamamasının nedeni, bu işe soğanın herkesin daha adım atmayı öğrenmeden maraton koşmaya çalışması. Ne mi demek istiyorum? Her şeyin bir sırası var kardeşim. Önce oturup ufak tefek sharewa-

re oyunları yapmaya başla, bir internet sitesi aç, bu site üzerinden oyunları 10-15 dolara satmaya çalış bakalım. O küçük oyunlarda hata yapmaktan korkma, onlardan alacağın derslerle (ve şanslısan ufak da olsa bir gelirle) hayatının büyük projesi için tecrübe ve para biriktirmiş olursun.

Maalesef ülkemizde oyun yapmaya giren herkeste ilk denemede bir Max Payne, Quake veya (daha yaygın olarak) Resident Evil çkartma tutkusu var. Hemen hemen her işimizde olduğu gibi ufaktan, ögrenerek bir yerlere gelme, kendini geliştirme isteği yok. Para ve teknik adam imkansızlığının çözümü de burada yatıyor aslında. Yapılan bu küçük küçük oyunlarda başarılı olup tecrübe ve isim yapıtlıkla dünyanın her yerinden firmaların sponsorluğunu almak için elinizde somut bir şeyler olur. Şunu unutmayın ki herkesin kafasında en az bir tane "mükemmel bir oyun fikri" vardır. Esas

iş, o fikri maddeleştirmeye. Teknik eleman yetersizliği de yurtdışından çeşitli ilgili forum ve sitelerde biraz dolaşarak halledilebilecek bir şey. Ama bu noktada da ülkem insanının "kardan pay vermeye isteksizliği" devreye giriyor, tıkanıp kalıyor.

Durup bir bu sayidakı oyunlara bakın. Bu adamlar, bu sayfalara gelene kadar neler çektı, neler öğrendi kimbilir. İşte FarCry. 4 sene önce beş parası bir şirket kurup Nvidia için X-Isle diye bir teknoloji demosu geliştirmeye başlayan 3 Türk, şimdi dünyayı sallıyor. Eminim bu noktaya gelinceye kadar yıllar boyunca hiç gocunmadan adı sanı duyulmamış düzinelerce projeye uğraşmışlardır. Bu işe emekleyerek, düşünerek ve planlayarak başlamışlardır. Buna eminim.

Lütfen kimse de tutup bana "Türkiye'de oyun yapılamıyor çünkü şartlar söyle böyle" demesin. Tembeliz ve zoru görünce çabuk pışıyoruz hepsi bu.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

Yıldandan 98, aylardan Mayıs. Dergide sakin sakin oturan insanlar sıklıkla ne yapacağını bilmeyenlerden, burusturup top yapıtları kağıtlarla multiplayer oyun denemeleri yapmaktadır. Bu tuhaf ortamda elinde bir CD ile Berger gider, gayet sakin makinesinin başına geçip oyunu kurar. Dynamaya başlar. Aradan 1 hafta geçer, hala oynamaktadır. Aradan 6 ay geçer, hala oynamaktadır. Aradan 2 yıl geçer, Level, Chip, reklam ve muhasebe departmanları dahil herkes hala oynamaktadır. Aradan 6 yıl geçer, bütün dünya hala bu oyunu oynamaktadır. Minik bir k-

yamet olarak nitelendirebileceğimiz bu oyunun adı Starcraft'tır. İncelemesini "Alınması şart, bir klasik olmasa ise kaçınılmaz" cümleleri ile bitirdiğimiz Starcraft söyle bir isim ki, bu sayıda bütün oyunları önemsiyor. İnceleme arasında Jedi Knight: Mysteries of Sith (5 üzerinden 3.5), Ubik (5 üzerinden 4) ve World Cup 98 (5 üzerinden 5) dikkate şayan isimler. Diğerleri ise fasa fiso Starcraft hariç Broodwar anyone?



3 yıl önce

Ohohohachi! İşte Daikatana'nın gözlerimizi dağıdıgı o güzel sayı. 4 yıl bekledikten, oyunun yapıcısı John Romero'nun yabancı dergilere verdiği "I'm gonna make you my bitch!" lanıllanına sahif oluktan sonra böylesine rezil bir oyunla karşılaşmak, ne yalan söyleyelim, bizi pek şaşırmadı. Oyunu yapmaktan çok super lüks ofisler dösemek, dergilere çarşaf çarşaf oyunculara hakaret eden reklamlar vermekle uğraşırsanız sonuc böyle olur. Daikatana, PC oyun tarihinin en büyük fiyaskolarından biri olarak

tarihe geçti (Level

Notu: %20)

Diger yandan Shogun:

Total War (%92) ve

UEFA Euro 2000 (%90)

günümlü aydınlatıldı.

Bu arada, FIFA serisinin

ara oyunlarının (UEFA

ve World Cup) esas FIFA

oyunlarından çok daha

iyi olduğu sizin de dik-

kafınızı hiç çektii mi? İl-

ginç



LEVEL Notları

90-99 arası LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarla sıkça rastlamaya cağıınız bir şeref madalyasıdır.

80-89 arası LEVEL HIT

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

70-79 arası YETİ Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmemes de, oldukça iyi bir oyun demekdir.

60-69 arası ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle alınak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hostlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası YASAT Paranızı harcayacağınız aynı hürden daha iyi bir oyun mıktarı vardır. Yine de son karar sizin.

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

1-29 arası LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezlet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana degmeyecekler.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

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

Dünya Listeleri

PC

- 1- Far Cry
- 2- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 3- Championship Manager 04 Season 03/04
- 4- The Sims
- 5- Battlefield Vietnam
- 6- Unreal Tournament 2004
- 7- Counter Strike: Condition Zero
- 8- The Sims: Making Magic
- 9- Deus Ex: Invisible War
- 10- X2: The Threat



PLAYSTATION 2

- 1- 007: Everything or Nothing
- 2- Sonic Heroes
- 3- LMA Manager 2004
- 4- This is Football 2004
- 5- World Championship Rugby
- 6- The Simpsons: Hit & Run
- 7- FIFA 2004
- 8- Tom Clancy's Rainbow Six 3
- 9- Scooby Doo: Mystery Mayhem
- 10- Need for Speed Underground



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni × değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü

Altın Klasikler

Bu ay Altın Klasikler listemizde köklü bir değişiklik yaptık. Yeni sistemle oyunların listeye girmesi için artık altı ay beklemesi gerekmiyor. "Güncel Puan" sistemi sayesinde eski oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını ve gerçek puanını görebiliyor, gelecek ay başlayacağımız "Yama Testleri" ile oyunların düzeltilen hatalarına karşı gereklen puanları lade ediyoruz. Güncel Puan sistemi, bir oyunun aldığı nottan altı ayda 1 puan eksiltilerek çalışıyor. Böylece listede sürekli bir yenilenme ve hak eden oyunların listeye hemen girmeyi sağlıyor.

Eskisine göre çok daha dengeli ve mantıklı olan bu sistemi beğeneneğiniz zannediyoruz.

AKSIYON FPS SPOR YARIŞ STRATEJİ

Platform/Oyun	Yıl	Not Güncel Not
GTA Vice City	2003	%96 %95
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94 %94
Grand Theft Auto 3	2002	%95 %91
Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90 %90
Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93 %90
Far Cry	2004	%93 %93
Call of Duty	2003	%91 %90
Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95 %89
No One Lives Forever	2001	%95 %89
Half Life	1999	%97 %87
Pro Evolution Soccer 3	2003	%95 %94
EM Season 03/04	2003	%93 %93
SSX 3	2003	%92 %92
Madden NFL 2004	2004	%93 %92
Total Club Manager 2004	2004	%91 %91
Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98 %92
Need for Speed Underground	2003	%92 %91
Colin McRae Rally 04	2003	%92 %91
Colin McRae Rally 3.0	2003	%90 %88
Burnout 2	2002	%91 %87
Rise of Nations	2003	%92 %91
Age of Mythology	2002	%94 %91
Medieval: Total War	2002	%94 %90
Warcraft 3	2002	%93 %89
Civilization 3	2001	%94 %88

Platform/Oyun	Yıl	Not Güncel Not
RPG	Star Wars: KOTOR	2004 %92 %92
	Elder Scrolls: Morrowind	2002 %94 %90
	Baldur's Gate 2	2000 %97 %89
	Final Fantasy X-2	2004 %89 %89
	Final Fantasy X	2002 %92 %88
ADVENTURE	Broken Sword 3	2003 %90 %90
	Silent Hill 3	2003 %85 %85
	Syberia 2	2004 %84 %84
	Grim Fandango	1999 %93 %83
	Curse of the Monkey Island	1998 %92 %80
SIMULASYON	The Sims	2000 %96 %88
	Operation Flashpoint	2001 %91 %87
	IL2 Sturmovik	2001 %92 %86
	Freelancer	2003 %86 %84
	Freespace 2	1999 %92 %82
ONLINE AKSIYON	Unreal Tournament 2004	2004 %95 %95
	Battlefield 1942	2002 %92 %88
	Day of Defeat 1.0	2003 %89 %88
	Savage: Battle for Newearth	2003 %87 %86
	Battlefield 1942: SWWW2	2003 %87 %86
DEVAŞA ONLINE	Final Fantasy XI	2004 %85 %85
	Asheran's Call 2	2003 %87 %84
	Anarchy Online: Shadowlands	2003 %83 %83
	Planetside	2003 %83 %82
	Star Wars Galaxies	2004 %81 %81



Ormanda siz kimse duyamaz

FAR CRY

Ve eğer yaşamayı seviyorsanız, buna şükredeceksiniz

Bu yazıya nasıl gireceğimi kesinlikle bileyim. İki gündür boş Word belgesi açıp kapamaktan Office yalamaya oldu. Ama siz şimdi benden bir şeyler bekliyorsunuz. Cılicı bıcılı cümlelerin arasına sıkıştırılmış önemli bilgiler. Acaba Almanya'da doğup yetişmiş 3 Türk genci olan Yerli kardeşlerin ilk oyunlarıyla dünayi nasıl salladıklarıyla mı başlamalıydım? Yoksa Far Cry'in Half Life'dan beri PC'ye çıkan en iyi tek kişilik FPS olmasına mı? Belki de Far Cry'in uzun zamandan beri ertelediğiniz o upgrade için en iyi neden olmasıyla girmeliyim konuya. Ama yoo! Sizi görevliyorum (evet, sayfanın bir yerlerinde iki boyutlu webcam gizli). Sizi yakalamak ve bu yazıyı okutmak için ne yaparsam yapayım gözleriniz beyninize ihanet ediyor. Ne kadar yazımı okumak isteseniz de, gözleriniz sayfalara dağılmış ekran görüntülerine kayıyor. Gördüklerinize inanamıyorsunuz. Sahile vuran dalgalarla, sessizce sallanan ağaç dallarının arasından süzülen güneşe, ışık ve gölge oyunlarına dalıyorsunuz. Ama bananın, o resimlerin size anlatamayacağı daha çok şey var.

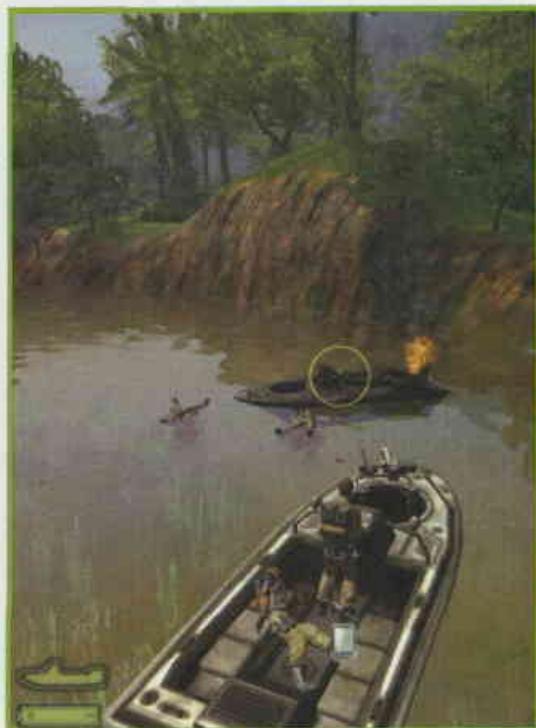
Tek başına

Far Cry en yakın medeniyet kırrıntısından binlerce kilometre uzaktaki tropik adalar zinciri Micronesia'da geçen bir First Person Shooter. Eski bir asker olan, ama bügülü geçmişini geride bırakıp tropik adalara küçük yatıyla geziler düzenleyen Jack Carver'ı yönetiyoruz. Valerie Constantine (soyadına dikkat :) adlı gizemli bir kadını bu adalardan birisine bıraktıktan sonra Jack'in yati paralı askerler tarafından batırılıyor. Canını zor kurtarıp adaya çıkan Jack, kendisiyle irtibat kurulan gizemli şahıs Doyle'un verdiği görevleri yerine getirmeye başlıyor. 2. Dünya Savaşı'nda Japon'lar tarafından üs olarak kullanılan adalar, yan batık bir uçak gemisi (uzun zamandır gördüğün en başarılı bölüm fikri), yeraltı ve üstünde gizli askeri üsler, yüzlerce paralı asker ve kilometrelere, kilometrelere açık araziden oluşan 20 bölüm-lük maceramıza ev sahipliği yapıyor.

Ama ne 20 bölüm! Klasik bir FPS bölümünde bir başlangıç ve bir de bitiş noktası vardır. Düz bir çizgi üzerinde akar bölümler. Far Cry'da ise iki nokta arasındaki en kısa yolu kullanmak zorunda değilsiniz, özellikle açık arazide geçen bölümlerde öyle bir kaybolabiliyorsunuz ki inanamazsınız. Ama bu kaybolmalarınız asla canınızı sıkmıyor, çünkü sıkılmayacak kadar korkmuş, sinmiş ve sürüneniyor oluyorsunuz. Ayrıca bir sonraki

göreviniz soldaki radarda size gösteriliyor.

Kısıtlama olmadan gezebileceğiniz onca yerin olması çok güzel, ama oyunda hiçbir gizli saklı, nami diğer bulunacak "Secret" olmaması da bir o kadar kötü. Bence araştırmayı seven oyuncular gizli yerler, özel silahlar ve bonuslarla ödüllendirilmeliydi. Şu durumda etrafta aylak aylak dolaşırken kaybedeceğiniz değerli sağlığını dü-



Bilgisayarınız ağlarken...

"Benim makinemde Doom 3 çalışır mı?", "Peki ya benimkinde Half Life 2 çalışır mı?" diye bağırsaq içerişinde sağa sola koşturmadan önce durup bir düşünün bakalım: Sizin makinenizde acaba Far Cry çalışır mı? Hayatında gördüğüm en acımasız sistem camavarı olan Far Cry'yi 2.4GHz AMD işlemci, 512MB Bellek ve 128MB GeForce 4 Ti ekran kartlı makinemde denedim. İlk şoku oyuncunun konfigürasyon programında "Auto Detect"e bastığında yaşadım: Tüm ayarlar "Low" çıktı! Oldukça güvendigim sisteminin böyle çönenip tükürülmesini kendime yediremedim ve başladım ayarları kurcalamaya.

Eğer ki oyunda frame attamaları yaşıyorsanız, işlemci gücünden en çok çalan ve en gereksiz ayarlar arasında bir seçim yapmanız lazım. Bana göre sistemi zorlama sırasında göre Texture Quality, Particle Count, Environment, Water, Shadow, Lighting ve Special Effects'den feragat edin. Ben yukarıdaki sistemimde bu ayarları sırasıyla Medium, Low, High, Medium, Medium, Medium, Low yaparak ortalama 30 FPS hız yakaladım, çevre de gayet güzel gözüküyor. Music Quality'den de kışmanız tavsiye edilir.

Bu arada, birçok forumda oyuncuların anımsızca kilitlenip kaldığını okudum. Aynı sorunu Tuğbek de evinde yaşıyordu. Gördüğüm kadarıyla bu sorunun ortak noktası, herkesin ATI ekran kartı sahibi olması. Ben de evde ATI ekran kartı kullandığım halde böyle bir sorun yaşamadım, ama genel kanı bu oyun sırasında ekran kartının aşırı isındığı yönünde. Eş hakkıda arkadaşlar, eğer mimikse ekran kartınızı daha iyi soğutmak için bir fan daha takın, overclock'lu ise eski haline getirin demekten başka çare yok.



şünerek en kısa yoldan görevinize, yani hayat kurtaran bir sonraki Save noktasına ulaşmak istiyorsunuz.

Evet, oyunu istediğinizde Save edemiyorsunuz. Otomatik save noktaları mantıklı aralarla dizildiği için bu sorun olmasa da, save edebilmek için bir parmağınıza vereceğiniz yerler de olacak. Jiplerle kovalandığınız, elinizde 10 tane mermiyle ormana bırakıldığınız veya oyunun sonunda 12 Trigen ile kapılığınız bölümlerde yapım ekibinin kulaklarını bolca çınlayacak. Neyse ki 1.1 yaması ile QuickSave özelliği geliyor.

Gezgin celebi

Büyükler inanılmaz büyük olunca, mesafeleri katetmek de sorun oluyor. Oyunda iki tür jip, iki tür bot, bir kamyon ve bir planör kullanıyorsunuz, bu uzun mesafelerde ilaç gibi geliyorlar. Ama oyunun en güzel yanı, bir iki bölüm hariç siz bunları kullanmaya zorlamaması. Ormanın de-

rinliklerinde kaybolup peşinizdekileri atlatmayı tercih edebilirsiniz.

Atlatmak dedim değil mi? Siz şimdiye kadar hiç bir FPS'de çatışmayı terk edip kaçtığını hatırlıyor musunuz? Birçok FPS, çizgisel oynanışı nedeniyle arkanızda tek bir düşman dahi bırakmayarak Rambouluk yapmanızı ister. Far Cry'da ise elinizden geldiğince çatışmaya girmek istemeyecekniz, özellikle de en zor seviyede tam zırh, tam sağlıkla bile bir tek headshot ile ölübüdü anlayınca!

Evet, oyun insanı çatışmalara daha gerçekçi, aklını kullanarak yaklaşmaya zorluyor. Otların arasında gizlenmek, sürekli yer değiştirmek, arkasına gizlendiğiniz engelin mermi geçirip geçirmeyeceğini düşünmek

zorundasınız. Paralı askerlerin yapay zekasıne özen gösterdiği de çok belli. Çoğunlukla sürü gibi aynı noktadan üstünüze akıp ölmekleri gibi taktik yapabiliyor, çok uzaktan sizi takip edip hiç beklemediginiz anda canınızı okuyabiliyorlar. Yanlıız, oyunda görünüşe göre sınırsız menzili olan bazukalı adamlardan nefret ettim, tiksindim, içğendim! Neyse ki roket mermileri yavaş.

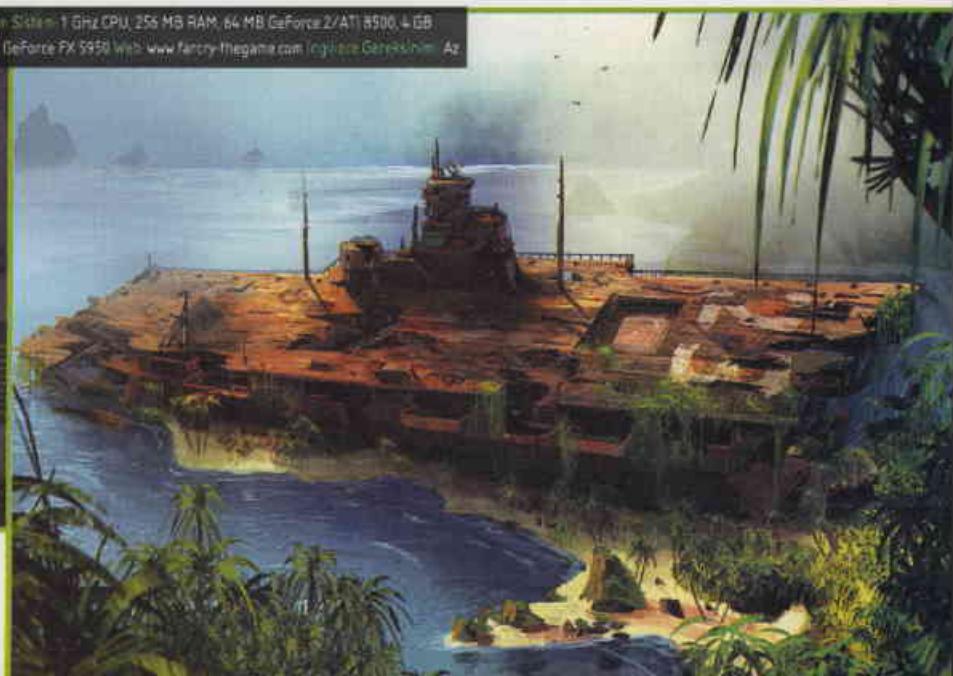
Gulp!

Grafikler! Ahhh, grafik... GRAFIİİİEE-EEK! Far Cry birçoğunuza gerçekten ağlamasına sebep olacak kadar güzel grafiklere sahip. Dalgalar ve



Tür: FPS Yaratıcı: Crytek Oyun: Far Cry İşlemci: Intel Core 2 Duo T 6500 2.66 GHz CPU, NVIDIA GeForce 2/ATI RADEON 4 GB

HDD: Dörtgen Sistem: 3 GHz CPU, 1024 MB RAM, Radeon 9800 Pro/GeForce FX 5900 Win: www.farcry-thegame.com Tugba Gencenler: Az





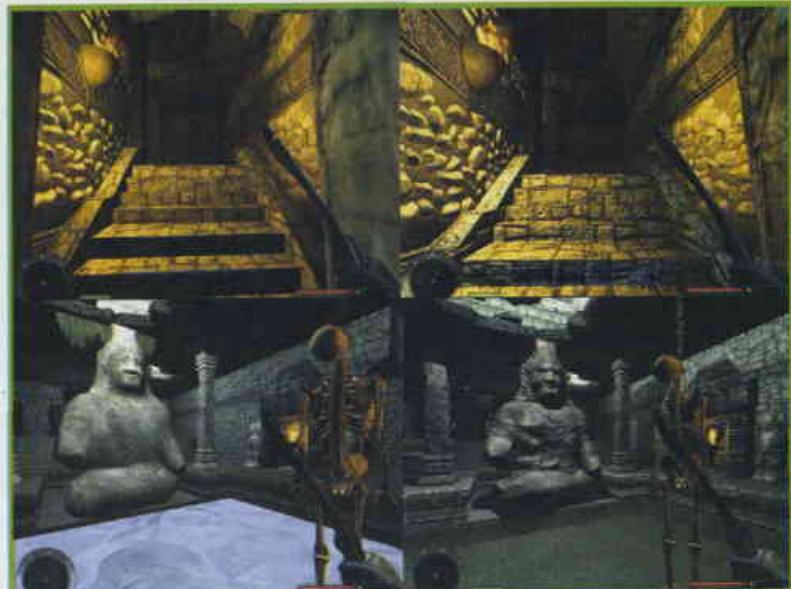
Grafik motorunun mahareti

CryTek grafik motoru sağolsun, 800 metre ötedeki herşeye inanılmaz bir grafik detaylarıyla zoom yapabiliyorsunuz. Ayrıca elinizdeki döerbünün iki önemli özelliği daha var: Bakığınız yerdeki bütün sesleri yaklaştırması ve gördüğü bütün düşmanları radarnıza eklemesi sayesinde tehlikeyi önceden bilerek hareket edebiliyorsunuz.

güneş, ağaçların arasından yansyan o güneş. Etraftaki bitki örtüsü, kulaklarınızın dibinde uçuşan böcekler, papağanlar. Düşmanlarınızın kaşı, yüzü, gözü... Görsel olarak Far Cry'in tam anlamıyla "yemeyin de yanında yatın". Bir oyunun grafikleri bu kadar mı mükemmel olurmuş be kardeşim? Lakin işte acı gerçek: Hiçbirimiz bu grafikleri sonuna kadar kökleyemeyeceğiz, çünkü bu oyun gerçekten hiçbir bilgisaya acıtmıyor. Sisteminiz kasıldıka grafik ayarlarını kısacak, kısıtkça ağılayacaksınız.

Ses de büyük önem taşıyor Far Cry'da. Sadece işitsel olarak değil, çünkü oyundaki döerbün sayesinde 800 metre ötedeki askerleri dinleyebiliyorsunuz! Dıgundaki askerler arasında geçen bu tür muhabbetler hem sizi oyunun atmosferine sokuyor, hem de olan bitenden haberiniz oluyor. Tabii onca aksiyon içinde bu konuşmanın çoğunu kaçınıyorsunuz. Dörbünüzün bir diğer fidelî özelliği de, gördüğü her düşmanı sol alttaki radarınıza işlemesi. Bundan sonra sürekli izleyebiliyorsunuz.

Düşmanların yapay zekası ve fizik motoru üzerine de konuşmak istiyorum biraz. Paralı askerler duruma göre çok akılçıl davranışları yapıyor. Saklanıyor, haberleşiyor, sizin en son gördüğün yere ateş ediyor, birlikte hareket edebiliyorlar. Ama oyunu uzunca bir süre oynadıktan sonra fark ediyorsunuz ki aslında belli rutinleri takip ediyorlar ve bu rutinleri çözüdükten sonra işiniz çok kolaylaşıyor. Mesela, biraz yara alınca sizin görüş çizginizin dışına çıkabileceğiniz ilk şeyin arkasına gizleniyor. İlk başlarda zekice gelse de, açıkta kalan kolunu vurdukça kırıdamamış yapay zekaya başlarda duyduğunuz saygıyı azaltıyor. Tabii Trigen'lerle karşılaşığınız anda dizinizin bağınnın çözülmesi işten bile değil, çünkü yapay zekaya pek ihti-



500 Dolara veda!

Far Cry'in grafiklerini sonuna kadar açamıyorum biye üzülüyorsanız bir de şunu dinleyin: Oyunun yeni çıkacak olan GeForce 6 6800 ile gelecek Pixel Shader 3.0'a desteği var. Bu bize ne mi kazandırıyor? Yukarıdaki resimlerden soldakiler Far Cry'in standart Shader 2.0 kullanan bir ekran karlındaki görünüşü iken sağdakiler Shader 3.0 kullanarak aynı sahnenin nasıl gözüktüğünü gösteriyor.

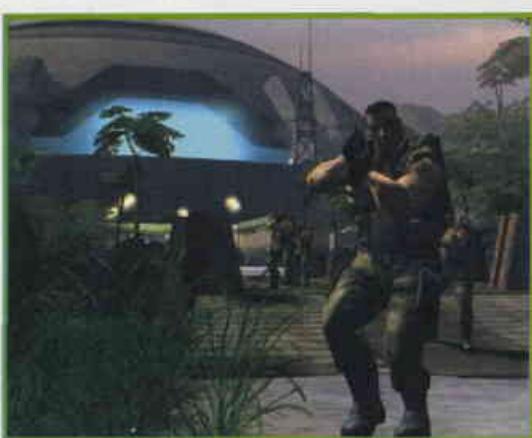
yaçları yok. Gördüğünüzde anlarsınız ne demek istediğimi!

Fizik motoru ise muhteşem! Variller yuvarlayabilir, kutuları devirebilir, ahşap kulüplerde güvende olduğunuzu zannedebilirsiniz. Ölülerin yere düşüşü de, sanki öldüğü anda tüm eklemleri jölege dönüşmüş gibi değil, gayet gerçekçi. Yani Half Life 2'nin ge-

çen sene ağzımız açık seyrettiğimiz videosunda ne gördüksek, Far Cry'da alası var.

Var mı bir şeyimiz?

Şöyle bir toparlarsak, elimizde ne var? Muhteşem grafikler ve devasa bölümler. Gözleriniz kadar kulakları-





niza da iş çıkartan çok iyi bir ses sistemi. Oynanışı müthiş kılan zeki düşmanlar ve mükemmel bir fizik motoru. Kullanılabilen araçlar. Aynı anda dördünü taşıyabildiğin 11 gerçekçi silah (aa bak bundan bahsetmemişim). Büttün bunları bir arada söyleyin bakalım, ne elde ettik: Half Life'dan beri PC'ler için yapılmış en iyi tek kişilik oyun!

Oyunlar, özellikle aksiyon oyunları bize yaşattığı "özel an"lar ile değerlenir ve hatırlanır. Unreal'da ilk Skaraj ile karşılaşmamız, Half Life'ta laboratuarın kafamıza inmesi dahil onlarca sahne, Medal of Honor'daki Omaha Beach çıkartması. Hepsi de unutulmaz bölümler, ama hepsinin ortak bir noktası var: Daha önceden hazırlanmış sahnelerdi bunlar, kurulmuşlardı. Far Cry'in tüm özellikleri bir araya geldiğinde ise her oynadığınızda değişen, üç oyuna yetecek kadar "özel an" yaşatıyor.

Bizzat benim yaşadıklarımından örnek vereyim istersemiz: Dürbülü tüfekle takip ettiğim bir düşmanın ben kafamı çevirdiğim anda kenardan sıvışıp elli metre boyunca çömelerek, sessizce yanına gelmesi ve beni vurması. Merdivenlerle çıkan üst güverteerdeki heriflerin kendi aralarında "gitti galiba, evet evet" diye konuşmalarından sonra ayak seslerinin kesilmesi. Bunu takiben benim yukarıda tırmanmam ve üçünün birden birer şarjör kafama boşaltmaları. Yanarak uzaklaşan helikopterin hiç beklememişim bir anda, diğer taraftan geri gelmesi. Son shotgun mermimle üzerine atlayan Trigen'i vurmak. İllerleyen bölümlerde çıkan insan-Trigen'i arkadan vurdum anda zıplayıp ormanda kaybolması ve bunun bana 10 dakika boyunca yaşadığı korku. Tamamen güvende olduğumu sandığım havalandırma deliğine üç Trigen'in birden doluşması.... Daha sayıyorum mı? Yoksa size de bir şeyler kalsın mı?

Tadında bırakmalı

Far Cry'i ilk gördüğünüz anda yaşadığınız şok etkisini kaybettikçe eksiklerini de görmeye başlıyorsunuz. Birincisi, istediğiniz anda save edilememesi, tamam ben de zırt pırıtlı FS'e karşıyım ama inanın bazı yerlerde çok gerekiyor. İkincisi oyunun çooooook uzun olması. Son zamanlarda standart bir FPS 10-15 saatte biterken Far Cry bitmek bilmiyor. Bu yazımı yazmaya başladıkten sonra bi-

tirdim ben de, yaklaşık 30 saatlik bir oynama süresi var. Tabii oyununuz uzun olması da bir eksi gibi görünmeyebilir, kimse Max Payne'ı 6 saatte bittiği için övmüyor mesela. Ama gerçekten de, bazı şeylerin tadında bırakılması gereklidir. Özellikle son 7-8 bölüm oyun uzun olsun diye icat edilmiş gibi duruyor ve yapay zekanın açıklanı da esasen bu bölümlerde fark edeceksiniz. Belki oyun bu kadar uzun olmasaydı, bunu fark etmeyecek ve puanını daha yüksek tutacaktı. Sistem ihtiyaçlarının astronomik olmasını ise eksiden sayıyorum. Sonuçta Ferrari Testarossa sürmenin keyfini istiyorsanız parasını da cebinize koymalısınız, öyle değil mi?

Far Cry'in multiplayer kısmı biraz öksüz evlat muamelesi görmüş. Ama bunun nedeni yapımcıların sallamış olması değil, oyunun yapısı böyle. Araziler o kadar büyük ki, anlamlı bir çatışma için 50-60 kişi toplayıp öyle oynamanız gereklidir. Ayrıca, bu geniş araziler sniper'lara mükemmel bir av alanı oluyor ve tek bir sniper bütün oyunun tadını çıkarıyor. Araçlar ise ormana giremediği için pek bir işlev kazanamıyor. Peki ey Yerli kardeşler, soruyorum size: Neden Far Cry'in şöyle tadında bir Co-Op modu yok ha, neden? Neden Raven Shield hariç son yıllarda oynadığım hiçbir oyunda yok Co-Op modu? Ben illa Tuğbek'i, Berker'i, Fırat'ı düşman olarak mı göremeliyim, hep birlikte senaryo bölgümlerini oynamak hakkımız değil mi? Buradan yapımcılarla sesleniyorum, artık tüm FPS'lerde sadece botlara karşı değil, senaryoyu da arkadaşlarınızla birlikte oynamak istiyoruz.

Sonuç

Evet, Far Cry'yi yapan ekibin başında Türkler var. Ama oyunun Credits bölümünde oyu-

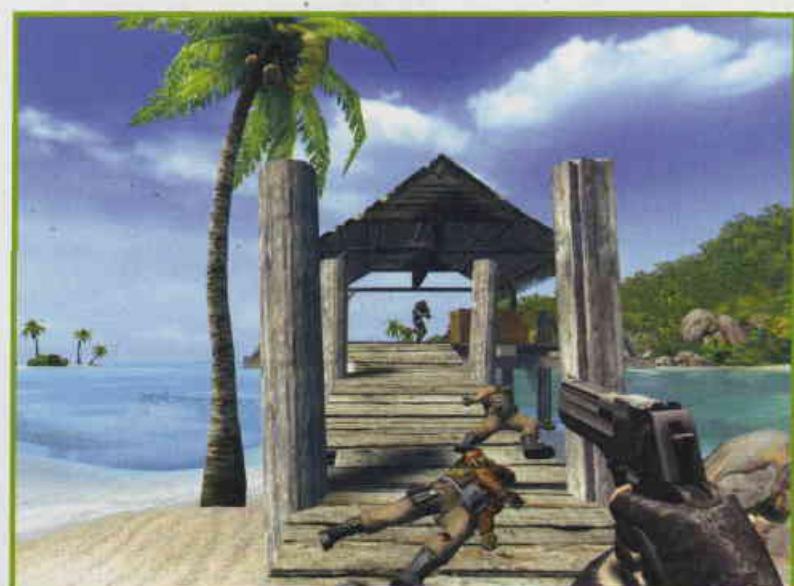
nun yapımında çalışan yüzden fazla insanın emeği olduğunu görecksiniz. Rus'u, Fransız'ı, İskandinav'ı... Bu isimler hep birlikte bize bas bas bağırıyorlar: Oyun yapmak bireylerin değil, ne yaptığı, nasıl yapacağını bilen takımlann işidir. Kolay değildir. Hafife almayın.

Far Cry, son yılın en büyük bombalarından. Eğer biraz daha tadında kalsaymış, hikaye üzerine biraz daha kafa yorulsaymış, multiplayer'da daha parlak olsaymış nükleer bomba da olabilirdi. Sonuçta Far Cry macerası burada bitmiyor, oyunla birlikte gelen Sandbox programı sayesinde önumüzdeki aylarda pitirak gibi Vietnam, Jurassic Park, Dr. Moreu'nun adası modları görmeye hazır olun. Eğer sistem ihtiyaçlarınız yetiyor ise ve bu ay bir tek oyun alacaksanız, seçiminiz Far Cry'dan yana olsun. Yoksa Half Life 2 ve Doom 3'ün çıkışının neden tekrar ertelendiğini anlayamazsınız. ☺

Sinan Akkol

son'uç?

Artılar: Oyunu kurduktan sonra bırakmaya, dinlemeye, oynamaya doyamıyorsunuz. Son yılın en iyi oyunlarında ve bundan sonra çıkacak PC aksiyon oyunları için yeni cite Far Cry. **Eksiler:** Multiplayer olarak oynamamalı. Oyun çok uzun olduğu için hikayesi incelerek yok oluyor. Sistem ihtiyaçları ise... tamam zustum.



Hayatta her şeyin bir doyum noktası olması gerektiğine inanıyorum. (Bir saniye, oyun CMR04 ve bu girişim ben mi yapıyorum?!) Tamam, yarış oyunlarına doyduğumu söylemem dim. Zaten bu pek mümkün değil. Hele hele ralli oyunlarına hiç doymam, bu kadar yüksek aksiyonu başka yerde bulmak çok zor olduğundan. Aslında Colin McRae serisi

mamlıyor. Öncelikle deşinmek istediğim Colin'siz ralli kavramının bir çıkmaza sürüklendiği. Biliyorsunuz uzunca bir süre önce gerçek hayatı Colin McRae ralli kariyerindeki parlak yerini kaybetti. Bu yüzden dördüncü oyununda Colin McRae var, ama Citroen'in başında, hem de genelde hep 1 numara. Zaten olmasa oyunun ismini mi değiştirecekler? "Gel işin içinden çık" denen şey bu olsa gererek.



ne de doyduğum söylemenemez ama bu serinin kendi içinde bazı şeylere doyduğu ve bazı sayfaları – iyi ya da kötü – kapattığı belli.

Serinin dördüncü oyununu üçüncü oyundan kısa bir süre sonra piyasaya çıktı. Buna rağmen ikinci oyunla üçüncüsü arasındaki büyük atlamayı yapmadığı kesin. Fakat üçüncü oyunun eksiklerini de ta-

Yine yeni yeniden

Neyse ki yeni oyunda bütün araçlar ve tamları ile yanışabilmek ve bunları şampiyona katılmak mümkün. Tüm araçlar toplam 4 farklı oyun modunda kullanılabilir. Şampiyona aslında klasik bir mod. Tek seçmeniz gereken aracınızı manuel mi otomatik mi kullanmak istediğiniz ve zorluk seviyesi (manuel kullanmayanlar hemen havada iki ters takla atsınlar). İki zorluk seviyesi var ve

ikinci etap zamanları itibarıyle gerçekten zor. Bir başka zorluk faktörü de hasarların ağırlığı. Bu da ilgili menülerde karşınıza çıkacak.

Ralli bölümünde yeni oyunun bir güzelliği bizi bekliyor. İstedığınız ülkeden istediğiniz parkurları seçerek kendi rallinizi oluşturmanız artık mümkün. Belki ilk aşamada çok gerekli gibi gözükmesse de ileri düzey oyuncular arasında rekabete yol açabilecek ralli düzenleri hazırlamak oldukça eğlenceli olacaktır. Bir de etapları tek tek oynayıp kendinizi sınayabileceğiniz mod dışında niha-yet 8 oyuncu destekli çok oyuncu modu mevcut. Tüm bu modları 8 ülkede 6'şar etap üzerinde oynuyorsunuz. Aslında test pistleri ve özel bölümleri de hesaba katınca 60'a yakın değişik parkur elde ediyorsunuz. Üstelik içlerinde ilk CMR'den tekrar yapılanlar da var.

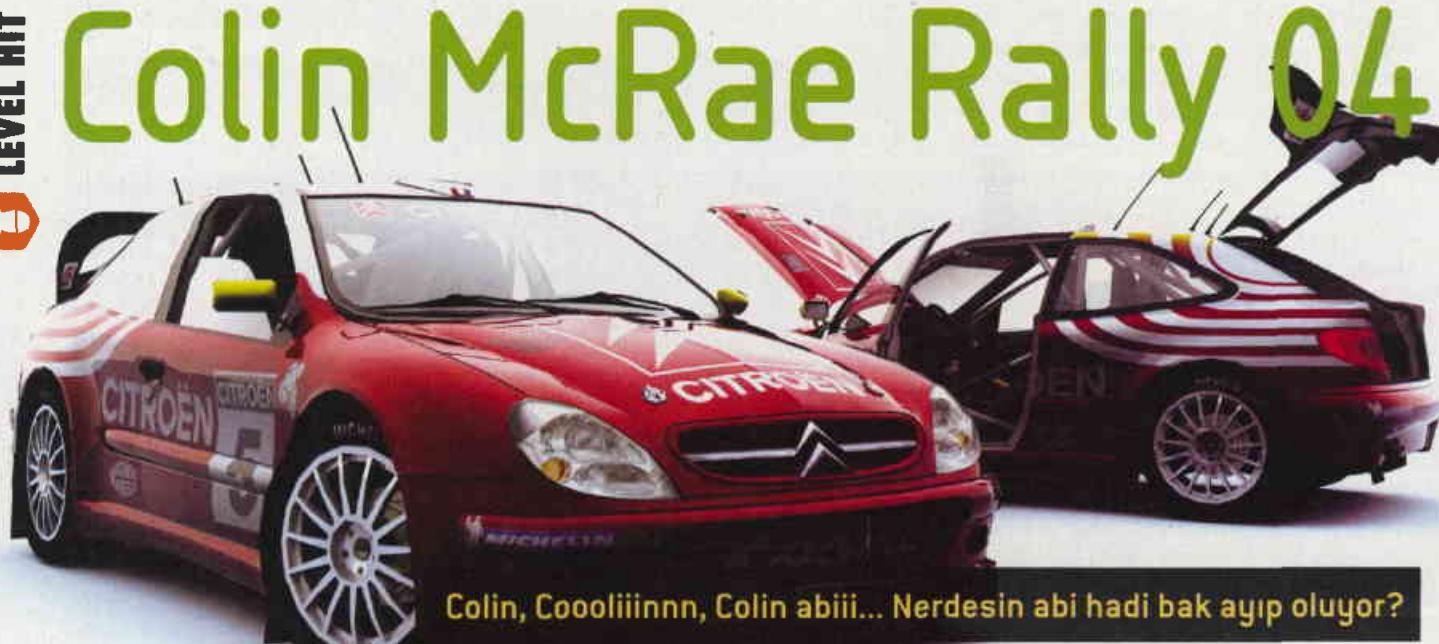
Oyunu oynamaya başlamamın 5. dakikasında hatırlar içinde fark ettiğim bir nokta, oyunun araçlar üzerine oldukça fazla yatırım yapmış olması. Toplam 20 araç her servis alanında incik cincik ediliyor. Her zamanki bildiğimiz klasik özelliklerin dışında bir iki yeni ayarlama mevcut. Eski klasiklerden de lastik tipleri biraz fazla abartılmış. Yaklaşık 20 lastik çeşidi var ve içinden çıkmak büyük eziyet. Neyseki yanışmadan önce 2 kontrol noktası olan "Shakedown" parkurunda bütün değişiklikleri istediğiniz kadar deneyebiliyorsunuz.

CMR serisinde büyük yenilik sağlayabilecek bir özellik de araçların üzerinde oynamak dışında yeni parçalarla modifiye edebilmeniz. Bunların içinde yine lastik çeşitleri var aynı zamanda motor ve şanzıman modifiyeleri de mevcut.

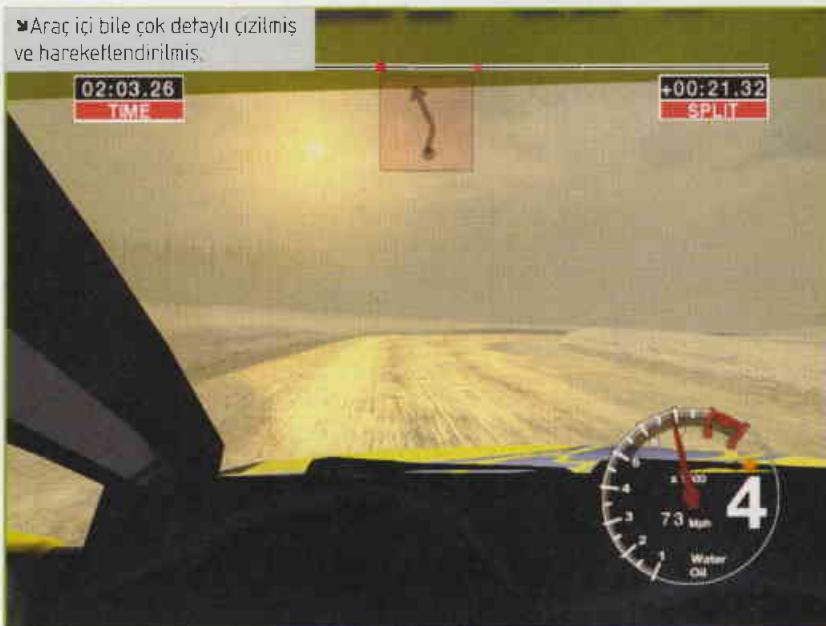
Yanık kokusu eksik

Piste çıktıktan sonra neler olacağını merak ediyorsunuzdur herhalde. Ben de ediyordum ve bu geniş araç içeriğini görünce gözüm korkmuştu. Gerçekten de haklıyım. Bu modifiyeler araçları tahminimden fazla etkiliyor ve oyun biraz daha şekilleniyor. Fizik motoruna diyecek bir şeyim yok, çünkü zaten CMR serisi iyi bir fiziğe sahip.

Colin McRae Rally 04



► Araç içi çok detaylı çizilmiş ve hareketlendirilmiştir.



Fakat bu fizigi yeni pist şartları, yeni hasar motoru (3. oyunun üzerine) ve yeni araç üzerinde oynamalarla birleştirince biraz farklı bir oynanış olmuş. Doğrusu en iyi zamanı bulmak artık sadece virajları iyi almakla mümkün değil. Üstelik hasarların verdiği yeni handikaplar var. Yağ, turbo motoru ve su göstergesi tam olarak nerenin arızalı olduğunu belirleyebiliyor. Ve sadece aracın gitmesini zorlaştırmayı değil artık gitmemesini sağlamaya da mümkün. Çok kötü durumda araç artık stop edebiliyor ve sizin gaza basarak tekrardan motoru çalıştırmanız gerekiyor. Aman dikkat, duruncu yeniden kalkamayabilirsiniz. Çünkü motor artık soğutma ve yağ, su boşalması gibi hasarlarla karşı karşıya.

Görsel doygunluk CMR serisinde en üst seviyede. Araçların kusursuzluğu artık iyice gözüne batıyor. Hasar motoru şimdije kadar gördüklerimin en iyisi. Size burada "32 noktadan" filan gibi tabırlerde bulunmayı sağlıyor. Aracın hemen hemen her yeri en ufak çarpmadan bile etkileniyor. Her parça ayrı ayrı havada uçuşabiliyor. Ses efektleri de hasarlarla



► Çıkış noktaları çok artist pozlara sahne olabiliyor.

birleştirilmiş. Her farklı motor hasarında ve kameralı açısından farklı ses alabilmek bir yarış oyunu için bence lüks. Kar, çamur ve yağmur gibi hava şartları grafikleri şimdije kadar bu tarz oyunlar arasında en iyisi. Çevre grafikleri

de çok iyi olmasa da sıyrılmıyor. Bir önceki oyununda bulunan gölgelik kusuru düzeltilmiş ama replay modunda hala sorunlar var. Yine kaput oynarken uçmadığı başka bir yerde ucabiliyor. Hala tekrarların kaydedilmesi mümkün değil.

Doydu mu?

Genelde her oyunun içinde herkesin oynaması için kolay ve düz bir yol vardır ve ileri düzey oyuncular kendilerini kendileri oyunu kurcalayarak yaratırlar. Ama CMR serisi 2.0'daki suskulüğünü bu oyunla bozuyor ve oyunun içindeki kolay yolu bulmayı olabildiğince zor kılıyor. "Tamam, işte bunu bekliyorum senelerdir" diyenlere gün doğdu. Ama CMR serisini meslek edinmemiş, hobi olarak oynayan insanların zevki tez zamanda kaçabilir. Yine de asla denemeden geçmeyein. ☺



Tüm Rally Yarışı Yapım Codemasters Kapıtm Codemasters Minimum sistem: 750MHz CPU, 32MB ekran kartı, 256MB RAM, 3GB HDD Önerilen sistem: 1.4GHz CPU, ATI 8000 veya GeForce3 ve üstü ekran kartı, 512MB RAM Web: www.codemasters.com
Multiplayer Internet ve ağ üzerinden 8 kişi

son 'uç?

Artılar: Banyak iyi özelliklerin yanında hasar motoru, ses efektleri, hem materyal hem de grafik anlamında detaylı araçlar ve zorluk seviyesi gerçek artıları.
Eksiler: Tekrar modunun eksikleri, fizik motorunun öncekilerden çok farklı olması, rahat rahat oynanmayacağı kadar zor olması.



► Son dakikalarda bir arac

level NOTU 86

Benimle Altı Saatlik Sonsuzluğu Paylaşır mısın?

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

Mürüvet görmek hiç bu kadar kolay olmamıştı

Tanım sonunda! Evet, sonunda sanal yalnızlık günlerine perde çektiğim, en azından 6 saat boyunca. Singles, Sims 2'yle birlikte merakla beklenen bir diğer oyundu. Merakın nedeni Sims'deki hayatın belli bir bölümünü, hem de en ilgi çekici bölüm olan özel hayatı ve hatta cinselliğe yoğunlaşmasından kaynaklanıyordu. Yazılı hayatında en azından bir kez Sims oynamış birine göre yazdığını ekleyerek devam edelim.

Sanal ev arkadaşı aranıyor

Oyuna başladan önce on iki aday arasından aşk oklarını atacağımız iki şanslıyı seçiyoruz.

Adaylar düzen, çekingilik, kibarlık, ruhsal denge gibi özelliklere göre sıralanıyorlar. Evimiz başlangıç adına en gerekli görünen iki yatak, bir divan, TV, banyo ve mutfakla beraber geliyor. İlkimiz içeri girdiğinden itibaren tüm ihtiyaçlarını karşılamaya başlı-

yorsunuz. Bunlar aynı Sims'de olduğu gibi düzenli beslenme ve hijyenden konfor ve duygusal ihtiyaçlara kadar uzanıyor. Bu ihtiyaçlar alışkin olduğumuz gibi barlarla gösteriliyor ve çifti memnun kılmak için yeşil seviyede tutmaya çalışıyoruz. Ev sahiplerimiz özellikle pislikten nefret ediyorlar. Bu nedenle evde hijyen sağlanması şart. Dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ev sahiblerinden biri çok çalışırken diğerinin yan gelip yatması oluyor. Gerçekten de büyük tartışmalara yol açan olay birinin evden taşınmasıyla dolayısıyla oyunun bitmesiyle sonuçlanıyor. Dolayısıyla biri yerleri silerken diğerinin çöpü atması geçimleri bakımından önemli.

On puan elimde, ev arkadaşım gönlümde

Ev sahiplerimiz uzun vadeli hedeflere sahipler. Bunu gerçekleştirmek için romantizm, dostluk, erotizm ve eğlence gibi kategorilerin her birinden onar puan kazanmanız gerekiyor. Bu puanlar kazanıldıktan sonra çiftiniz hayatlarını birleştiriyorlar. Her kategori oyun ilerledikçe en fazla yedi olmak üzere alt kategorilere ayrılıyorlar. Orneğin karakterler oyun başında erotik adına sadece flört edebiliyorlar. Zaten daha başta "hayde breeee" demek, dünyanın her yerinde şiddetle sonuçlanır. Oyunda ilerledikçe kanepenin üzerinde küçük oyular oynamaktan Fransız öpücüğine kadar geniş bir yelpaze önüne açılıyor ki bu yelpaze birçok ülkede oyuna yaş sınırlaması getirilmesiyle sonuçlanmış. Çünkü Singles'da karakterler Sims'den farklı olarak çıplak da dolaşabiliyorlar. Böylece evi çıplak süpürmek gibi ilginç(!) fantezileri gerçekleştirmek de mümkün. Hatta banyo yaparken bile her şey(!) açıkça ortada oluyor. Neyse ki karakterler tuvalete oturduğunda bir bantla kaptırlar oyun zevki koruyuyor.

Singles'da puanlanan kategorilerde her zaman kafaniza göre takılma imkanınız bulunmuyor. Orneğin ilişkiler bölümü puanları maksimuma ulaştığında dostluk ve romantizm kategorileriyle ilgili puan alma imkanı kalmıyor ve kapanmış oluyorlar. Aynı durum erotik ve eğlence için de geçerli. Bunları puanlarınız düştükçe duyulan ihtiyaca göre yeniden yapmanız mümkün. İhtiyaçlarını tamamladıkça (barlar yeşillendir) çiftiniz deneym puanı alıyor ve LEVEL atlıyor. Karakterler LEVEL attadıkça yeni yetenek puanları kazanıyorsunuz. Bu puanları bir RPG'de dağıttığınız gibi tamir, temizlik yapma, para kazanma ve yemek pişirme gibi yeteneklere dağıtıyorsunuz. Bazı oyuncular flört, mizah ve romantizm yeteneklerine abanarak zaten fazlaıyla kısa olan oyunun ömrünü daha da kısaltıyorlar.

İki kişilik yalnızlık

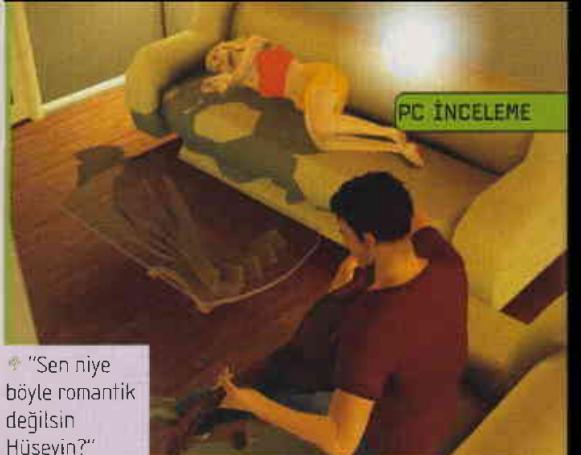
Gerçek hayatı olduğu gibi evlenmeye meyilli çiftiniz de parasızsa ancak hava alabiliyor. İkisi de bunun farkında ki sabah 9-10 gibi başlayan ve saat 15.00'a yakın birer iş sahibiler. İş zamanında karakterler bürodan eve dönene kadar yalnızca bir kaç saniye bekliyorsunuz. Gerçi çiftinizi sarhoş edip işe göndermemeniz de mümkün fakat iş yoksa para da yok. Parayı yarınlarımıza olan çocukların için harcayacağımıza evi dösemek ve yeni eşyalar almak için kullanıyoruz. Pahalı eşyalar daha uzun ömürlü olmakla beraber evi daha yaşanabilir hale getiriyorlar. Koşu bandı, bilgisayar ya da kum torbası gibi özel eşyalar eğlence değerlerini ve ev sahiblerinin motivasyonunu yükseltiyorlar. Ayrıca cebinizin büyüklüğüne göre yeni odalar eklemeye, çatıyu kapama veya bir havuz



Yeni hobimiz
bilgisayarda
bilgisayar
oynamak.



Söze ne
hacet,
bakışları
bile yeter



"Sen niye
böyle romantik
değilsin
Hüseyin?"



i Tür: Flört-Simülasyonu Yapın: Deep Silver Dağıtım: Deep Silver Min. Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB Ram, 32 MB Geforce, 800 MB HDD
Önerilen Sistem: 1,5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB Geforce 4 Web: <http://www.singles-the-game.com> İngilizce Gerekliliği: Az



Bir sevin be
kadın! Bulana
kadar canınız
çıktı!

İşte şansınız da mevcut.

Singles'da günlük yaşam oyunındaki birçok istatistiğe rağmen komplike bir hal almıyor. Karakterin birini siz yönlendirirken diğeriyapay zekanın şefkatli ellerinde oluyor. Program yapay geri zekalılık yaptığından ipleri tekrar elinize almanız mümkün. Fakat kimin ne zaman ne yapacağı belli olduğundan gayet ender mecbur kalıyorsunuz. Yemek, temizlik ve duş gibi zorunlu hareketler bir oyun haftasından sonra zaten kendi kendine halledilmeye başlıyor. Size kalan da flört oluyor. Her ne kadar oyunun asıl amacı bu olsa da çok kısa süre sonra olaylar rutinleş-

meye başlıyor. Ardı ardına verebildiğiniz emirler ve paşa paşa uyan çiftiniz nedeniyle bütün öğleden sonra programı bir iki dakika içinde hazırlıyor. Bundan sonra puanlar düşene kadar bekliyor ve yakınılaşmayı tekrar artırıyorsunuz. Kalan zamanda ya olan biteni seyrediyor ya da zamanı hızlandırıyorsunuz. Yani Singles'in en büyük dezavantajı uzun süreli oyun motivasyonu oluyor. Buna örnek olarak, oyuna başladıkten altı saat sonra çiftim evlenince uzun bir demo oynamış hissine kapılmamı verebiliyim. Bu

sürede tek bir yeni mobilya almaya gerek ve ihtiyaç duyamayabilirsiniz. Yapımcılar daha canlı ve heyecanlı görevler koysalardı çok daha uzun süre keyifle oynanabilirdi,

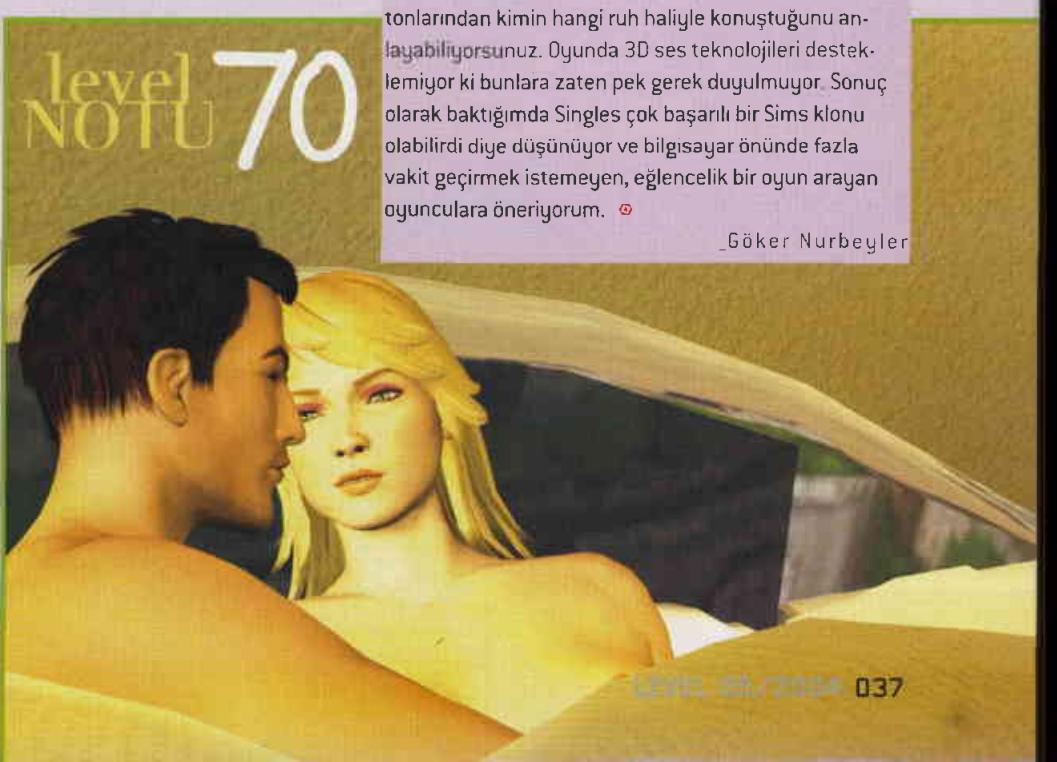
Az vakitte büyük işler yapmak

Görsel olarak baktığımızda Singles gayet iyi bir grafik yapısına sahip. Karakterleri başarılı 3D sayesinde fare aracılığıyla yerken, öpüşürken veya kavga ederken tercihinize göre uzaktan ya da diplerinden izleyebiliyorsunuz. Zaten önce de dediğim gibi oyun genel olarak izlemeye dayalı bir sistem sunuyor. Eski ekran kartı sürücülerini kullanan oyuncularda bazı abuk grafik hatalarının gerçekleştiğini ve oyunun donduğunu duyдум, aklınızda bulunsun. Konuşmalar Singles'da da Sims'de olduğu gibi yapay bir dille gerçekleştiriliyor. Fakat ses tonlarından kimin hangi ruh haliyle konuştuğunu anlayabiliyorsunuz. Oyunda 3D ses teknolojileri desteklemiyor ki bunlara zaten pek gerek duyulmuyor. Sonuç olarak baktığında Singles çok başarılı bir Sims klonu olabilirdi diye düşünüyorum ve bilgisayar önünde fazla vakit geçirmek istemeyen, eğlenceli bir oyun arayan oyunculara öneriyorum. ☺

Göker Nurbeyler

son 'uç?

Artılar: Başarılı 3D grafikler, kolay yönetim, eğlenceli konu **Eksiler:** Çok kısa, uzun zamanlı oyun motivasyonu, basit görevler, sınırlı oyun alanı



Ağrılarla Kesin Çözüm

PAINKILLER



LEVEL HIT

Aç karnına kullanmamakta fayda var



Baltalar elimizde Painkiller hepimizdeeee...



Bilin bakalım bu çarpışmadan kim kuşbaşı çıktı.



Şeytanın usaklılarına oyun havalarını öğretirken



Ya güzelin, gözüne sokmuşum shotgunu hala balta gösteriyorsun bana



Tür: Aksiyon / Yazar: People Can Fly / Başlıtm: DreamCatcher Int. Minimum Sistem: 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1200 MB HDD Gerekli Sistem: 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX DX9. İngilizce Gereklisi: Az Multiplayer: 1-16 oyuncu LAN/internet

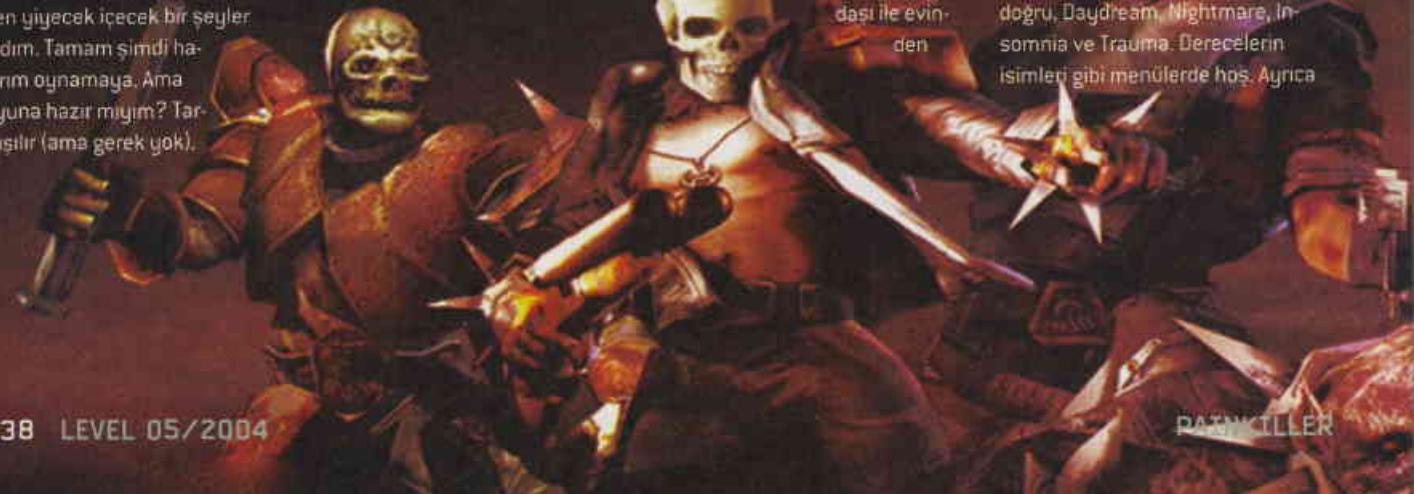
Canım sıkılıyor. Kafam karışık. Uyuyamıyorum. Ve daha bir sürü şey. Kafamı dağıtmam lazımdır. Düşünmem gereken ancak düşünmek istemediğim şeylerden kısa bir süre uzaklaşabilmek için uğraşıyorum. Ama yok çözümü gibi. Saat sabahın 5'i. Daha yeni kurдум oyunu. Son günlerde bir sürü iyi oyun çıktı piyasaya ve bu da onlardan biri. Bir aksiyon oyunu kendisi. Ailem ile yaşarken aile fertleri arada gelir omuz üstünden monitoru keserlerdi. Bir süre izledikten sonra aman midem bulan amma hızlı vs der ortamdan uzaklaştılar. Aksiyon oyunlarının kendi üstümde hiç görmedigim bu etkisini ilk defa yaşıyacağımı gibi bir hissiyat var üzerimde. Oyun kurulurken giyicek içeceğim bir şeyler aldım. Tamam şimdi hazırlım oynamaya. Ama oyna hazır mıymış? Tariştir (ama gerek yok).

Baş Ağrısı,

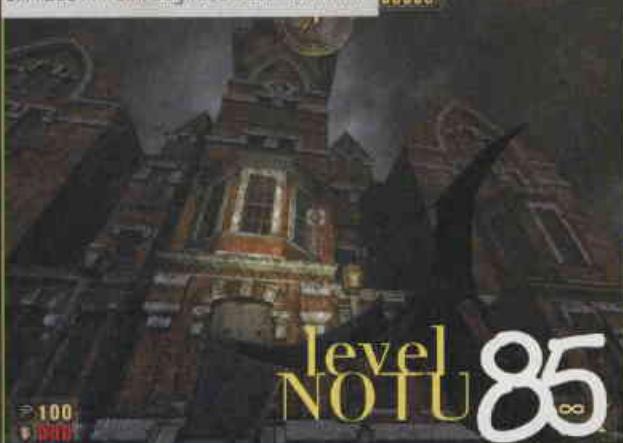
Başım çatlayacak neredeyse. Oyunun ismi Painkiller. Bir nevi ağrı kesici olması üzerine gereksiz ve bayat bir esprî yaptırm kendi kendime. Bu bayat ağızlarından vazgeçip oyunu anlatma gereğide başlamak üzere. Aman konusu aman grafikleri diye lime lime edecekim oyunlardan biri gibi davranışına kendi mi hazırlamışken giriş videosunda kafam karışırverdi. Daniel Garner (sabahın 5'inde büründüğüm karakter) hayat arkadaşıyla evinden

cıkar. Arabaya binerler. Kader ağlannı (duvarda da örümcek ağı var alıyım onu valedanın sapı ile sonra) hızlıca öre ve ikili bir trafik kazasında can verir. Daniel cennet ile cehennem arasında varolan bir noktada 30 yıl bekletildikten sonra, kendisine ismi hiç geçmese de Tann tarafından görevi yollanır. Beyaz tenli beyaz saçlı karizma varlık, Şeytanın cenneti ele geçirmek için ordularını hazırladığını ve Daniel dan istenenin şeytanın ordularının 4 generalini temizlemesi olduğunu anlatır. Zaten seçme şansı olmayan Daniel görevi kabul eder ve neden ben sorusunu ile beraber aksiyona girer.

Painkiller oldukça basit bir oyun. Yapılması gereken tek şey, karşısına çıkan her canlıyı yada cansızı temizlemek. Serious Sam tarzı hardcore aksiyon severlerin başından kalkamayacağı bir oyun. Serious Sam'den başka Painkiller'dan bahsedilirken anılmasının gerek bir diğer oyun ise Quake. Başından sonuna bir Quake havasına sahip oyun. Gerek oynanış tarzı gerek oyun içi müzikler beni 200 MMX'inde Quake II oynadığım günlere götürdü. Ancak aksiyonun dozu aklı almad derecede yükselsence günümüze dönmek zorunda kaldım. Oyunda 4 ana bölüm var. Her bölüm kendi içinde belki sağda chapter'ara ayrılmıyor. Oynadığınız zorluk derecesine göre belki chapter'ları oynuyorsunuz. Zorluk dereceleri kolaydan zora doğru, Daydream, Nightmare, Insomnia ve Trauma. Derecelerin isimleri gibi menülerde hoş. Ayrıca



Elimizdeki Pain: Sağ tusa basarsak Killer... 00000



son'uç?

Artılar: İyi grafikler, Kaliteli ara videoolar, Katıksız Aksiyon
Eksiler: Salt aksiyon bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayıyor

basit, kullanımı ve alışılmış menülerimiz. Karanlığını biraz karıştırması muhtemel olan bölüm Black Tarot Cards. Her chapter başında bize belli bir hedef veriliyor. Bu hedeflere ulaşıkça ödül olarak bir tarot kartını açıyoruz. Kartlar altın ve gümüş olmak üzere iki çeşit. Ve bize kısa süreliğine yada tüm LEVEL boyunca bazı avantajlar sağlıyorlar. Açığımız kartların bu özelliklerini kullanabilmemiz için değeri kadar altın vermemiz gerekiyor ki, oyun içinde kirdığımız döktüğü müz tabut ve diğer nesnelerden dokuluyor altına.

Mide Bulantısı

Toplamda 5 farklı silah var. Ancak 10 silahınız var gibi düşünübilirsiniz. Nedeni ise alternatif modların asıl modlar ile alakası olmaması. Rocket Launcher'in alternatif modu, chain gun mesela. Oguna ismini veren cihaz ise Pain ve alternatif ateş modu. Killer. Kesinlikle anlatılmaz yaşanır bir havası var. Düşmanlarınız zeka bakımından çok bir şey vaat etmiyor olsalar bile elimizdeki her türlü silahi kullanma imkanı yaratırlar. Sürü hâlinde üstümüze gelmek gibi bir alış-

kanlıklar olması bizlere sınırsız imkanlar yaratıyor. Saçtığımız tiplerin çeşitliliği bir süre oynadıktan sonra aksiyonda bayılma riskimizi minimuma indiriyor. Başlarında elinde balyoz, balta veya kılıçla atlayan iskeletler ile uğraşırken, aklı hastanesinde elleri ve ayakları kesilmiş zombiler daha sonra eli kılıçlı ninjalar, onların kesilmeye başladığı anlarda motosikletli serseriler ile博uşuyoruz. Değişik tiplerin haddi hesabı yok gibi gelişir hatta. Çeşitli karakterleri çeşitli yollarla paralayabiliyor olmamız ayrı bir eğlence tabi. Stake gun ile attığımız kazıkla duvara çakabileğimiz gibi, Pain ile uzaktan yakalayıp kafamızın üstünden arkaya fırlatabiliyoruz. Ya da kabalık bir grubun ortasına iki roket atıp duvardan duvara seken yaratıkları, sağa sola uçuşan silahlarını yada surtimizde doğru gelen tabut kapağını izleyebiliyoruz.

Can sıkıntısı

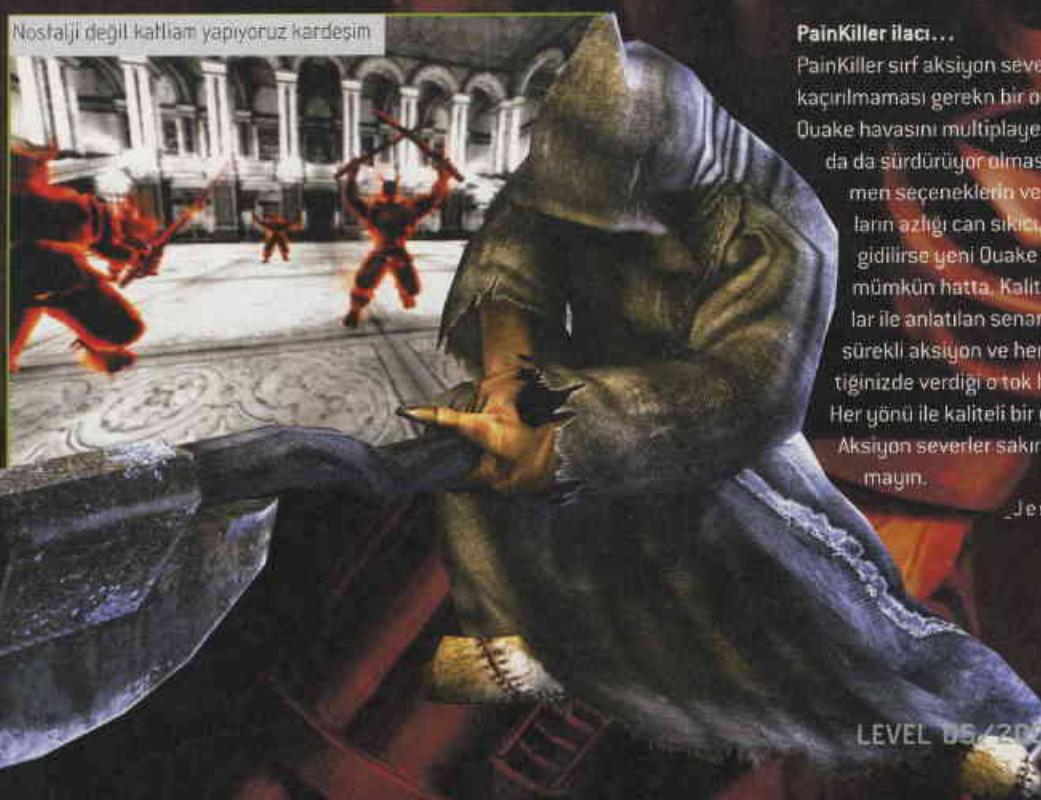
Düyunun grafik motoru People's Can Fly'a ait. Havok ile birleşimi harikalar yaratıyor. Hem kapalı hem açık alanlarda en yüksek detay seviyesinde bile gayet iyi iş çıkarınan grafik motoru önerilen sistemin aşağısında ise su kaynatıyor. Karakterlerin detay seviyesi oldukça yüksek ve gözü oldukça hoş görünüyorlar. Aklınıza gelmeyecek bir çok mekanda çarpışıyorsunuz ve bunların tamamı çok

güzel tasarılanmış. Karakterler ve cesetleri ile olduğu gibi mekanlarda bulunan bir çok cisim ile etkileşime girebiliyorsunuz. Bir çok cisiminkin 1 ip dökülebiliyor olması çatışma anlarında gerçekçiliği de artırıyor. Kan seviyesi de biraz abartıldığından düşmanlarınızın gerçekçi bir şekilde parçalanma sahneleri oldukça mide bulandırıcı olabiliyor. Düşmanın darbe aldığımda ise ekran kulanılan blur efekti çok güzel. Darbeyi aldığımızı anladığımız gibi panik olmamızda sağlıyor. Tek panik olan biz değiliz tabi oyunda. Oldurduğumuz yaratıkların ruhları bir süre ortamda kalıyor. Bunları alındığımızda enerjimiz 1 puancık artıyor. Yeteri kadar toplarsak ise kısa bir süreliğine ölümsüz bir şeytanlığa dönüşüyoruz. Tüm ekran siyah beyaz oluyor ve düşmanlarda kan kırmızı. Gerçekten ağı kesici olduğumuz anlara merhaba.

PainKiller ilaçı...

PainKiller sadece aksiyon severler için kaçırılmaması gereken bir oyun. Quake havasını multiplayer ortamda sürdürür olmasına rağmen seçeneklerin ve haritaların azlığı can sıkıcı. Üstünde gidilirse yeni Quake olması mümkün hatta. Kaliteli videolar ile anlatılan senaryo, sürekli aksiyon ve her ateş ettiğinizde verdiği o tok hissiyat. Her yönü ile kaliteli bir yapılmış. Aksiyon severler sakin kaçırmasın.

Jesuskane



Arzin merkezinden önce son çıkış...

Journey to the Center of the World

Jules Verne mezarından kalkıp gelse ne der?

Aya gitmek, okyanusun derinliklerini keşfetmek, dünyanın çevresini dolaşmak.... tüm bunlar iki yüzyl öncesi için insan aklının ucundan bile geçemeyecek hayallerdi; ama 1800'lerin ortasında Fransız bir yazar tüm bu halleri kurdu ve kumakla kalmayıp yazarak, oyun tasarımcıları dahil milyonların hafızasına Jules Verne ismini kazdı...

Derin ortamlar...

Journey to the Center of the World, maalesef bir Jules Verne uyarlaması değil, daha çok bir esinlenme söz konusu. Muhabirimiz Ariane helikopteriyle İzlanda semalarında, haber ararken, sönmüş bir volkan gözüne takılır. Tam fotoğraf çekmek için bölgeye inmişken, helikopter bir 'taş' kaymasının altında kalır. Ariane kendisini son anda dışarıya atabilmıştır ama çevrede ne pilottan, ne de medeniyetten eser vardır. Üstelik bir çıkış yolu bulmak için adım attığı karanlık çatıla da onu nasıl olduğu bilinmez bir şekilde tropik bir sahile çıkarmıştır... Ariane yeryüzüne çıkan yolu bulabilecek midir? Yeraltındaki tuhaf diyarların dertlerine derman olabilecek midir? Ve hepsinden önemlisi tüm bunları haber yapıp, volayı vura-

**level
NOTU 56**



Mekan ve araç tasarımları oldukça ilginç.



Hem balon, hem kuş nasıl oluyor derseniz...



Hayvanları sevetim, doğayı koruyalım.

Yine 'pixsel' avı

Artık yasaklayalım şu piksel avını; nesli tünecek zavallı kutucuklarını. Maalesef Ariane bu konuda hiç duyarlı değil ve haberden çok piksel avlamakta kararlı. Doğru yeri tıklayana kadar sinir sahibi oluyorsunuz. İster istemez bulmacalar da bu durumdan etkileniyor; ne kadar yaratıcı olduklarını keşfetmek için enerjiniz kalmıyor. Mekan tasarımları ilginç olmakla beraber grafikler o kadar donuk ki oyuncuya içine çeken bir atmosferden söz etmek biraz zor. Ayrıca mekanlara göre karakterler çok özensiz ve hareketleri çok robotik. Neyse ki müzik ve sesler atmosferi biraz toparlıyor. En iyisi adventure severler bir göz atın, diğerleri Jamiroquai'dan "I'm going deeper underground!" dinlesin. ☺

Güven Çatak

son 'uç?

Artılar: Bir klasikten esinlenilmiş. Mekan ve araç tasarımları. Gerçekçi sesler.

Eksiler: Hikaye çok kopuk. Doğru noktayı bulma sıkıntısı. Kalabalık envanter.

i

Tür: Adventure | Yapım: Frogwares | Dödüm: Viva Media | Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX
Önerilen Sistem: 1 GHz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX | Web: www.journey-to-the-center-of-the-world.com | Multiplayer: Yok | İngilizce

gerekim: Normal

Kim demis derizaltı kullanamam diye?



Şehirden kaçmak

Syberia 2



LEVEL HIT

Trenimizi bir kez daha kuralım, bu sefer son durak mamutlar diyor...

Syberia, 2002 yılında yaptığı çıkış ile yılın en iyi oyunları arasında gösterilerek, geçmişte bırakılmak istenen adventure alemini bir kez daha günümüze taşıdı. Orijinal hikayesi, etkileyici grafikleriyle bizi gerçekten mamutların yok olduğunu ve Syberia diye bilinen efsanevi adada halen yaşadığını inandırmıştı. Peki bu düşü kim görmüştü? İlk oyunda merak edip araştıracak zaman bulamamıştım ama bu sefer ünlü Fransız çizer Benoît Sokal'ın kapısını çalabildim. Sokal, 80'lerde adını duyurmuş, çizimlerini bilgisayarla ilk renklendirenlerden. Daha sonra da üç boyutlu grafiklere kafayı takarak kendini oyun aleminde bulmuş. Önce Amerzone, sonra Syberia derken, şimdi Syberia 2 ile döşelerini bizimle paylaşıyor.

Karda yürümeye devam ediyoruz...

Syberia 2, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Syberia'dan haber olmayan ve devamlılık kaygısı taşıyanların önünde iki seçenek var; ya oyunun incelemesinin yer aldığı Level sayısına bir göz atmak, ya da ana menüdeki özet seçenekine tıklayarak kısa bir demo seyretmek. Yine de kısaca özet geçmek gerekirse, büyük bir Amerikan 'parçala-sat' firmasının genç ve hırslı avukatlarından Kate Walker, topu atan bir oyuncak fabrikasını devralmak için küçük bir Fransız kasabası olan Valadilene'ye gelir. Ama kasabaya adım atmasıyla kendini fabrika sahibinin cenazesinde bulur. Fabrikanın bir ortağı daha vardır ve Kate'in gerekli imzaları alabilmesi için Hans adındaki bu gizemli adamı bulması gerekmektedir. Hans aynı zamanda oyuncakların ve çevrede kendine kendine takılan

kurmalı makinelerin, yani 'Automaton'ların yaratıcısıdır... İlk oyunun sonunda, türlü mekanizmanın çarkından geçerek Hans'ı buluyor ve onun Syberia döşelerini gerçekleştirmeye uğraşı yola çıkyorduk. Syberia 2 de bu yolculuk ile başlıyor ve devam ediyor. Kate artık kendini Hans'ın Syberia tutkusuna adadığı için ofisten gelen 'geri dön' telefonlarını yanıtız bırakıyor. Önümüzde bilinmeyenlerle dolu uzun ve soğuk bir yol var. Acaba Syberia diye bir yer var mı ve orada gerçekten mamutlar otluyor mu? Yoksa tüm bunlar çocukluk travmalarından kurtulamayan yaşı bir dehanın hasta hayalleri mi?

Oyun yolculuk yaptığınız treni kurmak (ne de olsa Hans'ın içadi) ve kömür almak için Rusya sınırlarında, küçük bir kasabada durmanızla başlıyor. Hans'ın bir başka karmaşık içadi ve aynı zamanda ilk oyunda çok nazımızı çekmiş olan Oscar ile diyaloga girecek, gerekli direktifleri alıyoruz. Tam treni kurma ve kömür bulma işini halletmişken, bu sefer Hans ortadan kayboluyor. Onu buluyoruz ama ateşler içinde sayıklarken! Rotaya devam edebilmek için onu bir an önce iyileştirmeniz gereklidir. Size yardım edebilecek tek kişi de kasaba halkından kopuk yaşayan bir grup keşin lideri... kısacası daha yapacak çok işiniz var. Ama arayüz sağ ol-

sun, hiç başınızı kapsırısteyle ağırtımıyor; sol tıkla hareket ve interaktivite, sağ tıkla ise envanter ve menü seçenekleri. Size sadece bulmacalarla uğraşmak kalıyor. Bulmacalar iki türlü; bir grup envanterinizdeki objeler ve karakter etkileşimleriyle ilgiliğen, diğer grup mekanik sistemler ile haşır neşir. İlk oyuna göre bulmacalar çok daha makul ve mantıklı. Dikkatli bir şekilde parçaları birleştirerek yeterli olacaktır. Yalnız şartlar gerektirmeden, hiçbir eylemin veya objenin uygun olmadığını unutmamalı. Örneğin Kate Walker üşüdüğünün farkına varmadan üstüne giyecek kalın bir şey bulamaz veya giyecek diyaloguna gitmez gibi. Önce sorun, sonra çözüm.

Beyaz döşeler...

Syberia 2 belki de şimdide kadar gördüğüm en güzel oyunlardan biri. Grafiklerin gerçekten bir sanatçının elinden çıktıına her ekranda biraz daha inanıyorsunuz. Zaten oyunda ilerledikçe, Hans'dan ziyade Benoît Sokal'ın döşelerinin peşinde olduğunuz hissine kapılıyorsunuz. Syberia



çerli; yoksa diğer karakterlerin animasyonlarında herhangi bir rahatsızlık yok. Kate'in sorunu hareketlerinin fazla mekanik olması. Helle dönüşleri tipki Robocop gibi. Merdivenlerden geri geri inişi de ayrı bir komedi.

Grafikler tüm karlar altında kalılmışlığıyla sizin adeta yapayalnız bırakıyor. Neysse ki müzik, oyunun başından sonuna kadar size eşlik ederek, yalnızlığını paylaşıyor. Kesinlikle ana menüye girip müziğin sesini kismak istemeceğiniz oyuncular arasında Syberia 2. Yoğunlaşmak için müziğin arkadaşlığını ihtiyacınız var. Sesler de çok başarılı. Tüm o mekanik sistemler ve çıkardıkları sesler oldukça gerçekçi ve atmosferik. Kate karda yürüken ve su birikintilerinden geçen çikan sesler de oldukça doğal. Birkaç karakter hariç seslendirme de hiç fena değil. Kısacası görsel olduğu kadar işitsel anlamda da Syberia 2 oyuncuya içine alacak kalitede.

2, sinematografisi çok iyi olan bir kutup filmi gibi adeta. Her yer karlar altında. Gri ile beyaz arasında gidip gelen bir renk skalası grafiklere hakim durumda. Çatılardan 'pof' diye düşen kar yığınlarından, Kate'in su birikintilerinin üzerinden geçenler oluşturan yansımalarına kadar hiçbir detay ihmali edilmemiş. Diyaloglarda, kamera açılarının değişmesi de çok hoş bir sinematik detay. İlk oyundan tahmin edeceğiniz üzere mekanlar ve mekanik oluşumlar çok özgün tasarımlara sahip. Tüm o yakın alaka gösterdiğiniz kurmalı makineler oyuna konstruktif bir atmosfer kazandırıyor. Arka planlar yine çok başarılı çizimlerden oluşmaktadır ve kesinlikle oyuna derinlik dugusu katmaktadır. Karakterler iyi modellenmiş ve gerçekçi dokularla kaplanmış ama hareketleri biraz sorunlu. Tabii bu durum özellikle Kate Walker için ge-

Veda etme zamanı...

Malum ekonomik trendler ve uzun yapılmış süreçlerinden dolayı, adventure çok sık oyun çıkartamayan bir tür. Ama çıkartınca da hedefi onikiden vurmaya çok iyi biliyor. Syberia 2 işte tam bu oyularlardan biri. Özellikle ilk oyunu oynayanlar için başladıkları işi tamamlamak oldukça huzur verici olacak. Tabii bu oyun ilk kadar sürpriz durumlar içermiyor. Ne de olsa ilk oyunda hiç gördüğünüz kurmalı makinelerle haşır neşir oluyor ve Syberia efsanesini keşfetidiniz. Bu seferde mekanik olaylarla meşgul oluyor ama ilk oyundan antrenmanlı olduğunuz için o kadar şaşırılmayorsunuz. Oyunu daha çok bir görev bilinciyle yaklaşığınız da söylenebilir; yani en azından efsaneyi sonlandırmak, mamutlara kavuşmak anlamında. Syberia 2 kesinlikle kaçınılmamalı, arkadaşları gerini almalı. ☺

Jesuskane

level
NOTU 84

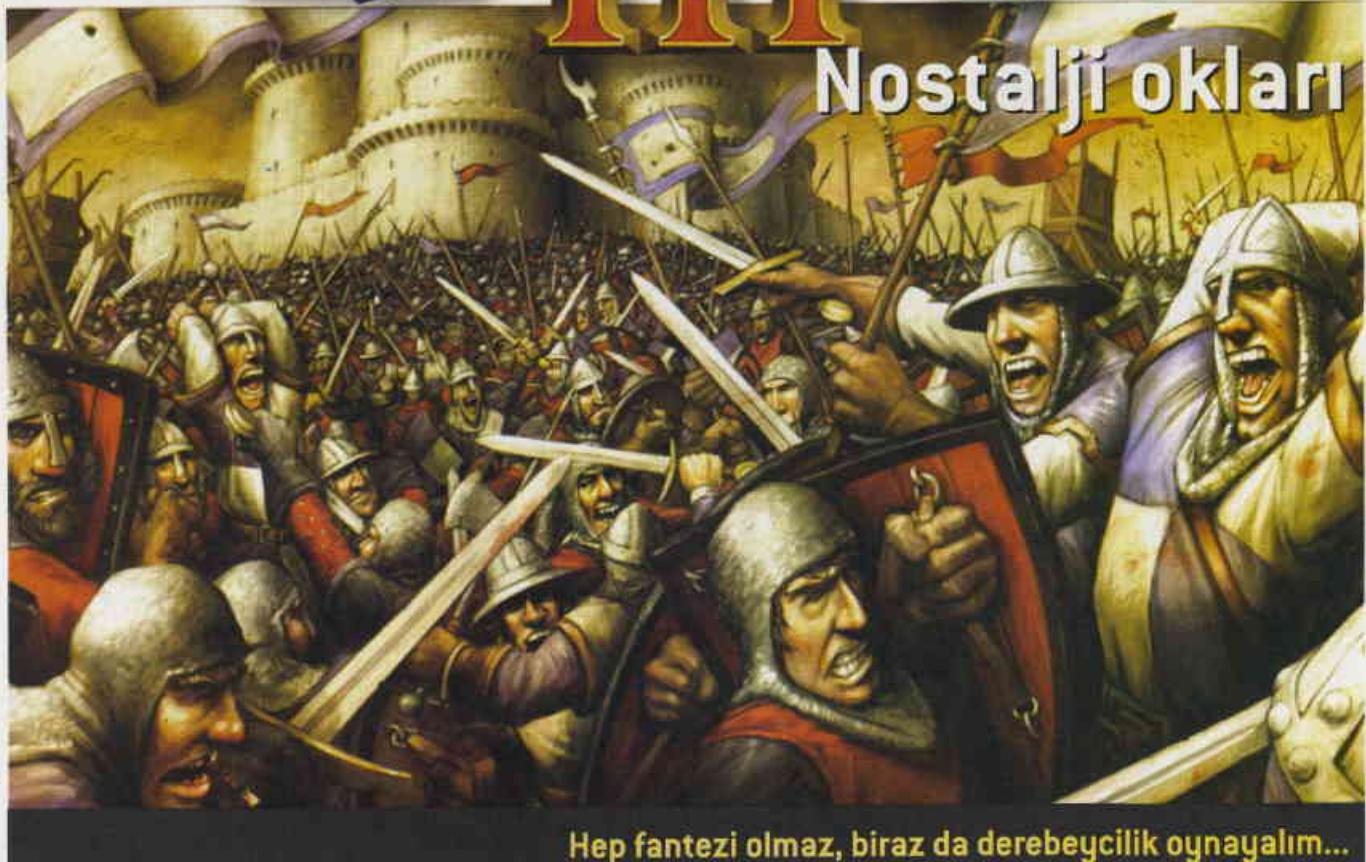
son'uç?

Artılar: En iyi özgün hikaye. En iyi sinematografi. En iyi sanat yönetimi. En iyi oynamabilirlik.
Eksiler: Oyuna giriş biraz uzun tutulmuş. Kate Walker daha insanı hareket edebilirdi.

LORDS OF THE REALM III

Nostalji okları

Hep fantezi olmaz, biraz da derebeycilik oynayalım...



Yıllar önce Lords of the Realm 2'yi deliler gibi oynar ve çevremdeki diğer strateji severlere de öve öve bitiremezdim. Pek çok oyuncu bu sessiz harikayı neden bilmem es geçmişti. Belki de sebebi oyunun başlarda oldukça zor olmasıydı, belki de sade grafikleriyydi. Ama kesinlikle Lords of the Realm 2 geride bir iz bırakmıştı, ara sahneleri, oyun sistemi ve atmosferi ile size bir ortaçağ derebeyi olduğunuzu hissettiriyordu.

Aradan geçen uzun yıllarda sonra bu seride bir devam oyunu çıkacağını duyduğumda çok şaşırdım. Demek ki benim gibi bu oyunun hastaları hiç de az değilmiş ve zaman aşımına rağmen Impression Games' dekiler de buna degeceğine inanmış. Bu oldukça cesaret vericiydi ve yapım sürecinin başlarında bir miktar gelişmeleri takip ettim, cidden umut vaat ediyordu. Lotr3 ile bir kez daha beyliğimin başına gelebilecek, köylülerimi bir savaşa, bir tarlaya, bir taş ocağına sürüp süründürüp, güümü güç katabilecektim.

İnce İşçilik

Daha baştan oyun falso vermeye başlayınca çok sıkıldım. İlk açılısta korkunç uzun bir bekleme ve ondan sonra her açılısta yine uzun bir bekleme... Ve hızlı bir hayal kırıklığı yaşatan bir giriş demosu. Hani pek coğumuz için

hiç önemli değildir ama Lotr 2' nin o ciddi ortaçağ atmosferini yaşatan ara sahnelerinden sonra karikatürize edilmiş tiplerimeli bayık bir dil çıkışma ile karşılaşmadım. Ama sonra çok hoşuma giden, pek çok oyunda aranıp ta bulmadığım hoş bir özelliği fark ettim. Karakter yaratma, oyun oynamışına etki etmeyen makyaj bir özellik bile olsa kendiniye özel bir flama ve görünüm seçebilmek çok güzel olmuş.

Oguna başladığınızda tavsiyem savaş eğitimlerini es geçip doğrudan strateji kısmını öğrenmeniz olacaktır. Çünkü Lotr 2'yi oynamış olun veya olmayın, oyun sistemi tamamen değişmiş. Bu bizim bildiğimiz ve sevdiğimiz Lords serisi olsakta olmuştu. Seriye güzel bir mirasçı beklerken karşımıda 'buyrunnn?' diyen alakasız bir bakkal çıktı.. Yada benim kafam güzel, yada Impression'ın sağlam bir kötek yemesi lazım.

Yine de diyoruz...

Lotr 3 beklediğimiz oyun olmayabilir ama olayla püflaya incelerken gördüm ki kötü bir

oyun da değil. İlginç bir oyun sistemi getirmişler, oyunun tamamı gerçek zamanlı. Siz stratejik haritada topraklarınızı yönetirken savaşlar devam ediyor ve siz savaşlara komanda ederken de topraklarınız gelişmeye devam ediyor. Endişelenmenize gerek yok, savaşlar sizin uygun bir süre bekliyor öyle şıpkak savaş kaçırmıyorsunuz.

Zaten toprak yönetimi de bölgelere atadığınız derebeylerinin kontrolünde. Siz onların kralı olarak her birinden uygun bir hizmet görürsunuz. Rahipler kiliseler kurup sizin ününüze ve ülkenizdeki verimliliği artırıyor, o toprakları kilisenin kontrolüne vermiş oluyorsunuz. Şövalyeler asker besliyor ve toprakları işgalden koruyacak kaleler yapıyor. Tüccarlara bıraktığınız topraklarda şehirler kuruluyor ve ticaret ile vergilerden gelen kazanç kasanıza akıyor. Ve son olarak da köylüler ordu-



i Tarihi Strateji Yapan Impressions Games Dağıtım Vivendi Multimedya Sistem: 600MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX
Oynanım Sistem: 1GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX Multiplayer: Var İngilizce Yerleşimini: Orta

larıınızı beslemek için tarım yapıyorlar. Bu dört türden cins cins kişilikler var. Her birinin kendine has avantaj, dezavantaj ve gerekli koşulları olabiliyor. Misal, üst düzey bir komutan daha fazla ordu yetiştirdiği gibi onur ve cesaret gibi bonusları olabilir, ama onu yönetiminiz altında tutmak için özel bir bölgeye derebeyi olarak atamanız gerekebilir.

İşte bu açıdan bakınca aslında oyun sistemi ilginç ve güzel olmuş diyebiliyorum. Ama eski Lords 2'nin aşağı olarak bakınca tek gördüğüm o güzelim ince yönetimin ortadan kaybolmuş olduğu. Bir derebeyinin elindeki en büyük hammadde köylülerdir ve esas strateji onları nasıl kullandığınızdır. Tarım mı? Madencilik mi? Ham madde elde edip kaleler kurmak ve silah yapmak mı? Yoksa daha fazla yiyecek ile daha mutlu ve kalabalık bir halk mı? Daha kalabalık bir halk daha fazla potansiyel asker demektir ve klasik ortaçağ asker mantığı köylülerin eline silah tutuşturmakta ibarettir. Salgın hastalıklar, kötü kişiler, elinizdeki toprakta havyancılık mı tarım mı yapılacak? İşte bu basit ve sağlanması zor denge sistemi, verelecek pek çok ince karar ne yazık ki Lords 3'te yok ve bu beni öldürüyor.

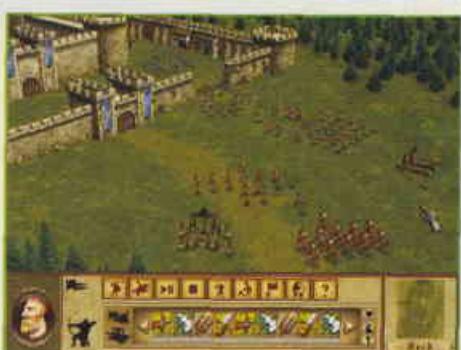
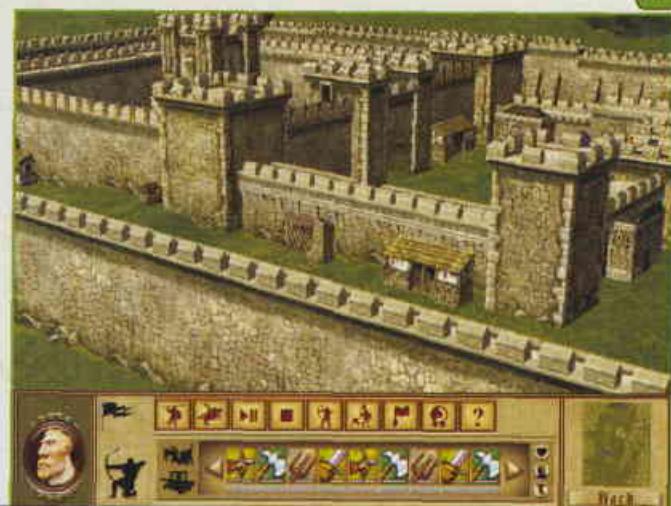
Savaşlar



Dediğim gibi, asker yapmak için eskiden silah yapıp bunları askere aldığından köylülerin eline tutuşturmak yeterliydi. Şimdi olay hazır ünite tiplerine indirgenmiş, ama zaten az sayıda olan ünitelerin farklıları yeterince belirli olmamış. Eskiden tek bir ünite belli sayıda askeri ifade ederdi. Şimdi ise direk birlikler halinde düzenlenmiş durumda. Savaş stratejilerimiz birlikleri doğru yerleştirip uygun formasyonlarda savaştırmaktan oluşuyor. Araya her birliğin bir şövalye komutanı olması ve istenildiğinde ön safta çarpışılabilmesi gibi güzel küçük özellikler katılmış. Ama sanki bunlardan çok daha fazlası katılmak istenirken oyun yarılmış. Hemen hemen her zaman bir eksiklik duygusu var.

Bir başka eksiklik duygusu da yapay zeka var ve bunun yüzünden en çok keyif aldığım bölüm olan kuşatmalar mundar oldu. Kalenin kapısının duvarına yığılan düşman ne reden saldırdığınızı umursamıyor. İster merdivenlerle tırmanın, ister mançınlarla yíkın, isterseniz kule dayayıñ hiç farketmez. Oysa eskiden kale kuşatması kadar zevkli bir savaş yoktu. Farklı kale tasarımları hala olsa da ben bizzat surların üzerindeki askerleri doğru düzgün konuşlandırdı hareket ettiremedikten sonra neye yarar?

Bir diğer büyük eksiklik de savaş haritalarının grafik detayı ve güzelliği. Ana strateji ekranında kuşbakışı kaleler tarlalar ve ırmaklar görülürken, ki en Lords 2'yi hatırlatan yegane kısım bu, savaş ekranındaki grafikler çok basit ve Lords 2'ye göre bile kaba. O yeşil çayırlar nerede? O taş surların güzelliği nerede? Kaplamalar bitmemiş Mehmet usta!!! Delirtmeyin beni hüleann! Doğa istiyorum, çiçek istiy-



rum, böcek istiyorum bahara hasret kaldı!

Yarı flyatuna

Oyunun bitmediğini herhalde Impression Games' dekiler veya dağıtmıç Sierra da fark etmiş olacak. Çünkü oyun yurt dışında 'budget' olarak direk hesaplı fiyattan piyasaya sürüldü. Normalde bir oyun ancak çıktıktan bir sene sonra bu fiyatta düşürülür. Eh doğrusu yaşadığım hayal kırıklığı düşünülürse ben de tutup bu oyuna 40 dolar filan vermezdim. Ama işte ya, göz ağrısı olup ta denemek isteyenler ya da ortalama bir RTS isteyenler için 20 dolar fiyat doğru bir seçim olmuş. Bu açıdan baktığımızda hesaplıca alınıp verilen paraya acımadan oynanabilecek bir oyun Lords 3. Ama unutmayın, Lords 2'deki hassas kontrolü ve atmosferi anıysanız, benim gibi yönetim ve kontrol hastasısanız, kendi işinizi birebir kendiniz halletmeyi seviyorsanız bu oyun size hitap etmeyecektir.

Ali Güngör

son'uç?

Artılar: Tarihi savaş ve senaryolar, oynanabilirlik, öğrenme kolaylığı. **Eksiler:** Serinin geleneği dışına çıkmış ve ruhu kalmamış. Aradan geçen buncu yıldan sonra çok daha sağlam olmalıydı. Yapay zeka çok zayıf. Hassas stratejik kararlar verme olanağı yok.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

INFERNAL CRUSADE

Monotonluğun sınırı

Şeytana karşı yürüyen kutsal kılıçla kesiyor, kesiyor, kesiyoruz

Tapınak Şövalyeleri bugünlerde epey popüler. Onlar hakkında arka arkaya kitaplar çıkarıyor. Şu anda hangi kitapçıya gitseniz bu eski tarikat hakkında cesit çeşit kaynak bulabilirsiniz. İlgi çekici geçmişleri ile oyunlara rahatlıkla konu olabiliyorlar. Elimizdeki oyun da bu şövalyelerden esinleniyor. Fanatizm derecesinde dinlerine bağlı olan bu şövalyelerin savaşmak için bulabileceğini en iyi rakip tabii ki şeytanı güçler olacaktır. Bizim yönettiğimiz karakter de bir salgına karşı savaşırken aslında salgının kötülüğün ta kendisi olduğu görüyor ve hikayemiz böylece başlıyor.

En iyi savunma saldırıdır

Dün bir dövüş oyunu. Ortacıkda iki elle kullanılan silahlarda uygulanan bir çok vuruş teknigini kullanabiliyoruz. Hikaye boyunca ilerlerken önümüze çıkan tüm rakiplerle teker teker veya bir kaçıyla birden savasıyoruz. İlerleyip

bölüm geçtikçe yeni teknikler öğreniyor ve ilahi güçler kazanıyoruz. Rakiplerimin ilahi güçleri yok fakat genelde bir kaç çeşitler ve gruplar halinde saldırıyorlar. Ister İngiliz olsun, ister Arap (oyunun yansısından fazlası kutsal topraklarda geçiyor) üstünüzde gelenlerin iki tipi var: Güçsüz ve güçlü. Güçsüz olanlar üst üste saldırılara pek dayanamazken güçlü olan ve genelde diğerlerine komandanlık eden tipler, ki bunlar iki elle silahlarını kullanarak kendilerini belli ediyorlar, uzun süre dayanabiliyor ve etkili teknikler kullanıyorlar. Mesela daha önce dövüş oyunlarında pek rastlamadığım bir hareket olan "savunma açma" hareketi, bu oyunda siz saldırmak zorunda bırakıyor. Rakibinizin savunmasını açan bu vuruşu rakiplerinize de

yapabiliyor ve hemen ardından darbeyi yapışıyorlar. Ayrıca bu vuruş her türlü rakibe karşı tartışmasız işliyor. Bu yüzden uygun takipteri kullanmak ve rakibinizi vurusuna göre iyi bir zamanlama ile cevap vermek çok önemli.

Oyunda kılıç, balta ve gürz dışında ok da kullanıyoruz. Ok atmak bazen bulmacaları çözmek için oldukça gereklili oluyor. Bu yüzden yedekte MUTLAKA bir kaç ok bırakın. Oyunda ilerledikçe balta yerini daha büyük silahlara bırakırken kullanacağınız kılıçlar oldukça özel oluyor. Rakibinizin zırh tipine göre silahları değiştirek kullanın. Silahının verdiği zarar çok fark etmiyor.

Oyunda yalnızca insan türevi rakiplerle karşılaşmıyoruz. Çehennem yaratıkları da karşımıza çıkarıyor. Bu yaratıklar diğer rakiplerimize göre oldukça kolay bulundum. Kenara sıkıştırıp seri vuruşlar yaparsanız rahatlıkla ölüyolar. Oyunun son savaşı ise tam bir işkence. Bitmeyecekmiş gibi gelen bir çok karşılaşmayı arkaya yapıyorsunuz. Tam bir sabır sınavı.

Özel yetenekler

Oyunda kendinizi iyileştirmek, rakiplerinize alev topu atmak, kısa bir



süre ölümsüz olmak ve yer sarsıntısı yaratmak gibi kutsal yetenekleriniz mevcut. Bu yetenekleriniz sizin "kutsal" gücünüzden geliyor. Bu aynı bir barla gösterilen farklı bir güç. Rakiplerini öldürdükçe yeniden doluyor. Ayrıca üргонлuk derecenizi gösteren bir bar daha var. Bu bar ise kendiliğinden doluyor. Kutsal yetenekleriniz oyun içerisinde bulduğunuz sandıklar ile gelişiyor.

Dünya tekniklerle ilgili ufak bir ipucu vermek gereklidir: Önce bırakın rakibiniz harekte geçsin. İzlediği taktikleri seyredin. Böylelikle gafil avlanmazsınız ve bir harekete başladığ zaman devamında ne geleceğini bildiğiniz için ona göre iyi bir zamanlama yapabilirsiniz. Rakipleriniz birden fazla olduğunda önce ok atanlarla uğraşmayın. Yapay zeka oku pek lütfen kullanamıyor. Siz rakiplerini duvara sıkıştırmağa bakın. Böylelikle işlerini seri vuruşlarla daha çabuk bitirebilirsınız. Güçlü rakiplerinizin önce savunmasını açın ve sonra ağır vuruşlarla birisini indirin. Böylelikle daha çabuk yok edebilirsiniz.

Oyunun grafikleri muhteşem. Özellikle karakter grafiklerini muhakkak sonuna kadar açın. Karakterlerin üzerindeki zırhlının renkleri

ve parlamları o kadar güzel yapılmış ki görmeniz lazım. Oyunun müzikleri ise duruma göre değişiyor. Eğer savaştıysanız daha coşkun bir melodi çalarken enerjiniz iyice düştüğünde dramatik bir fon müziği giriyor. Bunun MP3'ünü bulan lütfen bana yollasın.

Oyunu yapan grup aynı zamanda Enclave'yi yapan ekip. Fakat bu oyunda öncekine göre kendilerini oldukça asımlar. Özellikle dövüş animasyonları harika. Oyunun Credits bölümünden muhakkak seyredin: Vietcong'dan sonra gördüğüm en eğlenceli credits. Buradaki ufak ve eğlenceli filmde hem oyunun yapıldığı stüdyoyu geziyor hem de arada oyundaki motion capture tekniginin nasıl kullanıldığını görüyorsunuz. Aynı zamanda oyuna konmuş demolar da seyredebilirsiniz.

Knights of the Temple eger ortacağı ve önlüze geteni anlamsızca kesmeye seviyorsanız zaten muhakkak etmenniz gereken bir oyun. Ama umutmayın ki oyunu en geç 3 günde bitireceksiniz ve bu üç günün ikisinde oyunun oynanışının sağlığı yüzünden sıkılacaksınız.

Burak Akmenek

Kısa İpuçları

KotT'da çok az sayıda bulmaca var. Ama bu bulmacalarda takılmamanız için bir iki tüyo verelim istedik.

- Gözlemevindeki bulmacayı İngilizce bilmeyenlerin aşmanız imkansız. Şöyle yapın: Akrep burcunun işaretini kuyruğu olan bir M. Bir kolu çevirdiğiniz zaman fark ettiniz hem içteki hem de dışındaki çember birden döndür. Birakın içteki çember iki tur yapın ve sonunda M kuzeye baksın. Dış çember bir döndüğünde içteki iki tur atıyor. Yani iç ve dışındaki çemberde sıyahalar rakıssın. Daha sonra ise duvardaki haritaya bakın ve M ve iç çemberdeki işaret dışında kalın, kuzeye bakmayan üçüncü işaretin de diğerlerinin alına getirin. Eğer doğru yaparsanız bir kapı açılma animasyonu seyredeneceksiniz.

- Aslan heykellerinin kapıya doğru dönük durduğu bulunduğu kapıda taşların üstüne basın ve üçgenlerdeki aslan figürlerinin kapıya dönük olarak durmasını sağlayın.

- Kudüs'teki lağımlarda suyu alçattıktan sonra kolu sabitlemek için kullandığımız sopayı yerinde bırakıyoruz. Bunu için suyu alçattıktan sonra oyunda bize sopayı oraya sıkıştırmak isteyip istemedigimiz soruyor. Sonraki cıkurun üstünden ise atlayamıysanız değil mi? Okçularla boguşup enerjinizi harcamayın. Geri dönün ve okalarınız ile sopayı uzaktan vurun. Mekanizma açılacak. Sular gene yükselecek ve biz defilere basarak karşılık verebileceğiz.

level
NOTU 70



son'uç?

Artılar: Ayrıntılı grafikler ve etkileyici dövüş animasyonları. Müzikleri çok güzel.

Eksiler: Konu ve oynanış inanılmaz monoton. Çizgisel oynanış yüzünden bir daha oynamak istemeyeceksiniz. Silahların birbirinden hiçbir farkı yok.



Türk Aksiyon Yaptı: Starbreeze Dağıtım: TDK Mediactive Min Sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX www.konolithsofttheknight.com Mükemmeliyet

Hepsi bir arada!

Metal Slug Collection

Arcade klasiği bu kez PC'de...

Oyun salonlarında hangi oyunların çevresinde yoğunlar oluşurdu, hangi oyun makinelerinin çevresini toz bulutu kapladı kalabalıktan? Bir bakalım: Street Fighter, Mortal Kombat, Volfied, Metal Slug, Sunset Riders, Street Hoop, Goal vs... Bunların içinden Metal Slug'ı alalım. Şimdiye kadar PlayStation dahil birçok platforma uyarlanan, hiç acımadan umarsızca jetonlarımıza yutan arcade efsanesi Metal Slug için şimdi PC sahiplerinin de bir şansı var. Hem de bu kez jeton derdimiz yok! Ama...

"Ama"sı şu ki...

Metal Slug Collection, SNK tarafından çıkarılmış resmi bir oyun değil. Aslında bu bir PC oyunu da değil, Metal Slug fanatiklerinin Metal Slug oyunlarını bir araya toplayıp PC için çalışabilir hale getirdiği bir koleksiyon. Sanırım bunun nasıl olabileğini tahmin edebilirsiniz: Emulator sayesinde... Metal Slug Collection bir NeoGeo emulator'üyle çalışıyor. Japonca olarak hazırlanan arabirimde en yukarıdaki tuşa tıkladığımız zaman (ehm, evet şansa bildum) karşımıza; Metal Slug, Metal Slug 2, Metal Slug



3 ve Metal Slug X oyunları çıkıyor. Buradan istedığınız Metal Slug'ı seçip oyuna giriysiniz.

Oyun bir emulator yardımıyla çalıştığı için teknik açıdan değerlendirmek zor. Ancak MAME, NeoGeo için en iyi emulator'lerden biri. Bu da grafiklerin arcade versiyonuna çok yakın olmasını sağlıyor. Oyunu başlatmak için 1

tuşuna basarak jeton atmamanız, ardından da A tuşuna basmanız gerekiyor. Bu aşamaları geçtikten sonra Metal Slug bildiğiniz gibi başlıyor. Kontrol tuşlarısa; A, S, D ve oklar.

Koleksiyonun içinde birden fazla Metal Slug olduğunu için oyunlar hakkında ayrı ayrı değil de, toplu bir yorum yazacağım. İlk başta Metal Slug'ın şimdiye kadar yapılan en iyi platform oyunlarından biri olduğunu belirtmem gerekiyor. Bir

platform oyunundan ne bekliyorsanız Metal Slug'ta fazlası var. Yapmanız gereken tek şey ilerleyip karşınıza çıkan her şeyi vurmak. Ama bu basit konsept o kadar eğlenceli bir şekilde sunuluyor ki, "sıkılma" gibi bir ihtiyal hemen hemen yok. Mesela kullanabileceğiniz çok fazla sayıda araç var oyunda. Tank, deve (araç değil ama olsun), zıplayan dev makineler ve daha fazlası... Tabii Metal Slug'da da her platform oyununda olduğu gibi bölüm sonu canavarları var.

Heavy Metal Slug!

Açıkçası Metal Slug oyunlarını içeren bir koleksiyonun en azından oyun açısından eleştirecek bir yanı yok. Eğer şimdiye kadar Metal Slug oynamadıysanız bu çok iyi bir fırsat. Mutlak suretle değerlendirilmeli... ☺

Fırat Akyıldız



Efsane oyunun hazır sonu

Counter Strike: Condition Zero

Bedava olan bir oyundan ve 25 KB'lık bir bot dosyasından 40 dolar kazanmanın yolu

Uzun bir bekleyişin ardından hayal kırıklığı çok acı. Condition Zero (CZ) ilk duyurulduğu anlardan itibaren bir hayal kırıklığı olduğuna göre bunu çok da dert etmemeli belki de. 3 yıl boyunca yapımcısı değişip duran CZ herşeyে rağmen piyasaya çıkmayı başardı.

6 yaşını doldurmuş bir oyunun üzerine kurulu 3 yaşında bir proje. Başlarda pek bir şey vaat edemese bile biz Counter Strike oyuncularını bir nebzə heyecanlandırmıştı. Oyun üzerinde çalışan ekibin Gearbox oluşu yürekler su serperken, proje Ritual Entertainment'a devredildi. Ancak Ritual CZ'nin son durağı olmadı. Oyun Valve tarafından son olarak Turtle Rock Studios'a verildi ve böylece elimizdeki şeklini aldı. Bedava olan bir oyunu tekrar satmak için yapılan bir çabadan öteye gidemeyen canım oyunumuzu, henüz başlamadıysak, yerden yere vurma ya başlayabiliriz.

The Bot Kardeşliği

CZ'nin tek kişilik oyun sistemi, her gün oynadığımız CS haritalarında bizlere verilen görevleri tamamlamaktan ibaret. Yeni haritalar yanında tüm haritaların yeni kaplamaları mevcut. Görevler yine sunucularda her dakika oynayıp durduğumuz bomba çözmek ve rehine kurtarmaktan ibaret. CZ'nin tek kişilik senaryolarda sadece Counter Terörist olarak oynayabiliyorsunuz. Senaryo harita setlerinden oluşuyor. Bir set dahilindeki tüm haritalarda, verilen görevleri tamamladığınız zaman bir diğer sete geçebiliyorsunuz. Olaylar bu şekilde gelişirken yanınızda bir iki bot alıyorsunuz. (Botkardeşliği vs BotTerörist). Botların becerileri hakkında o kadar atılıp tutulmasına rağmen, pekte tatmin edici oldukları söylemenemez. Hatta size verilen görevleri tamamlamanıza engel oluyorlar. Görevler belli sayıda düşman öldürme, belli sayıda düşmanı belli bir silahla öldürme, belli sayıda düşmanı belli bir silahla öldürüp (imdaaaaaat) o round boyunca ölmeme, rehineleri kurtarmak gibi şeyler. Rakiplerinizi gibi takım arkadaşlarınız da botlardan oluşmaktadır. Ve bunla-

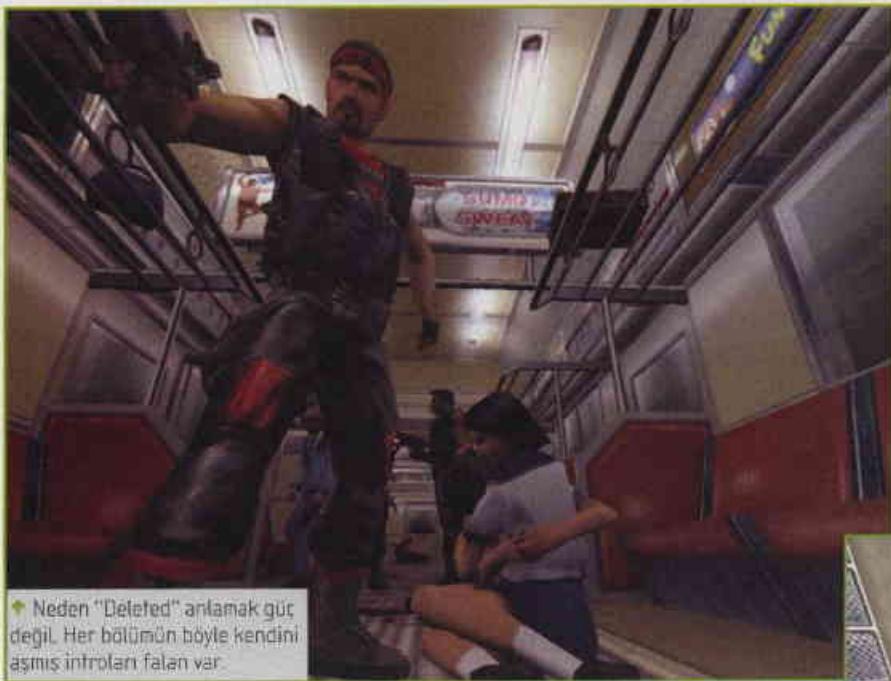
rı görevleri başarıyla elde ettığınız puanlar ile alabiliyorsunuz. Botlar kaç puan olduklarının dışında, skill (yetenek), co-op (takım çalışması), bravery (cesaret) gibi kriterlere sahip. Bir de her botun favori silahı mevcut. Bu silahların bazıları bizim elimizi sürmedigimiz ve sürmeyeceğimiz şeyler olması hoş değil.

Botların bu farklı özellikleri oyuna ne şekilde yansıyor peki? Hemen bahsedelim. Öncelikle bu özellikleri görebilmeniz için en üst zorluk seviyesinde oynamanızı tavsiye ediyorum. Genelde takım arkadaşlarınız hattının gereklerine uygun hareket ediyorlar. Rakipleriniz de aynı şekilde yer tutuyor, herhangi bir bölgeye topluca saldırıyor, zaman zaman da oturup sizin onlara gitmenizi bekliyorlar. Cesareti düşük olan bir CT Bot'u yerleştirilen bombaya kadar gidip, dokunup geri kaçarken, bu özelliği yüksek olan bir bot gidip bombanın üzerinde zip zip zipliyor. Yanlışlıkla bombayı çözdüğü de oluyor tabii. Genelde karşılaştığımız CS botlarından daha başarılı olsalar bile yine de "Biz yapayız! Bot'uz biz!" diye bağırlıyorlar. Olduktan sonra botların hareketlerini dikkatle takip ettiğimizde, tüm hareketleri-

nin bizleri zeki olduklarına inandır. Maya yönelik olması da göz çıkartıyor. Olmadık yerlere bakıp duran botlar sinirini bozuyor. Aynı round içinde hem rehinelerin tamamını kurtarıp hem belirli silahla gereklili sayda düşman temizleyemiyorsunuz. Ayrıca görevleri tamamladiktan sonra işiniz bitmijor. Rakip takıma en az 2 round fark atmamız gerekiyor.



◆ Allah askına, bir Law'ın hamlusuna bak, bir de roketin nereden çıktığının.



► Neden "Deleted" anlamak gür değil. Her bölümün böyle kendini aşmış introları falan var.

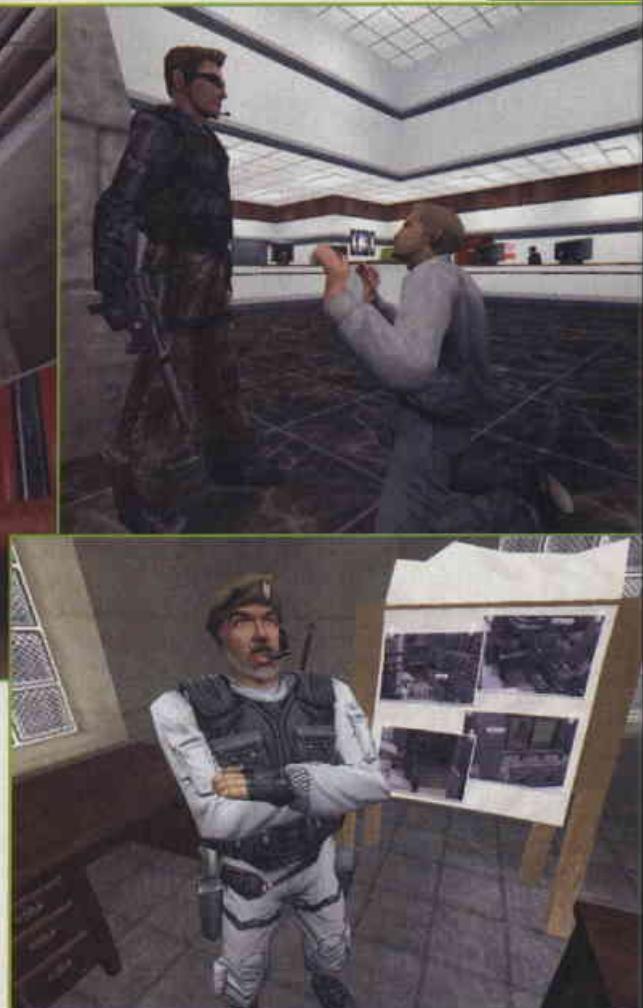
The Botun Dönüşü

Internet'te yaptıklarımızı, internete bağlı olmadan yapabildikten hemen sonra (cümleye gel), masaüstünüzde yer alan diğer Condition Zero: Deleted Scenes (CZ:DS) kısayolu ilgimizi çeker. Ritual Entertainment'in oyunu devretmeden önce geliştirdiği CZ:DS'yi (rezilliği demek daha doğru) işte bu kısayolun altında bulmak mümkün. "Deleted Scenes" adı altındaki bu bölümler akillara zarar. CS havasından uzak olduğu gibi hem başarısız, hem de başarısız (ne demeliydim illa küfür mü edelim "bu kadar bekledik, bunu koydular önmüze" diye). Half-Life benzeri giriş ardından, "CS'nin tek kişilik senaryosu bu oynadığım, hey hey holale!" diye saldırınca kafamızı taşa sertçe vuruyoruz. Buna headshot, buna balshot derken farkındalık buluyor bizleri. Senaryodan bahsetmeyeceğim bile yada yeni cihazlardan Beni koparan yok eden noktayı anlatacağım sizlere. Deleted Scenes oynamken zorluk seviyesinin oyundaki yansımaları diye iğrenç bir

başlık atmamız gerekiyor önce. Oyun da zorluk derecelerinin arasındaki fark şudur arkadaşlar; Zorluk seviyesi arttıkça karşınıza çıkan düşman sayısı artıyor. Bunun yanında normal seviyede iseniz tek, en yüksek zorluk seviyesinde oynuyorsanız 3 headshot atmanız gerekiyor. Basmışlar bütün yapay zeka'yi CZ'ye, Deleted Scenes de avucunu yalamış bu arada. Görevler falan hak getire. Hayatınızda yapacak hiç bir şeyiniz yok ise buyurun oynayın.

The Botun Sonu

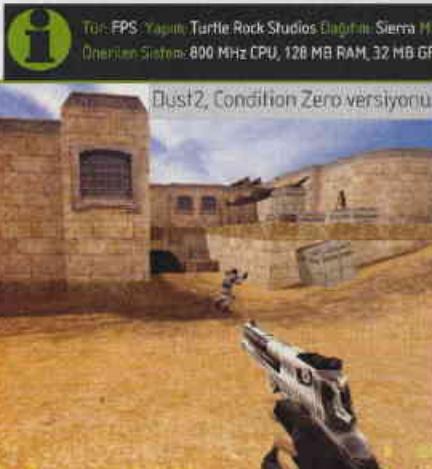
Steam ile zaten hayal kırıklığı ve bir sürü sorun getiren CS, CZ ile yeni bir şey vaat edemiyor. Daha iyi grafiklere değil, sadece yeni kaplamalara kavuşuyoruz. Internet bağlantınız yok ise bir ihtimal tercih edilebilir. Hele ki piyasada bir sürü mükemmel FPS var iken, hele bunların çoğu artık yurdumuzdaki sunucularda oynanıyorken. CZ edinip Steam



CS 1.6 sunucularına bağlanabiliyorsunuz. Ancak 1.6 ile CZ sunucularına bağlanmak maalesef mümkün değil. CS haritalarının CZ versiyonları ile birlikte birçok yeni harita mevcut. Ancak kaçır oynamaya değer sizlere kalmış.

Şu haliyle kalkıp para harcamak yerine, 1.6 için internetten bot indirmek daha mantıklı (podbottan bahsetmiyorum, daha iyi şeyler var artık). Tek kişilik aksiyon istiyorsanız FarCry, bot+zebra ve mükemmel multiplayer oyun diyorsanız da Unreal Tournament 2004 oynayın, benden söylemesi. ☺

Jesuskane



son'uç?

Artılar: Zaten sahip olduğunuz bir oyuna (kışkırtma) tekrar para verip alma imkanı sunuyor. **Eksiler:** Adamlar utanmadan para istiyoroste.

level
NO 55

Necro Türkler?!!

Against Rome

Balatayı yakmış bu Avrupalılar...

Elimizde aslında ilginç bir oyun var, hatta oldukça cins olarak nitelendirmek mümkün. Son zamanlarda zibil oyunda olduğu gibi Roma İmparatorluğu'yla ilgili bir oyun. Fakat Celtic Kings' den etkilenmiş olacak, Roma' ya karşı savaşıyoruz.

Bilen bilir, Romalılar kendileri dışındaki herkese barbar derlerdi. Tabi ki devamlı çarşıtları Tötonlar ve Keltler başta olmak üzere. Bu iki kavim özgür ve savaşçı bir yapıya sahip olduklarından Roma'nın yerleşik kültürü her ne kadar ilginç olsa da kendi alışılmış yaşam tarzlarından daha güzel gelmiyordu. Ve savaş kazanınca ellerine geçen yerleşim bölgelerinde onlar için tek önemli olan taşınabilir değerlerlerdi. Bu gayet doğal bir ayrımlı, yaşamak için ne gereklisi al, gerisini bırak. Göçbelik tamamen kendine has bir kültürdür ve ne yazık ki taş kafalı Avrupalılar bunu anlamaktan acizdir. İşte bu yüzden kendilerinden farklı bütün kültürler onlar için barbar, bu yüzden de onlardan bir şey öğrenmeye niyetleri yok. Yani sonuçta Avrupalı atalarının ve bugün bile torunlarının dar görüşlüüğünü anlıyorum. Aradan ne kadar zaman geçerse geçsin hala gittikleri yerdeki yerli halkları katlediyorlar.

Misal Avustralya, misal Amerika...

Roma' ya mı karşı, Hunlara mı?

Against Rome' da oyun sistemi oldukça karışmış. Bir kabile lideri ve atları, eşekleri ile toplanmış, kabilesi ile başlıyor görevlere. Uygun bir yer bulup kabileye basit bir kasaba merkezi kuruyoruz. Sonra kabileyi göğebelikten çıkartıp sivil halkın haline getirince klasik üs inşası devresi başlıyor. Yok yiyeceği, silahı şuydu buydu bina kuruyorsunuz. Tarlalar, mezbahalar kurup yiyecek üretiyor ve bununla nüfus oluşturuyorsunuz. Nüfus kadın ve erkeklerden oluşuyor, savaş için erkeklerin elle birer silah verip askere alıyoruz. Sonuçta istediğimiz bir Üniteye dönüşüyorlar...

Şimdi, madem göçbe kavimler üzerinde duruyoruz neden oturup bir yerleşim inşa ediyoruz? Bu nasıl bir mantık? Dönüp dolaşıp yine klasik RTS şablonuna bağlı kalmışlar. Arada lider güçleridir, teknoloji geliştirmelerdir, nedir bunlar ya? Oyun ve mantığı ters düşüyor. Hadi bunu geçtim, savaşlar birer karambolden ibaret. Destek ünitesi fikri de tamamen Celtic Kings' den arak ve hiç bir şekilde doğru düzgün işlemiyor. Zaten oyunu şöyle bir kaç saat

bile oynamak eziyet çekmek demek. En oynanabilir savaşlar hazır olanlar, onlarda da herkesi birden seçip saldırın demek dışında bir şeyler yapmak çok zor. Çünkü kontroller size pek öyle bir fırsat tanımıyor.

Yamyamlık?!

Oyunda Hunlar, yani biz Türkler de varız. Bu kısmı sona, oyundan hep birlikte umut kestigimiz ana sakladım. Against Rome' da Hunlar'ın çadırları kafatasları ve kemiklerle süslü, bu kafataslarının ağız ve burunlarından devamlı kan fışkırir! Yani çok saçma ve hasta komik. Modelleme olarak da Hunlar kemik, deri vs derken ijice Necromancer'a benzemis. Savaşa giderken mezardan yeni dirildim dercesine bir sesle karanlık tannıların isimlerini yakarıyorlar... Hele geliştirilen teknolojiler arasında yamyamlığın olmasına gülerken yerlerde yuvarlandım. Bu arada belirleyim, bu oyun sadece Almanya' da belli oyun dergileri ve internet sitelerinden yüksek not alıp övdü... Kisacası kötü bir oyun Against Rome, yüz kilometre uzak durun çünkü o mesafeden bile insanı stratejidен bayabilir. ☺

Ali Güngör



level
NOTU

46



Tür: RTS Yapımı: Independent Arts Dağıtım: JoWood Minimum Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX
Önerilen Sistem: 1.4GHz CPU, 512 MB RAM, 32MB GFX

son'uç?

Artılar: Realtime Strateji için deliriyor-sanız, bir ihtimal işinizi görebilir. **Eksiler:** Tarihi bir strateji için anlatımı tamamen yanlış. Kaynak yönetimi ve stratejik yanı zayıf. Görüsel olarak da pek bir şey ifade etmiyor.



AGAINST ROME



Outlaws'un ardından

Dead Man's Hand

Damarlarında Meksikalı kanı taşıyan genç bir Tekkaslı için yapılabilecek çok fazla iş yoktur aslında. Ya sığır çobanı olur haftada birkaç dolara eğer eskitirsiniz, ya da at hırsızı olup kısa ve hayli pis kokan bir kariyerin ardından ipin ucunda dans edersiniz. Bunlar tabii ki bana göre işler değil, haftada birkaç dolarla yetinecek adam değilim ben. Ayrıca yağlı ilmeğe de alerjim var, o yüzden öbür işi de pek benimsedigim söylemenemez. Ama ben de diğerlerinde olmayan bir yetenek var, altıpatları çoğundan iyi kullanırmım. Ve beni asla fakirliğe ya da ipe mahkum eden kanunlara pek saygılmam olmadı. O yüzden Dokuzlar ile tanışmam ve onların yanında at sürmeye başlamam pek şaşırılacak bir durum olmasa gerek. Güzel günlerdi onlar, canımızın istediği her yere gider, canımızın çektiğini alırdık. Biz Dokuzlar'dık, ne kanun ne de düzen bize göre değildi. Ve ben elimi silahтан esirgemedim.

Ama kısa sürede bir şeyi fark ettim, o da yeni buldu-

ğum dostlarının kan dökmeyi de en az kendilerinin olmayana el koymak kadar çok sevdikleriidi. Doğru, ben de pek masum sayılmam, ne de olsa az adam vurmadım. Ama sevgili dostlarının gözlerini kan bürümüştü. Sadece yolumuza çıkan kanun adamlarını değil, yaşlıları, kadınları, çocukları bile büyük bir zevkle katletmelerini midem döneren seyrettim. Ve bir gün, artık daha fazlasını kaldırmadığım bir anda yaptıkları katlama karşı çıktım. Bu onlarla iken yaptığım ilk ve tek hata oldu, beni vurup akbabaları bırakıktı! Ama çöl güneşi ve akbabalar işimi bitiremeden Meksikalı askerler beni buldu ve yaramı sarıp zindana attılar. Böylece bir hata da onlar yapmış oldu.

Şimdi sıra bende. Ödenecek borçlarımı ödemem, eski dostlara onları unutmadığımı göstermem gereklidir. Dokuzlar'a çok şey borçluyum ve tabii ki Meksikalı general dostuma da. Ve onlara olan borcumu kesinlikle ödeyeceğim, yiyecekleri kadar kurşunla! Onlarla işim bittiğinde El Tejon ismini duymamış olmayı dileyecekler. Evet, yapılacak çok işim var...

Ful As!

Uzun zamandır piyasada savaş konulu olanlar dışında pek sağlam FPS görülmüyordu. İkinci Dünya Savaşı furyası her ne kadar ortaya cidden iyi oyunlar çıkmamasına sebep olsa da, şüphesiz bir zaman sonra insanı bunaltmaya başlıyor. Her ne kadar kulağa inanılmaz gelse de, tipki uzaylı yaratıkları avlamak gibi, bir zaman sonra Nazi mihamak da sıkıcı olmaya başlayabiliyor. Tabii insan du-

Bir deste kağıdım, bir altıpatılarım ve alınacak bir intikamım var...

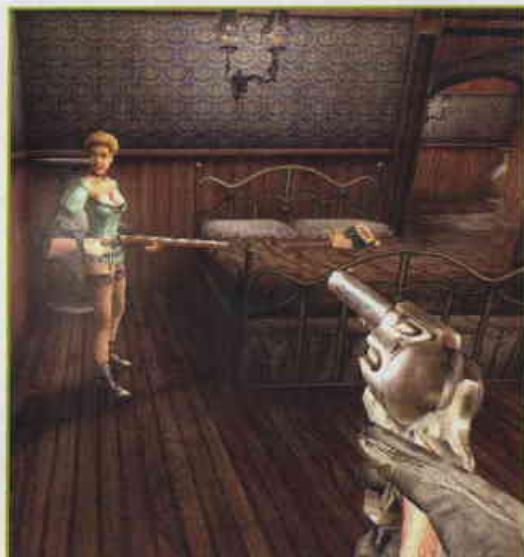
rup düşünüyor, neden bir insan evladı da kalkıp biraz farklı bir FPS yapmaz, böylece piyasadaki açıktan faydalananız, diye. Ama oyun endüstrisi de artık diğerlerine benzer oldu, insanlar sıra dışı işlere para gömmeyi pek gözealamıyorlar.

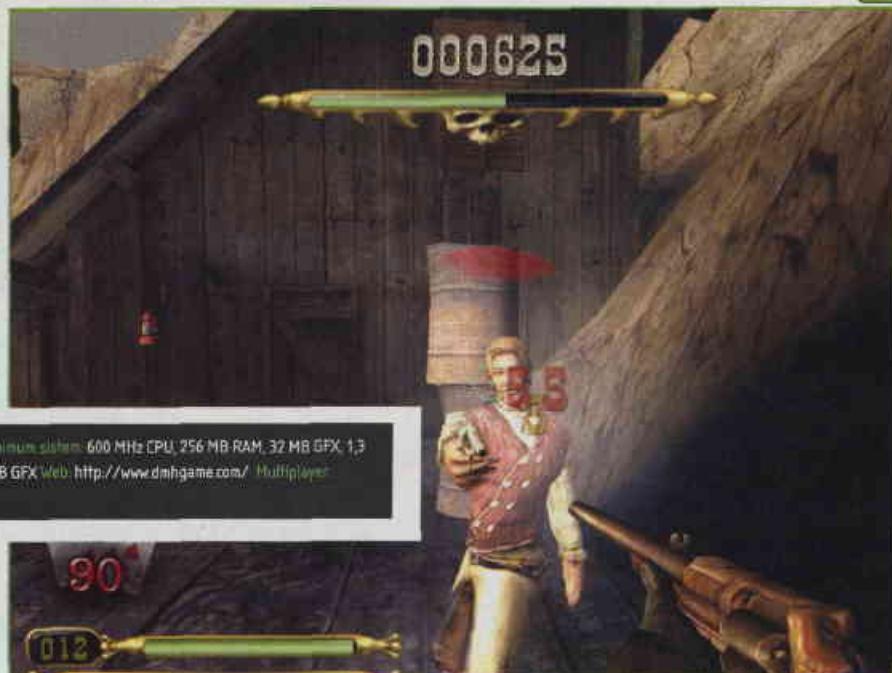
Ve ben Outlaws'ı bilmem kaçıncı defa bitirdiğimden beri inatla bir Western konulu FPS çıkışın diye bekleyip duruyorum. Gençliğinde piyasadaki her Spaghetti Western filmini izlemek ve Clint Eastwood ya da John Wayne'in ata binmekten çarpılmış yürüyüşünü seyretmek hatasına düşmüş her orta yaşlı insan gibi, benim de gönlümde Colt Peacemaker'in aynı bir yeri var. Çok silah manyağı olduğumdan değil, ama belki daha çok bu altıpatılar bana uzak, keşfedilmemiş ufukları çağrıtırdılarından. Sonuçta dev uzay oyunlarını da o yüzden sevmiyor muyum, bana keşfedecek bir sürü yenisilik sunabildikleri için!

Ama yakın zamana kadar Western konulu düzgün bir oyun yapılmadı gitti vesselam! Lucasarts Outlaws 2'yi sallayıp Super Bombard Racing, ya da benzer abidik gubidik oyunlar yapar oldu. Diğer sağlam firmalar zaten ya bilim-kurgu evrenlerinde, ya da İkinci Savaş'ın içinde kaybolmuş durumda. Ve sonra birdenbire bir sürü Western oyunu yapıldığının haberi geldi! Ardından da Sinan masama Dead Man's Hand CD'sini bırakıverdi. Ancak o esnada haldir haldir Far Cry oynadığından midir bilinmez, bu oyunundan pek de etkilendiş gibi görünmüyordu. Ama ben ümidi kesmedim, oyunu kuruş oynamaya başladım. Ve başından ancak bittiğinde kalkabildim. Çok uzun değildi belki, ama altıpatılar sesine öyle hasret kalmışım ki, oyunu farklı zorluk seviyelerinde birkaç kere bitirmekten kendimi alamamıştım!

İnsan Kellesi...

Dead Man's Hand için grafiklerde





Tür: FPS Yaratıcı: Human Head Studios Dugun: Aman Minimum sistem: 600 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1,3 GB HDD Oynanis sistemi: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web: <http://www.dmhgame.com/> Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden İngilizce genelkorum Az



Unreal motoru tercih edilmiş. Oyun aynı zamanda X-Box için de çıkarıldı, ancak tabii onu oynaması fırsatı olmadı. Ve fakat daha ilk başıta oyunun tipik bir konsol çevrimi olduğu belli, neye ki çoğu benzer oyunun aksine kontroller fare-klavye kombinasyonu düzgün çalışacak biçimde elde geçirilmiş.

Dead Man's Hand aslında birkaç iyi fikir dışında FPS türüne hiçbir yenilik getirmiyor denemeli, yani sakin Outlaws 2 gözüyle bakmayı oyna, yoksa hayal kırıklığına uğrarsınız. Çünkü oyunun pek çok eksiği ve hatası var. Seslerden grafiklere ve oynanışa dek pek çok unsur için ancak "vasatin üzerinde" diyebiliriz. Mesela grafiklerde kaplamaların göre hoş görünmesine karşın düşük poligon sayısı ve yetersiz animasyonlar can sıkıcı oluyor, oysa Unreal motoru bundan daha iyisini rahatlıkla yapabilirdi. Benzer bir durum sesler için de geçerli, oyunda pek ses derinliği olduğu söylemeye nemez doğrusu.

Düşman yapay zekası ise yok gibi bir şey, karşınıza çıkanlar her zaman için önceden belirlenmiş biçimde hareket ediyorlar ve çoğu zaman da kolay av oluyorlar. Tabii zorluk seviyesi yükseldiğinde iş biraz renk değiştiriyor, çünkü sağlıklarını ciddi biçimde yükseldiğinden pek kolay ölmüyorlar. Bu noktada hasar modellemesindeki eksiklik de ortaya çıkıyor hâliyle. Oyunda düşmanlar dışındaki pek çok nesneyi de bir şekilde parçalayıp puan kazan-

mak mümkün, ve doğrusu oyunun başlarında bu hayatı kullanılarak düşmanlarınızı farklı şekillerde temizlemenize imkan veren tuzaklardan bolca hazırlanmış. Ancak her bölümün çok özenle hazırladığı söylenemez. Bu tür tuzakların olmadığı yerlerde kalabalık düşmanlarla karşılaşmak zor olabiliyor, çünkü karşınızda herifi neresinden vurdugunuz pek önemli değil. Kafaya ya da bacağa sıkıkmak pek fark yaratmıyor, bu da özellikle zor seviyede can sıkıcı oluyor.

Oyun tam anlamıyla ilk Doom zamanlarından kalma bir FPS'nin oynanış özelliklerini taşıyor diyebilirim. Sessiz olmak ya da düşmana görünmemek gibi şeyler söz konusu değil, kafadan dalıp sağa sola kaçarak etrafa kurşun yağdırıyorsunuz. Ve en can sıkıcı eksiklik, oyunda görev içi Save seçeneği maalesef mevcut değil, olduğunuzde en başa dönüyorsunuz. Kolay seviyede oynarken pek sorun değil, ama yüksek zorlukta ve nispeten uzun bölümlerde hayatı baş ağırtıyor.

Efsanemetre

Oyunun kendince hoş tarafları da var, mesela bunlardan biri her bölümme başlarken oynadığınız poker oyunu. Burada fazla cephe kazanabilemek mümkün. Ayrıca her bölümme başlarken taşıyacağınız üç ana silahı toplam dokuz farklı model içinden seçiyorsunuz ve bu modeller bölüm geçitçe açılıyor. Silahlar iyiler hoşlar ama, pek dengeli oldukları söylemeye nemez. Misal, dinamit hayatı etkili ama molotofkokteyl hibrit halta yaramıyor.

son'uç?

Artılar: Western konulu bir FPS, grafikler fena değil, oynanabilirlik iyi, çoğu FPS'den daha eğlenceli. **Eksiler:** Kesinlikle Outlaws'dan daha iyi değil, grafik ve animasyonlar çok sönükk, yapay zeka ve multiplayer zayıf.

Oyun ekranındaki standart göstergeler haricinde iki de enerji çubuğu var ki, bunlar aslında oyunun en ilginç noktalarından birini oluşturuyor. Bunlardan üstteki çubuk verdığınız hasar katsayısını gösteriyor ve her isabetli atışla biraz daha dolarak bir sonrakinden daha fazla puan almanızı ve hasar vermeyi sağlıyor. Altta ki çubuk ise "Legend" göstergesi ve buradaki enerji silahlarınızın alternatif atış modlarını kullanmanıza imkan tanıyor. Fena fikir değil ama oyuna çok büyük çeşitlilik kattığı söylenemez.

Oyunun tüm eksikliklerine rağmen kendine has bir çekiciliği olduğunu söyleyebilirim, zaten oyunu çöpe gitmekten kurtaran yegane unsur da bu. Outlaws kadar iyi değil kesinlikle, hem de aradan geçen bunca yıla rağmen, insan ne de olsa çok daha ileri bir oyun bekliyor, zaten işin can sıkın bir yönü de bu. Ama kendince iyi yanları yok mu? Tabii ki var, nispeten kısa ve bol çatışmalı bir oyun olması sayesinde, fazla kafa yormadan ya da ter dökmeden oynayabileceğiniz bir yapımdır. Multiplayer modunun ilginizi çekmeyeceği kesin, çünkü aşırı sönükk, ama Single Player modu insanı oyalıyor. Kisacasi bir pazar gününü birkaç el ateş ederek geçirmek için fena bir oyun sayılır, ama daha fazlasını da beklemeyin. ☺

level
NOTU 65

M. Berker Güngör

Çok önceden, Isparta

SPARTAN

Basit grafikler ve derin bir oyun

Spartan, Legion ve Chariot' un yapıcısından aynı çizgide oldukça ilginç bir strateji oyunu. Hatta uzun zamandır böyle basit grafiklere ve derin bir oynanışa sahip bir strateji oyununa rastlamamıştım. Oyun bazı yönlerden Civilization ve Master of Orion' u andırıyor diyebilirim. Ama kesinlikle karşınızda yeni bir klasik veya hit de beklemeyin çünkü Spartan' in oyun motoru çok ama çok eski.

Zaten Spartan' in yapıcısı Slitherine Entertainment orta çaplı bir oyun firması. Grafiklerden ziyade oyun sistemi, tarih vs konulara önem veriyorlar. Oyunlarının eski ve genelde pek oyun çalıştırımayan makinelere da çalışmasına önem veriyorlar. Ve Spartan ile göreceğiniz gibi hedeflerini üç aşağı beş yukarı gerçekleştirmişler.

Kılıçla yaşıyan kılıçla ölü...

Bundan 2000 yıl önce Atina başta olmak üzere bazı Yunan şehir devletleri batılı anlamda uygurlık ve felsefenin merkezidiler. Aynı zamanda Persler, Thebes, Corinth, Makedonya gibi büyük güçler çekisiyordu. Arada küçük onlarca şehir devleti, hepsinin ayrı bir adı ayrı birer tarihi ve ayrı kahramanları vardı. Fakat bütün bunlar arasında Sparta diğerlerinden çok daha sıvriydi. Gittikçe güçlenen ve tamamen savaş üzerine kurulu bir uygurlık. Bu uygurlığın korkunç savaş gücü ve saldırıcı tutumu diğer uygurlıklarına karşına aldı. Ve gücü kendi sonunu getirdi. Neysse bu hikaye bırakalım şimdilik romanlara ve tarih kitaplarna kalsın.

Slitherine Entertainment anlaşılan yaptığı oyunları doğrudan popüler bilgiler üzerinde kurup hazırlık yapmıyor. Oyunda Herodot Tarihi' nde bulabileceğiniz bütün antik uluslar var. Tabii ki sadece oyunun kapsadığı alandakiler. Bence hiç de gereksiz değil, her ne kadar oyununda her şeyin isminin Yunanca olması başta kafa karıştıracak olsa da zamanla alışınca insanın hoşuna gidiyor. Antik çağ ile ilgili bilgilerinize yenileri ekleniyor, o dönemin havasını soluyorsunuz.

Oyun içerik olarak çok zengin, zaten zayıf grafikleri sindirmeme sebep olan da bu. Yoksa zayıf makinelerde da çalışabilecek bir oyun yapmak palavra. Bundan çok ama çok daha güzel grafikleri yine de çok zayıf maki-

nelerde çalıştırılabilir. Yine de hiç gelişme yok diyemem, Legion ve Chariots of War' dan bu yana ana strateji ekrani olsun savaş haritasına 3D seçenekleri konması olsun güzel bir iş çıkarmışlar. Yine Nuh Nebi' den kaima grafikler ama strateji ekrانındaki renkler ve atmosfer çok daha hoş. Bu ekranda ve genel strateji oynanışında zaten Civilization ve Master of Orion havası var!

Savaşın Lakedamonia'lı kardeşlerim!

Lakedamonia, Sparta'nın diğer adıdır ve bu savaş makinesini yönetmek cidden zevkli. Oyunda korkunç bir millet çeşitliliği olduğu gibi her milletin özel askeri birimleri ve özellikleri var. Yüzün üzerinde bir sayı olduğunu düşü-

nürsek bu büyük bir çeşitlilik demek. Hepsi özel bir işe yaramak zona de değil ya da hepsi ezberlemenize gerek yok ama bu çeşitliliğin olduğunu bilmek oyunu zenginleştiriyor. Ayrıca bütün milletler oyunda eş güçte değil, mesela Persler o çağda gerçekten oldukları gibi ezici bir üstünlüğe sahipler. Ama siz de Yunana şehir devletlerini ele geçirip birleştirmeyi başarabilseniz ona karşı koyabilecek bir süper güç haline gelebilirsınız. Aslında herkesin eşit güçte olmaması bize bir strateji, bir amaç ve özgürlük bile sağlamış denebilir!

Grafiklerini devamlı yerdiğim savaşlar ise oyunun en zevkli kısmı. Savaşın başında birliklerinizi kuşbakışı arazide yerleştiriyor, formasyonlara sokugor ve emir veriyorsunuz. Kanatlardan kuşatmak, direk saldırmak, savunmaya geçmek, menzilden yıpratmak gibi pek çok seçenek var. Gerçek





bir komutan gibi savaş öncesi stratejinizi, taktiklerini belirliyorsunuz. Ama işin güzel yanı, bunu yaparken düşmanın yerini ancak izcilerinizle önceden belirlemiş olduğunuz kadar biliyorsunuz! Yani zayıf bir haber alma ile girdiğiniz savaş büyük olasılıkla sizin için bir hizmet olur. Savaş bir kez başlıdı mı birlikleriniz emirlerini ayınen yerine getirmeye başlar ve kontrol sizden çıkar.

Evet kontrolün sizden çıkışması tehlikeli ve kötü görünüyor ama doğrusu savaşlar korkunç zevkli hale gelmiş! Savaş başlamadan strateji düşünmek, uğraşmak ve sonra planınızın uygulanışını izlemek çok keyifli olmuş. Birimlerin güçlü ve zayıf yanları, taktikler, savaş alanındaki manevraların etkileri, arazi koşulları, savunan veya saldıran taraf olmak, bir şehrin veya doğal oluşumun yakınında- içinde bulunmak, işte bütün bunlar savaşın sonucunu değiştiriyor. Gerçekten tarih kitaplarındaki gibi savaşlar yaşıyorsunuz!

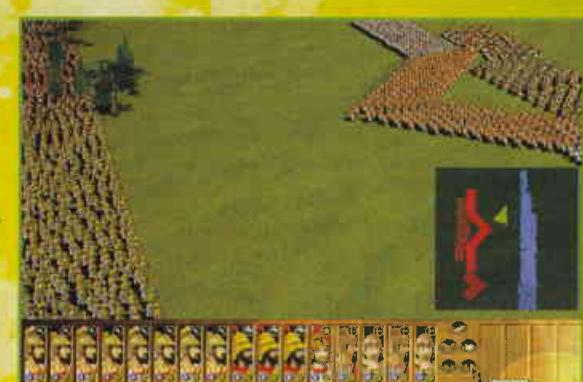
Savaşlar elbette her zaman istediğiniz gibi gitmiyor, hatta başlarda hiç istediğiniz gibi gitmiyor. Bu gibi durumlarda savaş başladıkta sonra sadece birer kez kullanabileceğiniz askerlere moral verme, saldırıyla hız verme ve geri çekilmeye emirleri var. Savaş esnasında ben şahsen 3D grafiklerden ziyade 2D grafikler ile daha rahat ettim çünkü 3D savaş alanının da pek güzel göründüğü söyleyemem. Fakat devamlı bir hareketlilik bir çarpışma hissi var, savaş alanına yayılıp savaşanlar, etrafı kaçışanlar ve çözülmüş dağılan birlilikler izlerken insana dehşetkeyf veriyor. Gerçekten savaşların atmosferi çok çok güzel olmuş diyebilirim.

Kaynak kontrolü

Oyunun başından beri Civilization ve Master of Orion'a benzettiğim kısmı ise ana strateji haritası ve geniş çaplı stratejiler. Orduların haritadaki kumandası Civ, gibi, şehir devletlerinin her birindeki Ünite ve yapı yapımı da Civ, ile

Moo arasında gayet basit ve hoş. Kaynak çeşitliliği çok fazla ama her şehre bunları çıkartan binalar yapılabildiğinden fazla kafa yormaya gerek yok. Hiç olmadı ticaret ağları kurup alım satımları devamlı hale getirebilirsiniz. Ayrıca bu çeşitli kaynakların her biri farklı teknolojilerin geliştirilmesinde rol oynuyor. Fakat ne diyelim şu kaynak olayında biraz daha coğrafyanın önemi vurgulanabilirdi, bazı maddeler için belli yerlerin işgalini zorunlu olsaydı daha gerçekçi olurdu.

Diplomasi de önemli fakat daima en güzel politika yapan elinde en çok silah ve asker olandır. Eldeki sayılı önemli diplomatik diğer tarafa yolluyorsunuz ve sonra çeşitli seçenekleriniz oluyor. Ben oyun boyunca çok sıkışmadıkça buna pek ihtiyaç duymadım. Ana strateji ekranının en güzel yanı pek fazla vakit alınıyor olması. Ne kadar çok şehriniz olursa olsun rahat ve iyiçe kullanımı kolaylaşmış araların sayesinde kısa sürede gerekeni yapıp tur geçebiliyorsunuz. Strateji kısmını savaşlardan daha çok severseniz ki hiç sanmam, savaşları otomatik çözümleme seçeneği de var. Biraz şart ama genellikle koşullar ve güçler savaşın sonucunu belirler. Ah bir de stratejide olsun savaşlarda olsun yapay zeka çok aptalişeceğiniza ya da çok zekileşeceğinine tam orta karar olsa tadından yememizmiş bu oyun. Ben hala Rome: Total War' u bekliyorum ama Spartan da arada oldukça güzel bir de-



gisilik oldu. Fazla bir bekleniniz olmaz ise bu oyun size oldukça keyifli vakit geçirir. Pek beklenmedik bir şekilde başarılı ve sıradışı bir oyun. ☺

Ali Güngör

son'uç?

Açıklar: Sulandırılmamış tarih, atmosfer, çeşitlilik, kendine has ve zengin bir oyun sistemi, kolay arabirim, eğlence, düşük sistem ihtiyaçları. **Eksiler:** Grafikler zayıf sesler ve müzikler ise wasat, yapay zeka, çok dengesiz, oyun çok iyi giderken inanılmaz zorlaşıyor ya da kolaylaşıyor.

level
NOTU 76



Bir zamanlar bir
şehir vardı...

Nemesis of the Roman Empire

Uzun zamandan beri gördüğümüz en değişik strateji

Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'u fethettikten sonra unvanını ve haliyle kendinden sonra gelecek sultanların ünvanını da "Padişah-i Rumî" olarak değiştirdiğini çoğu insan bilmez. Ne mi demek oluyor? Roma İmparatoru! Evet, aslında Fathi'nin yegane amacı da buydu, yani Eski Roma'nın en tepede olduğu zamanlarda hükümettiği tüm toprakları Osmanlı sınırları içine katmak. Ve eğer son seferine çıkarken zehirlenerek katledilmiş olmasaydı, bugün büyük ihtimalle Avrupa Birliği denen naneyle uğraşmamız gerekmeyecekti. Ama çoğu insan Fatih'in sadece İstanbul'u aldığı ve böylece ne büyük iş başardığını anlatıp durur. Gerçekte İstanbul'un Fethi sadece ikiye böülünmüş olan Eski Roma'nın bir parçasının tamamen yuttuluğunu, sıranın ikinci parçasına geldiğinin göstergesidir. Yani çok daha büyük ve parlak bir çağın başlangıcının işaretti. Ama maalesef bu çağ bir kaşık arseniğe kurban gitmiştir.

Ne var ki Roma topraklarına göz diken ilk hükümdar Fatih değildi. Roma tarihi boyunca her türlü kavmin sal-

dırısıyla başa çıkmak zorunda kalmıştı. Bunun sebebi sadece gücü ya da zenginliği değildi. Roma kendi dönemindeki en oturmuş, en organize devlet yapısına sahipti. Eski Mısır'dan Antik Yunan'a aktarılmış ve zaman içinde rafine olmuş pek çok fikir, eski Roma'nın duvarları arasında başarıyla uygulanma fırsatı bulabilsin. İster kader deyin, ister işbirlik devlet adamlarının manifeti, Roma o dönemde başkalarının olamadığı kadar başarılı olmuştu. Kusursuz değildi, ama her açıdan daha "dağınık" yaşam tarzlarına sahip olan yabancı kavimleri münasib gibi kendisine çekicek denli "uygar" sayılırdı. Ve bu sebepten dolayı kendileri kadar "rafine" olmayan tüm diğer kavimler için Roma elde edilebilecek en büyük ödüldü.

Hannibal'ın Filleri

Üncelikle Nemesis ve önceki oyun Celtic Kings arasındaki fark nedir, ona bir bakalım. Her şeyden önce artık oyunda iki değil, dört farklı taraf var seçebileceğimiz ki bu da oyuna hayli canlılık katıyor. Bunun yanı sıra olan birimler daha rafine edilmiş, yeni eklemler ise daha özenli seçilmiştir. Grafiklerde çok büyük bir fark göze çarpıyor ve doğrusu özellikle birim animasyonları bazen göze yetersiz gelebiliyor. Ancak nispeten eski bir grafik motoru kullanılmasının bariz bir faydası var, oyun bugün için en vasat sayılabilecek makinelerde bile akıcı bir biçimde oy-

nanabiliyor. Ve Nemesis'in birim sayısına herhangi bir sınırlama getirmemesi de çoğu oyunun hayal bile edemeyeceği denli kalabalık savaşlar yaşanmasına imkan tanıyor. Ama o kadar büyük ordular yapmak gerçekten de akıllica mı, orası ayri bir konu tabii.

Yemekte ne var?

Nemesis çoğu RTS'de baş ağırtan kaynak toplama işini hayatı basit bir ekonomik model kullanarak çözüyor. Oyunda askeri birimler dışında herhangi bir birim üretmiyorsunuz. Ayrıca bina kurmak ya da haritayı dolaşıp odun toplamak filan da söz konusu değil. Oyunda üç temel kaynak var, bunlar altın, gıda ve insan, hiçbirini üretmek için bir bina kurmanız gerekmiyor. Oyun haritasında binalar önceden kurulu geliyor, size ise bunları ele geçirmek ve elde tutmak kalıyor. Tüm binaların bir kullanım maksadı mevcut, köyler gıda üretiyor ve aynı zamanda ana şehrinize insan aktarabiliyorlar. Tabii kendi şehrinizin de bir nüfusu var, ancak şehirde gıda üretilmiyor, toplanan vergiler sayesinde altın kazanılıyor. Şehir içindeki tüm önemli binalar zaten kurulmuş oldu-





XXXXXX



Tanı: RTS. Yayıncı: Haemimont Games. Dağıtım: Enlight Interactive. Minimum Sistem: 400 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 700 MB HDD. Önerilen Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
Web: <http://www.enlight.com/nemesis/>. Multiplayer: Internet, Ingilizce. Genel notum: Az

ğandan, siz altını sadece birim üretmek ve yeni teknolojiler araştırmakta kullanıyorsunuz. Tabii asker üretmek için bir de insana ihtiyacınız olacak. Peki gıda ne işe yarıyor derseniz, o da askerlerinizi beslemeye yanyor. Her askerin gıda ihtiyacı var, eğer bunu alamazsa yavaş yavaş sağlık kaybetmeye başlıyor. Merak etmeyin, oyunda açılıktan ölmek yok. Ama sağlığı dibe vurmuş askerlerle düşmana karşı şansınız sıfır bile değil.

Ekonomin yönetim oyunının büyük bir kısmını eldeki kaynakları haritadaki stratejik noktalara ulaşırma çabaları oluşturuyor. Tüm kaynaklar bulundukları mekanda harcanabileceklerinden, gıda ve parayı ihtiyaç duyulan yerlere ulaştırmanız gerekiyor. Bunun için karda katıldan, denizde ise kayıklardan faydalaniyorsunuz. Tabii bir savaş gemisi yapıp içine katıları yüklemek çok daha kullanışlı ve güvenli. Ama o zaman tek tek uğraşmanız gerekiyor, oysa ana harita üzerinde birkaç tıklama yaparak kaynakların belli merkezler arasında otomatik taşınmasını sağlayabilirsiniz. Ama o zaman da taşıyıcılarını düşman eline geçme ihtimali mevcut. Sonuçta kaynak toplama işi çoğu oyundakinden daha basit, ancak daha fazla strateji önem haiz bu oyunda. İlerleyen

bir ordunun yolu üzerindeki kalelere gıda yiğmak ve tabii kaleleri de elde tutmak gibi sorunlarınız var. Katırları birliklerin peşine takabilirsiniz, ama uzun yürüyüşlerde bu yeterli olmayabilir. Binalar ise kesinlikle yok edilebilir değiller. Onları çalışmaya hale getirebilirsiniz, ama yine de el değiştirebilir ve onarılabilirler.

Kahramanlar geliyor!

Nemesis "kahraman" birimlerinin etrafına kurulu bir oyun ve çok eser miktarda da olsa RPG öğelerine sahip denebilir. Her kahraman yanına elli asker olarak bir birlük oluşturabiliyor. Bu birlükler serbest dolaşanların aksine formasyonlara girip savunma ve saldırılara kuvvet katabiliyorlar. Ayrıca her komutan emrindeki askerlerin tecrübe seviyesini de bir miktar yüksəküyor. Tabii ki oyundaki her birimin "artifact" taşıma imkanı var, ama topluca iyileştiren ya da öldüren malzemeleri komutana kullandırmak daha akıllica. Oyunda birim sınırlaması olmadığından gidiniz yetmemse bile paranız yettiği kadar çok asker yapabilirsiniz. Ne var ki Level 1 askerlerden oluşan komutansız yüzlerce askerin, Level 150 bir komutanın emrindeki karnı tok 40 Praetorian karşısında pek fazla şansı olmayacağındır. Askelerin seviyesi arttıkça sadece sağlıklarını artırmakla kalmıyor, savaşta daha fazla azami hasar vermeye ve daha az hasar yemeğe de başlıyorlar.

Çoğu oyun birimleri "taş-makas-kağıt" oyunu mantığı ile birbirine karşı dengeler. Burada da şüphesiz bir denge söz konusu, ancak bu diğer oyunlardaki gibi keskin sınırlarla be-

lirlenmemiş. Yani ille de mızrakçılarla karşılaşan süvariler yandi bitti kül oldu diye bir kanun yok. Mesela bir grup Hastatus pozisyon almış beklerken üzerlerine gelen Kartaca süvarilerinin ilk saldırısı yokedebilirler, ancak hareket halindeyken aynı süvarilerden vur-kaç saldırular yemeleri canlarına okunmasına da sebep olabilir! Yani birimlerin sadece kendi özellikleri değil, sizin onları savaşta nasıl kullandığınız da büyük önem kazanıyor.

Lafı daha da uzatabilirim, ama sanırım bu oyunun neden hoşuma gittiği hakkında bir fikir sahibi olmuşsunuzdur. Doğrusu henüz oyunu insan oyuncularla karşılıklı oynaması fırsatı bulmadım. Ancak zorluk seviyesini yükselttiğinizde yapay zekanın da pek fena oynamadığını belirtmem gereklidir. Tabii henüz insan kadar ilginç takımlar yapabilen yapay zeka geliştiremedi pek ama neyse. Demem o ki, Nemesis beni hayli sardı. Eksikliklerine rağmen oynanışı bir oyun olmuş. Praetorian'ların karizmasına da diyecek yok tabii. Ah Roma ah! ☺

M. Berker Güngör

son 'uç?

Artılar: Alışmamış dışında bir strateji, dört farklı ırk, basit ama etkili ekonomik yapı, yüksek oynanabilirlik. **Eksiler:** Grafikler çok daha iyi olabilirdi, daha fazla bina ve birim gereklili, konulu görev sayısı çok değil.

level NOTU **77**

Uzun zaman sonra Fair Strike

Modern helikopter simülasyonu oynamayalı uzun zaman olmuştu

Ne biz oynamaktan ne de yapımcılar yapmaktan bıkma-yacak sanırım savaş oyunlarından. Eski yeni tüm savaşlar, takıtları ve teknolojileri hakkında iyi kötü fikir sahibiyiz artık (ne işimize yarayacağsa). Uçak simülasyonları vizir vizir dolanırken (abartım) bir tane helikopter simülasyonu yoktu uzun zamandır ortamda. Tamam deli danalar gibi aranmıyordu biz de "aman bir helikopter simülasyonu yapısalar" diye ama, yaptılar işte.

Helikopter

Bu tür oyunlarda genel konu dışında oyunun gelişimi bizleri çok fazla ilgilendirmiyor nedense. Dynamaya başladıkta sonra genelde hırs bürüyor gözleri. Fair Strike'in genel konusuna bakarsak, süper devletler güçlerini birleştiriyorlar ve uluslararası terörizme karşı bir güç oluşturuyorlar. Biz de bu ekibin bir pilotu olarak Karayıp'lerden, Balkanlılar, Türkiye (yanlış duymadınız) üzerinden Asya kıtasının Pasifik kıyılarına kadar bir kışım görevde yer alıyoruz. Oyunda toplam 4 ana senaryo var. Toplamda 30 ayrı görev yapıyoruz. Oynama süresi oldukça uzun. Ancak gerçek anlamda oynamaya başlamak için geçen zaman daha da uzun. Uçurabildiğimiz 6 helikopterin genel özellikleri ve uçuş fizikleri benzer. Oyunun oynama süresi kadar olmasa bile helikopterleri uçurmaya öğrenmek için bayağı bir uğraşmanız gerekiyor. Oyun

îçinde yeterli bilgi ve eğitim verilmiyor. Kontroller alışana kadar oldukça zorlu ve klavye örtüsü üzerinde bir ton değişiklik yapmak gerekiyor. Helikopterleri uçurmayı başardığınız andan itibaren oyun başlıyor.

Vuruldu mu

Grafikler gördüklerimizin en iyisi değil. Ancak su ve yansima efektleri oldukça başarılı. Ayrıca ara ara gözüümüze giren güneş, işimi zi zorlaştırsa da kendimizi gerçekten kabinde hissetmemize yardımcı oluyor. Arka planlar, gökyüzü ve bulutlar gayet güzel. Ancak yeryüzü pek gerçekçi durmuyor. Bir uçahta olsak çok umursamayacağımız bu durum sürekli alçak irtifalarda seyrettiğimizden zaman zaman göz zevkimizi bozuyor. Gözümüz toprakta değil ise pek bir sorun yok. Geri kalan her şey gayet düzgün. Özellikle ağaçlar ile bayağı uğraşmışlar. Helikopterler birbir modellenmiş ve oldukça güzel gözüküyor. Zaten helikopteri seyretime şansımız bir havalandırırken, bir de görev noktamıza giderken oluyor.

Ekranda görünen her şeyin yok edilebilir

olması da çok hoş. Hedefiniz bir ağacın yada başka herhangi bir cisim arkasında kalıyor ise önce bu engelden kurtulmanız gerekiyor. Senaryo yerine Action modunu oynayabilir, sırı zevk için gördüğünüz her şeyi havaya uçurabilirsınız. Böyle bir şeyden zevk alıyzsunuz diye çevreniz tarafından dışlanabilir, bilgisayarınız ile daha fazla vakit geçirmek dorunda kalabiliyorsınız. Bütün bu olumsuz yan etkilerine karşın Helikopterin kokpitinde oturup sağa sola kaçışan arabaları ve teröristleri avlamak oldukça eğlenceli. Elinde büyütüle karinca yuvası olayı biraz (hayatında yapmadım böyle bir şey ama).

Süzülmez

Müzikler aklimızı alacak cinsten değil ve aksiyonun biraz gerisinde kalıyor. Ses efektleri yerli yerinde. Ancak atmosferi asıl sağlayan telsiz konuşmalar uzun uzadıya şeyler değil. Komutanızdaki diğer pilotlara verdığınız emirler ve onların cevapları. Görevlere yalnız çıkmıysınız doğal olarak. Başlarda iki helikopterden oluşan bir ekibe sahipken filonuz yavaş yavaş büyüyor. Ekiplerde yada ayrı ayrı her helikoptere emirler vermeniz mümkün. Bunlar beni takip et, burada bekle, devriye gez, hedefime saldır gibi basit komutlar olsa



Ömzunuzdaki melekler hiç eksik olmuyor.



Aaa ne oldu ya, yanlış bir düğmeye fala-
m dokundum?

bile gayet yeterli ve kullanması kolay. Yapay zeka harikalar yaratamıyor. Buna rağmen aptal aptal etrafı dolandıkları da söylemenemez. Genelde tek bir hedef size kan kusturamıyor. Ancak farklı takikler ile karınıza birden fazla düşman çıkması eğlenceli savaş ortamımızı daha da eğlenceli kılmıştır. Örneğin, havaya uçurmanız gereken botlara doğru yaklaşırken düşman helikopterleri tepenizine biniyor ve siz sahilde doğru sürmeye çalışırsınız, ardından yerden havaya roketler atan mobil rampalar ve AA topları havai fişek gösterisine başlıyor. İçinden çıkışması bu gibi zor durumlarda, "Bonus görev, Wingman'ın ölümeden görevi bitir" anonsunu duyuyor, ancak bu konuda pek bir şey yapamıysınız.

Oyunun genelde sakin, hatta donuk bir havası var gibi gözüküyor. Az önce bahsettiğim pozisyonu geldiğinizde bu havadan hızla

sığırılıyorsunuz. Zaten oyunun 4 zorluk seviyesinden "Impossible"ı seçme gafletinde bulunuyorsanız vay haliniz.

Fair Strike'i Action ve Simulation olarak iki ayrı modda oynamamız mümkün. Helikopteri nasıl kaldırırım, nasıl indiririm, nasıl havada tutarım bölümü ile ilgilenmek istemiyorsanız direkt Action seçip aksiyona girebilirsiniz. Simülasyonda ise Tiger, Apache, Hokum ve diğer araçlar ve kullanımları yeteri kadar detaylandırılmış. Ancak bana çok ciddi bir simülasyon havası vermedi.

Hangi modda oynarsanız oynanın görevden önce bir briefing alırsınız. Bunun hem ardından kullanacağınızı helikopteri seçiyorsunuz. Yani her görevi istediğiniz helikopter ile oynamanız mümkün. Ayrıca helikopterinize yüklenecek, cephaneyi, silahları ve hatta helikopterinizin kamuflajını bile belirliyorsunuz.

Kaya gibi düşer

FS'in multiplayer seçenekleri de mevcut. Klasik deathmatch yanında takım bazlı Team Assault yada Cooperative olarak arkadaşlarınız ile oynamanız mümkün. Oyunun tek kişilik bölümünden de oldukça zevkli. Lan ortamında denediğimiz Fair Strike gayet eğlenceli (yanınızda nasıl helikopter uçuracağınızı öğretmeye kastığınız bölüm hariç). Bu kadar laf kalaşlığı yaptıktan sonra ne öğrenmişiz özeteleyelim, Fair Strike uzun zamandır çıkan ilk heli-

kopter simülasyonu. Ayrıca yapımcı G5'in ilk helikopter simülasyonu da değil. Grafikleri yeni nesil oyunlara fark atmıyor olsa bile ortamın üzerinde seyrediyor. 6 adet helikopteri (ki bunlardan GHOST daha varolamamış bir helikopter) kullanma imkanı sunuyor. Hem aksiyon hem de simülasyon severlere hitap etmeyi başarıyor. Piyasaya çıkan tüm hit oyunları hızla tükettiyorsunuz ve eliniz boş kaldıysa bir bakmaka faydalı var.

Jesuskane

son'uç?

Artılar: Kısa öğrenme, uzun oynaması süresi, hem aksiyon hem simülasyon severlere hitap ediyor **Eksiler:** Biraz fazla donuk bir oyun, aksiyon olmadığı anlarında çok boş.

level
NOTU 75

Rotor'un Isınma Turları Bir Flight Stick Sahibi değilseniz!

Mouse ayarlarına dokunmadan, silah değiştirme, hızlanma ve yavaşlama, alçalma ve yükselme, son olarak da hedef ve yön belirleme tuşlarını "keypad"e toplayın. Kalkış ve iniş ile ilgili tuşları kafanızda göre dağıtin. En az onları kullanacaksınız çünkü. Kamera açları, özellikle kokpit içinde sağa sola bakmanızı sağlayan tuşları da Insert-PageDown arasına atın. "Flare F'miydi, yoksa Ö'ye mi vermiştim?" diye düşündüğünüz saniye mevta oluyorsunuz. Helikopterden atlama olayı da Space tuşuna ayarlanmış. Panik anında basılabilen en kolay ve en büyük tuş, bırakın böyle kalsın.



Battle Mages

Savaşan büyütüler



Deanmor asia barışçıl bir yer değildi, hiç olmadığı gibi. Sadece insanların hüküm sürtüğü zamanlarda daha beter bir yer olduğunu söyleyebilirim aslında. Büyücülük yoktu tabii o zamanlar, ama teknoloji vardı. İnsanlar devamlı kendi aralarında çarpışıp duruyor, savaştan artan zamanlarında da medeniyet kurmaya çalışıyordu. Sonra bir gün boyutları birbirinden ayıran duvarlar kaosun etkisiyle çöküverdi. Elfler uzak ormanlarından, Orclar savaşın durdukları çorak ovalardan koparıp Daenmor üzerine atlıverdiler. Goblinlerin nereden geldiği ise meşhul, ama onlar da geldiler, kusur kalmadılar.

Tabii bu aslında küçük çaplı, neredeyse yöresel denemeyecek bir kıyametin başlangıcı idi. Ve az kalsın karışan tüm dünyalardaki herkesin yok olmasıyla sonuçlanacaktı. Ama bir anda etraf sakinleşti ve Daenmor'un tam ortasında dev bir kristal beliriverdi. Bu kimin işiydi bilinmez ama kristal kaosun etkisini durdurmuş, Daenmor dünyasından geri kalanın üzerinde hâlâ nefes alan herkesin varolabileceği bir yaşam alanını kurtarabilmişti.

İşin daha da ilginç yanı, tüm bu olup bitenlerin sonucunun şadece dünyaları değiştirmesi ve farklı ırkları aynı göğün altında toplaması değildi. Daenmor'a daha önce olmayan bir şey daha gelmişti, büyү!

Az RTS Üstü RPG

Daenmor halkı büyükle tanıştıktan bu yana bu konuda çok yol kat etmiştir. Büyücülük insan kültürünün merkezi haline gelmiş, kurulan büyү okulunda eğitim gören yetenekli öğrenciler her açıdan saygı duyulan bireyler olmuşlardır. Özellikle savaş söz konusu olduğunda büyütülerin gücü iyice açığa çıkmıştır. Battle Mages'ın bu nokta üzerine kurulu bir oyun. Akademiden yeni çıkışmış, yete-

nekleri yeni yeni kendini gösteren bir büyütü canlandırdığınız, strateji ve RPG Karşımı bir oyun. İşin strateji kısmı emrinizdeki askerlere savaş alanında kumanda ediyor olmaktadır. RPG bölümü ise zamanla karakterinizi geliştirmek ve oyun dünyasıyla etkileşime girmekle ilgili.

Önce strateji olayına bir göz atalım. Burada kaynak toplamak ya da bina kurmak gibi angarya işler yok, en azından doğrudan sizin elinize bakmıyorlar. Oyun dünyası size her görevde hayli büyük ve canlı bir harita sunuyor. Bu haritaların hayli geniş olduğunu söylemek gerek, içlerinde pek çok yapı ve yer barındırıyorlar. Mesela kasabalar var ki bunlar devamlı kendi kendilerine çalışıyor, gelişiyorlar. Siz de asker ve malzeme ihtiyacınızı karşılamak için bunlara uğramak durumundasınız. Sonra evler, tarlalar, ormanlar, çeşitli büyütü enerjisi ve hazine kaynakları, tabii onları koruyan canavarlar, yani etrafta bolca aksiyon var. Sık sık ana göreviniz dışında yan Questler çıktı gibi, ana göreviniz bile aynı kalmayıp duruma göre değişebiliyor.

Askerlerinize kumanda ederken ise etrafı kendi gözünüzden görüyorsunuz, ancak tabii ki sıradan bir insan olmadığından bu görüş açısı sıradan bir insanından biraz farklı. Gerçekte bir büyütü olarak kulenizden dışarı çıkmamanız ve savaşa birebir katılmamanız pek söz konusu değil. Yaptığınız şey

Biraz çelik, biraz büyү, biraz da goblin zekası...

astral seyahat vasıtasıyla bedeniniyi kulede bırakıp savaş alanında ruhsal olarak bulunmak, tabii bu da nispeten serbest bir kamera açısı kullanabilmek için gerekli mazereti sağlamış oluyor. Askerleriniz takımlar halinde savaşıyorlar, bu arada siz de isterken çeşitli büyütülerle onlara destek veriyorsunuz. Emrinizdeki askerler yeterli tecrübe kazanınca daha güçlü askerler haline dönüştürülebiliyorlar, ayrıca her takım envanterinde çeşitli büyütü malzemeler taşıyarak bunların katısından faydalananabiliyor.

Ateş ve karanlık

Tabii sizin karakterinize sunulan gelişim olanakları askerlerinkinden çok daha fazla. Oyun başlarken dört ana alandan hangisinde yoğunlaşmak istediğiniz belirliyorsunuz. Kaos, tabiat ve enerji bazlı büyütü



lüğün yanı sıra, bir de askeri kuman-danlık yeteneğine haiz bir karakter yaratılabiliyor. Ama tecrübe kazanıdıkça ekranda basit bir Level Up! ikonu görmek yerine, size kazandığınız tecrübeyi dilediğiniz büyütü ve yetenekleri öğrenmeye kullanma imkanı sağlanmış. Haliyle başlangıçta seçtiğiniz alanda uzmanlaşmak çok daha ucuz ve verimli oluyor.



TÜ: RTS/RPG Yapım: Targem Games Targem: Buza Minimum Sistem: 733 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 900 MB HDD Çiftlik: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Web: <http://www.targem.ru/> Multiplayer: Internet Üzerinden Çıkış: 2004 Yılı: Yüksek



Burada bir diğer nokta da askerleri nasıl kullanacağınız. Sadece büyü yapmaya kalan, askerleri de düşmanı uygun konuma çekmek için yem olarak kullanan bir büyücü olmayı deneyebilirsiniz. Ya da taktiklerinizi askerlerin gücü üzerine kuran bir komutan da olabilirsiniz. Tabii her zaman ki gibi en akılîcası dengeyi bulmak, çünkü ne askerler ne de büyüler kendi başlarına işi götürebilecek kadar güçlü değiller. Her şeyden önce kesenizdeki altın sınırlı olduğundan zırt pırıt yeni güç toplayamıyzısunuz, hem zaten tecrübe kazanmış askerleri yitirmek de hayli can yakıyor. Fakat liderlik vasfınız da öyle çok büyük olmadığından, büyük ordulara kumanda etmek gibi bir şansınız yok. Yani dengeyi kurmak ve elinizdeki gücü en iyi biçimde kullanmaktan başka bir çareniz olduğu söylenemez, savurganlığı affedecek bir oyun değil bu.

Fakat doğrusu gerek birim ve gereksiz büyü çeşitleri beni çok fazla açmadı. Her iki konuda da öyle çok uç noktada seçenekler yok. Mesela büyüler iyi hoş ama yeri titretecek, düşmanı hâllaç pamuğu gibi atacak bir şeyler görmedim. Aynı şey asker çeşitleri için de geçerli. Yani oyunun size uç noktalarda oynamama imkanı sunduğu iddia ediliyor olsa da, hemen her şey dengeli bir yaklaşımıma göre tasarlanmıştır. Kötü bir tarafı yok tabii, ama kısıtlayıcı olduğu da bir gerçek.

Gümüş Kılıçlar

Battle Mages grafik açıdan hiç fena sayılmaz, kullanılan grafik motoru çok uzakları olduğu gibi çok yakını da rahatlıkla ekrana getirebiliyor, bunu da genellikle vasatin üzerinde bir görsel kaliteyle yapıyor. Ancak hayatı sağlam bir bilgisayara ihtiyaç duyacaksınız, özellikle geniş haritalar yüzünden hafıza ihtiyacı hayatı yüksek. Nispeten zayıf bir sistemle oynamaya çalışırken oyunun yavaşlaması yüzünden birimleri ve özellikle de menüleri kontrol et-



mek
zorlaşabili-
yor. Bunda
arabirim tasarı-
mının büyük pa-
rı var, ayrı bir panel
olarak hazırlanmak yerि-

ne, ekranın farklı yerlerine açılan yarı saydam pencereler tercih edilmiş. Doğrusu bu tür arabirim tasarımlının kullanılması genellikle kolay değildir, her ne kadar çok fazla veri görüntüleyebilse de özellikle hareketli dakikalarda ayağa dolaşma eğilimindedir. Ve tabii arabirimden bahsederken serbest kamera açısına da de-
ğinmemek olmaz. Görsel serbestlik sağlanmasına rağmen henüz 360 derecelik serbest ka-

merayı oyununda kusursuz olarak kullanabil-
meyi başaran çıkmadı. Tabii bunun ana sebe-
bi iki boyutlu bir ekranda üç boyutlu bir dün-
yayı göstermeye çalışmak, o yüzden sabit
açılarla oynamak her zaman daha kolaydır,
kamerayla boğuşarak zaman yitirilmez.

Battle Mages hoş bir oyuna, kendine has bir havası var. Güçlü sistem ihtiyacı, kamera açısı ve arabirimle ilgili sıkıntıları saymazsa-
nız, pek fazla kusuru olduğu söyleyemez.

Özellikle de ilk oyununu yapan bir Rus firma-
sında geldiği düşünülürse çoklarından daha
başarılı olduğu görülecektir. Dışarıda iyi tepki-
ler aldığı için Targem hemen yeni bir ek görev
paketini üzerinde de çalışmaya başladı. Ama
oynaması biraz zaman alan bir oyun, yarı
saatliğine PC açıracak kadar basit ya da yük-
sek tempolu değil, bunu da söyleyeceğim. Oyna-
maya karar verirseniz hafta sonuna denk geti-
rin yani. ☺

— M. Berker Güngör

son'uç?

Artılar: İlginç bir strateji-RPG karışımı,
güzel grafikler, akıcı senaryo. **Eksiler:**
Yüksek sistem ihtiyacı, kamera açısı ve
arabirim tasarımları çok iyi değil, alışması
ve öğrenmesi zaman alıyor.

level
NOTU 78

Neo-Faşistlerin hazır sonu

Raven Shield: Athena Sword

Bombalı saldırırlara sanal son...

Deja vu'ya hoş geldiniz. Rainbow Six 3: Raven Shield (RS) ek görev paketi karşımızda. İsmi cismi bir araya getirdiğinizde kısaltmaları mecbur kılmasının yanında bakalım RS'ye neler kattı.

Silahlarla Ebelemeç

RS'de ekibimizi toplayıp büyük şehirlere yönlətilen bombalı tehditlərə ve bunların arkasındaki neo-faşist örgüte bir dur demişti. Kendimizi pek geliştiremediğimizden olsa gerek, Ubisoft Milan, kardeşi Montreal gibi bizlər yine neo-faşist ve bomba hikayesi lağım görmüşler.

RS hayatımızın bu ikinci dikişi ciddi yenilikler sunamıyor. Eklenen haritalar ve silahlar RS'yi baştan oynuyoruz gibi bir hava yaratıyor olsa bile, multiplayer olanakları yüzümüzü güldürüyor. Toplam 16 yeni harita mevcut. Ayrıca 9 yeni silahımız da var. Bunların yanında eklenen beş yeni multiplayer modu mevcut. Bu modlardan biri hariç hepsinde birbirimizi öldürme çabası içine giriyoruz. Ayrı tuttuğumuz modumuz ise Capture the Enemy. CE'de



► Öyle sağa sola bakınırsınız boş boş yersiniz kurşunu.



► Siz ölmeye kəsinə rehine gördünüz mü hic?

arkadaşlarını temizlemiyor her aklı başında güvenlik gücünün yapması gerektiği gibi göz altına alıyoruz. Vurulan oyuncu silahını bırakıp elleri ensesinde yere çömeliyor. Biz de gidiip kelepçeleyiveriyoruz. Aksi taktirde bir süre sonra silahını alıp oyuna tekrar dahil oluyor. Kelepçelenen takım arkadaşımızı kurtaramamız da mümkün.

Alpha Go

RS'nin eksileri de aynen devam. Göz ardı edilebilirlerin yanında yapay zeka can yakıyor. Beni yaralamasa bile takım arkadaşımı ya

da çatışmanın ortasında ola biteni daha rahat görmek için ayaga kalkan (safl salak diyorum ben onlara) rehineleri yaralıyor. Rehineler sağa sola takılıyor, "Alpha Go" diyorsunuz takım kaptanı mel mel bakınıyor, gibi sorunlar hala mevcut.

AS bir ek görev paketi olarak yeterli, ancak yenilik yoksunu. Yapay zekanın güdüklüğü de aynı macerayı baştan yaşama isteğimizi oldukça törpülüyor. Diyeceğim, RS3 hastalarına iyi eğlenceler. Diğer arkadaşlar, lütfen sayfayı çevirin. ☺

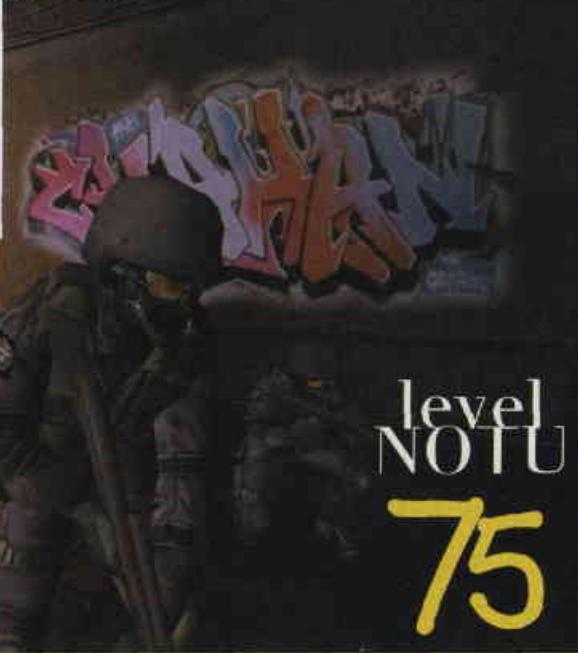
Jesuskane



Tür: Taktik Aksiyon Yapan: Ubisoft Milan Dağıtım: Ubisoft Minimum Sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD Önerilen Sistem: 1.3 GHz CPU, 512 MB RAM, 128-MB GFX Web: www.raven-shield.com İngilizce
gerektsiz: Normal

son'uç?

Artılar: Yeni multiplayer seçenekleri. **Eksiler:** Eski hatalara aynen devam. Yapay zeka can sıkıyor.



► Merhumu nasıl biliirdiniz?



► Bana bakma yavrımı önüne bak, gebererez simdi senin yüzünden!

Kısa Kısa

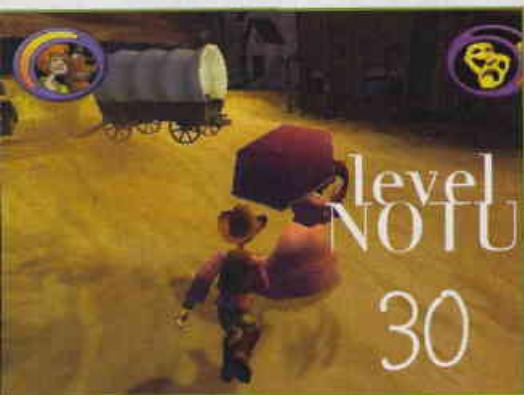
Kısa **Kısa** kulakçıklarını kesip Level adresine yollayan beş şanslı okurumuz bizden bir adet Mad Dog kazanacak.

Scooby Doo 2: Monsters Unleashed

Yapım THQ Dağıtım THQ Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

Didem yerini değiştirmezse bu ayki ilk oyunum Scooby Doo! (merhaba Didem) Do-layısıyla oyunu incelemeye başlamam işten bile değil sevgili okur yığını.

Scooby Doo adındaki filmden uyarlanan, çalınan çırılan, kapkaçlık yapılan, yerlerde yuvarlandırlan Scooby Doo'da filmdeki iki karakteri, Shaggy ve Scooby'yi



birlikte kontrol ediyorsunuz. Buradan Scooby Doo'nun bir aksiyon oyunu olduğu sonucunu çıkarabilenler aymazdır, şikşodur, firkateydir. Ekrandaki "Saçmalayan Tanrımlanamayan Cisim"lerden yukarıda aşagiyanan oyunun bir aksiyon oyunu olduğunu anlayanlara ise işinden çıkış evine giyen, taşkınlık yapmayan kişiler denir (parantez açayım).

Bu artırılan (?) yanında oyundaki karakter animasyonları toplamda beş, koparmada altı kareden oluşuyor. Shaggy'nin penguen gibi koşmasının nedeni de bundan başka bir şey değildir. Tekrar eden oyun yapısı ise sevdigimiz bir yapı değildir.

Sonuçta Scooby Doo'nun sıkıcı bir oyun olduğu yadsınamaz. Ayrıca bu oyunu asla oynamadığım, Sinan farketmesin diye de çizgi-roman gibi klavyemın arasına PES3 koyup çaktırmadan oynadığım inkâr edilemez. Ayrıca şu da var ki... Yokmuş. ☺

Bad Boys 2

Yapım Empire Interactive Dağıtım Empire Interactive Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB E. kartı



bildiğiniz oyunda bir rating sistemi var. Bu sistemle vurdugunuz adamlar, yaptığınız eylemler, fevri davranışlar ve Akatlard (?) puanlandırılıyor.

Ayrıca Bad Boys 2 bir aksiyon oyunu. Bu gizli bilginin ardından birkaç şeyi daha açıga çıkaracağım, çıkarmayacağım değil. Mesela oyunda "hızlı hedef alma" diye bir sistemin bulunduğu, bunun aslında gerksiz olduğunu, oyunu oynarken elimde sandviçimle uyguyakaldığımı, sandviçim yalnız kalmasın diye Sinan'ın onu yediğini yazabilirim. Ama ben bunu yapıyor muyum? Yapmıyorum tabii ki! Basın ve yayın ahlaklına, bir de şuradaki ağaca bağlı, evden işten eve giden, sonra evden de iş oradan da eve, evden de tekrar... Ha, ne diyordum. Basın ve yayın ahlaklına bağlı bir yazarım ben! Ser veririm sır vermem! Bir de şeyi soracaktım, ser ne ya? ☺

level NOTU 39

Didem yerini değiştirmezse bu ayk... Ha, neyse. Oyunu yazıyorum: Bad Boys 2, Will Smith ve Martin Lawrence'in baş rollerini paylaşamadığı, bunun için aralarında kavga ettikleri, Will Smith'in Martin Lawrence'a çelme taktiği ve Martin'in gere kapaklı bir yapım. Bu sayede oyunun incelemesine geçebilirim. Bir alt satırda geçeyim ki paragraf olsun, veya vazgeçtim, bu satırda devam edeceğim. Birinci kişi kamerası ve altıncı kişi videosu arasında geçiş yap-

Wildlife Park

Yapım NovaTrix Dağıtım Jowood Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı



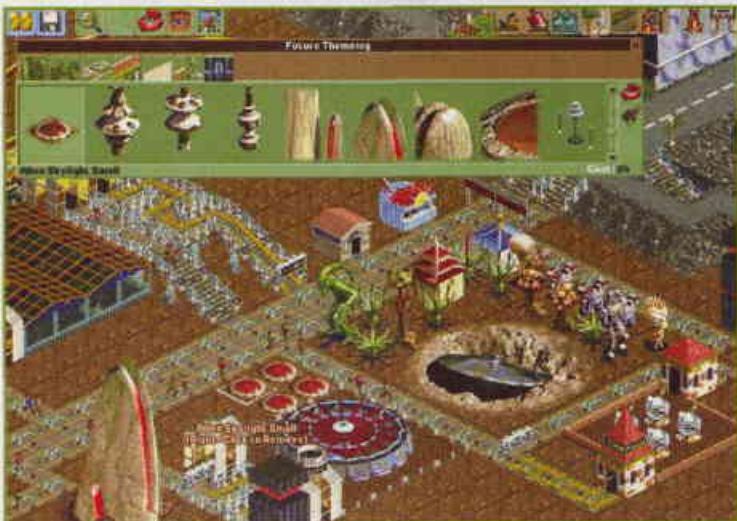
İsminden de anlaşılabileceği gibi **Wildlife Park** Orta Doğu'da yetişen bir kivi tipi. Kuzeni Time Twister'la benzerlikler taşıyan bu oyunun incelemesi ise vasati şu şekilde: Oyunda yapmanız gereken şey bir hayvanat bahçesi kurmak ve buraya penguen, zebra, solucan, sıvırısinek gibi hayvanlar ekmek. Bu noktadan sonrasında zigaretçiler parkınıza geliyor ve hayvanlara kabuklu yemiş atıyor. Bu kendini bilmez, patavatsız zi-yaretçilere çelme takip onların yerle yeksan olmalarını sağlamak için suç işleyen zigaretçiye sağ tıklayıp "pilonk!" ikonuna tıklıyorsunuz. Oyunun bundan sonrası kısmıyla "yap-islet-borçlan-devret-linç edil" sistemiyle devam ediyor. Yeri geliyor hayvanlarınız için yeni alanlar inşa ediyor, yeri geliyor karşıdaki pastaneden iki ekler, altı profiterol, yarı kilo kuru past... Ha karnım açtı! Yine. Bir şey isteyen var mı pastaneden ya? Berker? ("pastane" kelimesini duyuncu heyecanlan!!!) Burak? (Burak'ın serbest yazar olmasını hâlâ kabullenemeyip ofiste olmamasına rağmen ona bir şey isteyip istemediğini sor!!!) Sinan? Sinan??? (Fırat'a 26 profiterol borcunun olduğunu fark edip ilk uçakla yurt dışına kaç!!!) ☺



level NOTU 40

Roller Coaster Tycoon 2: Time Twister

Yapım: Chris Sawyer **Dağıtım:** Atari **Minimum Sistem:** 500 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı



Bu ayki bir diğer oyunum ise Roller Coaster Tycoon 2: Time Twister. Roller Coaster Tycoon'in eklentisi olan Time Twister'da şunlar var bunlar var, sonra da mırmir... Roaaaaaaah!!! Yeter be!!! Sıkıldım ya Tycoon'lardan!!! Yeter! Hatta hiç unutmam (?), geçen hafta eve gittim, babam dedi ki "Öğlüm oraya biraz Tycoon koydum, bakkal ekmek getirecek, gelince onları veriver". "Hi hi olur babacığım" dedim ben de kafamı sallayarak.

Sonuçta Roller Coaster Tycoon 2: Time Twister da tipik Tycoon davranışları sergileyen, saçma, tutarsız, dengesız, ispiyoncu bir oyun. Ne var ki Time Twister'i diğer Tycoon oyunlarından ayıran bir sunta var: Oyun; Karanlık Çağ ve Gelecek Çağ gibi farklı zaman



dilimlerinde geçiyor. Ayrıca şunu da fark ettim ki oyuna Jet-Pack adında yeni bir hız treni eklenmiş. Bunun dışında fark ettiğim bir şey daha var. Time Twister 14 yeni senaryo ve 140 yeni birim, parça, ağaç, bina, tren, kuş, ceylan, amip, alyuvar içeriyor. Dynamışta ise şunlar şunlar değişmiş: Ee, hmm, iiiii. Ya tamam, oynanışta değişiklik olmayabilir, ama bu Time Twister'in iyi bir oyun olmadığı anlamına gelmiyor; asosyal ve kepçe kulaklı bir oyun olduğu anlamına geliyor (toparlayamadım). ☺

level
NOTU 40

F/A-18: Operation Iraqi Freedom

Yapım: Strategy First **Dağıtım:** Strategy First
Minimum Sistem: 900 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Yillardır yıkamadığım bir havluşa sarıp cami avlusuna bırakmama rağmen bumerang gibi yeniden masama gelen F/A-18 Operation Iraqi Freedom isminden de anlayabileceğiniz gibi bir simülasyon. Benzerlerine oranla daha az tuş kullandığım F/A-18'in konusu ise son Irak işgali. Fakat oyun boyunca kullandığım tuş sayısı sadece (?) 105. Bu 105 tuşun yanında bir de; klavyenin dik durmasını sağlayan, açarken çatır! diye ses çıkan ve her defasında kırılacağı sandığım parçacıkları da kullandım ama bunu saymadım. Aslında oyunu oynamken bu parçacıkların yanında kasanın fanını da kullandım ama bunu da saymadım. Bu na rağmen diğer simülasyon oyunlarına oranla daha basit bir oynanışa sahip bir hamster F/A-18 Operation Iraqi Freedom.

Bunu itiraf etmek çok zor ancak, harita bulanık ve belirsiz olmasına karşın oyunun grafikleri ortalamayı geçiyor. Belki bu bir Kısa Kısa oyunu, belki hep kısa kalacak, ama onu dışlamayın, aranızda alın, "cicii ciciliii" diye sevin. Aksi halde topunuza kesmem işten bile değil (...) ☺

_Fırat Akyıldız

level
NOTU 48



The Sims™ BUSTIN' OUT™



Sim'ler Dışarı



Kabına sığmayan üç boyutlu Sim'ciklerimiz yaramazlık peşinde

Uzun ve soğuk.. Ama pek soğuk bir kış boyunca tıpkı kaldık evlerimize. Bu kış ülkemizde oyun oynamama oranlarında patlama olmadiysa bir daha da olmayacağındır. Birakın kafamızı şöyle bir camdan çıkarmayı, dışarı bakıp o kar yığınları ve sarkıtlarını görmek bıle diken diken etti tüylerimizi. Ama dünya bir kaç sefer daha döndü işte ve hepsi geçti gitti... Artık bahar zamanı! Üstümüze rahat bir şeyler giyip kendimizi sokaklara atmalı. Kir, park, tatil, eş ve hatta dost gezmeli...

Peki ya Sim'lerimiz? Ya o zavallı sanal şahsiyet parçaları. Bu garibanlarımız asırlar oldu daha evlerinden çıkamadı-

lar. Onların da sırası gelmedi mi? Türkçe'ye "Simler Firarda" diye çevirebileceğimiz The Sims: Bustin' Out ile artık onlar da soluğu dışında alabilecekler. Zaten bu yeni oyunun seride getirdiği en büyük yenilik Sim'leriminin dış dünyaya açılıyor olması. The Sims'in

PC versiyonu için çıkan ek paketleri ile Sim'ler şehir merkezi, tatil beldeyi gibi yerlere gidebilme şansına sahipti ama hiç bir zaman mahalledeki diğer evlere gidemiyorlardı.

Playstation 2 için çıkan The Sims'de ise hiç bir gere gitme şansları yoktu. İlk oyunda bulunan "Get a Life" modunun yerini alan "Bust Out" modu ile ilk defa bu şansa sahibiz.

Bu yeni mod aslında Get a Life'a oldukça benzeyen. Oyunu yine bir annesinin kızusu olarak başlıyoruz ve verilen görevleri yerine getirdikçe kariyerimizde ilerleyip mesleğinin bir numarası bir milyoner olarak oyunu bitiriyoruz. Ancak farklı olarak mahalledeki 10 ayrı mekanda istediğimiz gibi gezinip her mekandaki görevleri tamamlayarak yeni ev eşyalarını açabiliyoruz. Bu mekanlardan bazıları yeteneklerimizi geliştirmek için uygun bazıları da karakterimizin ruh halini düzeltmek için.

Ancak mekanların hepsine taşınma şansınız yok. Yani bazlarına sürekli gidip gelmeniz gerekiyor. Bu gidip gelme seans-

larında bize karakterimizin motorsiklet veya arabayla yol alış görüntüsü eşlik ediyor. Yükleme ekranın sıkılığını azaltması için konduğu her halinden belli olsa da bu asfalta bakarak ilerleyen karakter görüntüsü siz kısa sürede sıkıyor.

Vay hain hırsız!

Diğer yandan ortamda Malcolm Landgrabb isminde kleptoman bir manyak var. Arkadaşınız Mimi'nin (en azından ben oynarken böyle bir isim çıktı) babası olan Malcolm mahallede sürekli gezinip bir şeyler çalışıyor. Bu hırsızı durdurmak da görevlerimiz arasında. Görevler başta çok kolay olsa da zamanla daha zorlayıcı hale geliyor. Karşınıza ilk çıkan "iş bul", "birileriyle sohbet et" gibi görevler hayal kırıklığı yaratmasın. Ayrıca bu sefer görevlerinizin ne olduğu ve nasıl yapmanız gereğiyle ilgili oyun içinde bir dolu ipucu alıyzsunuz. Yani sürekli görevler penceresine girip çıkmaya gerek yok. Mesela anneniz size "Hadi gel bu yaşlı kadınla dans et" diyeysa bununla ilgili bir görev var ve annenizle dans edince bu görev de aradan çıkmış olacak demektir.

Elbette oyunun görevde dayalı bu modun yanında serbestçe oynadığınız "Free



level
NOTU 73

son'uç?

Artılar: Başka evleri ve mekanları gezebilme. Yeni eşya-
lar ve animasyonlar. **Eksiler:**
Çok ciddi bir yenilik yok.

"Play" modu da mevcut. Ama bu modda ev ev dolaşma şansınız yok. Oyunda tamamen yeni olan bir mod ise "Free Weekend". Bu online modda Sim'inizi arkadaşlarınızın evine yollayabiliyorsunuz. Sakın akliniza Sims Online gibi kalabalık bir ortam gelmesin. Sadece iki Playstation birbirine bağlanıyor ve iki Sim karşılıklı etkileşim kurabiliyor. Aslına bakarsanız bu oldukça eğlenceli. Tabii misafirliğe gidecek bir arkadaş bulursanız.

Free Weekend moduna benzer ama daha az zahmetli bir yöntem ise Sim'inizi hafıza kartı ile taşımak. Bir arkadaşınıza hafıza kartınızı giđip kendi Sim'inizi onun evine veya onunkini sizin evinizde yükleyebiliyorsunuz. Bu ufak tefek çok oyuncu modları keyifli olmasının yanı sıra yeni objelerinde açılmasını sağlıyor.

Değişen değişmeyen

Bunların haricinde Bustin' Out'un getirdiği radikal bir yenilik yok. İki eşya modellemesindeki düzeltmeler haricinde grafikler hemen hemen aynı. Hala aynı 3D hoş grafikler. Bugüne kadar Playstation 2 versiyonun grafiğin konusunda PC versiyonuna olan üstünlüğü açtı. Ama Sims 2'nin çıkışıyla PS 2 oyuncuları grafiklere burun kıvırmaya başlarsa şaşırılmamak gereklidir. Zaten Bustin' Out için de kare atlama ve grafik hatalarına da sık sık rastlıyoruz. Bu nedenle sira Xbox versiyonun çok daha pürüzsüz grafiklere sahip olduğu söylüyor.

Oyunda sesler tamamen aynı. Sim'ler ebebek gübelek dillerinin ahengini hiç bozmuyor. Geri plan

müziği yok olsa da. Ancak evinize bir müzik seti alırsanız istediğiniz müziği çalabiliyorsunuz. Üstelik müzikler PC versiyonun tersine farklı türlerde bilindik modern parçalardan oluşuyor. Ayrıca şarkı değişiriliyorsunuz. Üstelik Sim'leriniz çaldığınız müziğten hiç sıkılmıyor. Mesela yaşlı ve fazlaıyla sıkıcı bir aile yaratıp mutfapta Metal dinlettığınız zaman bile hep birlikte dansmeye başlayabiliyorlar.

Karakterinizin yapabildiklerinde ve bunları yaparken gördüğümüz animasyonlarda da yenilikler var. Mesela artık el kol hareketi (ne denli ayıp) yapabiliyoruz. Hatta oyunun başında zorla yaptırımları görelim diye. Elbette oyunda yeni bir dolu eşya olduğunu söylemeye gerek yok. Zaten Maxis'de ev eşyası tasarımcı için ayrı bir ekip olmalı. Üstelik bu eşyalardan bazıları PC versiyonlarında bile yok. Ayrıca karakterimize giydirebileceğimiz daha fazla kıyafet var. Ama karakter tipi özelliklerinde bir değişiklik yok. Hala orta yaşı veya yaşlı bir karakter yaratmak zor ve ne kadar uğraşsanız uğraşın Sim'leriniz tipsiz çıkıyor.

Oynamış konusunda Bustin' Out'un getirdiği bir değişiklik yok. Kontroller hala aynı. Sağ analog kameraları sol analog ise hedefimizi oynatıyor, D-Pad tuşları ile karakterinizi özelliğini görüyorsunuz, L2 ve R2 karakter değiştirirken R1 oyunu hızlandırıyor. Zaten fazlasıyla rahat olduğundan kontrollerin değişmesi iyi. Ama aynı şeyi bina yapımı için söylemeyeceğim. Özellikle duvarları ör-



mek zahmetli. En azından inşa penceresinde hedefin hareket hızını düşerseler işler kolaylaşabilirmiş.

Firara katılmalı mı?

Bana sorarsanız The Sims: Bustin' Out klasik bir Maxis görev paketi. Ne aman eksik kalmış almayın bunu diyebiliriz ne de oyunu bambaşka bir hale sokuyor koşun, edinin diyebiliriz. Eğer Sims çılgınlığına yeni buluşyorsanız The Sims'den çok daha iyi olan Bustin' Out'u edinmek daha anlamlı. Zaten Sims batağına saplanmışsanız bu oyunu kaçırın isteyeceğinizi sanmam. Ama Sims'i oynadım, ayılıp bayılmadım hevesim kaçınca bıraktım diyorsanız açıkçası Bustin' Out siz oyna geri döndürecek kadar yenilige sahip değil. ☺

Tuğbek Ölek



Champions of Norrath: Şampiyonlara ihtiyacımız var! Realms of EverQuest

Dark Alliance motoru sayesinde EverQuest konsollarda

Bundan yaklaşık bir asır önce PC'lerimizi işgal eden Diablo ile yeniden Diablo'nun peşine düşmüştük. Internet üzerinden Diablo'yu sayısız kez öldürdüğümüz için Blizzard sınırlendi ve Uber Diablo'yu oyuna ekledi. Konunun git gide Diablo 2 incelemesine dönüştüğü şu sıralarda Champions of Norrath'den bahsetmek gerekiyor. Aslında konumuz şu: Neden her yeni çıkan Hack'n'Slash Diablo'ya benzemeye çalışıyor? Diablo kaç yıl öncenin oyunu, ama gelin görün ki piyasada Sacred, Baldur's Gate: Dark Alliance II, Blade & Sword ve Champions of Norrath gibi bir çok Diablo benzeri oyun türemiş durumda. Üstelik çoğu bir yenilik getirmeyi düşünmeden aynen kopya olma yolunda çok iyi ilerlemiştir. Champions of Norrath neyse ki EverQuest dünyasının izlerini taşıyor da biraz rahatlıyoruz.

Yine Orc'lar saldırıyor efendim!

Fantezi dünyası şu Orc'lardan ve Goblin'lerden çektiği kadar başka bir şeyleden çekmemiştir. EverQuest dünyasında da olup biten yine kötü güçlerin dünyayı yok edecek olması ve bunu durduracak bir takım şampiyonların gerektiği.

Oyuna yeni bir karakter yaratarak başlıyoruz. Size beş farklı ırk sunuluyor ve buna bağlı olarak da beş adet sınıf var. Wood Elf'ler izci, Barbarian'lar savaşçı, Eruditeler büyüğücü, High Elf'ler Cleric, Dark Elf'lerse gölgé şövalyesi olabiliyor. "Ben Barbarian Wizard isterim!" diye çıkışırısanız, isyanınızla kalırsınız, çünkü sınıflar ve ırklar birbirine bağlı. Her ırk kendine göre bazı yönlerde başarılı, bazı yönlerden de gayet kabiliyetsız. Bir büyüğüyü ufak bir goblin iki-üç vuruşta öldürebiliyor. Barbarian herkesi delip geçebiliyor, ama iş büyüğe geldi mi kafası çalışmıyor. Örnekler böyle sürüp gider...

Binlerce kılıç, milyonlarca eşya...

Irkırmızı seçip, karakterimize puanlarını da verdikten sonra ilk görevimizi alıyoruz. Görevimiz çevredekı Goblin'leri ortadan kaldırmak. Peki daha sonra ne oluyor? Aslına bakarsanız görevler isim olarak değişse de, yapı olarak pek değişmiyor. Amaç hep aynı: Önune geleni ortadan kaldır.

Seçtiğiniz karaktere göre dövüş stiliniz farklılık gösterecek. High Elf, Dark Elf ve Barbarian genelde yakın dövüşüyor. İlerleyen seviyelerde High ve Dark Elf uzak savaşta da ustalaşa da, Barbarian sadece kaslarını kullanabiliyor. Wood Elf ve Eru-



dite'da ise durum farklı. Eğer bu karakterlerle yakın dövüşe girerseniz, sağ çıkmak için bayağı şansa ihtiyacınız olacak.

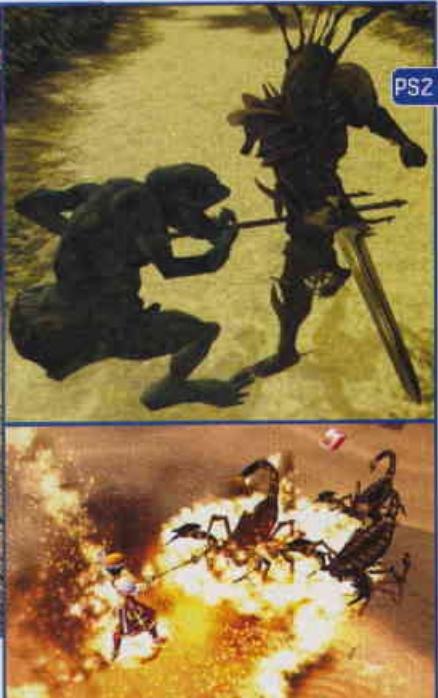
Savaşıkça gelişen karakterlerimiz, her seviye atladıklarında özelliklerine eklemeğin üstere +1 puan kazanıyorlar. Karakterinizi nasıl geliştirmek istediğiniz yönünde kullanacağınız bu 1 puanı iyi değerlendirmenizi öneririm, çünkü ilerleyen bölgelerde seviye atlamak o kadar da kolay değil. Seviye atladiça kazanacağınız bir diğer şirin özellik de yetenek ağacınızda yetenekleri kazanmanızı yarayan puanlar. Yetenek

ağacı Diablo'dakinin aynısı. İki farklı başlangıcı olan bu ağaçta, karakterinize büyük gücünden, silah gücüne veya aura'lara kadar birçok alandan yeni yetenekler ekleyebiliyorsunuz.

Sadece saldırmakla olmaz

Champions of Norrath'de sadece saldırırsanız, o kan kırmızınızı enerji çizginizin aniden soluklaşıp griye kaydığını görürsünüz. R1 tuşuyla gard almayı ihmal etmemeniz gerekiyor. Gard hem sizin yaşama bağlıyor, hem de elinizdeki kalkana bir görev yükliyor. Ayrıca bazı Boss düşmanları yenmenin neredeyse

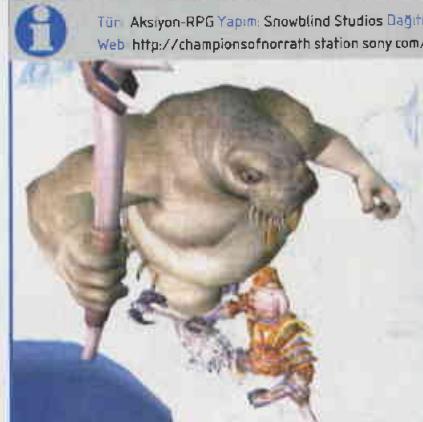




son'uç?

Açılık: Farklı isimde birçok görev. Yüzlerce eşya. Uzun oyun süresi. Çok kişili oyun desteği. **Eksiklik:** Tek kişilik oyundaki zorluklar. Kayıt sistemi. Yalnız oynayınca sıkıcı oyun yapısı.

Tür: Aksiyon-RPG Yapım: Snowblind Studios Dağıtım: Sony Online Entertainment Desteklenen: 4 oyuncu, Dual Shock, Multitap
Web: <http://championsofnorrath.station.sony.com/> İngilizce Gerekliliği: Yok



tek yolu gard alarak açıklarını yakalamak.

Ve sıra geliyor oyunun çok kişili kısmına. Eğer PS2'nizi nete bağlayacak imkanınız yoksa, bir multitap yardımıyla aynı ekranda dört kişiye kadar yaratık avlayabiliyorsunuz. Buradaki mantık Diablo'dakiyle aynı. Her öldürdüğü gün yüzünden yaratıktan belirli bir tecrübe puanı kazanılıyor ve bu o yaratığa saldıran grup elemanları tarafından paylaşıyor. Boss'larda ise kim son darbeyi indirirse, o kişi biraz daha fazla tecrübe puanı kazanıyor. Ortalığa saçılan eşyaları da paylaşıyorsunuz (veya online oynuyorsanız kapışıyorsunuz).

Bu üstüme uymadı

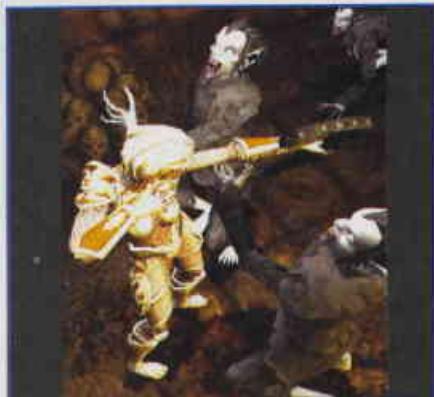
Oyunda o kadar farklı eşyalar bulacaksınız ki, bir süre sonra artık yerde gördüklerinizi toplamak istemeyeceksiniz. Zaten ruined, cracked, worn başlığıyla gelen ürünlerden direkt olarak uzak durmanız öneririm. Bunlar işe yaramaz eşyalar sınıfında. Bulduğunuz eşyaların çoğu

nu onlara ulaştığınız an kullanabiliyorsunuz, fakat bazıları da var ki belirli bir seviyeye gelmeden giymeniz mümkün olmuyor. Elinizdeki ihraç fazlası mallardan kurtulmak içinse, en yakındaki satış uzmanına ulaşır (Gate Scroll'larınızyi iyi kullanın) beğenmediğiniz eşyaları ona satmalısınız. Her daim yanınızda bulunması gereken sağlık ve mana iksirlerini de buradan temin etmeye unutmayın, ama açık öğretim dersine dönen bu anlatımı hemen unutmayın.

Grafiklerden bahsetmek gereklirken, ben bu konuya es geçip canımı sıkın söyleyeceğim (grafiklerde sorun yok bu arada). Champions of Norrath'in en sinir bozan yönü tek kişilik oyun için hayli zor olması. Üstelik öldüğünüz zaman, eğer yakın bir zamanda kayıt etmediyseniz, o anki bölümün en başına yollanıyorsunuz. Bunun yanında karakter yeteneklerinde orijinal pek bir şey yok. Yani Diablo'ya ve bu türdeki oyularla alışıksanız, sizi burada bekleyen ekstra bir yenilik yok. Son ve

belki de en önemli sorun da oyunun ilerlerken gelişmemesi, sig kalması ve bir noktadan sonra siz çekerken yenilikler getirememesi. Çok kişili oyular yaratık avlama adına çok iyi bir iş çıkarıyor olabilir, ama tek kişilik oyunun ömrü pek yok. Bu ugarıları göz önünde bulundurarak hala bu oyuna para vermeyi düşünüyorsanız, bence yanınızda bir-iki arkadaş da bulundurmayı unutmayın. ☺

Tuna Şentuna



level
NOTU 77

Kendi silahını kendin yarat

Oyun boyunca birçok farklı soketli eşya bulacaksınız. Silahlar, zırhlar, eldivenler ve dahası. Bunların bazlarında çeşitli soketler olacak. En fazla dört soket içeren bu eşyalara, çeşitli yaratıklardan düşen, çeşitli parçaları takabiliyoruz. Böylece silahımız veya zırhımız daha da güçleniyor. Mesela bir Soul Gem'in Flawless versiyonunu (Diablo?) bulup, bunu silahınıza takarsanız, sağlığınız 75 puan artıyor. Bir vampiri ortadan kaldırıp, "Edged" versiyonundan bir Vampire Fang elde ederseniz, bu sefer mana'niza 75 puan ekliyorsunuz. Her yaratıcı dikkatlice yok edin, arta kalanları silahınıza takmadan önce dikkatlice inceleyin.

Artık yalnız değilsiniz

Onimusha 3 Demon Siege



Bir kez daha Onimusha dünyasında ava çıkıyoruz

Capcom'un yaptığı oyunlar inceleinken, önce geçmiş bir dönüp geçti ve bu yeni oyunun Resident Evil'la alakası olup olmadığını bakiyor (Onimusha 3 hala Resident Evil'in oynanışından kopamamış). Daha sonra, eğer oyun bir serinin parçası ise, önceki oyunlarla bağlı irdelenir (Onimusha 3, tam olarak değilse bile Onimusha Warlords'un devam niteliğinde). Son olarak da Capcom'un gidişatı üzerine yorum yapılır ve konu orada kapatılır.

Ya Jacques da olmasaydı

2 ay önce geniş bir ilk bakışını yaptığımız Onimusha 3 sonunda karşımıza. Artık o inanılmaz açılış demosunu Surround ses kalitesinde izleyip, keyiften şaşkınlığa doğru bir

kez daha süzülebiliyoruz. Neydi konu diyeceksiniz, ben de hemen açıklayacağım.

Nobunaga'nın Onimusha Warlords'dan beri sürdürdüğü terör, Onimusha 3'de de karşımıza çıkarıyor. Samanosuke Nobunaga'yı tam ortadan kaldırılmaya hazırlarken, bir zaman boyutu onu 2004'ün Paris'e işinliyor. Bu sırada Paris'i Nobunaga'nın garip yaratıklarının istila ettiği de gözümüzden kaçmıyor. Samanosuke kendisini Paris'te bulduğu sırada, Fransız polis kuvvetleri nin bir üyesi olan Jacques Blanc da kendini 1582 yılının Japonya'sında bulur. İkişinin de ortak tek bir amacı vardır: Nobunaga'nın teröründen son vermek ve kendi zamanlarına geri dönebilmek.

Eski tas, eski Onimusha

Şunu peşin peşin belirtmeliyim, Onimusha 3 aslında yeni bir oyun değil. Onimusha Warlords ve Onimusha: Samurai's Destiny'nin "geliştirilmiş" bir versiyonu. Kontrollere bakalmak, kare ile saldırmak, R1 ile bir nevi hedefe kilitlenme hareketi yapıyor, üçgen ile özel gücümüzü kullanıyoruz. Silahlarımız yine üç adet ve yine üç seviye yükseltilebiliyorlar. Aynı şekilde zırhınızın ve ruh gücü toplayan eldiveninizin de yükseltilmesi mümkün. Bunu yapmak için her öldürdüğünüz yaratıkta fırlayan ruh toplannı eldiveninizle geçirmelisiniz. 4 farklı ruh enerjisi bulunuyor. Pembe olanlar biraz önce bahsettiğim silah, zırh yükseltmelerini yapmanız için gerekli enerji sağlıyor. Mavi olanlar özel gücünü kullanmanız için gereklidir. Sarı enerji toplan enerjinizi toparlıyor ve nispeten daha büyük ve daha mora yakın olanlara Onimusha formuna geçmenizi kolaylaştırıyor.

Bir orada, bir burada...

Onimusha 3'de dikkat edilmesi gereken dört karakter bulunuyor. Samanosuke, Jacques, Ako ve Michelle. Ako sizin yardımcı periniz. Jacques ve Samanosuke arasındaki geçiş onun sahibindeyesinde yapıyorsunuz. Michelle de Jacques'in iş arkadaşı (bence bundan fazlası var ama). Samanosuke ve Jacques arasındaki geçiş oyunun başlarında hikayeyini ilerletmeye göre gerçekleşiyor. Ne zaman ki mor bir boyut ka-

Onimusha 3'de ne farklı?

Mesela hatırlıyorum da, oyunun çıkışına bir hayli süre varken Capcom her mekanın artık tamamıyla üç boyutlu olacakından bahsetmişti. Demon Siege'de hala önceden hazırlanmış mekanlara giriyor, parçalanabilir veya toplanabilir eşyaları arasında fark edebiliyoruz. Silah yapısı ve ruh enerjisi tipleri yine aynı. Yeni düşmanlarımız var, ama eskileri de üstünüzde saldırırken görmek mümkün. Onimusha 3'deki Onimusha formu aynen burada da görülmüyor. Kombo sistemi, kamera açları, ok tipleri, Samanosuke'nin hareketleri de aynen aktarılmış. Ufak mini oyunlar, gizli savaş bölümlerine ulaşım yine hatırladığınız yerlerde. Değişik olan ne var o zaman? Bunun yanıtı Jacques Blanc'tan öteye geçemiyor maalesef. Jacques ve Samanosuke arasında geçiş imkanı ve Jacques'a ait silahlar da olmasa, bu oyunu niye oynardık, bileyimiyorum (yanı!...)



pisi buluyorsunuz, o zaman hem karakterler arasında istediğiniz zaman geçiş yapabiliyor, hem de eşyaları transfer edebiliyorsunuz. Neredeyse bulduğunuz her eşyayı birbirinize yollamanız mümkün. Tabii bunu zevk için yapmayıacsınız. Samanosuke'nin bulunduğu bir eşya Jacques'in o kapıyı açması için gerekli olabiliyor veya Jacques'in 1582 yılında dikeye bir ağaç, Samanosuke'nin 2004 yılında yüksek surlardan aşağı inmesini sağlayan kocaman bir ağaçta dönüşebiliyor. Peki ya Michelle? Michelle, Jacques'in saf dışı edildiği birkaç yerde kontrolünüzü geçiyor. İşte tam bu sırada oyun bir Dino Crisis'a kayıyor, bir Resident Evil'a. Eğer Samanosuke veya Jacques ile Resident Evil oynanışını hissetmediyseniz,



Gong sesiyle gelen cüce

Bir kapayı açtinız ve o dar mekanda hiçbir şey olmadığını gördünüz. Geri dönüp çekmeye hazırlandığınızda, eğer bir gong sesi duyarsanız gizli savaş bölümünü bulduğunuz demektir. Baş aşağı duran cüceyle konuşukan sonra çeşitli alanlarda birçok yaratıkla karşılaşacaksınız. Her alanda belirli sayıda düşman bulunuyor olacak ve onları yok ettiğinizde bulunduğu alanın göre değişik renklerde boyut kapıları açılacak. Bu boyut kapılarıyla da farklı alanlara ışınanın, farklı ve daha güçlü düşmanlarla mücadele edeceksiniz. Buradan kazanacağınız ödüller arasında, silahlarınızı güçlendirmek için bir dolu ruh gücü, çeşitli sandıklardan çıkacak eşyalar ve daha büyük bir ana ödül bulunuyor.

Michelle'ı bunu gayet başarılı bir şekilde size sunacaktır. Neyse ki Michelle ile öldürdüğünüz düşmanların ruh enerjisini asıl karakterlerinize aktarabiliyorsunuz.

Bir balyoz veya balta

Her iki karakterin de birbirinden farklı silahları bulunuyor. Samanosuke sırasıyla çift kılıç, tek, uzun bir kılıç ve güçlü bir balta kullanıyor. Jacques ise ateş gücünü kullanan bir kılıç, elektrik gücünü kullanan mızrak cinsinden bir silah ve buz gücüne sahip.



Çok güçlü bir balyozu kontrol edebiliyor. Jacques'ı, Samanosuke'den ayıran en büyük oynamış farklılığı da bu silahlar zaten. Jacques'in silahları aynı Soul Calibur'daki Ivy gibi kurbağa dönüşebiliyor. Böylece R1 tuşu yardımıyla enerji toplayarak çoğu düşmanı kurbacınızı yakalayıp, fırlatabiliyorsunuz. Özellikle yavaş ama güçlü yaratıkları bu yöntemle yok etmenizi öneririm.

Dynamis kısmı bu kadardı. Bitirirken grafiklerden de biraz bahsetmek gerekiyor. Görüntülerde gözü çarpan bir yenilenme veya mükemmellik görmek zor, fakat efektlere daha bir parlaklık, daha bir anime havasında.

Demon Siege neyse ki hala önceki Onimushalar kadar zevkli. Biraz daha aksiyona yönelmesiyle de pek oylanmadan ilerleyebiliyorsunuz. 12 saatlik oyun ömrü var anlayacağınız. Çok farklı bir şey beklemeden yine Onimusha dünyasına dönmek istiyorsanız, Demon Siege mükemmel bir seçim olacaktır.

Tuna Şentuna

sonuç?

Artılar: Eğlence hala burada. Dengeli oyun yapısı. Jacques ile gelen farklı oynanış. **Eksiler:** Oyun süresi hala kısa. Çok az yenilik var. Düşman çeşidi sınırlı. Silahlar yetetsiz.

level NOTU 80



Yalnız değilsin!

Resident Evil Outbreak

Yok mu şu virüse bir çare?

Resident Evil'dan sadece Capcom değil birçok yapımcı ve yayıncı kazanç sağladı. RE'dan sonra "korku oyunu" adı altında yılda onlarca RE taklidi çıkmaya başlandı. Bu da geçen zamanda Resident Evil'dan çok benzerlerinin veya taklitlerinin adını duymamıza neden oldu. Ne var ki Capcom yeni RE oyununu çıkarmakta çok fazla gecikmedi. Yeni oyunun adıysa Outbreak.

T-virus, her yerde...

Outbreak'in konusu diğer RE'lardan farklı değil. Kısaca, "T-virus" kapmış Racoon City sakinlerinden, yanı sakin zombilerden (!) kaçmaya çalışığınız. Oyunun tek kişilik senaryosunda diğer RE oyuncularıyla direk bağlantılar yok. Outbreak bambaşka, yepyeni bir oyun.

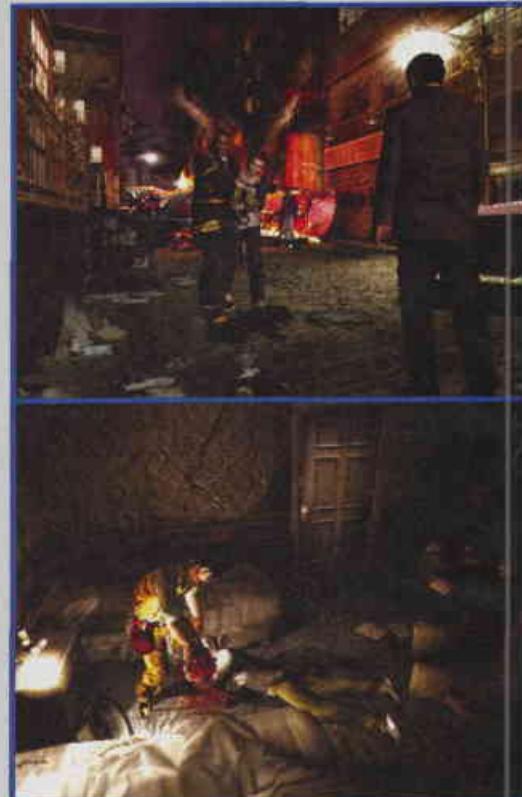
Single, Network ve Collection ana ekrandaki seçenekler. Tahmin edeceğiniz gibi Single, oyunun tek kişilik, senaryo doğrultusunda ilerleyen modu. Bu noktada değişen çok fazla şey yok. Yine durmaksızın karşısına çıkan zombilerle başa çıkmaya çalışıyo, koridorlarda dolaşıyor, ilerlemek için basit -çögünlükla sıkıcı- bulmacalar çözüyor ve anahtar bulup birbirinin aynısı kapıları açıyo. Klasik RE oynanışının dışına çıkmamış anlayacağınız, ancak oyuna renk katan birçok ayrıntı da yok değil, var.

Gelelim Network'e... Outbreak'i diğer RE oyularından ayıran asıl özellik online desteği.

Outbreak'le online olarak oynanabilen ilk RE oyunu. Online olarak oynarken, tek kişilik oyun-daki takım arkadaşınızı bir başka oyuncu kontrol ediyor. Yani oyunun online modundaki tema tek kişilik oyundan farklı değil: Takım oyunu.

Ancak her zaman birlikte hareket etmek zorunda da değilsiniz. Online oyunda sesli sohbet veya klavye desteği yok. Bunun yerine; "Evet", "Hayır", "Yardım et", "Şu yoldan...", "Hayır buradan!", "Ha al o zaman, çat!!! (sinirlenip levyeyle takım arkadaşının kafasına vur!) gibi basit kelimeler veya komutlar kullanabiliyorsunuz.

Collection da diğer RE oyularında olmayan yeni bir seçenek. Buradan tek kişilik oyunda topladığınız



puanlarla; resimler, sesler, kısa filmler ve giysiler satın alabiliyorsunuz. Collection oyunun yeniden oynanmasını sağlamak için yapılmış bir yenilik. Ancak ilgi çekici olmadığı kesin.

Racoon şehri...

Oyun J'nin barında bir zombi saldırısıyla başlıyor. Daha sonra Umbrella Corp, araştırma laboratuarları, istilâ edilmiş hastaneler ve yan an oteller gibi birçok yerden geçip bu lânet olaşı (çok kızdır zombilere) Racoon şehrinde kaçmaya çalışığınız. Tek kişilik modda ilk dikkat çeken şey seçilebilir yeni karakterler. Artık oyunda sadece iki kişi yok. Her senaryoda (senaryolar seçilebiliyor) sekiz farklı Racoon şehri yurttaşından birini seçebilme şansına

sahipsiniz. David, Kevin, Cindy, Yoko, Mark, Alyssa ve diğerleri... Ve karakterlerin yetenekleri ve yapabildikleri birbirlerinden farklı. Mesela David araçları birleştirerek yeni silahlar yapabiliyor, bir polis memuru olan Kevin oyunca bir silahla başlıyor, Cindy arkadaşlarını iyileştirebiliyor, Yoko yanında fazla eşya taşıyabiliyor ve gazeteci olan Alyssa normalde açılmayan bazı kapıların kilitlerini açabiliyor. Seçebileceğiniz fazla sayıda karakterin olması ve bunların birbirlerinden ayrılması oyunun sıkıcılığını biraz olsun azaltmış.

Outbreak'te online modda olduğu gibi tek kişilik oyunda da ağırlık takım oyununda. Bu da eski RE oyunilarındaki yalnızlık hissini ortadan kaldırıyor. Takım arkadaşlarınız etkileşime girebiliyorsunuz. Mesela yanınızda arkadaşınızdan silah isteyebiliyorsunuz. Veya zor durumda kaldığınızda takım arkadaşınız size yardım ediyor. Aynı şekilde siz de ona yardım edin, kavga etmeyin, oyuncaklarınızı kardeşlerinizle paylaşın evlədim. Kapıya da "Kim o?" demeden açmayı e mi? Heh, aferin.

Bunun dışında oyun artık daha fazla panik yapmanızı ve daha fazla kaçmanızı gerektiriyor. Bunun içinde ufak tefek detaylar var oyunda. Mesela normal silah olarak da kullanabileğiniz civi silahıyla kapıları sağlamlaştırabiliyorsunuz. Bu, kısa süreliğine de olsa zombilerin içeriye girmesini engelliyor. Tabii bu "kısa süre"yi kaçarak değerlendirmeniz gerekiyor.

Ve silahlar.. Silah konusunda Outbreak tam bir devrim yaratıyor. Artık ateşli silahlar dışında da kullanabileğiniz çok fazla silah ve araç var oyunda. Örneğin yerde bulduğunuz bir boru veya süpürgeyi zombilere karşı kullanabilirsiniz. İlginç olan şeyse bu tip aletlerin kullandıkça hasar alması. Mesela her vrouşunuzda boru biraz

Son'uç?

Artılar: Eğlence hala burada. Dengeli oyun yapısı. Jacques ile gelen farklı oynanış. **Eksiler:** Oyun süresi hala kısa. Çok az yenilik var. Düşman çeşidi sınırlı. Silahlar yetersiz.



Tür: Aksiyon Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Desteklenen: Dual Shock online oyun Web: www.capcom.com İngilizce Gereksinimi: Az

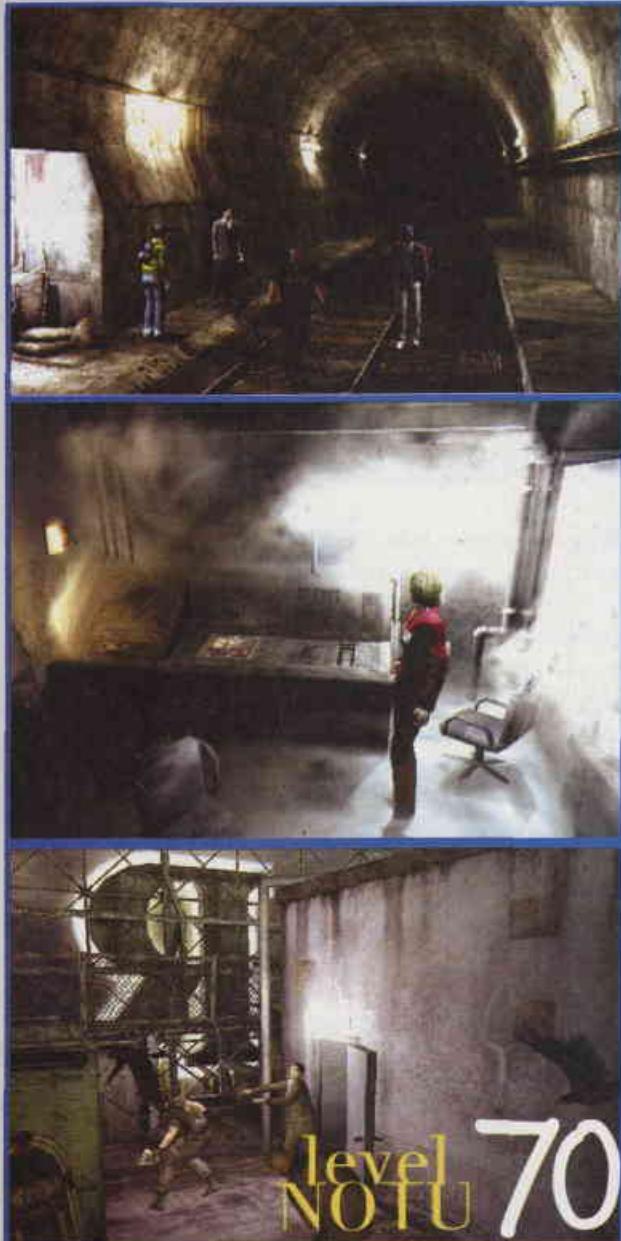
daha eğriliyor. Ve bu sadece iki aşamalı basit bir efekt değil. En az beş-altı defa eğrilebiliyor ve sonunda bumerang şeklini alınca elinizden atıyorsunuz. Süpürgeye biraz daha dayanıksız. Önce ucu kırılıyor, sonra da yarısı elinizde kalıyor. Konu silahlardan açılmışken devam edelim. Inventory ekranında da oyuna etki eden bir değişiklik var. Diğer RE oyunilarında olduğu gibi inventory'ye girdiğinizde oyun durmuyor bu kez. Şeffaf bir menü çıkıyor karşınıza ve arka planda oyun devam ediyor. Oyunun hızını ve dinamizmini azaltmaması açısından iyi bir yenilik. Ancak Capcom'un hâlâ bu ağır inventory sistemini kullanmakta ısrar etmesini anlayamıyorum.

Klasik sabit kameralı RE da geride bırakılanlar arasında yer alıyor. Çoğu yerde kamera oyuncuya takip ediyor. Bu da oyuna ayrı bir heyecan katmış. Bu arada, bir odadan diğerine geçerken uyumayı ihmal etmeyin. Çünkü yükleme süreleri çok uzun. Devamlı oda değiştirdiğiniz için de bu es geçilemeyecek, oyunun puanına etki edecek bir sorun.

Oyun grafik açısından şimdiden klasik yapılmış RE oyuni içinde en iyisi. Karakter modellemeleri ve animasyonları çok başarılı. Bunun dışında ortamlar da gerimli atmosferi en iyi şekilde yansıtıyor. Müzikler de fena sayılmaz.

Buralar bana dar gelir...

Outbreak, birkaç "kestirme"nin dışında klasik RE-5 (!) otogolundan çıkmayan; hâlâ anahtar bulup bulmacalar çözüp zombileri vurdugunuz bir oyun. Fazla silah seçeneğinizin olması, seçilebilir fazla sayıda karakterin olması ve bunların birbirlerinden farklı olması oyunun avantajları arasında sayılabilir. Tabii bir de online desteği... Fakat bunlar köklü ve oyunu değiştiren yenilikler değil. Yillardır devam eden bir seride



daha garatıcı ve daha şaşırtıcı yenilikler olabilir. Bu sayede en azından ilk RE'dan çok da farkı olmayan bir oyunla karşılaşmadık. Buna rağmen RE fanatiklerine bu oyunu tavsiye edebilirim. Ama Capcom da az Core Design değil hanı!!! ☺

Fırat Akyıldız



R-Type Final

Az kalsın seni de unutuyorduk!

Shoot'em up'ın laneti aramızda dolaşıyor...

İlk oyun türlerinden biridir shoot'em up. Aynı zamanda Atari 2600 ve oyun salonlarının da vazgeçilmezlerinden biridir. Bu oyunları o zaman için bu kadar ilgi çekici yapan basit olmalarıydı belki de. River Raid'i hatırlayın. Bu kadar basit bir oyunu nasıl da saatlerce, günlerce sıkılmadan oynadınız? Peki ne oldu da unutuldu River Raid, nasıl oldu da unutuldu shoot'em up'lar? Neden artık hiç yapılmıyor? Eğer bunun nedeni gelişen teknolojiyse, yeni ve karmaşık 3D oyunların daha çok satmasıysa, ben yokum bu yolda.

Son R-Type

Sadece River Raid değildi bu türe damgasını vuran tek oyun. R-Type, belki de bu türde yapılmış en iyi oyun

olarak akıllarda kaldı. Özellikle Amiga zamanında parlayan R-Type'i hiçbir shoot'em up fanatığının unutabildiğini sanmıyorum. Bu çapta bir oyunun yeni versiyonunun yapılması da kaçınılmazdı. PS2'de yeni bir R-Type için en uygun platform.

R-Type Final bir shoot'em up oyunu için kapsamlı sayılabilir. Oyunda normal modun dışındaki tek mod "Vs. AI". Oyunu başlamanadan önce Tutorial bölümünden uğrarsanız işiniz kolaylaşır, çünkü belirli yerlerde yardımına ihtiyacınız olabilir. Normal mod klasik R-Type'tan farksız. Geminizi seçip oyna başlıgorsunuz ve sırasıyla bölümleri geçmeye çalışıgorsunuz. Ancak seçtiğiniz geminin ayarlarını değiştirebilmenize de olanak tanınmış.

Geminizin rengini değiştirebiliyor veya kullanacağınız roketi seçebiliyorsunuz. İlk başta yalnızca üç gemi seçebilme şansına sahipsiniz, ama daha sonra yelpaze genişliyor ve yeni gemiler de kullanabiliyorsunuz. Bunu nasıl yapacağınızı gelince... Bölüm içinde vurdugunuz düşman gemilerinden bazılarını kayıt ettikten son-

ra kullanabiliyorsunuz. Bunun için devasa bir müzeye sahipsiniz. Vurdugunuz gemileri bu müzede görüp inceleyebiliyor ve daha sonra seçilebilir gemiler listesine ekleyebiliyorsunuz. Belirli aralıklarla geminizi değiştirebiliyor olmanız oyundan sıkılmanızı biraz olsun engelliyor.

Vs. AI moduya oldukça ilginç. Bu sistemi Virtua Fighter'daki yapay zekâ geliştirme moduna benzetebiliriz. Vs. AI aynı bir dövüş oyunu mantığıyla işliyor. Ancak burada kontrol sizde değil. Geminizi seçip ayarlarını yaptıktan sonra karşısındaki gemiyle savaşıyorsunuz (yapay zekâya karşı). Savaşa girmeden önce geminizin hangi sıklıkta roket atacağı, hangi sıklıkta geri çekileceği gibi kararları siz belirliyorsunuz. Yani Vs. AI diğer bir anlamda oyunun menajerlik modu. Bu modda ayrıca Championship seçenekleriyle şampiyona da yapabiliyorsunuz.

level NOTU 75





son'uç?

Artılar: İlginç modlar, gemi değiştirebilme ve "edit" edebilme olanağı, nostaljik oynanış. **Eksiler:** Fazlaıyla monoton oyun yapısı, karışık ve yorucu grafikler.



Türk Shoot'em Up/Aksiyon Yapımı İran Software Dergisi: Eidos Interactive/Metro 2033 Oyunları: Dual Shock
Web: www.metro3d.co.uk İngilizce genelgenimiz: Hic

Oyunda beş ayrı zorluk derecesi bulunuyor: Baby, Kids, Human, Bydo ve R-Typer. Zorluk derecelerini seçerken umursamaz tavırlarla Sinan'a "Baby'yi seçeyim ya, ehe, ehe" demiştim, Sinan da "... demisti. Ama Bydo modunu açıp iki dakikada darmadağın olduktan sonra Baby moduna dönmek zorunda kaldım. Anlayacağınız, oyun çok zor. Bir shoot'em up oyununda bu zorluğun neden kaynaklandığını tahmin etmek zor olmasa gerek: Daha çok ve daha seri ateş eden düşmanlar. Zorluğun bir diğer sebebi ise ekranındaki karmaşa. Arka planlarla objeler keskin bir şekilde ayrılamadığı için dikkatiniz çok fazla dağılıyor, gözünüz çok fazla yoruluyor. Arka planın devamlı dönüyor olması da cabası. Dolayısıyla ilk yarım saat ne olduğunu pek anlayamayacaksınız.

Kontrollü güç

Her shoot'em up oyununda olduğu gibi R-Type Final'da da gemimize ekleyebileceğiniz birçok güçlendirici ve silah var. Bunlardan tek tek bahsetmek zor, ancak içlerinde çok abartılıları da yok değil (bazen ortalık karışıyor bu yüzden). Ekrandaki renkli daireler yeri silahlar kazandırıyor size. Ama bir silahı aldığınız zaman diğer kayboluyor. Yani silah değiştirme gibi bir sistem yok oyunda. Bu yüzden eğer elinizde çok iyi bir silah varsa dairelere dokunmanızı tavsiye ediyorum. Bu arada, Kare tuşunda alttaki derece dolana kadar basılı tutarsanız özel silahınızı kullanabiliyorsunuz. Eğer biraz daha sabredip basılı tutmaya devam ederseniz derece ikinçi defa doluyor ve çok daha etkili bir atış yapabiliyorsunuz. Bu arada L1 ve L2 tuşları hızı artırıp azaltmaya yarıyor.

Oyun klasik shoot'em up türünün dışına taşmıyor kesinlikle. Her şey yerli yerinde ve her şey bildiğiniz gibi. Düşmanlar üzerinize geliyor ve onları vuruyorsunuz. Daha doğrusu karşınıza çıkan her şeyi vuruyorsunuz, bir yandan da vurulmamaya çalışarak. Ne

kadar iyi oynadığınız sadece reflekslerinize bağlı. R-Type'taki bölümler ise genellikle kisa. Kısa bir bölümün ardından bir "boss" ve daha sonra da yeni bölüm. Oyun bu şekilde akıp gidiyor. Ne var ki yeni silahların ve gemilerin dışında siz oyuna bağlayacak çok fazla bir şe y yok. Tamam, bu bir shoot'em up ama 2004 yılında çıkmış bir shoot'em up. Oyun fazla karıştırılmadan heyecanı ve dinamizmi artıracak birkaç yenilik daha eklenebilirdi. Çünkü bazı bölümlerde uykunuzun gelme olasılığı var. Tabii bu türü ne kadar sevdığınıze bağlı.

Grafik açısından oyun ortalamayı geçiyor. Ama dediğim gibi zaman zaman objeler arka plan arasında kayboluyor. Bu grafiklerin en önemli eksisi. Diğer yandan arka planın dönüyor olması ise hoş bir yenilik. Sugun altında geçen bölümler de oyuna ayri bir hava katmış.

Karar!

Yeni modlar dışında R-Type Final'in eski R-Type'tan farkı yok. Oyun eğlenceli, ancak dinamizmi sağlayan çok fazla etken yok. Bu da bir süre sonra oyunun sıkıcı olmasını kaçınılmaz hale getiriyor. Buna rağmen oyunun şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi shoot'em up oyunu olduğunu ve isminin "R-Type" olduğunu kabul etmek gereki. ☺

Fırat Akyıldız



**My name is Bond.
James Bond...**

Pierce Brosnan'ın bu repliğini aradan yıllar geçse de unutabileceğimizi sanmıyorum. Beyaz perdede hasılatı bilgisayar oyunlarında da elde etmek fena bir fikir değil aslında. Ne var ki film oyunlarının genellikle hayal kırıklığı yarattığı da bir gerçek. Hatta geçen zamanda aklında kalın kaliteli film oyunları sadece Commodore 64'deki Batman ve PC'deki Blade Runner oldu. Peki ya diğerleri? Yalnızca filmin ismini taşıyan, boş, 650 MB'lık CD'ler...

Şimdiese konumuz biraz daha farklı. Everything or Nothing aslında filmden uyarlanan bir James Bond oyunu değil. Yani Nightfire'dan sonra PS2'ye yapılan ikinci James Bond oyunu olan Everything or Nothing'in filmi yok.

Ya 1 ya 0...

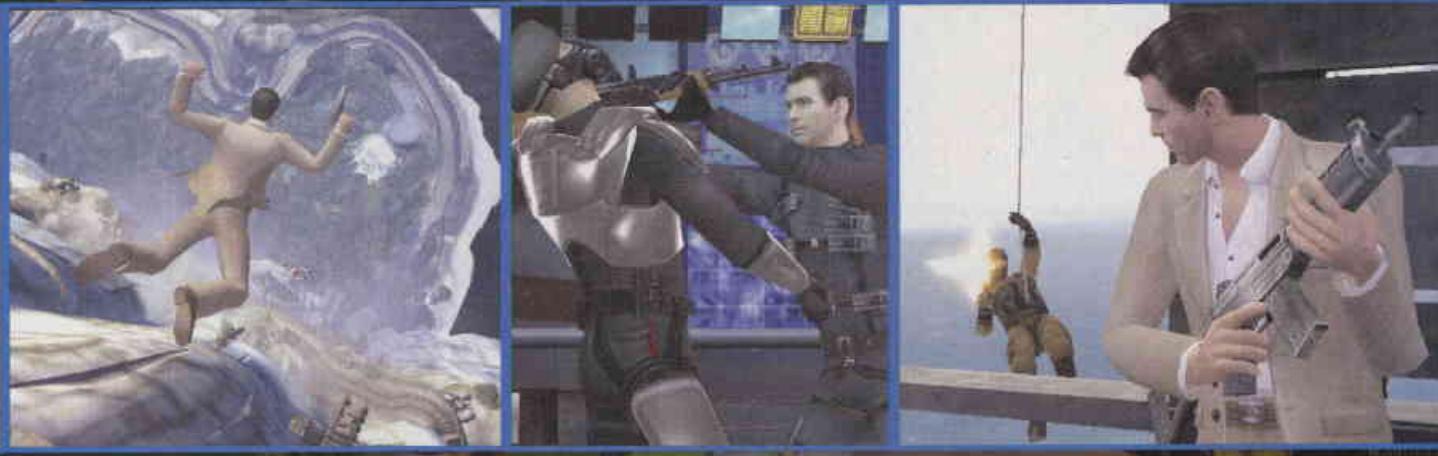
Yeni oyunun Nightfire'la da herhangi bir bağlantısı yok. Everything or Nothing ile Nightfire'in tek ortak yanı iki oyunun da yapımcısının EA Games olması. Ancak Nightfire'la istediği satış rakamına ulaşamayan EA bu kez farklı bir yol denemis: Everything or Nothing, Nightfire gibi bir FPS değil, Tomb Raider kamerasıyla, yani third-person açısıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Bu sistemin hem PS2'ye hem de James Bond'a daha uygun olduğu kesin.

Single ve Multi oyundaki modlar. Single i seçtiğiniz zaman karşısına iki seçenek çıkarıyor: Agent ve 00 Agent. Bunlar oyunun zorluk derecelerine karşılık geliyor. Aralarındaki fark ise 00 Agent'ta Agent'tan daha belirli, daha agresif, daha fazla çelme takan düşmanların olması. Oyunun çok oyunculu moduysa "split-screen" ile iki kişiyle kooperatif olarak oynanıyor. Bu da oyunun kısa zamanda bitirebilmesini affettiriyor. En azından ben affettim. İyi çocuktur Everything or Nothing aslında, kalp kapaklı temizdir, yapmışım bir hata.

Dedigim gibi Everything or Nothing tamamen

Filmi olmayan oyun...

007TM EVERYTHING OR NOTHINGTM



Tür: Aksiyon / Yapım: EA Games / Dağıtım: Electronic Arts Dostluklar / Dual Shock, İki oyuncu / Web: www.eagames.com / İngilizce / Çeviri: Az

farklı bir oyun. Oyunu yeni haliyle Splinter Cell'in daha fazla aksiyon içeren haline benzetebilirim. Yapmanız gerekenler genellikle çok basit ve bunun için oyun da size yardımcı oluyor. İlk başta görevlerinizi bir liste halinde görüyor, daha sonra da bunları sırasıyla yapmaya çalışırsınız. Bir görevi bitirdiğiniz zaman hemen bir diğerine geçtiğinizde. Oyun bu şekilde fazla yorucu olmayan basit ve kısa görevlerle devam ediyor. Bunun dezavantajıysa oyunu biraz monotonlaştırması. Çünkü her zaman yapabileceğiniz tek şey var ve bunu da nasıl yapacağınız size bağlı değil. Oyun siz bir şekilde yönlendiriyor. Hatta duvarlara tırmanmak için kullandığınız silah için bile belirli noktalar var. Ve ne yazık ki bu noktaların dışında ipinizi kullanamıyorsunuz. Yani oyunu "çizen" ufak alanlar içinde oynuyorsunuz. Bu da bir yerden sonra bogucu olabilir.

Aksiyon sahnelerinde de ne olacağınız çok tahmin edilebiliyor. Genellikle bir karmaşa içinde geçiyor oyun. Silah seçenekleri oldukça fazla; LAW silahı, keskin nişancı silahı, roket atar ve tabanca gibi birçok silah kullanıyoğınız (örümcek bombası gibi uzaktan kumandalı kontrol edebildiğiniz birçok yardımcı silah/araç da cabası, ama "caba" ne ya?). Oyunun çoğu da adam vurmağa geçiyor. Ancak yeni Splinter Cell stilini oynamanızın değiştirdiği birçok şey var. Buna en önemlisi gizlilik modu (ayrıca; arabalama, yüzme ve uçma gibi farklı şeyler de yapıyorsunuz oyun boyunca). R2 tuşuna basarak duvarların arkasına saklanabiliyorsunuz.

İşte Bond kızları

Oyundaki iki Bond kızı Heidi Klum (oyundaki Katya Nadanova) ve Mya (oyundaki Mya Starling) seslendirmelerini yaparken,



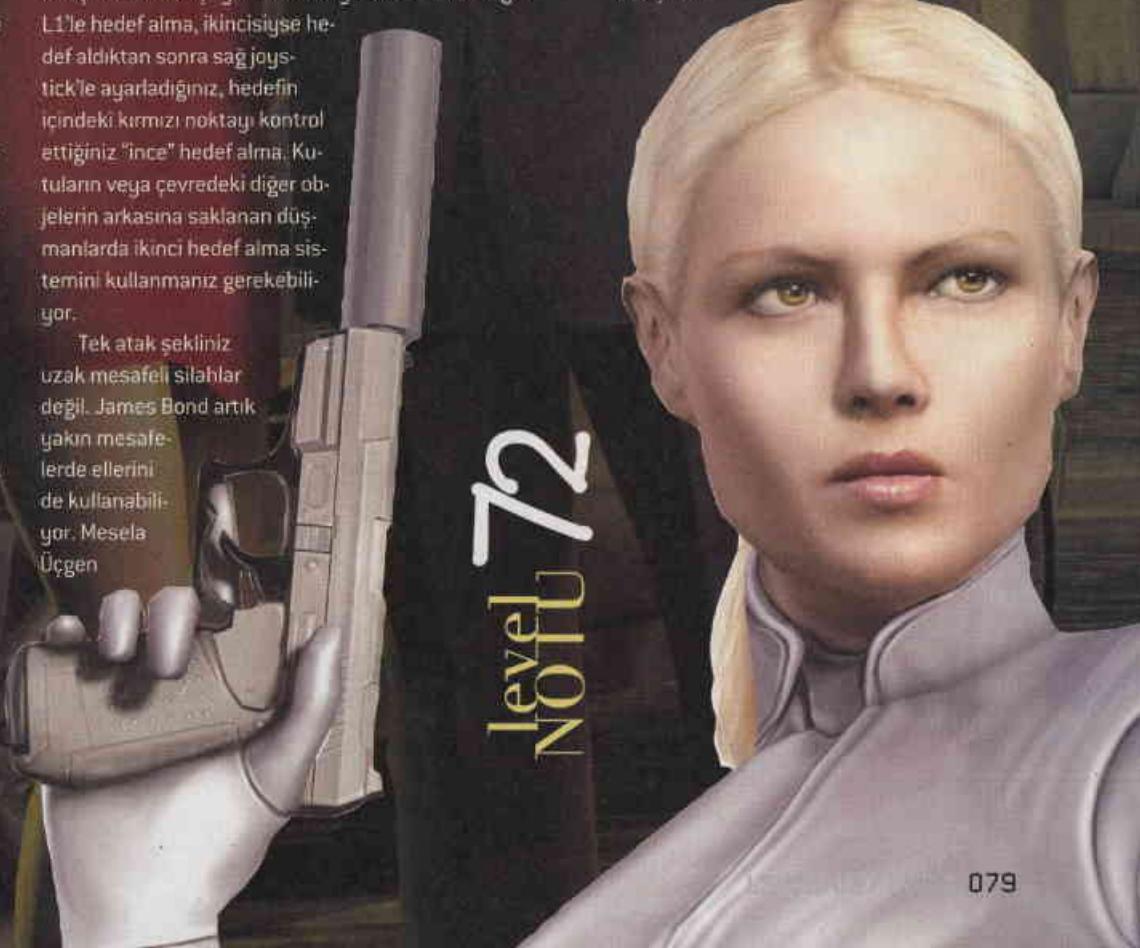
nuz. Bu, özellikle çatışma esnasında çok işinize yarır. Çünkü genellikle çapraz ateş altında kalmışsınızdır. Sirtınız duvardayken L1 tuşuyla hedef alırsınız ve R1 tuşuyla ateş ediyorsunuz. Ancak oyundaki hedef alma sistemi iki aşamadan oluşuyor. Birinci yukarıda bahsettiğim L1'le hedef alma, ikinci ise hedef aldıktan sonra sağ joystick ile ayarladığınız, hedefin içindeki kırmızı noktayı kontrol ettiğiniz "ince" hedef alma. Kullanan Vega çevredeki diğer objelerin arkasına saklanan düşmantarda ikinci hedef alma sistemi kullanmanız gerekebilir.

Tek atak şekliniz uzak mesafeli silahlar değil. James Bond artık yakın mesafelerde ellerini de kullanabiliyor. Mesela Üçgen



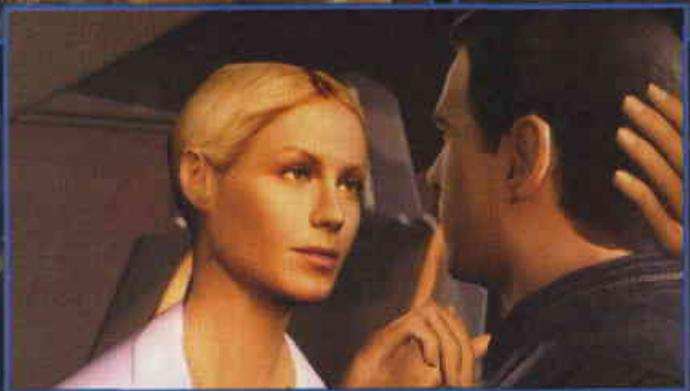
ve Kare tuşlarına birlikte bastığınız zaman düşmanınızı tutup yere atabiliyorsunuz. Bu tuşlara ayrı ayrı bastığınız zaman da senin halde yumruk atabiliyorsunuz. Bu arada uzak veya yakın çatışmalarda sorun yaratabilecek bir şey var olsa da. Karakterinizin hareketleri çok sert. Bu da özellikle yakın dövüşlerde

Neyf 72



son'uç?

Artılar: Başarılı sunum, film atmosferinin verilebilmesi, yaratıcı bölüm tasarımları, kaliteli grafikler
Eksiler: Kontrollerdeki sorunlar, fazlaıyla monoton oynanış, tür bir yenilik getirmemesi.



hedefi şaşırmanıza sebep olabiliyor. Hedef alırken de zaman zaman zorlanabilirsiniz. Zaten genel olarak da James Bond pek atletik bir yapıya sahip değil. Kutularım veya duvarların arkasından yuvarlanarak atlayabilmesi dışında ekstra bir hareketi de yok.

"Bond Sense" i de unutmadan ekleyme: Sol yön tuşuna basıp ardından R1 tuşuna basılı tuttugunuz zaman Bond, çevredeki patlayabilecek objeleri, görevlerin parçalarını ve ip atma yerlerini gösteriyor. Bu, oyunu hızlandırır.

mak
icin

eklenmiş bir özellik. Ancak zaten getirince çizgisel olan bir oyun için gereksiz sayılır.

Ya her şey ya hiçbir şey...

Eksiklerine rağmen Everything or Nothing'in klasik James Bond filmlerinin havasını yansıtabildiği bir gerçek. Bunun için EA Games hem hemen her şeyi yapmış. Hatta seslendirmeler filmdeki oyuncular tarafından yapılmış. Dolayısıyla oyun boyunca Brosnan, Judi Dench, Willem Dafoe, Shannon Elizabeth,

John Cleese ve Maja gibi isimlerin seslerini duyabilirsiniz. Bunların dışında oyunun sunusu da oldukça başarılı. Cizgisel olmasına rağmen bölüm tasarımları oldukça hareketli. Mesela üçüncü bölümde yanınan binadan ip ile indiginiz sahne hem çok orijinal, hem de heyecan verici. Veya motosiklette treni kovaladığınız bölüm...

Bunun gibi birçok yaratıcı bölüm tasarımlına rastlayabiliyorsunuz oyunda. Grafik açısından da oyun beklenileri karşılıyor. Kaliteli kaplamalar, akıcı animasyonlar, detaylı çevre tasarımları... Ama ışıklandırmaının hemen hemen hiç kullanılmaması ufak da olsa

Yıldızlar geçidi

Everything or Nothing filmi olmayan bir Bond oyunu için fazlaıyla yıldız oyuncu içeriyor. Oyundaki karakterler Pierce Brosnan (Bond), John Cleese (Q), Willem Dafoe (Nikolai Diavolo), Shannon Elizabeth (Serena St. Germaine) ve Heidi Klum (Katya Nadanova) tarafından seslendirilmiştir.



eksiler arasında sayılabilir. Arabalı bölümleri içinse EA Need for Speed motorunu oyna dahil etmiş. Porsche ve Aston Martin gibi arabalar kullanıldığınız bu bölümlerde fizik modellemesinden kaplamalara kadar her şey çok kaliteli.

Ya başlangıç ya sonuc...

Sonuçta, çizgisel olmasına ve bazı eksiklerine rağmen son James Bond oyunu Everything or Nothing bir açısından oyunundan beklenilemeyecek birçok şeyi sorunsuz bir şekilde veriyor. Bu tip oyunları sevenlerin hayal kırıklığına uğrayacaklarını sanmıyorum. Yine de oyunun akışının türünde bir devrin olmaması, EA'nın türde yeni bir şeyler eklemek yerine varolan oyunlardan esinlenmesi aklını karıştırmıyor değil.

-Fırat Akyıldız

Çılgın bir yolculuk

Pitfall The Lost Expedition

Pitfall Harry kaybolan arkadaşlarının ve sırların peşinde...

Pitfall'da neler var? Örmanlar, sular, yerliler, kabileler, diken fırlatan kirpiler, penguenler, ateşten kaplanlar, konuşan jaguarlar, kokulu çiçekler, insan yiyecekler, bağlarbahçeler-kayıpsanla... Bir sanİYE nefes alayım. Pitfall böyle bir oyun işte. Platformla, macerayı güzel bir şekilde karıştırıp, esprili bir anlatımla sunuyor. Üstelik Pitfall ve Pitfall II'nin havasını kaybetmeden...

Düşen uçaktan geriye kalanlar

Pitfall Harry bir macera tutkunu olduğundan, yine çeşitli yerlerin derinde kalmış gizemlerini ortaya çıkarmak için ekipini toplar ve bir adaya doğru yol alır. Gelin görün ki, adaya varmadan uçak bir fırtınaya yakalanır ve tüm ekip darmadağın bir şekilde adaya saçılır (düzgün biçimde saçılmak olabilir mi?).

Durum böyle trajik gözükse de, oyunun görüntülerinden ve anlatımından hemen ortamda ciddiyetsizliği anlıyorsunuz. Adaya düştüklerine sevinen bir grup var burada. Size düşen görev ise adanın çeşitli bölümlerindeki arkadaşlarınıza ve gizli hazinelelere ulaşmak.

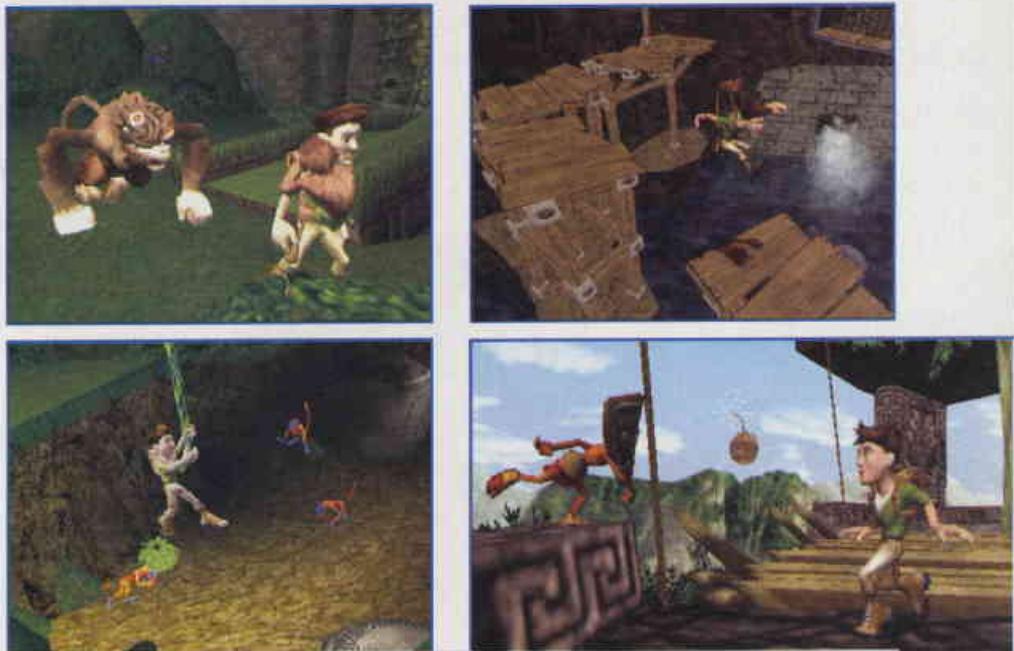
Yerliler!

The Lost Expedition'ı güzel yapan oynanışı. Dünanış bir platform oyununda olması gereği gibi olabildiğince esnek. Bu ne demek oluyor? Harry'nin saldırı hareketleri kütük gibi görünmüyor. Belirli bir alandan geçmek için tek bir yol izlemek zorunda değilsiniz. Elinizdeki silahları ve farklı saldırı hareketlerini de çeşitli amaçlar için kullanabiliyorsunuz. Tüm bunlar da oyunu monotonluktan kurtarıyor.

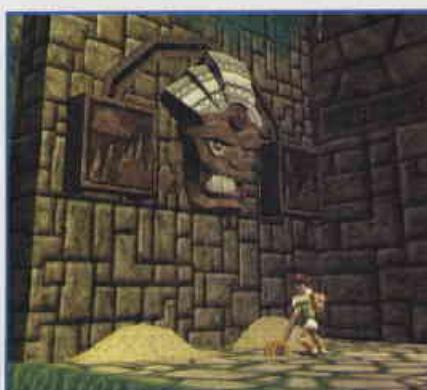
Harry'nin hareketleri oyunun başında sınırlı. Sadece bir tek saldırı hareketi bulunuyor, fakat ilerleyen bölümlerde yeni hareketler kazanabiliyorsunuz. Bu hareketler aynı zamanda ulaşamayacağınız yönleri açmak için de kullanılabilir. Yani nedir? Kırılması gereken

son 'uç?

Artılar: Komik ve esprili anlatım. Eğlenceli oynanış. Karakterin sürekli gelişmesi. **Eksiler:** Kamera problemleri. Aynı mekanlarda tekrarlanan aynı hareketler. Kısa oyun süresi.



Tür: Platform Yapım: Edge of Reality Dağıtım: Activision Desteklenen: Dual Shock Web: <http://www.pitfallharry.com/>
İngilizce Gerekliliği: Yok



bir toprak parçası vardır ve bunu ancak "Smash Hit" vuruşyla açabiliyorsunuz. Smash Hit'e ulaşmak için önceki gaz bulutundan siz koruyacak "Gas Mask"ı elde etmelisiniz. İşte buradan da oyunun yapısını gözlemliyorum sevgili okurlar. Sizi adada bir o yana, bir bu yana dolaştırmak için böyle bir sistem geliştirilmiş. Bunun sonucunda da aynı yerlerden birden fazla kez geçeceğiz ve geride bıraktığınız alanları tekrar ziyaret edeceksiniz. Neyse ki oyunun detaylı haritası siz kaybolmaktan kurtarıyor, yoksa çekilmek olurdu.

Filmin sonu

Harry anlatmakla bitmez, ama benim sizle olan birlaklığım biraz sonra son bulacak, o yüzden iyi dinleyin: Harry'nin gelişimi hareketleriyle sınırlı kalmıyor. İlk önce bir su şişesi buluyorsunuz. Bunu büyülü suyla doldurarak, hasar aldığınızda iyileşmek için kullanabiliyorsunuz. Sonra bir sapan buluyorsunuz. Bununla yerlilere taş atıyor ve onların komik ve garip bağırlıklarını dinliyorsunuz. Buz kıracağıyla burlara tırmıyor, gaz maskesiyle zehirli gazlardan korunuyorsunuz ve bu böyle devam ediyor.

Oyunun göze batan en büyük eksiği ise kamera. Kamera siz takip edemiyor ve el yordamıyla kamerası ayarlarken 1000 feet aşağı yuvarlanıyor, üzülüyor. Bunun dışında Pitfall eğlenceli ve cici bir oyun. Harry'i o adanın kurtarmalız. Durmayın! ☺

-Tuna Şentuna

level
NOTU 71

Tek başına Drakengard

Bir ejderha ve bir savaşçının öyküsü



Tür: Aksiyon / Yapım: Cavia Dağıtım: Square Enix / Desteklenen: Dual Shock / Web: <http://www.square-enix-usa.com/games/drakengard> İngilizce Dereksizimi: Yok

Gerçek 1: Drakengard bence iyi bir oyun. **Gerçek 2:** Drakengard herkese göre bir oyun değil. **Gerçek 3:** Bu oyunu oynarken çok eğlendim, nedenini bilmigorum.

Caim, Inuart ve Furiae. Siz Caim'i kontrol ediyorsunuz. Inuart da Furiae'a aşık bir kişi. Furiae

aynı zamanda bir Tanrıça, ama ölümlü. Empire'in zivanadan çıkış Union'a savaş açmasıyla Furiae'in hayatı da tehlike altına girmiştir, çünkü o dünyanın yok olmasına önleyebilecek mühürlerden bir tanesidir. Eğer yok edilirse, Empire da dünyayı ele geçire-

bilecektir. Furiae'in kaçırılmasıyla Caim harekete geçer ve bir ejderhayla anlaşma yaparak Empire'in kökünü kazmak için yola çıkar. Buradaki kökü kazıma sözü çok önemli, çünkü tek başınıza tüm oyun süresi boyunca yaklaşık 50.000 kişiyi yok ediyorsunuz.

Oyunda 10 adet Chapter var ve her Chapter da farklı bölümlere ayrılmış. Bölüm yapısı ise şöyle: Hava görevi, yer görevi ve ejderhayı istediğiniz zaman çağrıbildiğiniz yer+hava görevleri. Hava görevleri biraz ZOE'yi andırıyor ve bence çok da güzel olmuş. Yer görevlerinde ise, istediğiniz zaman ulaşabileceğiniz sekiz silahla birlikte haritada gösterilen sarı hedeflere saldıryorsunuz. Her si-

lahın farklı bir combo stil ve gücü var. Silahların seviyelerinin gelişmesi içinde "Status" ekranında daha kaç tane düşman öldürmeniz gerektiğini görebiliyorsunuz.

Grafiklerin çok yeterli olmadığı, fakat ara sahnelerde Square Enix kalitesinin sonuna kadar hissedildiği Drakengard, Serious Sam türü anlamsız aksiyon isteyenler için ideal. Ben olsam denerdim –ki herhalde bu oyunu rahat bir 15 saat oynamışım – şimdiden. ☺

level NOTU 63



Bu bir oyun mu? Her tarafı sarkan bir oyun nasıl mı olur?

Terminator 3: Rise of the Machines

Tür: FPS / Yapım: Black Ops Dağıtım: Aral İthalat (0212 6595590) / Desteklenen: Dual Shock / Web: <http://www.t3game.com> İngilizce Dereksizimi: Az

Terminator 3 iyi bir film sayılmasızdı, fakat yine de eğlenceliydi. Sonu da güzeldi hem. Peki PS2'de durum nedir? Buraya sırayla oyundaki hataları, saçılıkları ve sıkıcı yönleri yazarsam "Özel T3 hata dosyası" isimli ayrı bir ek çiğ karmamız gerekebilir.

Fugitive Hunter isimli şaha-

ne(!) oyunun, mükemmel(!!) grafik motorunu kullanarak baştan hataya düşen Black Ops, PsOne grafiklerini canlandıracak aynen T3'e eklemiş. Bununla da yetinememiş, PS2'de oynaması en kolay(!!!) olan bir türü, FPS'yi oyuna entegre etmiş. Hikaye de böyle sona ermiş.

İlk olarak şunu fark ediyorsunuz: Arnold Schwarzenegger, yani kontrol ettiğimiz karakter, yürümüyor da sürülmüyor. Tamam, neye diyorsunuz, bu sefer de Arnold'ı

kontrol edemeğinizi fark ediyorsunuz. Neyse ki en yakındaki düşmana kilitlenme seçenekleri sunan bir L1 tuşu var. İlk lazerinizi atesle-



diğinizdeyse, o lazerin düşman robota deydiğinde yok olduğunu görüyor ve bir kez daha silahınıza sarılıyorsunuz. Tabii yine vurup vurmadığınızdan emin olamıyorsunuz. Daha sonra bir takım varilleri patlatıp duvarları yıkıyorsunuz. Oradan geçmeye çalıştığınızda Arnold takılıyor ve hareket etmenize izin verilmiyor. Tam bu sırada da önenüzdeki yoktan var

olabilen bir robotla karşılaşıp, PS2'nizi kapatıyorsunuz.

Hic bu kadar karmaşık grafikli ve bir o kadar da sıkıcı bir oyunla sahip Terminator oyunu oynamamışım, iyi geldi. Elveda. ☺

level NOTU 39

Casus avında son nokta

SpyHunter 2

Çok fonksiyonlu bir araba ile kısa bir yolculuk

Yayın: Rockstar San Diego / Dergim: Alsan Interactive / Tur: Arac oyunu / Oyun İsmi: SpyHunter 2 / Shock Web: <http://www.spyhunter2-shock.com>

Bir araç düşünün ki hem araba olsun, hem ateş etsin, hem son teknoloji bir motorsiklete dönüşsin, hem de suda yüzebilisin. Düşündünüz mü? Tamam

haydi iyi oyunlar, görüşürüz, yazısı burada sonlandırıyoruz.

Fikir olarak hayli sık, hatta ilk oyunuyla baştanı bile yakaladı SpyHunter, maalesef ikinci



bölümünde dört ceza koltuğundan birine oturuyor. Bunun öncelikli nedeni oyunun PsOne grafiklerine sahip olması. Pikselli teker teker sayıp bir kenara ayıracıysınız. Grafik enkazından kurtulabilirseniz, "Tutorial" bölümünün gereksiz sıkılığı siz bekliyor olacak. Burada aracınızın nasıl giderken ateş ettiği, nasıl turbolarını kullanacağını ve nasıl çok hasar alınca motosiklete dönüşüp, yeri geldiğinde suda yüzebildiğini göreceksiniz. SpyHunter 2'ye özel olan bir takım yenilikler arasındaysa yeni ve yükseltilebilir silahlar, arkanızdan saldırın hain düşmanları görevlmek için yan aynalar ve daha gelişmiş bir görünüme sahip SpyHunter arabası bulunuyor.

Bunlar oyunu güzel ve çekilebilir hale getiriyor mu? Bunu haftanın finalinde açıklayacağız.

Bazı bölümlerin çok kolay, bazılarının yağışlı ve sulak, bazılarının da kontrolörü kafanızın üstünde iki tur çevirip, televizyonun ortasına gömme isteği uyandıracak kadar sınırlı bozucu olduğu SpyHunter 2, maalesef yeterli oylan toplayamıyor ve evden ayrılan yanış... 4 kanalda birden aynı tip yanışma olur mu, of ya... ☺

Ethan Fisher... Nerede Solid Snake, Nerede Ethan Hunt...

Mission: Impossible Operation Surma

Yayın: Matere-Aksiyon / Dergim: Paradigm / Dergim: Atan / Oyun İsmi: SpyHunter 2 / Shock Web: <http://www.m-game.com>

Operation Surma'ya ilk elim deydiğinde, oyun hakkında gerçekten hiçbir şey bilmiyordum. Karşımı bir platform oyunu çırka da şaşırımayacaktım. Baktım ki oyunumuz Splinter Cell'in aynısı, ben de içeren casus kıyafetimi aldım, giydim ve oyunuma devam ettim. Ortalıkta bir takım Metal Gear esintilerini sezdiğimdeyse, yavaşça koltuğumdan kalkıp, 1-

800-NO-COPYST çevirdim ve oyunu ihbar ettim. Sonra gelip beni tutukladılar nedense. Neden?

Ethan Hunt'ı denizin dibinde bulan patronu, yeni görevinde Ethan'ı yine binbir türlü tehlikenin içine atıyor. Oyuna başladığınızda her hareketinizi nasıl yapmanız gerektiği çok güzel anlatılıyor. Bir süre sonra birçok da eşyanız oluyor. 3 kademeli ve

çevreniz hakkında bilgi verip fotoğraf çeken bir durbün, herhangi bir elektronik paneli "hack"lemeye yarayan bir cihaz, borulara kendinizi çekebilmeniz için gereken sık bir makro (mikro?) gün ve dahası... Ethan'ın envanterini saysak, sayfalara sığmaz. Bunun dışında ne varsa Splinter Cell'le aynı zaten. Aynı SC kadar çizgisel, aynı SC kadar ka-

ranlıklarda kalmalısınız ve aynı Metal Gear'daki gibi sizin görürlerse alarm çalışıyor. Bu durumda en yakundaki alarm de-aktivasyon cihazını bulup, tüm düşmanları başınızdan uzaklaştırmırsınız.

Mission Impossible veya casuslukla yakından ilgisi olanlar belki Pandora Tomorrow'u beklerken Operation Surma'ya göz atabilirler. Yoksa boş verin. ☺

Tuna Şentuna



level
NOTU 59

derindekiler

Bir Japon icadı?

TETRIS

34 Milyon Gameboy' u nasıl satarsınız?

Tetris her nesilin manyakları gibi kendini kaptırduğu bir bağımlılık. Bu kadar basit ve bu kadar eğlenceli bir oyun daha olabilir mi? Yolda yürüken, bisiklete binerken, evde, okulda,

trende, vapurda, bungee jumping yaparken, paraşütle atlarken... aklınıza gelebilecek her yerde ve herhangi bir şey yaparken



mutlaka Tetris oynamıştır. Çağımızın önemli kitlesel manyaklılarından Tetris basit ve eğlenceli diye. Hiç birsey üzerine ancak bu kadar eğlenebilir, bir nevi Seinfeld.

Tetris'in patlaması Gameboy ile olmuştur, aynı şekilde Gameboy deliliği de Tetris'le başlamıştır. Amerika'da kazık üzerine kazık yiyan Nintendo en son ürünü için uygun, basit ve eğlenceli bir oyun aramaktadır. Bu işten sorumlu eleman da Tetris'i keşfedip hastası olur, telif haklarını almak için Sovyetler Birliği'ne gider. Evet konsol Japon yapımı ama Tetris oyununu yaratın begin bir Rus'tur. O da eski bir Roma bilmecesinin (Pentominoes, beş karenin kombinasyonlarından oluşur) üzerine kurmuştur oyunu. Amerika'ya göç edene kadar telif alamasa da bu Rus 34 Milyon Gameboy sattıran bir oyunun yapımcısıdır. Aslında işin derinlerinde derin telif hakkı kumpasları ve entrikaları dönmektedir ama bugün bile neler oldu neler bitti biz tamamını bileyimiz. Ama herkes işin kaynağından biraz yediye



de esas Nintendo olayı götürdü.

Bugüne kadar sayısız

Tetris ve Tetris kopyası yapıldı, hala da yapılmaya devam ediyor. Mesele en son Tetris Worlds oyunu dört kişiye kadar çok oyuncu seçeneği sunuyordu. Ufak tefek değişikliklere ve eklemelere rağmen oyunun özü asla değişmedi...

Canınız oynamak istediğinizde Google'dan Tetris aratmanız yeterli. Flash sağolsun online oynayabileceğiniz pek çok site var. ☺



PACMAN

Geh bili biili...

Mori Iwatani isimli şahıs, ki kendileri Namco'nun oyun geliştiricisi olurlar, 1980' de piyasadaki oyunlardan bayar. Herkese hitap edecek, çizgi filme benzer bir oyun yapmayı hedefler: Pacman! Japon mitolojik kahramanı Paku iştahıyla bilinir. Puckman olur mu size Pacman?! Kocaman sarı bir dopaç, kocaman bir ağız ahanda Pacman, ahanda Pokemon'un atası.

Commodore 64, Intellivision, Atari 5200, Atari 2600, Gameboy, Apple 2, PC ve dahanicelarına yapıldı Pacman. En az Tetris kadar popüler, fakat çok daha sevimli. Labirentlerde

Tıkınmak ve tıkınmak

dönüp dolaşan bir dopaç ile yemleri yerken bir yandan da hayaletlerden kurtulmaya çalışmak... Hmm bu da iyiymiş. "Dibiguup cibiguup" efektleri ile "vikki vikki vikki" diye ilerlemek, dolasmak, kaçmak, puanları görmek ne kadar keyifli bir olaydır ya!

Bölüm aralarında giren küçük demolar oluyor, onlar da hayaletlerin garibim Pacman'ı kovalamasından oluşuyor zaten. Onlar

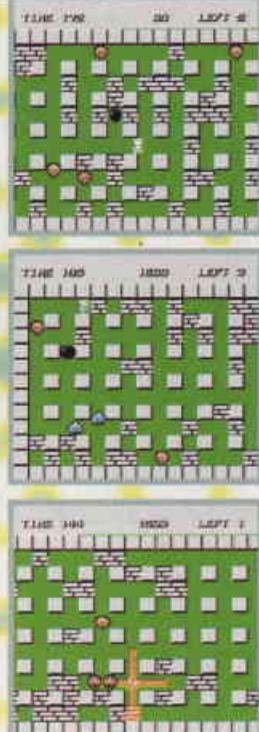


da ayrı bir tad ayrı bir hava katardı. İşte Tetris'tir Pacman'dır oyun tarihini değiştiren ve yazan oyunlar bunlar. Her platform için yapılmış, en geniş kitlelere ulaşıp herkes tarafından sevilmiş oyunlar. ☺



BOMBERMAN

Tetris dedik, Pacman dedik sıra bunlardan çok yıllar sonrasında bir başka klasike geldi. 87 oyunu Bomberman ortaklı feci salladı. Çizgi film gibi grafikleri ile hem akşiyon hem de zeka oyunu olan Bomberman bugün hala deliller gibi oynanır. Okulda bilgisayar laboratuvarında ders takip edilmez misal, çaktırmadan Bomberman oynanır sıra arkadaşınızla! Evde işte her yerde, klasik oyun manyaklılığı işte hiç baymadan devamlı oyun oynamaya keyfiambaşa bir olay. Eski oyunların büyüsü de orada, ucu buçağı yok isterse inanılmaz zor olsun hiç bir şekilde sıkılmazsınız. Hepsini Bomberman'ı arkadaşlarınızla oynarsanız. Her zaman çok oyunculu oyular çok farklı bir keyiftir. O rekabet, o eğlence başka



Bir robotun kırışı kırma öyküsü

bir yerde bulunmaz.

Herhalde 87 ve sonrasında bilgisayar oynayan herkes bu oyunu oynamıştır, mutlaka bireleri arkadaşlarına haber vermiştir. En eğlenceli oynamış arkadaşlarınızla olsa da bu oyunun tek kişilik bölümleri de dev bir bulmaca gibidir. Aslında bir anlamda Pacman'ı benzer, bölümler ilerledikçe genilim artar, düşmanlarla başa çıkmak zorlaşır. Haritalar zenginleşir ya da yapılmış değişir, kafayı kullanmak ve hızlı kullanmak gereklidir.

Bomberman'ı kaptırdığında yan bozuk bir versiyon oynadığımızdan konusunu bilmiyordum. O kadar çok kopyası, versiyonu var ki bunun!

Sonradan fark ettim haldır haldır kaptırdığımız oyunda hikayenin farkında değiliz. Meğer biz bir bomba fabrikasında çalışan bir robotmuşuz! Himm evet bu abık görünüşümüzde bombamızın neden hiç bitmediğini de aklımdır. Özgürüğümüze kavuşmak için fabrikada düşman robotları doğu yereğinile bombalarımızla yok etmeli ve bölümleri geçmemeliyiz. Ama işin güzelii hiç oynamamış olanlar için anlatıyorum tabii ki, işin güzelii koyduğunuz bombalar etki alamadan saklanmanız gerekiyor. Bazen çikan bombalar toplayıp hızlı hareket, ekstra bomba gücü ve birden fazla bombayı aynı anda bırakabilme gibi özellikler kazanıyoruz. Arkadaşınızı full etmek için süper! Bölümdeki bütün düşmanlar zaman bitmeden yok edilmelidir. Zamanla karşı bir yarış ve duvarları, düşmanları yıkıp kapıya vardığımızda, onu da patlatınca daha fazla yok edilmesi gereken düşman çıkarıyor! Yohov! ☺

Ali Güngör

CIVILIZATION

İlk göz ağrısı son göz ağrısı derken yedik gözleri

Ah Civilization ah! Derindekiler'de yazılan en derin oyundan biri şüphesiz. 256 renk, pul şeklinde üniteler ve içten bir harita. Ve fakat o içten harita gece biter sabah olur hala kalsın. Bir üniteyle başladığım oyun bütün bir gece boyunca koca bir ugarılığa dönüşmüştür! Isa' dan öce 4000 yılında keşfedilmemiş topraklara bir ugarlık kurmak! O boş haritada ilk şehrin büyümesi yüzüllar boyunca. Ve sonra başka insanlar ile karşılaşmak, dünyanın diğer irak köşelerinden kopup gelmiş. Ve ugarlığınızın hayatı kalması için mücadele etmek. Hem kendinizi koruyacak ordular kurmak hem ilerlemeye, gelişmeye çalışmak.

İkinci şehir, üçüncü şehir, gerçek dünya haritasında oynuyorsanız belki de dünya tarihini bir ekranda görüp ellerinizle yönlendirebilir baştan yaşamak. Basit bir bilgisayar oyunu denileni söylemez. Bir yazılım, bir program onu kullananda o yazılımı yazanda ne varsa onu yaşatıyor. O insana bir şeylerin değiştirildiğini hissetme fırsatı veriyor.

Pek çok aradı ki Civilization oynarken kendimi dalıp gitmiş kaptırmış, kopmuş buldum. 3000 yıllık tarihini bilinen adam diye karşıma çıkışın demşler bundan bin yıl kadar önce, ben de diyorum ki bundan 30000 yıl

öncesinden haberi olmayan yaşamam. Bu kadar bilgi kaynağının içerisinde cehalet başıyağlanamaz. Bu oyunu oynayan adam biraz da insanlık tarihinden haberdar ise oyun boyunca yüzüne müzip bir gülümseme yayılır. Dediği ya insanlık tarihini baştan yaşamaklı diye, en gülünçü de durup aym hataları baştan yaptığına farketmek. Pek çok defa oynadığım coğrafyanın oynama tarzını değiştirdiğini farkettim. Bir ada ülkesinin yaklaşımıyla karda yaşayanların yaklaşımınıambaşa. Daha ilk şehirden savaşla yaşayanlar ile yüzüllarca dış savagliardan uzak olanlar bambagıkta. En sonunda kendimi nükleer bir kıyametin eşiğinde bulduğumda ise nasıl olsa bu bir oyun dedim, ben kaybedecek olduktan sonra kimse kazanamaz ve bütün dünyayı o eşikten ittim. Buryun buradan yakın! Yani ben bile bunu yaptıysam politikacılar neler neler yapmaz. Ne de olsa bizzat içinde olmadıkları sonra her şey bir oyun.

Civilization insana bir şeyler katın bir oyun, öğrenmeye niyeti olanları için değerli bir tecrübe ve oyun tarihinin entdenin oyularından. ☺

Ali Güngör



Kalemizde ejderha büyütelim!

Lineage 2: The Chaotic Chronicles

Lineage 2 Kore'de uzun zamandır oynanan devasa online oyun Lineage: The Blood Pledge'in devamı. Oyun Unreal 2 motoru kullanılarak tamamen 3D olarak yapılmış. Unreal 2 motorunun tüm avantajlarını kullandığı için de oyunun grafikleri tek kelimeyle muhteşem. Yaratıkların grafiklerinden karakterlerin ayrıntılarına kadar her şey muhteşem.

Oyunda yönetebileceğimiz irklar insan, Orc, Dwarf, Elf ve Dark Elf olmak üzere beş adet. Orc'lardan iyi tank olurken Elfler ise oldukça hızlı hareket edebiliyor. İnsanlar en dengeli yaratılmış ırk. Dwarf'lar ise zanaatkarlık yapabilen tek ırk. Böylece her ırkı seçen aynı zamanda oyun tarzını da belirlemiş oluyor. Karakter yaratmak oldukça basit ve kısa sürede bitiyor. Karakterinizin sınıfını belirleyip bir de isim koymaz her şeyi hallediyor. Bundan sonraki yol ise sizin tercihlerinize kalmış.

İlk 5 LEVEL tamamen oyuna alışmanız için. Karakteriniz 5.LEVEL'dan sonra özel yetenekler alabiliyorsunuz. Böyleslikle oyun tarzınız da belli oluyor. Ayrıca 20 ve 40 LEVEL'darda karakterinizin sınıfını tekrar seçerek bir konuda iyice uzmanlaşmasını sağlıyorsunuz. Bu sınıf seçimi ana sınıfın altında daha da uzmanlaşmanız manasına geliyor. Aynı sistemi Dark Age of Camelot oyuncuları oldukça iyi bilirler.

Elfler, Orclar, Dwarflar burada alışık olduğumuz gibi değiller.

Oyun sırasında ölürseniz karakteriniz en yakın kasabada yeniden oyuna giriyor. Fakat tecrübe puanı kaybederek cezalandırılıyorsunuz. Bu tecrübe puanı kaybı sizin LEVEL kaybetmenize dahi yol açabiliyor. Bu yüzden oldukça dikkatli davranışmalısınız. Oyunda her öldürdüğünüz yaratıktan para veya eşya düşebiliyor. Aynı zamanda her yaratıktan Skill Point (SP - yetenek puanı) kazanıyorsunuz. SP oranı yaratığın zorluğuna göre değişiyor. Özel saldırı yeteneklerini oyundaki NPC ustaları bularak bu puanlar ile alıyorsunuz. Ayrıca yaratıklardan eşya yapımı için de parçalar düşmekte (kömür, deri vs).

Bunları ise gene NPC ustaları bularak bir eşyaya çevirebilir veya bir Dwarf'a verip ondan bir eşya yapmasını isteyebilirsiniz. Oyunda Dwarf'ların eşya bulma yeteneği daha yüksek. Bu yüzden bir grup kurarsanız liderinin Dwarf olmasına dikkat edin.

Dövüş koş dövüş ve gene koş
Oyunda özellikle Dark Elf karakterlerin koşusu oldukça komik yapılmış. Zaten karakterler genelde manga karakterlerini andırıyor. Örneğin erkeklerin giysileri biraz yumuşak ve kadınlarındaki biraz minimal. Ayrıca tüm karakterler tip olarak birbirine benzeyenler. Karakterleri birbirinden ayıran tek özellik üstlerine giydikleri zırhlar. Zırh ve silah gibi eşyalar çok aynılılı. Bazen durup üstünüze başınızı seyrediyorsunuz.

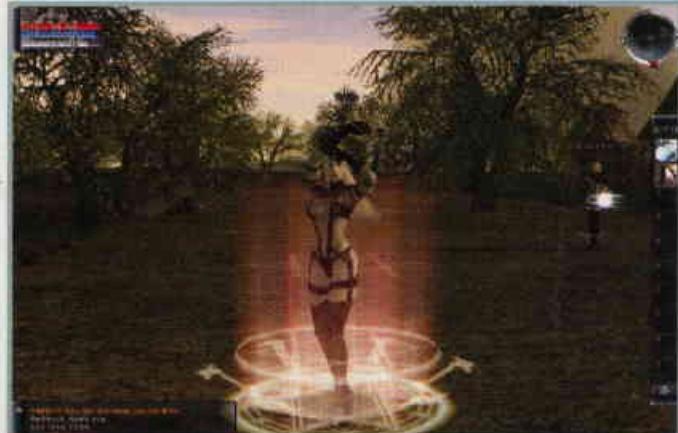
Oyunda Player Killer'lık (PK - oyuncuları öldüren diğer oyuncular) biraz Ultima Online sistemine benziyor. Eğer birisine saldırırsan renginiz değişiyor ve herkes sizi avlayabiliyor. Renginiz düzelizeceye kadar kaçmak zorundasınız. PK'lık sanırım Beta'dan sonra bir düzene girecek. Çünkü oyunun asıl konusu klanlar arası savaş. Şöyled ki: Oyunda kaleler var ve bu kaleleri ele geçiren klan 2 hafta boyunca kalenin üzerinde kurdugu topraklarda hüküm sürüyor. 2 hafta sonra ise kale kuşatmaya açılıyor. Eğer bu sırada diğer klanlar kaleyi ele geçirebilirse ne ala. Bu da klanlar arası birleşmeleri, ittifak kurmayı ve ister istemez politikayı oyuna sokuyor. Betada bunu tecrübe etme imkanı olmadı ama daha şimdiden klanlar kurulmaya başladı bile!

Ayrıca bir kaleyi ele geçirdiğinizde oldukça yüksek bir gelire sahip olmanın yanında Unique (oyuncuların ürettiği ve benzeri olmayan) eş-

Işık hızına ulaştık kaptan!

■ Yeni çağın hastalığı Star Wars Galaxies'in ek paketi (yeni adıyla) Jump to Lightspeed hakkında ilk bilgiler damla-maya başlandı. JtL öncelikle uzay maceralarına ve savastarına el atıyor. Yani X-Wing & TIE Fighter daki it dalaşlarına benzeyen çarpışmalar yaşamamız yakındır. Oyuncuların uzay gemileri dizayn etmeleri ve satmalarının mümkün olması da bir diğer güzellik olacak. Gelecek ay bizden bir ilk bakış bekleyin.





Tür. Devasa Online Aksiyon Yapım: NCSoft Dağıtım: NCSoft Min Sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GeForce 2 Önerilen: 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GeForce 4Ti Web: www.lineage2.com

yalar üretme yeteneğinizde olacak. Bir başka konu ise bir seçim yapmak zorunda olmanız. Ya kalenizin duvarlarını ve kapılarını güçlendirecek ve kaleyi koruyacak, NPClerin LEVELlerini yükseltecek ya da ejderha üreteceksiniz! Birinci LEVELda ejderhalar yummurdan çıkan ve binek hayvanı olarak kullanabileceğiniz yaratıklar olurken en üst LEVELda sizinle birlikte savaşacak devasa bir savaş makinesi ortaya çıkabiliyor! Bu lükslerden tüm klanınız faydalana bilir. Binek hayvanları tüm klan üyeleri tarafından kullanılabilirken ejderha yalnızca klan lideri tarafından yönetilebiliyor. Kaleler beta testte açık değildi. Fakat NCSoft ileride bu sistemi mutlaka hayatıne geçiricek. Oyunun betası açık test olduğundan sunucular oldukça kalabalık. Bu da loss oranını ölçüme imkanı veriyor. Çok kalabalık gruplar bir araya geldiğinde oldukça loss olduğunu söylemeliyim. Zaten bu henüz hiç bir devasa online oyunun çözüm bulamadığı bir konu. 300 kişilik dev savaşları öngören bir oyun için nasıl işleyeceğiz.

Yaratık avi

Oyunda yaratık avlarken sizin için kolay av olup olmadıkları renk kodlamasından anlayabilirsiniz. Yaratığa tıkladığınız zaman adı kırmızı ise tek başınıza yok etmeniz imkansız demektir. En idealleri ise açık mavi olanlar.

Oyunun ara yüzü gayet sade. Hareketlerinizi kısa yollar ile kolayca idare edebilirsiniz. Chat penceresi de oldukça anlaşılır. Bu özellikle zaten her devasa online oyununda standart bir hale geldi artık.

Karakter gelişimi maalesef yalnızca LEVEL almaya dayanıyor. LEVEL alındıkça SP puanlarınızla yetenek alıyzsunuz ama Ultima Online'da olduğu gibi yeteneği kullandıkça

gelişmesi gibi bir sistem söz konusu değil.

Oyunun yaratıkları şimdije kadar bir oyunda gördüğüm en mantıklı yaratıklar. Eğer büyüklerse çok ağır hareket ediyorlar ve sıkı vuruyorlar. Eğer küçüklerse çok hızlılar ve büyüğü kullanma olasılıkları da çok yüksek. Bu, bir yaratığa ilk defa saldırmadan önce onun neler yapabileceğine dair size bir fikir veriyor.

Oyundaki mevcut sınıflar içerisinde şu anda en avantajlısı Elf okçusu. Düşmanına özel hareketiyle vurup kaçarken özel hareketinin dolmasını bekleyip yeniden vurabiliyor ve gene kaçabiliyor. Bu avantajıyla neredeyse yenilmez. Yeni bir yama ile bunun değiştirileceğini duydum. Bu durumda Orclar da biraz daha hızlandırılmış. Malum, oyunun betası olduğu için hala test aşamasında demek. Fakat siz bu satırları okurken oyun resmi olarak açılmış olacak. Aylık 14.95\$'a isteyen herkes bu dünyayı ziyaret edebilir.

Oyun sistemi biraz oturup iyice yamalandığında, tüm devasa online oyunlara yaptığımız gibi, bir final inceleme yapacağız. Ama bu haliyle bile Lineage II kesinlikle çok kaliteli bir yapılmış. Rakiplerinden çok farklı değil. Fakat haritasının yapısından dolayı, kale kuşatmaları ile daha farklı bir hale gelebilir. Ayrıca manga sev�件 grafiklerine bayılacağınızda eminim. Beni ararsanız ya en baştaki ya da en sondaki sunucuda Elf okçum ile koşturturken veya insan büyüğüm ile Nuke atarken bulabilirsiniz.

Burak Akmenek



son'uç?

Artılar: Harika grafikler, çabuk alışılabilen oyun sistemi. **Eksiler:** Eksik oynanabilirlik, herkes Japon animeleri sevmeyebilir.

Lineage 2'deki İrklar

İnsan: Her oyunda olduğu gibi her şeyden biraz yapabilen en dengeلى irk. Özelliği ise bir meslekte diğer irklardan daha fazla uzmanlaşabilmeleri.



Elf: Hız ve büyülüük gerektiren mesleklerde üstünler. Yüksekten atlayabilir ve nefeslerini uzun süre tutabilirler. Güzellikleri de ayrı bir konu tabii. :)



Dark Elf: Elflere benzeseler de, tamamen kötüükle uğraşırlar, daha uzun boyludur ve derileri gridir. İyi savaşçılardır. Genel kanının aksine hepsi kötü değildir.



Orc: En güçlü savaşçı karakterleridir. HP ve MP'leri yüksek, ama okçuluk ve büyülüük berabertidir. Zehir ve hastalık gibi etkenlere karşı çok dayanıklıdır.



Dwarf: Üretim yapabilen tek irk olmasının yanı sıra, yaratıklardan daha fazla ve değerli eşyalar kazanırlar. Diğer irklardan daha fazla eşya taşıyabilirler.



Kızgın Lavlardan Soğuk Sulara

DARK AGE OF CAMELOT: TRIALS OF ATLANTIS

Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis ek paketi adından da anlaşıldığı gibi, mistik şehir Atlantis'in kapılarını açan bir eklenti, ve aslında bundan fazlası. DaoC oyuncuların bilirler, oyunda seviye atlamak için bilgisayarlar kapışır, yeterince güçlenince RvR (Realm versus Realms) savaşlara katıldık. Baştan süylemeli ki paket bu konuda pek bir yenilik getirmiyor, aksine bu çarpışmalarla güçlenmiş oyuncuları alarak yeniden yaratıldıkları yanına, zindanlara götürüyor; aynı EverQuest'de olduğu gibi. Yok bu tarz bana göre değil diyen DaoC'cular ücretsiz ek paket New Frontiers'a yönlendiriliyoruz: (<http://www.camelotetherald.com/newfrontiers>)

Kalbinin kâğıtlarını aç, İbana

ToA görevleri genelde LEVEL 40 ve üstünü gerektiriyor. Eklenti, Trial denen her biri 10 basamaktan oluşan bölgümlerden oluşuyor. Her Trial tamamladığınızda bir Master LEVEL seçiyor ve onda ilerleyebiliyorsunuz. Her oyuncu sınıfı iki Master LEVEL'dan birini seçerek yetenekler ve bonuslar kazanabiliyor. Ayrıca bir Trial'ı bitirmeden diğerinin adımlarını yapmanız da mümkün. Master LEVEL'daki bir başka yenilik ise Artifact'ler oluyor. Bu kadim eşyalar çok ender bulunan bir Artifact ve bunu açacak üç parşömden (scroll) oluşuyor. Belki gönülküleri açamıyor ama sahip olduğunuz bu anahtarlarla eşyanın kilidini bir kere açtınız mı istedığınız gibi kullanabiliyorsunuz.

KISA HABERLER

Tribes: Vengeance'in yıl sonuna doğru çıkacak olmasına rağmen yapımcılar senaryoya yabancı kalma-mamız (dolayısıyla yeni oyuna ilgi çekmek) için ilk iki oyunu kısa bir süre sonra Fileplanet aracılığıyla ücretsiz olarak paylaşacaklarını duyurdular. www.fileplanet.com

Turbine Entertainment yapımcısı Jessica Mulligan bir röportajında bir **Asheron's Call 2** ek paketi Üzerinde çalışmalarını açıkladı. Eklentinin adı ve içeriği hakkında henüz ayrıntı verilmedi. Röportaj için: http://www.gamespot.com/news/2004/04/12_news_6093402.html

The Saga of Ryzom yeni ekran görüntülerini ve beta test bilgileri için: <http://ryzom.com/>

Yeni Battlefield 1942 modu bu sefer Birinci Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Şu an alpha versiyonu hazır olan mod tarihsel açıdan səmpatik gelmese de nasıl bir şey çıkacağını göreceğiz. <http://www.battlefield1918.de>

Kral Arthur'un şövalyeleri Kutsal Kase'yi denizin dibinde arıyor



Etrafini sarmak her zaman pratik bir yöntemdir.

1024 RAM'ı olmayana

kız vermiyorlar

Mythic devasa online RPG'lerin ek paket klasörünü tekrarlayarak oyuna birçok yeni eşya eklemiş. Fakat oyuna başlandığında ilk dikkat çeken geliştirilmiş grafik motoru oluyor. Eklentiyile sadece yeni alanlar değil oyunun tamamı grafik olarak yenilenmiş ve rakiplerle baş edebilir hale gelmiş. Fakat çevre grafikleri yenilenirken oyuncu modellemelere dokunulmaması oyunun yaşıni belli ediyor. Oyun grafik gücünü gösteren dört yeni coğrafyayla geliyor: Volcanus, Stygia, Aeris ve Oceanus. Taş köprüler altında akan lavlar, Stygia Çölü'ndeki Sfenks heykelleri görülmeye değer görüntülerden. Bunlara Aeris'un bulutlar üstündeki şehrinde süzülen dev kayaları ve su altı iksiriyle indiğiniz Hesperos Okyanusu'nu katabiliriz. Fakat bunları gördüğünüzde büyülemeniz ya da hayal kırıklığına uğramanız olası. Büyülenebilirsiniz, çünkü batık gemiler ve su altı canlıları oyuncularda gerçekten de hayranlık hissi uyandırıyor. Hayata küsebilirsiniz,

son'uç?

Artılar: Yenilenmiş grafikler, Trial sistemi, artifact-scroll sistemi **Eksiler:** Yer çok yüksek hafıza istiyor, paket RvR yerine zindan basmaya yönelik. Bu sistem ihtiyaçlarına göre görsellik yavan kalmış.

çünkü bu açık alanlar 1024 MB Ram gibi akıl almaz bir hafıza miktarına ihtiyaç duyabiliyor. Bu nedenle her ne kadar minimum sistem gereksiniminde 256 MB belirtse de 512 MB altı oyuncular bu bölgelere bulaşmadan sınır hapi alısınlar. Bu durum keşke yapımcılar grafiklerden önce oyunun teknik alt yapısını elden geçirememiş dedirtiyor.

Sadet: Alalım mı?

Eğer sıkı bir DaoC oyuncusu iseniz paketi zaten alacaksınız, değilseniz sadece grafik eklentisi için almış olacaksınız ki buna da gerçekten değiyor. Vakti sınırlı bir oyuncusunuz ToA sizin oyununuz olmayıabilir. Çünkü paketin tadını çıkarmak için aktif bir klan ya da oyun grubu şart. Bunları göze alıyorsanız Atlantis'i dolaşacağınız dört ayda iyi eğlenceler diler, balıklara yem olmamanızı temenni ederim.

_Göker Nurbeyler



Tür: Devasa Online RPG Yapım: Mythic Dağıtım: Avaturk Min. Sistem: 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32MB GeForce 2, 1.8 GB HDD, 128K internet bağlantısı Önerilen Sistem: 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GeForce 4, 256K internet bağlantısı İngilizce Gerekliliği: Orta Web: <http://www.trialsatlantis.com/>

Büyük bir söküğü kaç yama kapar?

SACRED MULTIPAYER

Nihayet tamamlanan(!) multiplayer eki avuçlarımızda

Diablo'nun büyüsü aslında bir yerde Battle.net'ten geldi. Bu ki günümüzde oynayan yüz binlerce kişiye hala genileri katılıyor. İşte Sacred'in potansiyel kitlesi de büyüdü. Fakat oyunu söz verilen tarihte piyasaya sürme derdi bir şeyi göz ardı etti: Programlama hataları.

İlk tıklayan mı kazanır?

Coklu oyuncu sistemi kabaca şöyle işliyor: Bir oyuncu sunucuda oyun açıyor ve diğerleri konuk olarak oyna giriyorlar. Fakat oyunda ilerlenen yeri sadece oyun sahibi kaydedebiliyor. Yani misafirler görevler sayılmadan sadece portalar ve haritada açılan bölgelerle uğurlanıyor. Bu da misafir bekleyen bilumum oyuncuya sonuçlanıyor.

Sacred'la gelen ilk mod Co-operative, yani Diablo'da olduğu gibi oyunu 4 kişi bitirme şekli, Fakat adı "kooperatif" olmasına rağmen beraberlik hissini zayıf olması gördüğüm büyük bir eksik. Ne yazık ki tek kişilikte herkes ayrı bir yerde oyna başlarken burada cümbür cemaat başlanarak kişiye özgü görevler uyarılmış. Başlangıçta herkese 2 savaş sanatı ve 5000 altın veriliyor. Fakat altınlar oyuncular arasında bölüştürülmediğinden finansal problemler ve oyuncular arasında sınır bozuklukları yaşanabilir. Ayrı bir değişim tokuş ekranı olmadığından partnerinize vereceğiniz kalkanı yere attığınızda bir kapkaça kurban gidebilir.

Oyun zevki nasıl frenlenir?

Diğer iki mod aynı anda 15 kişi oynamanıza izin veriyor. Hatta karakteriniz öldüğünde tek tıklamayla en yakın arkadaşınızı yanına işinlemesi gibi hoş fikirlere de sahip. Serbest oyun modunda karakteriniz serbestçe deneyim puanı ve eşya peşinde koşuyor ki bu karakteri sonra tek kişilik veya diğer bir coklu oyuncu modunda kullanmak mümkün. Düellolar içinse PvP modu bulunuyor. Bulunuyor bulunmasına da gerek buglar gereksiz

oturmayan dengeler nedeniyle saç baş yolduruyor. Örneğin oyunu dengelemek için yaratıkların sayısını artırırken düşen iksir sayısının tek kişilikte aynı bırakması tam bir facia. Oyuncular belli aralıklarla iksir almaya gitmek zorunda kaldığından oyun motivasyonunu kötü etkiliyor. Aynı şekilde rune sayısı da çok sınırlı olduğundan sınır bozuklukları büyük tartışmalara yol açabiliyor. Gördüğüm çok ilginç bir olay bu nedenle kavga eden birkaç grubun kozlarını paylaşmak için Diablo 2 Battle.net sunucusuna geçmeleri oldu :).

Tek kişilik sunucular

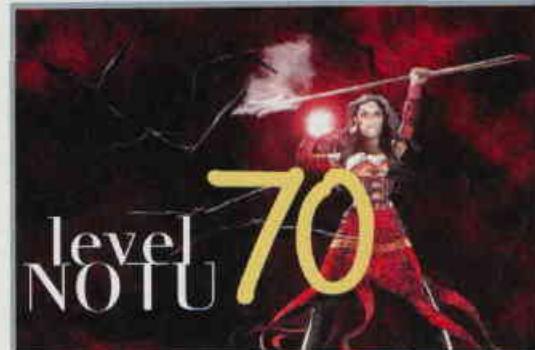
Sacred'in çok oyuncu modunun hoş bir özelliği her oyuncunun Gameserver aracılığıyla kendi LAN ya da internet sunucusunu açabilmesi oluyor. Böylece oyuncu istediği oyun tipinden zorluğuna kadar istediği özellikleri ayarlayabiliyor. Açılan oyunlar Ascaron tarafından otomatik olarak listeleniyor. Bu sistem Unreal Tournament ve Counterstrike'in sistemlerini andırıyor. Fakat Ascaron sunucuları Battle.net'in kapalı sistemine benzer bir mantıkla çalışırken serbest sunucular oyuncuların bilgisayarlarında yedekleniyor. Bunun Türkçesi "Hile yapmak isteyen arkadaşlar buyurun kendi oyununuzda ne yaparsanız yapın" oluyor.

Sacred da Diablo'da olduğu gibi bir ladder (en iyilerin sıralandığı sık güncellenen listeler) sistemine sahip.

Sözün Özü

Son yamalar yetenek kullanımı, XP dağıtımı ve oyunun göçebilmesi gibi bazı hataları çözmesine rağmen çok oyunculu modlar temelde büyük eksiklere sahip. Sonuç olarak oturana kadar tek kişilik oyun için bol vaktimiz olacak.

Göker Nurbeylar



son'uç?

Artılar: Kişiye özel sunucu sistemi, multiplayer karakteri tek kişilikte oynayabilme, düzeltilen hatalar

Eksiler: Save sistemi, dengesiz PvP, adaletsiz rune-alınır dağıtımlı, tam oturmayan sunucular

LEVEL'in web seçimi

<http://www.onlinespiele.org/>

Dev bir arşiv olan bu siteyle basit ama eğlenceli Java ve Flash oyunları sevenleri mutlu etmeye devam ediyoruz.

<http://www.popcap.com>

Hatta bu oyunları sevenleri delirtilm diyor ve ücretsiz online oyunu boğuyoruz.

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

Üstteki siteler kesmeden diyene bu siteyi veriyoruz, hala yetmedi diyene kızılık sopaşı gönderiyoruz.

<http://www.macromedia.com>

80 oyunlar bende nije çalışıyorum diyenleri gerekli flash dosyasına yönlendiriyoruz.

<http://www.tycoonTurk.com.tr/tc/>

Kendi özel hayran kitlesine sahip Tycoon oyunları için bulabileceğiniz tek ve (dolayısıyla) en geniş Türkçe site.

<http://www.happytreefriends.com>

Ölümcul(!) derecede sevimli bir animasyon dizisi. Peloş ayıları sevenler psikolojisini korumak için uzak dursun.

<http://www.megane-navigator.de/>

Dergi olarak belki henüz araba veremiyoruz ama test sürüşü yaptırabiliriz.

<http://loonyboi.com/it/quake/index.htm>

Quake bir Text Adventure olsaydı nasıl olurdu?



Tüm Action RPG Yapımları: Ascaron Dağıtım: Take 2 Min. Sistem: 800MHz CPU, 256MB Ram, 1.8 GB HDD, 16MB GFX
Önerilen Sistem: 1.2GHz CPU, 512MB RAM, 32MB GFX Web: <http://sacred-game.com/> Alm./İng. Gereklilik: Orta

Yepyeni Bir N-Gage'e Merhaba Deyin!

N-GAGE QD

N-Gage piyasaya ilk çıktığında hepimizi çok etkilemişti. Taşınabilir oyun cihazlarında bugüne kadar görmemiş olduğumuz güzellikte oyuncuları, aynı zamanda telefon olarak kullanılması, Bluetooth ve Symbian gibi teknolojinin son nimetlerini barındırması onu bir anda oyuncuların gözdesi yaptı. Ama tüm bu özelliklerine karşın bazı tasarım hataları da kısa sürede oyuncuların eleştirisini topladı. Nokia bu eleştirileri toplayıp N-Gage'ı üstten yarattı. Bu tasarım değişiklikler N-Gage'in daha kolay kullanılmasına yönelik. Yani sistemin kendisinde, oyuncuların kullanım kolaylığından herhangi bir değişiklik yok. Ayrıca iki farklı N-Gage modeli birbir ile tam olarak uyumlu. Aynı oyuncuları kullanıyorlar ve birlikte multiplayer olarak çalışıyorlar. Gelin bu tasarım değişikliklerine yakından bakalım.

Daha Rahat Tuşlar

N-Gage QD'nin tuşları daha iyi tepki verecek ve oyun oynamayı kolaylaştıracak şekilde değiştirilmiş. Bu yüzden 8 yönlü D-Pad (Rocker Key) bu sefer daha ufak ama bir parça daha yüksek tasarlanmıştır.



Hızlı Oyun Çalıştırma

Yeni N-Gage'de oyuna tek tuşa basarak daha hızlı girebiliyorsunuz.

Kolay Oyun Değiştirme

Artık N-Gage oylarını barındıran MMC kartları değiştirmek için arka kapağı ve pilli sökümeye, N-Gage'i açıp kapatmaya gerek yok. N-Gage QD çalışırken alt kısmındaki slottan oyuncuları kolayca takip edebiliyorsunuz.

TÜRK KUŞU

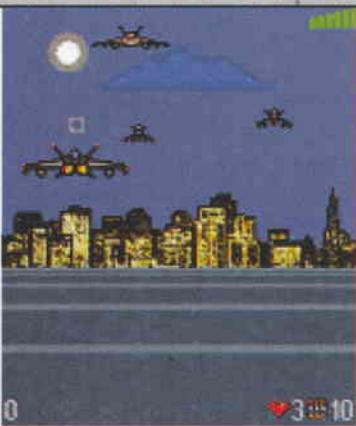
Platform: Cep Telefonu / Tür: Aksiyon / Yapım: Enforma IT / Dağıtım: Başarı Mobile Bilgi İçin: www.mobilyuncu.com

Yüzbaşı Volkan'ı hatırlamayan var mı? Ha! Vay hainler... Şu köşege gidip tek ayak üzerinde üç sene beklegin de aklınız başınıza gelsin. Nasıl olur da ilk Teknolojik Türk Çizgi Roman Kahramanı'ni tanımazsınız? O ki uçağıyla göklere emsal sahnesi yigit bir Türk pilotuydu, kızların sevgilisi, genç delikanlıkların örnek kişisiydi.

Neyse bu sevdigimiz Volkan arkadaşımız da zamanla yaşılandı ebette. Şimdi de Hava Pilot Kurmay Albay kendisi ve ömrünü ofiste, Ordu Eylemlerinde ve davetlerdeki masa başı ailelerinde geçiyor. Pörsüdüğünden kızlar falan da bakmıyor tabii haliyle. Ama onun maceralarına kaldığı yerden Tarkan devam ediyor. Bu yeni teknolojik Tarkan bir anlamda Avrupa Birliği kapısındaki ülkemizde "Atıl Kurt"

nidasını "Atıl Falcon" şeklinde yorumla ihtiyacının bir sonucu. Yani Türk Kuşu atraktif ve aksiyonel olduğu kadar sosyo-politik konulara da parmak basıyor. Mesela 2-4-6-8 tuşlarına basarak ilgili yönlerde hareket edebilir, 3 tuş ile iniş moduna geçebilir Türk Kuşu. Karşidan sürüler halinde gelen uçakları vurmak için 5, yer hedefleri içinse 0 tuşuna basılması gerekiyor. Ama unutmayın ateş etmeden önce 9 tuş ile ateş moduna geçeceksiniz. Aman sağdan soldan gelen füzelere dikkat edin.

TÜRK KUŞU



Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 3510i, Nokia 6800, Nokia 3650, Nokia 7250, Nokia 6100, Nokia 5100, Nokia 8910i, Nokia 6650, Nokia 3300, Nokia 3100, Nokia 3200, Siemens SL55, Siemens M55, Siemens C55, Siemens M50
Skor Gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Yok

Launcher

Artık N-Gage Arena'ya ulaşımınız da daha kolay. N-Gage QD ile gelen yeni N-Gage Arena Launcher'ı halen N-Gage'ı olan kullanıcılar da Internet'den çekerek yükleyebilecekler.

küçük ebatlar

Yeni N-Gage QD, %14 oranında ufaltılmış. Böylece çok daha fazla cephe sağlanıyor. Bir kaç farklı renkte piyasaya çıkacak olan N-Gage QD'nin değiştirilebilen kapak özelliği de var.

MOBİL OYUN

**Daha Parlak Ekran**

N-Gage QD'nin ekranı aynı ebatla ve yine 4096 renk destekliyor. Ancak ekran daha parlak olduğu için özellikle çok aydınlatır ortamlarda oyun oynamak daha kolay.

**Klasik Konuşma**

Kısa sürede "Side Talking" olarak türnenen ve bolca makaraya alınan N-Gage'in telefonla konuşma farzı da artık farzıne karışıyor. N-Gage QD ile konuşurken telefon kulağınızda dik olarak değil, paralel olarak tutuyorsunuz.

nesi eksik?

N-Gage QD'nin N-Gage'e göre eksik üç yanı var. Birinci tri-band desteği yerine dual-band desteği var. Bu yüzden Avrupa ve Amerika'da farklı N-Gage QD modelleri satılacak. İkinci eksikslik ise daha üzücü. N-Gage QD'de FM Radyo ve MP3 çalar özellikleri bulunmugor. Son olarak USB portu kaldırılmış.

Daha Uzun Pil Ömrü

N-Gage QD'nin pil ömrü daha da uzun. İlk modelde 3-6 saat arası oyun oynayabilirken, N-Gage QD ile 5-10 saat arası oynayabileceksiniz.

VE PENALTI BJK

Platform: Cep Telefonu Türk; Spor Yapım: Enforma IT / Dağıtım: Başarı Mobile Bilgi İçin: www.mobilyoncu.com

Delikanlı taraftar renkli oyun oynamaz! Ne o öyle vurdur kırdı, zombili oyuncular, içgenç içgenç araba yarışı basket falan oynuyorsunuz! Yaktırıyor mu delikanlı taraftara. Halbuki burada koçlar gibi Kara Kartalımızın, Beşiktaşımın oyunu varken. Yaktırıyor mu!!!

Siyah Beeyaaazz akar kanımızz!! Seviyoruz seni Beşiktaşımız... Lal la! Lal la! laaaa... (Abi yavaş sakın... şşş oyunu incele hadi) Hmm... Neyse sevgili Beşiktaşlılar işte yeni fanatik oyunumuz Ve Penaltı BJK. Bu arada unuttum sormayı siz Beşiktaşınızdır mı? Araya Fenerli sizmadi yani. Bakın burası Çarşı buradan çıkış yok, Advantage'a taksit bile yaparız ona göre ayağınızı denk alın. (Abicim ne Çarşısı, Level burası aloo incele, oyun oyun).

Haa di mi oyun bak unutuyordum az kalsın.

Şimdî sevgili okurlar mekan şanlı İnönü stadi. Ezeli derbilerden herhangi biri daha oynanıyor. Beşiktaş atak üzerine atak yaparken acı rakibimiz ceza sahasında 9 kusurlu hareket dışında bishi yapamıyor. Tabii takımımız pəso penaltı kazanıyor. Size düşen görev istedığınız bir Beşiktaşlı futbolcuya seçip bu penaltılıları gole çevirmek. Eğer 5 penaltıdan 3'ünü atarsanız bir sonraki seviyeye geçiş sunuz. Tabii gol öyle kolay üretilen bir olay değil; falso ve vuruş hızınızı doğru ayarlayacağınız ve üstüne şans da sizden yana olacak.

Yön tuşları ile topu atacağınız köşeyi belirliyorsunuz. 5 tuşu vuruş hızını, ondan parmağınızı çekince bir yöne basarak da falsoyu



belirliyorsunuz. Bu arada maça bu kadar penaltı çıktı ya akşamı Hıncal çıkar car car konuşur bakmayın siz ona. Hakem ayarlanmış, bir maça 20 penaltı olmazmış falan hep si Kartalımı yipratmak için. Hadi golünüz bol olsun. *

Desteklediği Telefonlar: Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 3510i, Nokia 6800, Nokia 3650, Nokia 7250, Nokia 6100, Nokia 5100, Nokia 8910i, Nokia 6650, Nokia 3300, Nokia 3100, Nokia 3200
Skor Gönderme: Evet Duyunu kaydetme: Yok

SYBERIA 2

Hans'ı rüyalarına kavuşturabilmek için elimizden geleni yapacağız.

Not: Eğer Syberia 1'i oynamadıysanız, bu oyuna başlamadan önce mutlaka ana menüdeki Syberia Recap kısmından hikayeyi izleyin. Yoksa Benoit Sokal'ın bu nefis oyunundan pek bir şey anlamayabilirsiniz.

Romansburg

Öncelikle treni çalıştırmanın yolunu bulmalıyız

Trenin arka kısmına giderek Hans ile konuşun. Trenden çıkmak üzereyken Oscar size telefon edecek ve nerede olduğunu söyleyecek.

Trenden çıktıığınızda Emeliov Goupatchev ile tanışacaksınız. Eğer buradaki demoyu geçmez ve dikkatle seyrederseniz sizinle karşılaşmaktan sonra elindeki anahtarları aşağı düşürdüğünü görüyorsunuz. Oyundaki demolarda buna benzer ipuçları bulunduğuundan hiçbirini geçmemenizi öneriyorum, aksi halde kendinizi ne yapacağını bilmez bir halde bulabilirsiniz.

Trenin lokomotif kısmına doğru gidip Oscar ile konuşun. Trenin hareket edebilmesi için öncelikle kurulmuş olması gerekiyor. Sol taraftaki kutunun yanına gelin ve vanayı çevirin.

Böylece kurma anahtarı ortaya çıkacak. Soldaki kolu çektiğinizde ise anahtar treni girecek ve kurulum sorunu aşmış olacaksınız. "Artık yola çıkabiliriz" düşüncesiyle Oscar ile konuştığınızda trende kömür kalmadığını öğreniyorsunuz.

Kömür bulmak lazımlı

Bir ekran geriye dönündüğünüzde sağ tarafta sorunun cevabını bulacaksınız, bir kömür yükleme makinesi. Hemen büyük bir umutla kolu çekin ve köprünün inişini seyedin. O da ne? Kömür gelmedi. Makinenin ana kısmı alt katta olduğundan bir şekilde oraya inmemiz gerekiyor. Yolun sonuna kadar ilerlediğinizde alt kata inen merdivenlerin önündeki kapının kilitli olduğunu göreceksiniz. Anahtar deliğini gördünüz mü? Emeliov'un düşürüdüğü anahtarı da hatırlıyorsunuz değil mi?

Emeliov'un dükkanına girin ve kapının yanındaki şeker makinelерini inceleyin. Emeliov'a kömür hakkında soru sordığınızda makinenin tamir edilmesini beklemenizi söyleyecek, ama sizin o kadar zamanınız yok.

Tezgahın hemen sağ tarafında kırık bir şeker makinesi göreceksiniz. Burada bulacağınız anahtarı alın ve şeker makinelерinin yanına dönen. Anahtarı kullanarak üç makinenin de alt kapaklarını açın, üçüncü makinede bolca bozuk para bulacaksınız.

Envanterinizdeki paralara baktığınızda ekranın üst kısmında sıralanacaklar. Beşinci sıradaki parayı birinci şeker makinesine atın, kolu çevirin ve düşen şekerinizi alın. İkinci sıradaki parayı ikinci şeker makinesine atın ve orada düşen balık şeklindeki şekerleri de alın.

Kömür makinesinin yanına iniyoruz

Dükkanın çıkışın ve tekrar kömür makinesinin panelinin yanına gelin. Aşağıda küçük bir kız görecksiniz. Malka ile konuşup anahtarları sordığınızda sizden bir hediye isteyecek. Küçük bir kız hediye olarak ne ister sizce? Tabii ki şeker. Elinizdeki şekeri (balık olmamalı) Malka'ya attığınızda anahtarları balona bağlayarak size yollayacak. Artık alt kata inen kapıya açabilirsiniz.

Aşağıda Malka ile konuşarak bölgenin sakinleri hakkında bilgi alın. Kömür makinesinin yanına gidin ve kırmızı düğmeye basın. Demek ki makinenin çalışmamasının sebebi gazının bitmemiş olması. Asılı duran kırmızı gaz bidonunu alın, belki doldurabileceğimiz bir yerler bulunur.

Sola doğru ilerlediğinizde üzerinde Cirkos posterleri bulunan tahta bir çitle karşılaşacaksınız. Kapıyi kaldığınızda Bourgoff kardeşlerden ufak boylu, sevimsiz olanı Ivan gelecek. Onunla konuştuğunda size yardım etmeye yanşmadığını göreceksiniz. Sola doğru yürümeye devam edin ve Cirkos posterine bakın. Posterin sol üst köşesine tıkladığınızda posteri yırtacaksınız ve çitin ekşi olduğu kısım ortaya çıkacak.

Gazi bulmak üzereyiz

Delikten içeri girin ve ortadaki sandığa bakın. Sandığın içinde bir youki bulunuyor. Sandığın kilidini açtığınızda youki dışarı çıkacak ve Ivan da onun peşinden gidecek. Tentenin altına doğru gidince büyük kardeş olan Igor'un uyuduğunu göreceksiniz. Tentenin hemen dışındaki varılın üzerinde dolu bir gaz bidonu göreceksiniz, onu almak istediğinizde Kate boş olanla değiştirecek (niyeysse). Igor ile konuşmayı deneyin ve dışarı çıkarın.

Hazır buraya kadar gelmişken sola doğru devam edin. Körprüyü geçtiğinizde soğuk hava koşulları nedeniyle bu giysilerle daha fazla devam edemeyeceğinizi göreceksiniz. Bu bilgi ileride işimize yarıyacak.

Tekrar sağa gidin ve Cirkos Cabaret'e girin. Cirkos ile konuşarak ondan bilgi

alin. Cirkos'un Hans'ın arkadaşı olduğunu ve Cirkos'un mekanik atlarının tamir etmesi için Hans'tan yardım istedığını öğreniyoruz.

Kömür makinesinin jeneratörune aldığı gaz bidonunu boşaltın ve kırmızı düğmeye basın. Merdivenlerden yukarı çıkışın, kömür makinesinin panelinde kolu çekin ve kara elmasların trene dökülmüşünü seyedin. Yola çıkmak için hazır olduğunuzu düşünmüyorsunuzdur umarım, aksi halde Oscar size Hans'ın kaybolduğunu söylediğinde hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

Where in the world is Hans Sandiego?

Dükkanı girerek Emeliov ile konuşun, ardından merdivenlerden aşağı inerek Malka'ya Hans'ı görüp görmemiğini sorun. Görünüşe göre Hans dostu Cirkos'u ziyaret etmeye karar vermiş. Cirkos Cabaret'e girin ve demoyu seyedin.

Hans ile konuştuğunuzda durumun hiç de parlak olmadığını göreceksiniz. Oscar ile konuştuğunuzda ise ne yazık ki Hans iyileşmeden bir yere gidemeceğinizi öğreneceksiniz. Tekrar aşağı inin ve Malka ile konuşun. Malka'dan manastır ve patrik hakkında çok şey öğreneceksiniz. Cabaret'e girin ve Cirkos'tan ilaç isteyin. Öğrendiğimize göre Hans'ın iyileşmesini sağlayabilecek tek kişi manastırındaki patrik, yanı bir şekilde oraya gitmek gerekiyor. Ayrıca ondan patriğin birinin hastalığı hakkında bilgi sahibi olmak için üzerinde hastanın yüz hatlarının bulunduğu bir örtü istediğini de öğreneceksiniz. Demek ki manastır yoluna düşmeden önce halletmemiz gereken işler var.

Manastır yollarında

Tekrar Malka ile konuşun ve ondan örtü hakkında bilgi alın. Size köprünün hemen önündeki kutudan örtü alabilmeniz için jeton verecek. Sola doğru gidip kuya ulaşın ve jetonu kullanarak örtüyü alın. Trene dönen ve örtüyü Hans'ın üzerinde kullanın.

Dükkanı girin ve Emeliov'dan giye-

cek bir şeyler isteyin. Sizin için tavarı arasına giden merdiveni indirecek. Merdivenden tırmanın ve sandığın üzerindeki kişilikleri alın. Trene dönüp bangoya girdiğinizde Kate üzerindekileri değiştirecek. Dışarı çıkip Oscar'la konuşuktan sonra manastırı doğru gitmeye başlayın.

Manastırın yanındaki ipi çektiğinizde bir rahip aşağı bakacak ama siz yukarı almayacak. Sağa doğru ilerleyin ve çamaşırları yıkayan rahiple konuşun. Ondan Merula Alba kuşu hakkında bilgi aldıktan sonra sıkıştırmaya devam edin ve sonuç olarak manastırı kadınların kabul edilmediğini öğrenin.

Emeliov'un dükkanına giderek kuş düdüğünü istediğinizde farklı renk düdüğünüz olacak. Tekrar çamaşırçı rahibin yanına gidin ve ona gümüş

düdüğü verin. Rahip düdüğü çaldığında Merula Alba kuşu cevap verecek ve rahip onun peşine düşecek. Sahipsiz kalan cüppeleri gördünüz mü? Sizin de aklınıza bir cinlik gelmiştir sanırım.

Cüppeyi giydikten sonra ipi tekrar çekin ve aşağı inen asansöre binerek manastırı çıkışın.

Manastırda bir kadın

Hemen sol taraftaki ocağa bakın ve soldaki Kibrit kutusunu cebinize atın. İlerleyerek açılığa gelin ve katedrale girin. Burada sağ tarafta kilitli bir kapı göreceksiniz. Hemen ilerde her iki tarafta da azizlerin fresklerini göreceksiniz, bunlara yakında baktığınızda tıklanabilir oldukları fark edeceksiniz. Demek ki burada işimiz var. Biraz daha ilerlediğinizde patrik dışarı çıkacak, onunla konuşun ve örtüyü vererek Hans'ın durumunun ciddi olduğunu anlamasını sağlayın.

Hans manastırı getirildiğinde patrik size Hans'ın ölmek üzere olduğunu söyleyecek. En sağ taraftaki odaya girerek Hans ile konuşun. Hans size Alexei Toukinov'dan bahsedecek. Odadan dışarı çıkışın ve çamaşırçı rahiple tüm konularda konuşarak size parşömen ve cam mamut vermesini sağlayın. Parşömeni okuduğunuzda Alexei hakkında biraz bilgi edineceksiniz. Sola doğru gidin ve kovanın yanındaki fırçayı alın. Tekrar patriğin yanına dönün ve sizi tersleyene kadar konuşun.

Şimdi sol taraftaki aziz freskine yakından bakın ve kitabı üzerinde fırçayı kullanın. Ortaya beyaz noktaların yerine gösteren bir resim çıkacak. Katedralden dışarı çıkışın.

Anahtar mamutun gözünde

Soldaki ekrana gidin ve mezarlığın yanındaki kapıdan girin. Burası bir kütüphane. Spiral merdivenlerden aşağı inerek zemin kata ulaşın. Sağ tarafta rafa yaslı duran kancayı alın. Bu kancayı kullanarak azizin elindeki kitapta bulunan resimde gördüğünüz şeke göre avizeleri indirmeniz gerekiyor. Doğru avizeleri indirdiğinizde en üst kattaki pencere açılacak.

Merdivenlerden yukarı çıkışın ve pencereden dışarı bakın. Elinizdeki cam mamutu pencereye yerleştirin, etraftaki dört yaprağa tıklayarak kapakların kapanmasını sağlayın. Şimdi sırayla en alt, sol, üst ve sağ yapraklara tıklayın. Güneş ışığı camdan yansıyacak ve kütüphanenin diğer tarafında mamut gölgesi belirecek.

Gölgenin gözüne tıklayarak gizli bölmeyi açın. Burada Alexei'nin kitabı ve Youkol antikasını bulacaksınız. Alexei'nin kitabı dikkatlice okuyun çünkü bu sayede oyunun kalan kısmında karşılaşacağınız bulmacalar hakkında çok fazla bilgi sahibi olacaksınız. Kitabı okumazsanız örneğin youki'leri nasıl ugandıracığınızı kara kara düşünürsünüz, söyleyeyim. Şimdi kütüphaneden çıkışın ve aşağı doğru yürümeye başlayın, yoldaki el arabasının içinde makas bulacaksınız.

Alexei'nin mezarı

Kütüphanenin solundaki mezarlığa girin ve duvardaki deligin yanına yürüün. Kapı delikte aşağı kayabileceğini söylüyor, bunun için de en uygun araç olarak tabutu kullanabiliriz. Gitmek için acele etmeyin, daha Hans'ı iyileştireceğiz. Sağ tarafta gidince otlarla kaplı bir mezar taşı göreceksiniz. Makası kullanarak otları kesin. Kitapta bu otlarla ilgili bilgi de var.

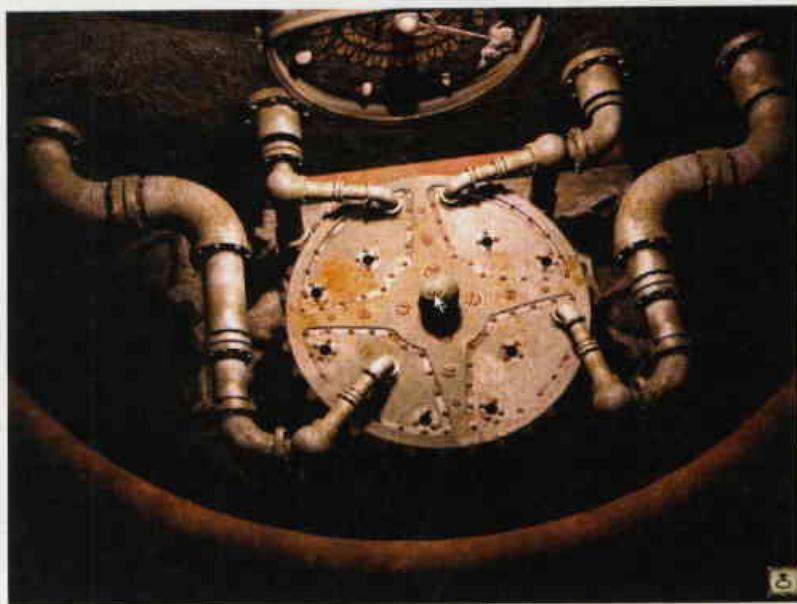
Manastırın girişine gidin ve ocağına yanına gidin. Sol taraftaki kolu çekerek ateşi yakın. Topladığınız otları tencerenin içine koyn. Musluğun dibindeki kalıbı açın, sol taraftaki süpürgeye tıklayarak filili kalıbin içine koyn. Kalıbı kapatın ve musluğunu açın. Kalıbı açarak yaptığınız mumu alın.

Hans'ın odasına dönün ve Youkol antikasını masanın üzerine koyn. Mumu antikanın üzerine yerleştirip kibriti kullanarak yakın. Ortaya çıkacak olan duman Hans'ın kendine gelmesini sağlayacaktır. Önunla konuşuktan sonra dışarı çıkışın.

Kaçış planları

Manastırın girişine gittiğinizde patriğin orada olduğunu





göreceksizez. Demek ki katedraldeki odasında kimse yok. Hemen katedrale gidin ve odasına girerek anahtarları alın. Bu anahtar katedralin girişindeki kapılı açmaya yarayacak. İçeri girip çan ipini bir kere çalın. Bu sayede tüm rahipler toplanmaya gidecekler ve mezarlık size kalacak.

Tekrar mezarlığa giderek duvarındaki deliği inceleyin. Tabutu çekerek deligin önünde durmasını sağlayın. Hans'ın yanına gidin ve ona kaçış planınızdan bahsedin. Her ne kadar patrik ve diğerleri sizi durdurmaya çalışsalardır zamanında yetişemecekler ve zevkli bir yolculukla tek-rar aşağı ineceksiniz.

Mekanik atları tamir edelim

Hans'la konuştuğunuzda size kabaredeki atlara mekanik kalp takmanızı söyleyecek. Aşağı inerek kabareye girdiğinizde Cirkos'un bir youki'yi eğitmeye çalıştığını göreceksiniz. Pek başarılı olduğu söylenemez. Cirkos ile konuşun ve ona atları tamir edeceğini söyleyin.

Sahneye doğru yürüyün, mekanizmaya yaklaşın ve kalbi ortaya yerleştirin. Düğmeye basarak kalbi çevirin, yukarıdaki at ibresi en solda olmalı. Bundan sonra yapmanız gereken kolları her bir çeyrekteki doğru deliklere yerleştirmek. Boruları deliklere tek tek sokup düzmeye basarak hangi atların çalıştığını görebilir, bu sayede hangi borularla oynamanız gerektiğini bulabilirsiniz. Kolaya kaçmak istiyorsanız sağ üst köşedeki kolu en soldaki deliğe, sağ

alt köşedeki kolu en sağdaki deliğe, sol alt köşedeki kolu ortadaki deliğe ve sol üst köşedeki kolu en sağdaki deliğe yerleştirin. Ortadaki düğmeye basın ve...

Kate'i almadan nereye gidiyorsun?

Hemen cep telefonunuzla Oscar'ı arayın ve ondan bilgi alın. Görünüşe göre Ivan ve Igor treni kaçırmışlardır. Merdivenlerden indiğinizde sağ tarafta bir demiryolu aracı görmüş olmalısınız. Bu araç hakkında Emeliov ile konuştugunuzda indirdiğiniz taktirde kullanabileceğinizi söyleyecak. Dükkanın çıkış ve merdivenlerin yanında bulunan kolu çekin. Araca çıkış ilerlemeye başladığınızda ancak istasyonun diğer ucuna kadar gidebileceksiniz. Daha fazla gitmesi için enerji lazımdır. Emeliov'dan araç hakkında biraz daha bilgi alıp aşağıya inin.

Malika ile biraz konuştuğunuzda size youki'den bahsedeecektir. Kabareye girip Cirkos'tan youki'yi isteyin. Youki'yi Ivan'la Igor'un terk ettiği yerde, sobanın yanında bulacaksınız. Eğer kitabı okuduysanız sizi takip etmesi için yapması gerekeni biliyorsunuzdur. Ona balık şeklindeki şekerlerden verin ve araca kadar ilerleyin. Sağ olsun Youki aracın ilerlemesini sağlayacak.

Kuzeye Yolculuk

Trene ulaşmanın dolambaçlı yolları

Sağ tarafa doğru ilerlediğinizde Ivan'ı göreceksiniz. Tekrar sağa ilerlediğinizde üst üste taşlardan oluşan donmuş bir yapı göreceksiniz. Bunu yakından incelediğinizde taşların arasında bir balık olduğunu fark ediyorsunuz. İllerleyebildiğiniz kadar sağa ilerleyin. Nehre yaklaştığınızda youki bir kunduzu kovalayıp kaçıracak. Halbuki o kunduza ihtiyacımız var bizim. Yukarı doğru ilerleyin ve taşların yanındaki dalları toplayın.

Şimdi donmuş balığın olduğu yere geri dönün. Dalları alt kısma yerleştirin ve kibriti kullanarak ortamı isıtın. Eriyen buzların arasındaki balığı alabileceksiniz. Youki'nin yanına gidin ve ona balığı vererek kunduzdan uzak durmasını sağlayın. Artık devrilen ağacı köprü olarak kullanıp karşılığa geçebileceksiniz.

İllerlemeye devam ettiğinizde yol ikiye ayrılacak. İleri yürümeye devam edince yıkılmış bir köprü göreceksizez. Yakından bakıp ipleri inceleyebilirsiniz. Sağ tarafa gittiğinizde ise kendinizi bir kulübenin yanında bulacaksınız.

Balık tuttuk, ayıdan korktuk

Kulübeye girdiğinizde ilk olarak şöminenin üzerindeki rafı inceleyin ve matruşka ile baltayı alın. Burada bulacağınız balıkının el kitabında turuncu somon hakkında bilgi bulacaksınız. Mutfaga doğru ilerleyin ve balık sepetini alın. Şimdi arka kapıdan dışarı çıkin.

Merdivenlerden inince kendinizi iskelede bulacaksınız. Eğer Alexei'nin kitabı okuduysanız ayıların ve youki'lerin turuncu somon sevdığını biliyorsunuzdur. El kitabında da turuncu somon hakkında yeşil kurbağaları sevdikleri ve gölgeli yerlerde dardukları yazıyor. Bu bilgiler ışığında ilk turuncu somonumuzu yakalayalım hadi.

Önce oltaya tıklayın. Balık sepetini yere bırakacaksınız. Hemen sağ taraftaki yem kutusunu açın ve en üst sağdaki yeşil yemi oltaya takın. Oltayı fırlatabileceğiniz dört yer bulunuyor. Soldan itibaren sayarsak en solda mavi somon, sonra yeşil somon, sonra turuncu somon, en sağda ise mor somon var. Zaten gölgeli yerlerde yaşadığını bildiğiniz için oltayı Kate'in hemen sağına atmak gerektiğini anlaysınızdır.

Turuncu somonu aldıktan sonra kulübeye girin ve ön kapıdan çıkmaya çalışın. O da ne? Bir aylı. Hemen pence-rede bakın ve turuncu somonu fırlatın. Aylı somonu yiyip uzaklaşacak ve siz de kapıdan çıkabileceksiniz. Aylıdan arta kalan balık kılıçınızı alın ve köprüye doğru gidin.

Tarzan da kimmiş?

Köprünün ucundaki ipi bahta kullanarak kesin. Şimdi bu ipi ağaca fırlatın ve sarkmasını sağlayın. İpte sallanarak karşılığa geçin. Youki'yi takip etmeye başladığınızda düz bir duvara geleceksiniz. Bu sırada yukarılarda bir kaza olacak. Duvardan tırmanmak sandığınız kadar basit değil, biraz deneme yanılmış gerekiyor. Ama ben size yine de yönlerini söyleyeceğim: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

Ekranın alt tarafına doğru iki kez ilerlediğinizde Igor ile Ivan'ın kar motoruyla yarıktan karşılığa atladığını göreceksiniz. Karşı tarafa geçmenin bir yolu var ve bu yol düşen uçaktan geçiyor.

Kaza bölgelerinde inceleme yapalım

Sağ tarafa doğru gittiğinizde düşmüş uçağı göreceksizez. Hemen ilerisinde paraşütle asılı kalmış pilot duruyor ama ona seslendiğinde kulaklıkları nedeniyle sizi duymadığını göreceksizez. Neapsak da sesimizi duyur-



sak? Eğer uçağın telsiz frekansını bulursak bir şeyler ayarlayabiliriz belki. Kokpite yakından baktığınızda bir sürü düğme, şalter vs. göreceksiniz.

Önce sol üstteki düğmeye basarak paneli çalıştırın. Bunu yaptığından kırmızı ışık yanmış olacak. Kırmızı ışığın sağında iki tane düğme var, biri sarı, diğeri ise yeşil ışığı yakacak.

İlk olarak sarı ışığı yakın, yeşil ise sönüklüğün kalsın. Sağ alt köşede iki tane minik şalter göreceksiniz. Soldakine bastığınızda hemen solundaki yeşil ışık yanacak. Şimdi hemen yukarıdaki üç düğme ile oynayarak yukarıdaki numara ekranında rakamların görünmesini sağlamalısınız. Sarı ve kırmızı düğme yukarıda, mavi ise aşağıdayken 03 sayısını göreceksiniz.

Şimdi sarı ışığı söndürüp yeşil ışığı yakın. Altta üç düğmeyle tekrar oynamaya başlayın. Sarı düğme aşağıda, kırmızı ve mavi düğme ise yukarıda olduğunda 28 sayısını göreceksiniz. Yani telsiz frekansımız 0328 imis.

Yoldan geriye dönüp sola doğru ilerleyin ve radar kulesine gelin. Öncelikle kuleye tırmanarak radarı bir kez sağa çevirin. Aşağıya inin ve önce kırmızı düğmeye basarak telsizi çalıştırın. Ardından yukarıdaki düğmeleri kullanarak 0328 sayısını girin ve mikrofonun düğmesine basın. Böylece Boris'i ugandıracaksınız.

Karşıya nasıl geçeceğiz?

Boris'le konuştuğunuzda size karşı-

ya geçebilmek için uçağın fırlatma koltuguunu kullanabileceğinizi söyleyecek. Yalnız koltuk için trenin tam koordinatların girilmesi gerekiyor. Telsizin yanındaki radarı hatırlıyorsunuz değil mi? Radar kulesine tırmanın ve çanağı bir kez sağa çevirin. Aşağıya indiğinizde radarada treni göreceksiniz. Radarada trenin bulunduğu koordinatları akılınızda tutun. Hadi hadi tutmayın, ben size söyleyim birazdan. Kokpite geçin ve koltuk için 80 ve 15 koordinatlarını girin. Düğmeye basın ve paraşütünüüzü açın.

Trene tekrar kavuştuğumuz

Trenin kontrol kısmına girin ve kontrollere dokunmayı deneyin. Aşağı inin ve kardan çıkışmış olan kolu inceleyin. Aaa Oscar...

Oscar ile konuştuğunuzda hareket edemeyecek kadar üzüldüğünü göreceksiniz. Yolcu vagonuna girin ve Hans'in yatak odasına girin. Burada yerden trenin planlarını, tezgahtan da yağ sıkacağına alın. Yağı Oscar üzerinde kullanarak eski sağlığına kavuşturmayı sağlayın. Yolcu vagonuna geçip Oscar'ı aradığınızda hareket edemediğinizi öğreneceksiniz.

Oscar'ın yanına giderek ondan bilgi alın. Yolcu vagonuna girin ve yerdeki kapağın yanına gelerek Oscar'ı arayın. Oscar yerdeki paneli açacak. Yapmanız gereken trenin planlarında da görüldüğü gibi sağ taraftaki düğmelerle oynayarak soldaki bağlantıların ayrılmasını sağlamak. Bunun için sağ taraftaki 1, 3 ve 5 numaralı düğmelere bir kez basmanız yeterli olacak.

Youkol Köyü

Mamut izlerine yaklaşıyoruz

İleriye doğru gittiğinizde bir totem göreceksiniz. Bu totemin ağızı açık olduğu için rüzgar yüzünden korkutucu sesler çıkıyor. Eğer sol tarafa doğru giderseniz seslerden kork-

muş olan Igor'u görebilirsiniz, ama titremekten size herhangi bir şekilde yardımcı olması mümkün değil. Tekrar totemin yanına dönün ve kar motorunun arkasından bizi alın. Bunu totemin ağızına tıktığınızda sesler kesilecek ve Igor'la konuşabileceksiniz. Pek de faydalı bir konuスマ olmasa da bu sayede motorun olduğu yerde bulacağınız kramponlar çok işinize yarayacak.

Buz rampasından tırmandığınızda bu sefer de küçük kardeşle karşılaşacaksınız. Herhangi bir şey yapmanıza izin vermediği için önce dikkatini dağıtmamanız gerekiyor. Oscar'ı telefonla arayın ve size yardım etmesini söyleyin. Beyefendi kalkıp da buralara gelmeye üşenecik ama yine de trenin düdüğünü çalarak Ivan'ın dikkatini dağıracak. Fırsattan yararlanarak sol taraftan fildişi bıçağı alın ve ipi kesin.

Neredeyim ben?

Kulübeden dışarı çıkmak ve kapının yanındaki Youkol ile konuşun. Hans'ın büyüğü kadın ile birlikte olduğunu öğrenecesiniz. Buradan ayrılmadan önce kavanozun içine





den geyik boynuzunu alın. Köy biraz karışık olduğundan ilk olarak etrafta dolaşıp önemli gördüğünüz şeylerin yerlerini not etmeniz iyi olabilir (youki ağılı, davullar, mağara vs.). Böylece ileride yolunuzu daha rahat bulabilirsiniz.

Sağ doğru gittiğinizde davulları göreceksiniz. Ama bu davullar büyüğü kadının evine girmenizi engelliyorlar (şimdilik). Sağ alt çıkıştan ilerleyin ve çanak karıştırmakta olan youkol'un olduğu ekrana gelin. Burada youkol'un tam karşısında kalan yerde tıklayabileceğiniz bir alan var, oradaki deri kayışı alın. Böylece boynuzla kayış bir sapan oluşturacaklar.

Davulların yanına dönün ve sol yukarıdaki sarkıtları incelemeye başlayın. Birine tıklayabileceğinizi göreceksiniz ve tıkladığınızda Kate yerden taş alıp sapanla sarkıtı vuracak (tek taşta isabet, bravo). Davullar durduğuna göre içeri girebilirsiniz.

Rüya meyvesini bulalım

Hans'a baktıktan sonra büyüğü kadına konuşun. Hans'ın içinde bulunduğu rüya dünyasından onu çıkarmak için sizin de girmeniz gerekiyor ve bunun tek yolu rüya meyvesini bulmak. Sağ tarafta duvarda asılı duran gülen youkol maskesini alın. Sol tarafa gidin ve masanın üzerindeki dua çarkını alın. Kapıdan çıkmadan önce düş kapanmasına dokunun (zevk olsun diye).

Dışarı çıkip aşağıya doğru üç ekran gidin. Burada bir su kuyusu göreceksiniz. Önce yerden tipayı, sonra da sağ taraftaki su kesesini alın. Keseyi üst taraftaki ipe bağlayın ve sağdaki kolu çevirerek keseyi suya daldırın. Keseyi tekrar yukarı çektiğinizde tamamen su dolu olduğunu göreceksiniz.

Yine aşağı doğru gittiğinizde youki ağılığını göreceksiniz. Buradan sağ çıkışı seçin, ilerleyerek köprüden geçin. Meşalelerin yandığı mağaraya girerek sol tarafa gidin. Duvara yakından baktığınızda bir fare ve delikler göreceksiniz. Elinizdeki tipayı sağ alt taraftaki deliğe sokun. Geri çekin ve mağaranın sol tarafının girişindeki tüneğe yakından bakın. Buraya dua çarkını yerleştirdip döndüğünüzde baykuş gelecek ve fare korkup soldaki deliğe girecek.

Tipayı alttaki delikten çıkarıp farenin önündeki deliğe sokun, böylece fare sola doğru ilerlemiş olacak. Tipayı tekrar çıkarın ve farenin hemen sağına takın. Üst soldaki

delikten suyu boşaltın, fare bu sayede üst tünele çıkacak. Sağ taraftan yukarı tırmanabilmesi için sağ üstteki delikten balık kılıçğını bırakın. Fare tünelden aşağı yuvarlanacak ve rüya meyveleri öünüze düşecektir.

Mağaradan çıkmadan önce dua çarkını almayı unutmayın. Tekrar büyüğü kadının kulübesine girin ve meyveleri kadına verin.

Rüya Dünyası

Tanıdık yerler, tanıdık kişiler

Ortamı hatırladığınız değil mi? Evet bir anda Syberia'ye geri dönüverdim. Öncelikle mağaradan mamut oyuncağını alın ve mağaradan çıkışın. Yolda yürümeye başlayın, bir süre sonra bir kızla karşılaşacaksınız. Anna Voralberg ile konuşun ve yola devam edin.

İlerlediğinizde yolun sağ tarafında fabrikayı göreceksiniz. Kapıdan içeri girin ve yoldan ilerleyerek eve girin. Sol taraftaki odaya girdiğinizde Hans'ın babasını göreceksiniz. Onunla konuştuğunuzda işe gidene kadar salonda oturacağınızı anlıyorsunuz. Peki işe ne zaman gidiyor baba? Evden dışarı çıkışın ve Anna'nın yanına kadar yürüyün. Ona babası hakkında soru sordığınızda babasının saat 7:15'te fabrikaya gittiğini söyleyecek.

Şimdi tekrar eve dönün ve girişteki saatte yakından bakın. Eğer üst taraftaki saatte bakarsanız 2:45'i gösterdiğini göreceksiniz. Alt kısımdaki zili hemen altında roma rakamlarının bulunduğu bir sayaç ve iki yanında düğmeler göreceksiniz. Soldaki düğme bu sayacı 15 dakika, sağdaki ise 30 dakika ileyi götürüyor. Bu şekilde sayacı 2:45 gösterecek biçimde ayarlayın.

Zilin yanındaki iki adama da tıklayarak çekişlerini kaldırmalarını sağlayın. Sarkaca bir kez tıklayın, böylece saat çalışmaya başlayacak.

Şimdi yukarıdaki zaman sayacını 7:15'e getirmeniz gerekiyor. Gerekli ayarı yaptıktan sonra sarkacın sağ tarafındaki ağırlığı çekin ve zamanın hızlı biçimde ilerlemesini sağlayın. Saat 7:15 olduğunda zile dokunarak adamların zile vurmalarını sağlayın, böylece baba salondan kalkacak ve işe gitmek üzere evden çıkacak.

Salona girin ve masanın üzerinde bulunan anahtar alarak üst kata çıkışın. Artık tavarı arasına girebilirsiniz. Hans sizinle konuşmaya pek istekli değilmiş gibi görünüyor, ona mamut bebeğini verdiğinizde ilginç bir demo izleyeceksiniz. Masaya tıklayarak tekrar büyüğü kadının yanına dönün.

Tekrar treni hareket ettirmemiz gerek

Oscar'ı cep telefonundan aradıktan sonra büyüğü kadının evinden çıkışın (çıkmadan öncü

ce düş kapanmasına tıklarsanız 7:15 saat size bir kez daha hatırlatılacak, bu önemli bir ipucu). Şimdi buraları biraz fazlaca karışık, yanı yönleri anlatabilmem çok zor. Nasıl yapacağım bilmiyorum :)

Evdan çıktıktan sonra aşağı doğru ilerlemeye başlayın ve youki ağısının olduğu ekrana gelin. Buradan ileri doğru gittiğinizde üst tarafa çıkabilmek için kullanacağınız kemikten bir merdiven bulacaksınız. Yukarı çıkış, soldaki merdivenlerden tekrar yukarı çıkış ve dik merdivenlerden tırmanın. Buradaki yolun sonunda dev bir çekme mekanizması ve öönüzdé iki kol göreceksiniz. Sağ taraftaki kolu çekerek kütüğü döndürün.

Kütüğe sarılı olan ip şu an gevşek durumda ve onu trene bağlamamız gerekiyor. Sağ taraftaki merdivenleri kullanarak aşağı inin ve trenin olduğu yöne doğru yürümeye başlayın. Burada karşılaşacağınız iki youkol ile konuşğunuzda Oscar'dan korkutklarını öğreneceksiniz. Ama ipi trene bağlayabilmek için de onların yardımına ihtiyacınız var. Demek ki Oscar'ı sevimli hale getirmek gerekiyor. Bakın bakalım envanterde Oscar'ı güler yüzlü yapacak bir şeyler var mı?

Oscar'ın yanına gidin ve onunla konuşarak gülən yüz maskesini takmasını sağlayın. Bundan sonra tekrar youkol'larla konuşğunuzda ipi trenin ucuna takacaklar. Ama gördüğünüz gibi ip halâ daha gergin değil. İpin trenle birleştiği bağlantı noktasına baktığınızda ipi germek için kriko benzeri bir mekanizmanın olduğunu göreceksiniz. Buna tıkladığınızda Kate geri kalan işi yapacak ve ip gerilecek.

Şimdi tekrar dev çekme kütüğünün olduğu yere dönün (yolu bir kez daha anlatamıyorum) ve sağ taraftaki kolu çekin. Böylece tren mağaranın içine çekilmiş olacak.

Oscar bana kalbini ver

Rampadan aşağı inin ve youki ağısının olduğu ekrana ulaşın. Buradan ilerlediğinizde bu sefer de trenin çekilmiş olduğu rayların en son noktasına ulaşacaksınız. Rampadan tırmanın ve Oscar ile Hans hakkında konuşun. Kalbinden bahsettiğinizde Oscar yapması gerekeni anlayacak



ve oldukça duygusal anlar yaşanacak. Oscar'ı takip ettiğinizde büyüğü kadının yanına gittiğini göreceksiniz. Büyüüğü kadının yanına gidin ve Oscar'la bir kez daha konuşun.

Oscar'a yakından baktığınızda kalbini göreceksiniz. Kalbi açmak için düş kapanındaki ipucundan faydalansınız. Ne demişti Anna, 7:15. Yani yukarıdan başlarsak 3. ve 7. düğmelere bastığınızda ilk kilit açılacak. Şimdiki kilidi açmak için ise haç çizmeniz gerekiyor, yani bunun için de 3., 6., 9. ve 12. düğmelere basmalısınız. Kilit tamamen açıldığında kalbi alabilirsiniz.

Demonun ardından envanterinizde Voralberg anahtarının olduğunu göreceksiniz. Önce Hans'la, ardından büyüğü kadınla konuşun. Artık yola çıkma vaktiniz geldi.

Yeniden yolculuk hazırlıkları

Trenin yanına gidin ve daha önce Oscar'ın hallettiği kontroller kısımına bakın. Buradaki amacınız trenin buhar üretmesini sağlamak ve bu sayede trenin önündeki mamut gemisini sarmalamış olan buzları eritmek.

İlk iş olarak elinizdeki anahtarları kontrollerin üst tarafından minik pembe deliğe yerleştirin. Bunu fark etmek biraz zor olabiliyor çünkü. Daha sonra isterseniz kontrollerle oynayarak neler yaptıklarını bir görün. Eğer direkt çözümü okumak istemiyorsanız yapmanız gereken mekanik yılanı kullanarak önce trene kömür yüklemek, ardından su yüklemek ve buhar yapmak.

Yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle. Zaten Voralberg anahtarını yerleştirdiğiniz pembe deliğe. Sağ üstteki kolu yukarı çekin, sol üstteki kolu da yukarı çekin. Böylece trenin üst tarafından mekanik yılan çıkacak. Sağ taraftaki iki düğmeden sağdakine bastığınızda mekanik yılan trene kömür yükleyecektir. Zaten sağ taraftaki gösterge de kömür seviyesinin dolduğunu gösterecektir.

Şimdi sağ taraftaki kolu aşağı indirin. Sol üstteki kola tıkladığınızda bu sefer mekanik yılan trenin alt tarafından çıkacak. Sağ taraftaki iki düğmeden bu sefer soldakine basın. Mekanik yılan su toplayacak ve su göstergesi trenin dolduğunu gösterecek.

Panelin sol tarafından vanayı döndürdüğünüzde alt

tarafta ateşin yanlığını göreceksiniz. Şimdi ortadaki vananın hemen solundaki ufak vanayı döndürün, böylece trenin yanlarından buhar çıkmaya başlayacaktır.

Sol tarafta tek başına duran düzmeje tıkladığınızda mekanik yılan trenin burnundan dışarı çıkacak ve saldıgi buharlar sayesinde buzlar eriyecektir.

Trenden aşağı

inip sağa gittiğinizde Hans'in mamut gemisine doğru gittiğini göreceksiniz. Köprüden geçin ve gemi rampasının oradaki youkon şefi ile konuşun. Yolculuk için yanımıza bir de youki almamız gerekiyor. Youki ağısına gidin ve kapısına yakından bakın, buradaki ipe tıkıldığınızda kapı açılacak ve youki koşturmayla başlayacak. Artık gönül rahatlığıyla gemiye dönebilir ve nihai yolculuğunuza çıkmabilirsiniz.

Penguen Adası

Başımıza bu da mı gelecekti?

Gönül rahatlığıyla dedik ama bu sefer de penguen adasına düştü yolumuz. Öncelikle geminin arka tarafına geçip Hans ile konuşun ve sonra da gemiden aşağı inin. Adada ilerleyin ve sağa giderek Narwhal boynuzu alın. Aşağı doğru ilerleyin ve geminin çapasının ipini takip etmeye başlayın. Çapanın sıkılmış olduğunu göreceksiniz. Boynuzu

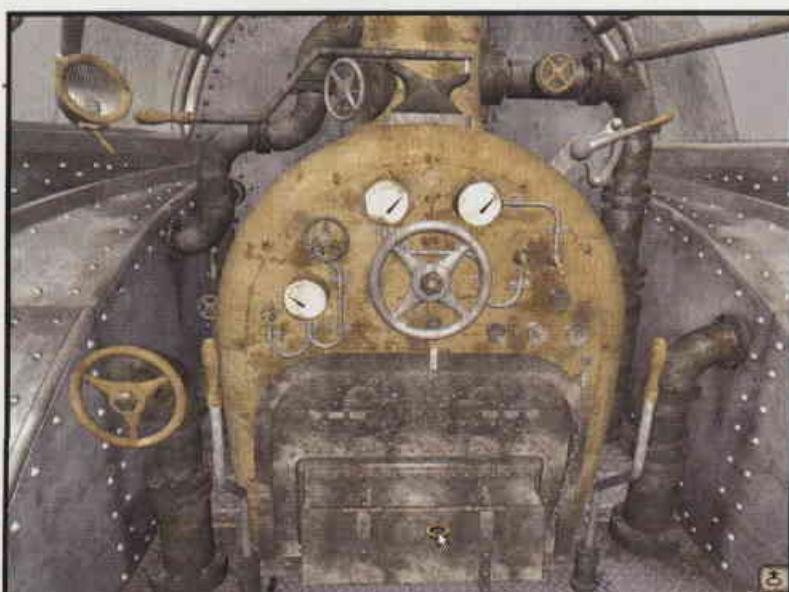
kullanarak çapanın serbest kalmasını sağlayın.

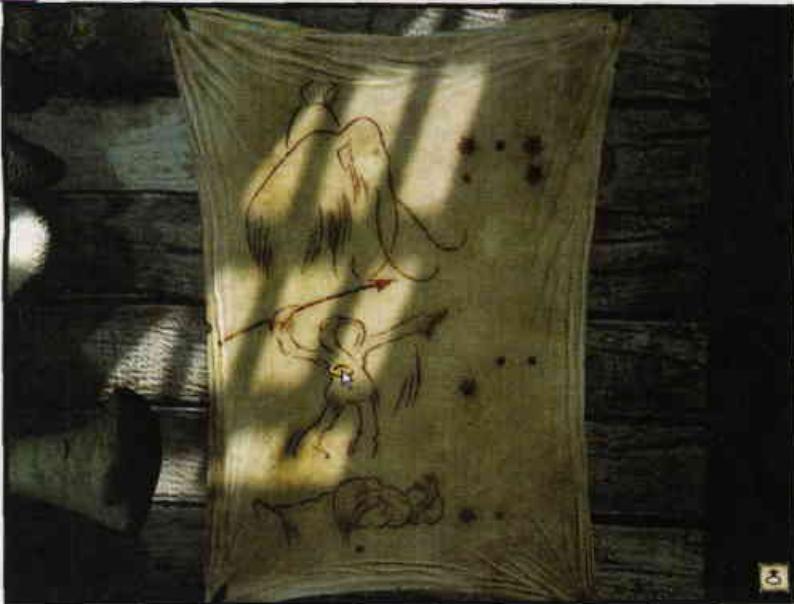
O da ne? Ivan geri dönmüş. Adanın en alt kısmına gidin ve sola doğru ilerleyin. Burada bir penguen yuvası göreceksiniz. Yuvanın içinde iki tane yumurta var, hadi **sayıyı üç yapalım**. Elinizdeki matruşkayı yuvaya yerleştirdiğinizde penguenler yumurta olduğunu sanıp yuvaya dolacaklar. Böylece siz de sağ taraftaki kırık buz parçasının üzerine çıkışabileceksiniz. Ortaya çıkan çatlaşın üzerinde boynuzu kullanarak buzun serbest kalmasını sağlayın. Akımsız geminin arka tarafına götürecek.

Rahmetli Ivan'ı nasıl bilirdiniz?

Öncelikle ambarın arka tarafına gidin ve duvardaki posterleri yakından inceleyin. Burada bizim için çok önemli bir ipucu var, o yüzden bunları bir kenara not almanızı öneririm. Ün tarafa gidin ve kapının önünde fiçıyı çekin. Fiçıya tırmandığınızda kafanızın üzerindeki mekanizmayı yakından görebileceksiniz. Aşağı inin ve kapıyı açın.

Hans'la konuyuktan sonra ortadaki merdivenden yukarı çıktı. Filidisi kancayı aldıktan sonra aşağı inin ve tekrar ambara geçin. Öncelikle kolu çekerek ipin alçalmasını sağlayın. Ardından fiçıya tırmanın ve kancayı düğümden geçirin. İpe tıklayarak kancaya dolanmasını sağlayın. Aşağı inin ve kolu çekin, böylece Ivan adaya uçacak ve kötülüklerle dolu yaşamına son noktayı yine kötülük yaparken koymuş olacak.





Syberia

İşte, en sonunda geldik. Hans sizi beklemeden hemen dışarı çıkacak, siz de peşinden çıkarın.

Öncelikle sağ tarafa giderek gözetleme kulesine tırmanın. Burada göreceğiniz nöbetçiye tıkladığınızda buralara uzun zamandır kimseňin ayak basmadığını anlayacaksınız. Ona yakından bakın ve youkol madalyonunu alın.

Merdivenden aşağı inin, sola gidip devam edin. Burada aşağıdaki yol sizi bir sandığın önüne çıkaracak ve sandığın üzerinde üç tane taş plaka bulacaksınız. Bunları alındıktan sonra yukarı doğru yürümeye başlayın. Yolunuzun üzerinde sağ tarafta mavi çiçekler göreceksiniz. Bu çiçeklere yakından baklığınızda dördüncü taş plakayı bulacaksınız. Ayılmadan önce bir de çiçek koparma-

ğı unutmayın. Sola doğru gidip Hans ile konuşun.

Kafesin yanındaki kola tıkladığınızda troidik bir görüntüyle karşılaşacaksınız. Youki'yi bir şekilde uyardırmak lazım ki kapının açılmasını sağlasın. Alexei'nin kitabından bunun yolu açıkça anlatılmış ama şimdi kim açıp bakacak kitabı diyorsanız youki'lerin burada yetişen çiçeklerin kokusuna dayanamadıkları ipucunu vereyim. Youki kapının açılmasını sağladığında ilerleyebilirsiniz.

Mamutların şarkısı

Basamaklardan ilerlediğinizde yerde bir mekanizma göreceksiniz. Yerdeki taşlara yakından baklığınızda dört tane taş plakanın eksik olduğunu göreceksiniz. Eksik olan taşlar elimizde ama sırayı bulmak için faydalanaabileceğimiz bir şeyler olmalı. Elinizde madalyona bakarsanız iç taraftaki sembollerin, yerdeki aynı olduğunu göreceksiniz. Elinizdeki dört taşı madalyondaki sıraya göre



gere yerleştirin ve tekeri döndürün. Bunu yaptığınızda ortada bir anahtar çıkacak. Anahtarları almak için görüntüyü yaklaştırıldığınızda hangi plakanın yerinden oynamış olduğunu da gözden kaçırmayın.

Diger tarafa geçtiğinizde Hans'in oturken bulacaksınız. Hans'in son isteğini gerçekleştirmek için sola doğru ilerleyin.

Borunun yanındaki panele yakından bakın. Alt kısmındaki artı şeklindeki deliğe elinizdeki anahtarı sokunca sembollerin temsil ettiği deliklerden oluşan panel açılacak. Hatırlarsanız anahtarları alırken Y şeklindeki plakanın oynadığını görmüşük. Madalyonda Y şeklinde karşılık gelen şeklin altındaki deliğe (en alt sıra, soldan ikinci) anahtarları yerleştirin.

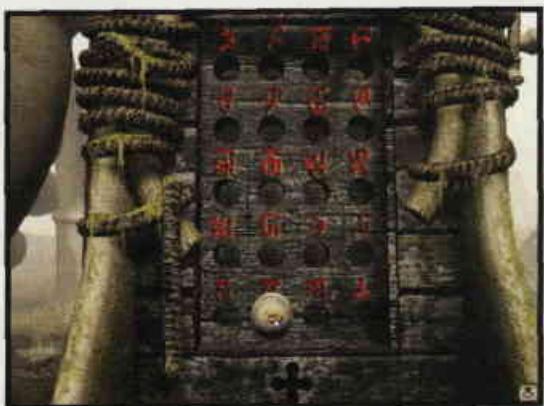
Şimdi geri çekin ve tekeri döndürerek borunun bir kez dönmesini sağlayın.

Yan taraftaki panele yakından bakın, burada da üç iki şeklinde deliklerden oluşan bir bulmaca göreceksiniz. Gemideki posterleri hatırlamaya çalışın (çalışmayın, not alıysanız bakın, almadıysanız gemiye dönen, üşeniyorsanız yazılı okuyun), orada mamut resmine karşılık gelen şekil burada kullanacağımız şekil.

Sol üst, sağ üst ve sağ alttaki delikler tamamen açık kalsın, üst orta ve sol alt delikleri yarıya kadar kapatın. Alt ortadaki deliği de tamamen kapatın ve sağ taraftaki kolu çevirin.

Çok etkileyici bir görüntü değil mi? Tamam Hans rüyasına kavuştu, mamutlar, çiçekler, her şey çok güzel de... Kate geriye nasıl donecek onu merak ediyorum ben. Farewell!

Eser Güven



Level'ın sunduğu "Türkiye yeni Hilekar'ını arıyor!"
yarışmasına hoş geldiniz sevgili okuyucular!

SACRED

Aşağıdaki hileleri çalıştırırmak için Shift ve Ü tuşuna basın. Açılan pencereye kodları girebilirsiniz.

Hileleri aktif hale getirme: sys cheats 963

İşinlanma: cheat teleport

Ölümsüzlük: cheat lord

İntihar etme: cheat suicide

Hileleri kapama: sys cheats 369

Daha fazla kan: Sacred klasöründe settings.cfg dosyasını bulun (fakat önce yedekini alın) ve bir metin editörüyle açın.

VIOLENCE: 2 yazan satırı, VIOLENCE: 1 ile değiştirin. Dosyayı kaydedin. ☺



DEAD MAN'S HAND

Oyun sırasında ESC tuşuna basın. Bir menü belirecektir. É tuşuna basarak hileleri yazacağınız ekranı açın ve aşağıdaki kodları girin. Kodları yazdıktan sonra göremeyeceksiniz ve her kodu her yeni bölümde tekrar çalıştırmalısınız.

Ölümsüzlük: god

Tüm silahlar: allweapons

Maksimum cephe: allammo

Tüm silahlar ve cephe: loaded

Uçuş modu: fly

Duvarlardan geçme: ghost

Uçuşu ve duvarlardan geçmeyi kapama: walk

Su altında nefes alma: amphibious

Baktığınız alana işinlanma: teleport

Hız artırma: setspeed (sayı)

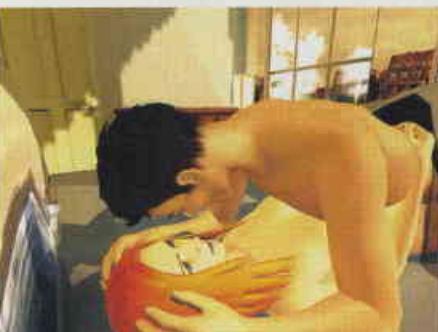
Görünmezlik: invisible (true veya false)



SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

Ekstra para Bu işlem bir oyun dosyasını değiştirmenize neden olacaktır. Ö yüzden ilk önce işlem yapacağınız dosyanın bir yedeğini almanız öneririz.

Oyun klasöründen "savegame" klasörünü bulun ve "savegame?.dat" (? işaretleri yerinde oyunun kayıt numarası bulunacaktır) dosyasını bir metin editörüyle açın. "Money" sözcüğünü aratın ve karşılığında rakamı "999999" ile değiştirin.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Aşağıdaki yolu izleyerek üstünde değişiklik yapacağınız SplinterCell2User.ini dosyasını bulun: \Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini ve bir tuşa bir kod ekleyin (parantez içindeki açıklamaları eklemeyin).

F1=OPSAT

F2=Invisible (görünmezlik)

F3=Invincible (ölümsüzlük)

F4=ammo (cephane)

F5=Savegame (oyunu kaydetme)

F6=summon echeloningredient.estickyshocker

F7=summon echeloningredient.eringairfoilround

F8=Loadgame (kayıtlı oyunu yükleme)

F9=summon echeloningredient.efraggrenade

F10=summon echeloningredient.estickycamera

F11=summon echeloningredient.ediversioncamera

F12=summon echeloningredient.ecamerajammer

PAINKILLER

Oyun sırasında É tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

Tüm silahlar: PKWEAPONS

Altın: PKGOLD

Şeytan dönüşümü: PKDEMON

Zayıf düşmanlar: PKWEAKENEMIES

Ölümsüzlük: PKGOD

Hızlanma: PKHASTE

Cephe ve sağlık: PKPOWER

Cephe: PKAMMO

Silah modifiyesi: PKWEAPONMODIFIER



CASTLE STRIKE

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

1000 taş: therock

1000 odun: ent

1000 ore: gabriel

Tüm kaynaklardan 10000:

itsgoodtobetheking

Ölümsüzlük: keepemcoming

Tüm harita: enlightenme

Görevi kazanma: iamsolame

Ünite sınırı maksimum:

myhomeismycastle



Restorana gittiğinizde, 'menü'ye bakarken "X, R1 ve L1'e sırasıyla basam?" diye düşünüyorsanız, bu sayfayı kapatmanın vakti gelmiştir.

CORVETTE

Tüm araçlar ve pistler

Ana menüde Options'ı seçin ve Game Options bölümünden isim değiştirme bölümününe gidin. İsmınızı XOPENSEZ olarak girin.



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA



Tüm bölümler Ana menüden Profiles'ı seçin ve Jasmine Curry'nin üstüne gelip L1 + R1 + Üçgen + Yuvarlak tuşlarına aynı anda basın. Eğer tuşlara doğru bastıysanız, ana menüye donecek ve tüm bölümlerin açıldığını göreceksiniz.



THE SUFFERING

Oyun sırasında L1, R1 ve X tuşlarına elinizi basılı tutarak aşağıdaki kodları girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız.

El bombaları: Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Sol.

Molotof Kokteylleri: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

Elinizdeki silaha ekstra cephe: Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sol, Sol, R2.

İntihar: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı.

Tam sağlık: Aşağı, Aşağı, Aşağı, R2, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, R2.

Tüm silahlar ve eşyalar: Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, R2, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, R2, Aşağı,

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

999 yetenek puanı ve 20. Level olma Oyun sırasında L1 + R2 ve Üçgen tuşlarına basılı tutup, R3 tuşuna basın.



MTX: MOTOTRAX

Süper hız Options menüsünden Cheats'i seçin ve Enter Cheat Code ekranını gördüğünüzde JIH345 yazın ve Try Code'u seçin. Eğer kodu dpgrün yazdığınızda oyun sırasında süper hızı kavuşturacaksınız.



THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Sonsuz cephe Menüden "Cheats" bölümününe gidin ve L1, L2, X, R2, R1 kodunu girin.



FIGHT NIGHT 2004

Büyük kafa modu Ana menüden "My Corner"ı seçin ve Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol tuşlarına sırasıyla basın.

Big Tigger olma Ana menüden My Corner -> Record Books -> Most Wins-Boxer'ı seçin. Yukarı tuşuna basarak orta siklet kategorisinde Big Tigger olarak oynayabilirsiniz.



Tüm ringler Ana menüden My Corner'ın üstüne gelin ve Sol, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Sağ, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

Tüm görevler

Cuban Operation bölümünde destek Ünitesi olduğunuz sırada oyunu durdurun ve R1, R1, R1, R1, X, Yuvarlak, L1+L2 tuşlarına sırasıyla basın.



SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Kristal Kılıç

Oyun sırasında oyunu durdurun, Sol Analog düğmeden aşağıya, Sağ Analog düğmeden yukarıya basılı tutun ve X, Yuvarlak, Kare, Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.



donanim

SF 106



GEFORCE 6800

SF 107



HABERLER

SF III



TEKNİK SERVIS

Bu ay Donanim dünyası oldukça hareketliydi. NVIDIA ve ATI'dan gelen yeni ekran kartı haberleri ile ortaklık bir güzel karıştı. Ayrıca dört bir yanından yeni ürünler ve teknolojilerle ilgili haberler geldi durdu. Biz de sayfalarımızda bu gelişmelere yer verelim dedik. Özellikle GeForce 6800'e dikkat. Grafik dünyasında radikal değişiklikler bizi bekliyor.

Tugbek Dilek

GEFORCE 6800

NVIDIA bu sefer kararlı, inançlı ve kötü talihini döndürmek için geliyor. Acaba başaracaklar mı? Yoksa ATI onları yine mi pataklayacak.

SF 102



SF 106

HABERLER GeForce 6800

NVIDIA bu sefer kararlı, inançlı ve kötü talihini döndürmek için geliyor. Acaba başaracaklar mı? Yoksa ATI onları yine mi pataklayacak.

107 Sony kamera

107 RAM fiyatları coştu

108 Microsoft Longhorn'u kırıyor

108 Serial ATA yenileniyor

109 Korsancılara baskın

109 Creative Havalanıyor

109 iPod Aldı başını gidiyor

SF III

TEKNİK SERVIS

Okuyucudan sual olunmazmış ama neden okuyucu sual eder? Biz derterini dinleyip derman olalım diye. İşte bu ay da okuyucularımızın donanim soruları ve bizim cevaplarımız.

SF 113

DONANIM PAZARI

Evet evet RAM fiyatları. Evet feci şekilde coştu. Bu aralar yen sistem alacağınız evdeki hesap差别 uymayabilir liste้มizi mutlaka bir gözden geçirin.

NVIDIA GEFORCE 6800 (AKA NV40)

ESKİ KRAL TAHTINA DÖNÜYOR MU?



18-24 Mart tarihleri arasında Hannover'de gerçekleşen CeBIT Bilgisayar ve İletişim Fuarı 2004, yine pek çok firmaya yeni çıkaracakları ürün NV3.X serisi ile hem kendini hem de bizleri hayal kırıklıklarına boğan NVIDIA nihayet farklı ve güçlü yeni bir GPU ile karşımıza çıkıyor. Görünün o ki yeni GeForce 6800, eski kötü günleri hepimize unutturacak.

NVIDIA'nın ay sonuna doğru duyurduğu NV40 kod adlı yeni GPU tam 220 milyon transistör ile tam bir canavar chip. Bir Pentium 4'den üç kat fazla transistöra sahip olduğunu söylesek ne den "canavar" dediğimiz daha

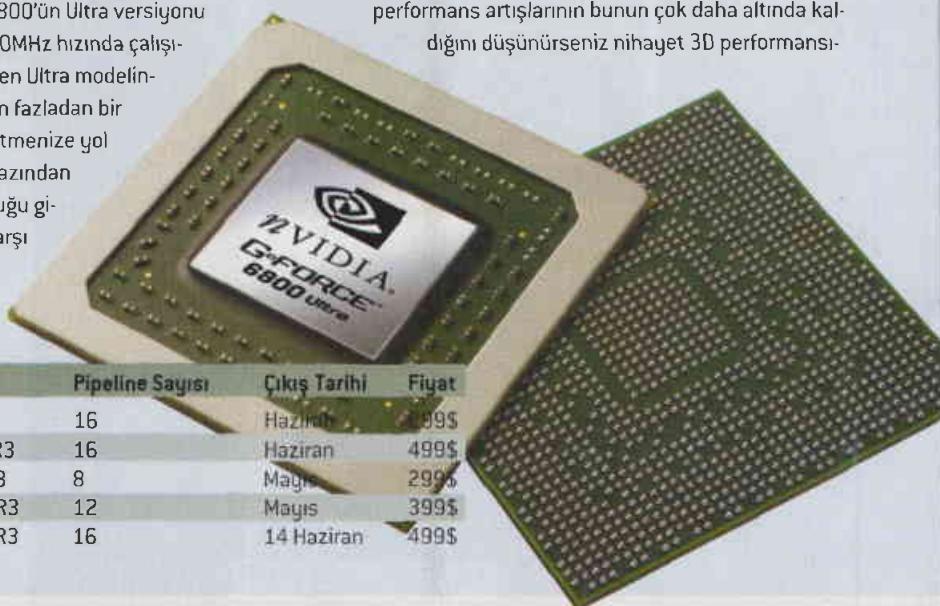
iji anlaşılır. Elbette bu kadar transistor bir araya gelince daha önceden yapılamayan bazı yeni şeyler ve yüksek performans beraberinde geliyor. Ama biz performans ve özellikleri bir kenara bırakıp işe kötü yanından başlayalım. Bu canavar nasıl doğurulur, nasıl bir güç çeker? NVIDIA'nın GeForce 6800 ile birlikte kullanılması için önerdiği güç kaynağı tam 480 Watt gücünde. Üstelik kart üzerinde iki ayrı güç bağlantı noktası var ve bu molex bağlantılarına güç kaynağından gelen iki farklı kabloyu takmanız ve bunların üzerinde başka hiç bir cihaz olması gerekiyor. Kisacası GeForce 6800 ile birlikte sağlam bir güç kaynağı almamız gerekecek.

Yüksek güç tüketimine karşın GeForce 6800'ün çok büyük ısınma sorunları yok. Evet çok silikon ve çok güç beraberinde yüksek ısıyı getirir. Ama GeForce 6800'ün Ultra versiyonu dahi sadece 400MHz hızında çalışıyor. Buna rağmen Ultra modelinde kullanılan fan fazladan bir PCI slotu kaybetmenize yol açıyor. Ama en azından FX 5800'de olduğu gibi bir facia ile karşı karşıya değiliz.

DirectX 9.0c

Kötü yönlerini geçtiğimize göre gelelim GeForce 6800'ün güzelliklerine. Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering nihayet GeForce 6 serisinde düzeltiliyor ve kalite olarak Radeon 9800'un sevicesine ulaşıyor. GeForce 6800 1600x1200 çözünürlükte 4x AA ve 16x AF destekliyor. Diğer bir teknolojik gelişim ise DirectX 9.0c desteği. Microsoft bu yeni DirectX sürümü ile Vertex ve Pixel Shader'ların 3.0 versiyonunu görücüye çıkarıyor. Eğer Far Cry veya UT 2004 oynadıysanız Shader'ların oyun grafiklerinde nasıl bir çığrı açtığını zaten şahit olmuşsunuzdur. Yeni versiyonlar daha fazla ve daha uzun Shader komutları ile performanstan çok büyük ödün vermeden çok daha kompleks grafiklerin yaratılmasını sağlayacak.

Geforce 6800'de bizi asıl mest edecek yan ise performans. Henüz performans testi yapma şansımız olmadı ama internette dolanan rakamlara göre 16 pipeline'a sahip olan GeForce 6800 Radeon 9800 XT'ye oranla %20 ila %120 oranında değişen performans artışları sağlıyor. GeForce 5 serisinde performans artışlarının bunun çok daha altında kaldığını düşünürseniz nihayet 3D performansı-



Marka/Model	Cekirdek Hizi	RAM Hizi	Pipeline Sayısı	Çıkış Tarihi	Fiyat
GeForce 6800	Belli Değil	Belli Değil	16	Haziran	499\$
GeForce 6800 Ultra	400 MHz	1100MHz DDR3	16	Haziran	499\$
Radeon X800 SE	450 MHz	800 MHz DDR3	8	Mai	299\$
Radeon X800 Pro	475 MHz	1000 MHz DDR3	12	Mai	399\$
Radeon X880 XT	600 MHz	1200 MHz DDR3	16	14 Haziran	499\$

ISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KI

Müzik mi Aramışınız?

Toshiba geliştirdiği yeni bir teknoloji ile adını hatırlamadığımız şarkıları Internet üzerinden bulmamızı sağlayacak. Aradığınız şarkıyı bulmak için cep telefonunuz bir tuşu ile kabaca şarkının melodisini çikarıyorsunuz. Yeni teknoloji tuş basma sürelerini bir özel algoritma ile değerlendirip arşivden şarkınızı buluyor. Toshiba yöntemin %99

oranında doğru sonuç çıkardığını iddia ediyor.

Veri Hızının da Sınırı Var

Stanford Üniversitesi'nden bir grup araştırmacı veri transfer hızının limitini buldu. Buna göre verileri okuma ve yazma hızı "quantum rastgeleliği" ile sınırlı. Artık ne demekse.. Arashırmının anlayabileceğimiz tek sonucu sabit disklerimizin

gelecekte en fazla şuan olduğundan 1000 misli hızda çalışabileceğii. Eh pek de fena değil.

Linux'da Windows Yazılımı

SpecOps Labs isimli bir Filipin firması geliştirdikleri bir ara yazılım sayesinde artık Windows uygulamalarının sorunsuzca Linux üzerinde kullanılabileceğiniz açıkladı. "David" kod isimli yazılım

mizda gözle görülür ciddi değişimler yaşayacağız.

ATI'nın Cevabı

Elbette bu arada ATI'nın elleri armut toplamıyor. Yeni Radeon serisi X800 de yolda. GeForce 6800 serisi gibi 130nm teknolojisile üretilen X800'lerde transistor sayısı 160-180 milyon arası değişecek. Daha az transistora sahip olmasına karşılık X800 serisi daha yüksek hızlarda çalışıyor. ATI şimdilik yeni kartlarının özellikleri hakkında fazla açıklama yapmıyor. Ama onümüzdeki bir iki ay içinde ekran kartlarında kimin öne geçeceğini göreceğiz.leri tanıtım için ev sahipliği yaptı. Fuar 6414 firmanın katıldığı ve ilk üç gün içerisinde Üçte biri Almanya dışından 220.000 ziyaretçi geldiği düşünülürse fuarın boyutu daha iyi anlaşılacaktır. Fuar katılan Gökhun "The Force" Sungurtekin arkadaşımızdan "Bitti mi dergi! Yolladınız mı!" fırçaları arasında çekip çıkarabileğimiz bilgileri size sunuyoruz.º

SONY KAMERA

Sony'den En Ufak 5MP

Kamera: Sony Kasım ayında yeni dijital kamerası DSC-T11'i

Japonya'da piyasaya sürüyor. Bu yeni kamera sadece 186gr ağırlığında 10.3 cm x 9.1cm x 2.1cm ebatlarında. Bu oldukça ufak bünyeye yüksek kaliteli 2.5 LCD "hybrid" ekran, 5 Megapixel CCD (2592x1944 çözünürlük) ve 640 x 480 çözünürlükte 30fps video çekme能力leri sigdirilmiş. Sony'nin yeni MemoryStick Pro Duo kartlarını kullanan T11, Sony marka dijital fotoğraf yazıcılarından direkt çıktı alabiliyor.



RAM FİYATLARI COŞTU

Uzak Doğu'da yin bir şeyler oldu ve RAM fiyatları alı başını gidiyor. Söylentiler RAM fiyatlarındaki artışın Infineon'un DDR-RAM üretmemi keseceği söylentisi üzerine yaşandığı yönünde. Ancak Infineon'un bunu yalanlamasına rağmen fiyatlar bir türlü düşmüyör. Birileri speküasyon yaratıp RAM işinden iyi para kaldırılmış gibi. Olan biz son kullanıcılarla olacak gibi görünüyor.



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

eğer gerçekten başarılı olursa son kullanıcıların Linux'a yönelmesini sağlayabilir. Bu yeni yazılıma sapanla devi öldüren Davud'un isminin verilmiş olması da ilginç bir nokta.

Gigabyte ve Asus'dan LCD TV

Tayvan'ın iki büyük markası yakında PC özelliklerine sahip Multimedya LCD TV üretmeye hazırla-

lıyor. Temmuz ayında Gigabyte 17" ve 23" modellerde üretimine başlayacak ve bu ilk ürünler Japon ev elektroniki markaları altında piyasaya sürülecek. 2005 yılında ise Gigabyte kendi markasını tanıtabilir ve modeller 28"e kadar çıkacak. Asus ise yıl sonunda network ve DVD özelliklerine sahip ilk modeli üretmeyi planlıyor ve ürünü kendi markası ile piyasaya sunacak.



MICROSOFT LONGHORN'U KIRPIYOR



Yetişmeyince Yetişmiyor: Windows XP'nin yerini alması için geliştirilen Longhorn kod adlı yeni Windows geciktikçe Microsoft yeni işletim sisteminin özelliklerini kırpmaya başladı. İlk duyurulduğundan 2004 içinde piyasaya çıkacağı tahmin edilen Longhorn'un 2006'in ilk yarısında çıkacağı söylüyor. Kırılan özelliklerin başında yeni dosyalama sistemi geliyor. Longhorn'un dosyaları birbirile ilişkilendirek bulunmalarını kolaylaştırın bir dosya sistemi olması bekleniyordu. Mesela bir kişiyle ilgili dosyayı incelerken o kişiden gelen e-mail'leri otomatik olarak listeleyebilecektik. Bu gecikme aynı zamanda sadece Longhorn üzerinde çalışacağı açıklanan bir sonraki Office paketini de etkiliyor. Paketin Windows XP'de de çar-

ışacak şekilde geliştirileceği açıklandı. Diğer yandan Microsoft 2006'ya kadar kullanıcıları boş bırakmak için Oasis kod isimli bir arasırum planladı. Ancak benzer mantıkla çıkarılan Windows ME'nin başarısızlığı değerlendirilmiş olacak ki bu fikirden vazgeçildi.

Microsoft, Mayıs ayında ise Windows XP için Service Pack 2'yi yayınılayacak. Güvenlik konusunda ciddi değişiklikler getiren SP2, Windows XP'nin Firewall özelliklerini geliştirecek ve ek bir yazılım olmadan portlardaki hareketleri izleyip istenmeyen trafiği port kaptarak sonlandırabileceksiniz.

Son Windows haberi Windows XP Tablet PC Edition ile ilgili. Her Windows gibi çıkışlı geciken sistemin ismi Tablet PC Edition 2004'den 2005'e çevrildi.

RADEON 9800'Ü 9800XT'YE ÇEVİRMEK

Az ekmeğe çok köfte: ATI geçtiğimiz aylarda Radeon 9800XT ile birlikte R360 kodlu GPU'yu da duyurmuştu. İşin ilginci ATI, R350'nin üretimini de durdurdu ve bu GPU'yu kullanan Radeon 9800'leri R360 ile üretmeye başladı. Bu da 256MB'lık Radeon 9800 Pro'nun Radeon 9800XT'ye çevrilmesinin yolunu açtı. Eğer yeni model bir Radeon 9800 Pro'nuz, iyi düzeyde donanım bilginiz ve İngilizce'niz varsa Adrian's Rojakpot sitesinde bu çevrimi nasıl yapacağınızı bulabilirsiniz. Ama unutmadan söyleyelim BIOS güncellemesi gerektiren bu işlem ekran kartınıza zarar verebilir. Bu yüzden dikkatli olun.

Sitenin adresi www.rojakpot.com

LINDOWS'UN İNTİKAMI

Linux'un kullanımını Windows kadar basitleştiren ve bu yüzden kendine Lindows adını veren firma geçen ay Microsoft tarafından mahkeme edildi. İsim benzerliğinden rahatsız olan Microsoft davayı kazandı ve Lindows ismini Linspire olarak değiştirmek zorunda kaldı. Firmanın karı atağı ise Lindows'un son versiyonunu ücretsiz olarak dağıtmak oldu.

www.lindows.com adresinden bit-torrent dosyasını çekip daha sonra P2P ile bu ücretsiz işletim sistemini edinebilirsiniz.

SERIAL ATA YENİLENİYOR

Daha yüksek hız ve yeni özellikler: Ay sonunda Barcelona'da yapılan IDF'de yeni Serial ATA standarı da açıklandı. Serial ATA II hem özellikler hem de hız olarak ciddi değişimler getiriyor. Öncelikle veri transfer hızı 150MB/s'den 300MB/s'ye yani iki katına çıktı. SATA'nın ilk çıkışında ATA 133'e oranla sadece %13 daha hızlı olduğu düşününcé bu %100'lük hız artışı oldukça çarpıcı.

SATA II kullanım olarak da radikal yeniliklere sahip. Yakında SATA II destekli harici



sabit diskleri de görmeye başlayacağız. Ay ni SCSI'de olduğu gibi SATA II'de harici des-

tege sahip oluyor. Ayrıca bir SATA portuna birden fazla sabit disk takmak veya sunucularda bir sabit disk birden fazla porta takarak performansını artırmak gibi özellikler geliyor. Özellikle bir porta birden fazla sabit disk takmanın hepimizin işine yarayacaktır. Mevcut SATA portlarına sadece bir sabit disk takılabiliyor ve bu 2 SATA portuna sahip anakartlarda sorun garatılıyor.

Yeni yüksek özellikli ses standardının detaylarını Tayvanlı anakart üreticilere tanıttı. Önümüzdeki dönemde anakartlar üzerinde daha kaliteli ses çipleri bulmayı umabiliriz.

AC97 GELİŞİYOR

Artık tarihi ve arkeolojik değerler kazanmaya başlayan AC97 ses standartı nihayet değişiyor. Intel son IDF'de

olarak adlandırılan bu yeni dosya formatı 3D grafikler için ayrı MP3'ün müzik, JPG'in grafiklerde olduğu gibi yaygın bir standart haline gelecek. Böylece 3D grafikler web sitelerine entegre edilebilecek ve çeşitli araçlarla kolaylıkla görüntülenebilecek. Yani ACDSee ile JPG dosyalarını görüntülediğimiz gibi kolayca 3D dosyalarını

Internet'de Hız Rekoru

Internet geliştirme grubunun ay sonundaki toplantısı sırasında Los Angeles ile Cenova arasında 6.25 Gbps (gigabit/saniye) hızında bağlantı kuruldu. 2000 yılından bu yana 200'den fazla üniversitede, devletler ve firmaların ortaklığıyla yürütülen çalışmalar gelecekte daha hızlı ve güvenilir

bir Internet'in kurulmasını hedefliyor. Geliştirilen teknolojilerin ne zaman tam olarak kullanıma gitceği henüz belli değil.

3D Grafiklerde MP3 Devri

Intel, Adobe ve Microsoft birleşerek 3D grafiklerde yeni bir standart oluşturuyorlar. Universal 3D

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KI



ÇEVRE DOSTU ÇİPLER: Kurşun gider, çöp kabır

2-3 senede bir çöpü boylayan PC'lerimiz ciddi bir çevre sorununu da beraberinde getiriyor. Belki her yıl çöpü boylayan milyonlarca bilgisayar için yapılabilecek bir şey yok ama bunların doğayı daha az zehirlemesi için

3-4 senedir yürütülen çalışmalar ilk meyvelerini veriyor. Bu ay içinde önce VIA, hiç kurşun kullanmayan ilk Eden anakartı ürettiğini açıkladı. C3 işlemcileri de kurşun kullanmayan VIA böylece tamamen çevre dostu

teknolojiye geçmiş oldu. Daha sonra çip devi Intel bu yıl içinde tüm çiplerin kullandığı kurşun oranının %95 oranında azalacağını ve kalan %5'ten kurtulmak için de çalışmaların devam ettiğini açıkladı.

iPOD ALDI BAŞINI GİDİYOR

Apple piyasaya ilk sürdüğü dönemde iPod'un bu denli bir çığlıklar haline geleceğini tahmin etmiş miydi bilmiyoruz. Ama ge-



çen çeyrekte Apple toplamda 749.000 bilgisayar satarken 807.000 iPod sattı ve böylece iPod satışları Apple'in asıl markası olan Mac'leri geçmiş oldu. Bu arada 4GB kapasiteli yeni iPod'a ilgi o kadar yoğun ki Apple ürünün Avrupa çıkış tarihini ertelemek zorunda kaldı. Şu an firma Amerika içinden gelen talebi karşılayamıyor. Biz de bu yeni Mini iPod için bir hayli beklemek zorunda kalacağız gibi.

CREATIVE HAVALANIYOR



i-Trigue serisiyle oldukça sık tasarımlara imza atan Creative, yeni Inspire G380 modelini aynı bir uçak motoru gibi tasarlamış. Toplam 29W RMS ses gücüne

sahip 2.1 hoparlör ilginç görüntüsüyle bir hayli ilgi toplayacak gibi. Bu arada Creative bu ay ilk kablosuz klavye-mouse setini de piyasaya sürdü. Desktop Wireless 6000'in klavyesi ek fonksiyon tuşlarına sahip ve mouse'e 800 dpi çözünürlükte.

KORSANCILARA BASKIN



Bu aralar ülkemizde de korsan oyun satıcılarına yapılan baskınlar gündeme. Ama dünyada çok daha büyük gelişmeler oluyor. Amerikan Adalet Bakanlığı geçen ay yürütüdüğü bir operasyonla 10 ayrı ülkede 120 baskın düzenledi. Operation Fastlink isimli operasyonda bir numaralı hedef korsan oyun camiasının en önemli isimlerinden Fairlight grubuydu. Grubun pek çok üyesi gözaltında.

YENİ KODAK EASYSHARE'LER

Kodak EasyShare CX fotoğraf makinesi ailesine iki yeni model eklendi. Yeni ürünlerden CX7430, 4 megapiksel çözünürlük ve 3X Optik Zoom; CX7300 ise 3 megapiksel çözünürlük ve sabit odaklı lens içeriyor. Çektiği-

niz resimleri Kodak EasyShare Printer Dock 6000 ile 90 saniye içinde basabiliyorsunuz. Kablo kullanmadan yazıcının üzerindeki bağlantı ünitesini kullanan Printer Dock 6000 ilginç bir görünümü sahip.

96KB'LIK SHOOTER

Bu kadar ufağına pes yani: İnanması zor ama Frab-Rausch isimli bir Alman programcı gurubu dünyanın en küçük FPS oyununu geliştirdi. Sadece 96kb büyüğünde olan kkrieger isimli oyun elbette gerçekçi görüntüler, yapay zeka ve fizik gibi özelliklere sahip değil. Ancak 3D grafikler, farklı silah ve düşmanlar bile bu ebat için çarpıcı. Oyunu www.theproduct.com adresinden çekebilirsiniz.

Ama şimdiden söyleyelim sistem gereklilikleri Far Cry'dan yüksek. Bu da oyunun inanılması zor diğer bir yani.



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

görüntüleyebileceğiz. Yeni format ve oynatıcı aracı bu sene içinde yayınlanacak.

2.5" İÇİNDE 100 GB

Toshiba sabit disklerin yeri yoğunluğu rekoru kırarak bir inç karelilik disk levhasına 80GB'lık depolamayı başardı. Firmanın MK1031GAS

isimli yeni sabit disk modeli sadece 2.5"lik ama 100GB kapasiteye sahip. Dizüstü bilgisayar kullanıcıları için iyi bir haber.

Her Yer Casus Dolu

Amerika'nın en büyük ISS firmalarından EarthLink'in yaptığı araştırmaya göre her bilgisayar-

da ortalama 28 casus program çalışıyor ve bilgisayarların %30'unda Trojan bulunuyor. İşin tek iç rahatlattan yanı casus programların pek çoğu reklam amaçlı. Ancak bazı casus programlar kişisel bilgilerinizi ve şifrelerinizi çalabilir. Bize sorarsanız sıkı bir anti-virus programı ve ad-aware edinmek için iyi bir gün.

Teknik Servis



Terzi sökügünü díkemez derler ya hanı. Geçen ay başında bir sabah (sabah???? - blx) ofise gelip "Power" denen düğmeye bastım ve o günden beri kasa yan yatmış, bağırsakları dışarıda yatıyor bilgisayarım.

Değişmedik parça, denenmedik yöntem kalmadı. Herhalde rahat bir 10 günü onuna boğuşarak geçirdim ama Windows Setup çalıştırırmak bile kismet olmadı. Bu meretler bir kere çalışmak istemedi mi öldürsen çalışmıyorum :(



TROJAN SİLİNMEYİDİR

Kolay gelsin, Konunuz Donanım ama virus hakkında bir sorum olacak. Bende PC-Cillin Firewall var. Tarama yaptım ve şunu yazdı "c:\Restore\Temp\ A0028962.cpy Troj_sub7.16.a". PC-Cillin bunu silemiyor ne yapmalıyım? Format mı atmalı? Yoksa PC'ım gitti mi? :(Cevap verirseniz sevinirim. İyi çalışmalar

Dr. Şenol SELÇUK

Merhaba Şenol,
PC-Cillin sadece Firewall mu yoksa aynı zamanda Anti-Virus programı mı? Eğer Anti-Virus özelliği yoksa işe PC-Cillin Anti-Virus kurarak başlayabilirsin. O dosyayı silmek için de bilgisayarı açılışta F8 ile kesip Güvenli Kip'e girebilir veya DOS disketi ile açabilirsin. Bu durumda Windows dosyayı silmeni engellemeyecektir. Bu arada dosyanın tam linki c:\System_Restore\Temp\ A0028962.cpy olsa gerek. Dosyayı bu şekilde silmen yeterli, formata, yorgan yakmaya falan gerek yok. Manisa'ya selamlar, bir ara kebab yemeye gelicez :)

HALO VE FULL DETAY!

Selam Sinan sana bir sorum olacak. Ben yeni bir sistem yapırdım P4 2.6, 512 MB RAM, MSI NE02 865PE2 gibi bir anakart, ASUS FX 5200 ekran kartı. Ama ben bu sistemle Halo'yu full detayda oynayamıyorum. Full detayda o kadar kasıiyor ki inanamazsin. Bunun nedeni ne olabilir bana yardımcı olursan sevinirim.

Selam... ee... şey, ismi unutmuşuz,

Maalesef bir çok okuyucumuz iki büyük yanlışlığında. Birincisi Sinan'ın Donanım sorularını cevaplayacağı, ikincisi her yeni sistemin güclü olacağı. Sinan'a yolladığınız Donanım mektupları doğal olarak okunmadan bana postalanıyor ve genelde benim Inbox'da öyle kalıyor. Çünkü "Ben kendime gelen sorulara yetişemiyorum Sinan'ın attıklarına nasıl yetişeyim" mantığıyla yaklaşıyorum. Level'ı takip eden insan sayısının son ölçümde 70.000 (20.000 satış x 3.5 okuyucu oranı) çıktığını düşününce halimizi anlaysınız. Bu yüzden boşuna Sinan'a Donanım sorusu atıp şansınızı azaltmayın bence.

İkinci yanlışlığa gelince GeForce FX 5200 ile ancak iki senetlik oyunları falan full detay oynayabilirsınız. Ba-

knız ben Radeon 9800 kullanıyorum ama Far Cry full detay kasıyor. Ayarları makul bir seviyeye indirmek veya yeni bir ekran kartına bilgisayara ödediğinin yarısı kadar ödemek dışında bir çözüm gözükmüyor. Tabii oyun yamaları da performansı artırtabiliyor ama yine de Halo'yu full detay oynatacak kadar değil.

BIOS ÇOK YAVAŞ

Level dergisinin tüm başarılı incelemeleri ve kalitesinin yanı sıra bence başarısındaki en büyük sırrı, sıcakkanlı ve samimi dili. Bunun için çok teşekkürler diyor ve soruma geçtiğorum müsaadenizle. Aldığım her yeni şeyde başıma gelen abidik gubidik arızalar gibi, Temmuz ayında topladığım PC'ım de bu aralar sapıttı. Maki-

tarları çok arttığı için bu işlem hemen her sistemde bu kadar uzun sürüyor (bir kaç kere üst üste yaptığinden) ıslınlılığı ilgisi olduğunu sanımm. Bu arada neden Winning Eleven sayın Ercument, koçlar gibi İngilizce PES varken. Ayrıca kahrolsun da nesi yazık emek vermiş adamlar, seneye FIFA daha iyi olsa oynamayacak mıyiz?

İYİ BİR SANDALYE

Merhabalar Tuğbek abi. Ben Rocko. K ile yazılır dikkat ediniz :)

Karşınızda bilgisayarını upgrade etmek isteyen kara cahil biri var. Bir el atın şuna da kendine gelsin...

Öncelikle 2,5 yıllık sistemimi tanıtmam. Kendisi Dell'den takım halinde alınmış olup; P3 800Mhz işlemci, 256+64MB SD RAM'e sahiptir. Ben bu alete Radeon 9700 Pro ekledim 1,5 yıl önce. Güçlü oyunları bir yere kadar ekran kartı sayesinde yaşadım

PC-Cillin sadece Firewall mu yoksa aynı zamanda Anti-Virus programı mı? Eğer Anti-Virus özelliği yoksa işe PC-Cillin Anti-Virus kurarak başlayabilirsin.

namin ilk açılışında, DOS ekranında RAM sayımı ve IRQ'ları filan gösteren tablo inanılmaz ağır açılıyor ve Windows girene kadar bu ağırlık geçmiyor. 512 DDR RAM'ım var ve bunun sayımını "ESC" ile geçmezsem yaklaşık 2 dakikada bitiriyor! İşin ilginç tarafıysa bilgisayarı reset'lediğim veya kapatıp açtığında bunun düzelmesi. Yani soğuyunca mı yapıyor nedir? Bana BIOS update'i gerektiğini söyleyenler oldu, RAM'lerim arızalı olabilir diyenler oldu. Siz ne dersiniz? Şimdi teşekkürler! (En büyük Winning Eleven, kahrolsun FIFA!)

Ercument Orkut

Naber Ercument,

Hayat nasıl gidiyor? Valla bizi sorarsan iyiyez, köpeğin tüylerini kirptim az önce

Cevap
kötü kokuyor olabilirim. Samimiyetten övgü almışız ya şımarıcaz illa :). BIOS'dan sistemin sistemin RAM kontrolünü kapatabilirsin. Marka belirtmediğinden seçeneklerin tam ismini bilmigorum ama CMOS ayarları içinde olmalı ve içinde "Self Test" ibaresi geçmeli. RAM mik-

ama ne zaman ki Far Cry geldi, o an bu kararı verdim. Bu kararım bir etken de MMORPG'ler, Sağolsunuz, Ragnarok Online'ı bir oynadım, üstüne Anarchy Online denedim ve öyle bir tutuldum ki. Ama piyasada bir Star Wars Galaxies gerçeği varken de bunlar pek etkileyici olmuyor (rehber de var artık sayenizde). SWG de ne demek? Upgrade demek. 800Mhz işlemciyle krize girmek istemem.

Gelelim sadede. İstediğim ve düşündüğüm en azından 2400 Mhz civarı bir işlemci. Hem IMF'den kredi talebinde bulunmamak, hem de uzun süre idare etmek istiyorum. Kalanını da ona göre düzenleyeceğiz (önerileriniz doğrultusunda). Bu arada anakartlardan hiç anlamam. Görünüşten pek ayırt edemiyorum da :) Ne derseniz yaparım. Yeter ki siz söyleyin :)

(Birden saatlerce bilgisayar başında oturmaya bağlı aşınmaları önleyici güzel bir oturma grubu öneriniz olursa..)

Teşekkürler, kolay gelsin, herkese selamlar...

Şefik "Rocko" Akkoç

Ama... Ama... Ama...

Cevap Siz o meşhur Rocko'sunuz.

İnaaaannnnnıyorum. Nasıl he-

yecan yaptım şimdi elim ayağım bir birine dolandı valla. Level Forum'larının baftalı moderatörü Rocko! Efendim kara cahil de ne demek. Öncelikle Dell'den takım halinde alınmış sisteminize saygılarımı iletiyim. Genelde Dell'in

kasaları çok iyi'dir, o parçayı mutlaka tut. Eğer kasa de-
ğiştireceksen de haberim olsun seninkini hacılarım
muhtemelen. Ekran kartı da kalıyor haliyle. IMF'den kre-
di çıktımadığını göre Prescott falan düşünmeden
800MHz destekli keseye uygun bir işlemci (fiyatlardan
kese uyumluğuna bakarsın artık) ve ASUS, MSI, ABIT gi-
bi güzide markalardan i865 çipsetli bir anakart gereki-
yor. SWG dijip kendini daha da fazla masrafa sokmuş-
sun. Bu yüzden sana 400MHz'lik 1GB DDR-RAM yazıyorum.
Evet fiyatları civarı RAM'lerin ama 512MB RAM ile
SWG oynamamıyor. Bu arada unutturma SWG'ye girince
lotlarına el koymam eski BER 10'lar boş boş duruyor.

Sandalye konusunda da tam adamina soru sormuşsun. Tavsiyem Ürosan'ın "Saygın Müdür Koltuğu" modeli. İsmi komik fiyatı da hiç cazip değil ama nasıl rahat anlatamam. Resmen benim bel fitğini sildi attı. Detaylı bilgi için www.urosanmobilya.com.

MASTER VE SLAVE

Hemen sorunuma geçiyorum.  Elimde iki adet CD-Rom ve bir adet de CD-Writer var; fakat bunların üçünü bilgisayara bağlamayı başaramadım. Bir CD-Rom'u feda ettim o boşta duruyor, sadece ikisi takılı. Kabloları kurcaladım ama gene de sade-

ATHLON'UN HIZI YANLIŞ

Bahar falan derken yavaş yavaş yaz yaklaşıyor ve kasalarımızın da sıcaklığı artıyor. Bazı sorularımla senin biraz başını ağrıtacak gibi şimdiden cevaplarsan da çok berhûdar olurum, ilgin için şimdiden teşekkürler...

1) Benim sistemim AthlonXP 1800, MSI KT 333 Ultra 2 anakart, 512MB 333MHz RAM, MSI GeForce TI 4200 ekran kartı, 120GB sabit disk, Windows XP Pro SP1. Normalde işlemci 1.53 Ghz çalışması gereken 1.15 de çalışıyor, aynı işlemciye sahip başka bir arkadaşında da aynı problem var, bu durumu nasıl düzeltebilirim?

2) 48x LG CD-Writer aldım 4-5 ay önce (biliyorum büyük hata), her CD yi 48x de yazamıyor, 48x CD'leri bile. İnternette forumlarda BIOS güncellemesiyle bu durumun düzeltileceğinden bahsediliyor, ama Backup'ını almak gerekiyor, bunu yapmak mümkün mü mümkünse nasıl yapabiliyim?

3) Ses sistemi olarak Creative 4400 kul-

lerimiz aynı galiba. Burada Türk Dili ve Edebiyatı son sınıfı okuyorum, buna rağmen her ne kadar sürücü lisan ettiğim affola. Aana ve tüm Level ailesine iyi çalışmalar. Bye&smile (bu da Megaemin'den kaldı işte iyi mi.)

Fırat Ercili



Selam Fırat,
Dilbilgisi ve İmla kuralarını dikkate alanlar

da olduğunu görmek güzel. Şu noktaya kadar yanlış yazılmış 5625 karakteri düzeltmekten yorgun düştüm. Gidip bir kahve koyayım en iyi si.

1) Athlon işlemciler 200, 266, 333 ve 400MHz FSB destekli olmak üzere 4 farklı tipteler. İşlemci için dört farklı seçenek olsa da genelde piyasadaki çipsetler bu dört tipi da destekliyor. Anakartlar bu dört FSB hızından en düşüğünde ayarlı olarak gelirler. Aksi takdirde 200MHz destekli bir Athlon'u taktığımızda sistem çalışmaz. Bu yüzden Athlon işlemcili bir sistem aldığımda FSB hızının işlemcinin desteklediği hız olup olmadığını kontrol etmemiz gereklidir. İşlemcinin desteklediği BUS hızını bilmeyorsanız işlemci üzerindeki kod numarasının sonundaki harfe bakın. Harflerin ifade ettiği hızlar şöyle; B = 200 MHz, C = 266 MHz and D = 333 MHz. Athlon 3200+ ise 400MHz FSB hızına sahip.

Senin verdiği rakamlara bakınca işlemcinin 266 MHz FSB destekli olduğunu görüyorum. Zaten mevcut hızı 200'e bölüp 266 ile çarpınca ideal hız ortaya çıkıyor.

2) Sende hata olduğunu belirtmişsin ama biz

Sandalye konusunda da tam adamina soru sormuşsun. Tavsiyem Ürosan'ın "Saygın Müdür Koltuğu" modeli. İsmi komik fiyatı da hiç cazip değil ama nasıl rahat anlatamam.

ce iki tanesini bağlayabildim. Bir de şu master ve slave olayını anlayamadım gitti. Ayrıca bilgisayarın açılışındaki yerden bunları nasıl ayarlamam gerek? Kolay gelsin!

Serkan erşan

Selam Serkan,
Bana sorarsan zaten 3 tane sürücüyü takma. Bunun herhangi bir faydasını göremiyorum. Boşta kalani (muhtemelen CD-ROM'lardan kötü olanı) birilerine ver veya sat gitsin. Yok illa takıcam dersen onu sabit disk ile aynı IDE kablosuna takmalısın. Geneşde o kablo CD-ROM'a yetişmeyip insanı deli eder.

Master – Slave olayı da aslında çok basit. Sürücülerin arkasında jumper dediğimiz küçük parçalar ve bunları takabileceğin pinler vardır. Jumper'i dik olarak bu pinlere takarak Master Slave'ı ayarlaysın. Sürücünün arkasında nereye takarsan Master, nereye takarsan Slave olacağı yazar.

Aynı IDE kablosundaki iki sürücüden biri Master diğeri ise Slave olmak zorunda. Sürücülerden hangisi için veri transfer hızı önemliyse onu Master yaparsın. Burada öncelik sırası şöyledir: Windows kurulu sabit disk, ikinci sabit disk, CD yazıcı, CD-ROM. Yani senin CD yazıcını Master, CD-ROM sürücünü ise Slave olarak ayarlaman gerekiyor. Master – Slave ayarını doğru yaptıktan sonra herhangi bir BIOS ayarı yapmana gerek yok. Sistem doğru olarak tanıယaktır.

lanıyorum, ses kartı ise anakarttaki ŞU AC97'lerden, ama Winamp 5.01 de 4+1 ses alamıyorum, tekrar 3.0'ı kurdum on-

da böyle bir problem olmuyor, sence bu neden kaynaklanabilir?
4) Donanımımı yazdım sana bundan sonrası upgrade mi hangi yönde gerçekleştirmem gereklidir? İşlemci en büyük probleminim eğer onu halledemezsem yine bir tane almayı düşünüyorum, mesela 2500 XP falan, ama aynı sorunun çıkışından korkuyorum, ya da ekran kartı dersen atı Radeon 9600 falan düşünüm, anakart işlemcisi VIA, son sayıda VIA Hyperion sürücülerini yükledim, fakat dergideki yazılımlardan Radeon'larla VIA chipsetli anakartların iyi anlaşamadığını okudum, sence Radeon almak bennim için bir hata mı olur?

Sakarya'da bugün bayağı sıcak bir hava var, İstanbul da öyledir herhalde, böyle güzel bir günde mektubumu okuduğun için gerçekten teşekkürler, oyun incelemelerin gerçekten harika. Şimdiye kadar hiç şaşmadı, zevk-

Ahiretten Donanım Sorusu

Şimdî siz sanığınızın ki Ahiret kötü bir yer, orada ölüler var, o yüzden Ahiretten Donanım Soruları da hep kötü olur. Ama yanlışsınız... Bakın:

Ne güzel donanım yapılmışınız. Bunu yazmamızı istemiyorsunuz :)) Bir ay yayınlanmayınca kıymete girdi de-missin. Zaten o bölümün kıymetini hep biliyorduk sen merak etme, sizin seviyorum... (Next Level gel artık, gelmeyecek mi yaw?)



Emre Senimbige
Mektubunu alınca nasıl duygulandım bilemezsin Emre. Tam da bir kişi bile kaale almayaçak yazdığımı düşündürdüm. Gerçi "Bu-nu yazmamı istemiyisiniz" yerine "İçimden geldi" yazdığınışın da-ha da iyi olmuş. Ama biz de bulmuşuz da buluyoruz. Bizde seni seviyoruz...

tekrarlayalım LG'nin optik yazıcılarını almayın. Ucuz etin yahnisi ciddi uyumsuzluk problemleri çkarabilir. Firmware Update yapmak için tr.lgservice.com adresine gir. Quick Link altındaki Device Driver'ı seç. Sonraki sayfada CD-RW sürücüyü seç. Karşına çıkan listeden senin yazıcı için olan en yeni Firmware dosyasını bulman gerekiyor. Bunun için sürücünün üzerindeki etikette yazan kod ismine bakmalısın.

Dosyayı bulup çıktıktan sonra beraberinde gelen readme.txt dosyasını iğice oku. Firmware Update için CD yazıcının Secondary IDE Master olarak takılı olması lazımdır. Ayrıca bu IDE portuna başka sürücü takılı olmamalı. Sürücünün içinde disk olmadığından emin ol. Diğer bütün programları kapa. Çektiğin .zip dosyasının içinden .exe uzantılı dosyayı çıkarıp sabit diskine kopyala ve çalıştır. İşlem boyunca sisteme dokunma.

Eğer güncelleme sırasında bir olursa ve işlem başarısız olursa yeni bir CD yazıcı alman gereki bu yüzden dikkatli ol.

3) Winamp 2.8 kullanıyorum ve gayet mutluym. Üst versiyonlar hakkında garezim haricin-

de bir fikrim yok. Her program kendi işini yapın. Ne o video da çalıcam, ütü de yapıcam, feci dolma sararım falan?

4) Bence donanım güncellemesi için acele etmeye gerek yok. Sisteminde diğer parçaları yavaşlatan bir darboğaz yok gibi. Ekran kartında işlemci de fena değil. Zaten güncellemeye girişsen işlemci, anakart ve RAM birden değişecek.

Şöyledir baktım da bir sayfadan fazla senin mektuba ve cevabına yer ayırmışız. Neyse ki Teknik Servis'ten para kesmiyoruz :). Kendine iyi bak Türk Dili konusunda başarılar.

I'M WRITING WITH STUPID

Benim Windows XP Pro açılısta Win 2000 gibi başlıyor. Yani mavi kullanıcı seçme ekranı yok sadece siyah bir ekran içinde kullanıcı adı ve parola yazılabilen bir pencere bulunuyor. Ben bir ara XP'nin Network ayarlarını karıştırıyorum sañırım ondan oldu ama nasıl olduğunu anlamadım. Bunu eski haline nasıl getirebiliriz? Cevap yazarsan sevinirim.

Viva La Résistance
[BtG]BlackSilver

Selam Arda,

Hızla takip et yerini söylüyorum. Denetim Masa-sı (Control Panel) – Kullanıcı Hesapları (User Accounts) – Kullanıcıların giriş Metodu değiştirme (Change the way users log on or off) – Merhaba Ekranını Kullan (Use Welcome Screen).



Türkçe Windows kullanan arkadaşlar gülmesin lütfen uzun süredir Türkçe Windows kullanıyorum ve Microsoft kadar kötü çeviri yapma yetisi ne sahip değilim :)

SONA 5 KALA

Valla yarılmaya uzatmış olmamıza rağmen ben Teknik Servis yazmaya doyamıyorum sanki. Baktım 3.5 sayfa yazmışım. Grafikte bir sayfası kirpilacak. Dergiye gitmeyenleri e-mail'leriz artık. Lütfen Donanım sorularınızı sadece donanim@level.com.tr adresine yollayın ve bir kere atın. Sinan'a gelen donanım soruları gümme gitmektedir.

Kalın sağlakla... ☺

Tugbek Ölek

DONANIM PAZARI

Süper sistemin fiyatına hayret nişalarıyla bakan arkadaşlara tek bir sözüm var: Bu paranızla alabileceğiniz en iyi sistem. Adı Üstünde, süper.

Aşağıdaki 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

	Ekonomik	Ideal	Süper			
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box)	71\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box)	93\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz	536\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	64\$	MSI K6-DELTA LSR	92\$	Abit IC7 Max3 i865PE	209\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos	56\$	512MB DDR-400 Twinmos	110\$	512MB x 2 DDR-400 Twinmos	220\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB	73\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB	109\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	163\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE	106\$	HIS Radeon 9600 XT	218\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB	569\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	134\$	Samsung 757MB 17"	211\$	Sony HX93 LCD 19" TFT	877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum	194\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	Apache 56K V92 USB	58\$	Apache 56K V92 USB	58\$
Kasa	Aopen KA50D-D07	55\$	Aopen H600	62\$	Chieftec Matrix Big Tower	157\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt Desktop	53\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	Logitech MX700	89\$
Hoparlör	Philips A2.510	51\$	Philips A2.610	75\$	Logitech Z-680	499\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Plexfor PX-708A	205\$
Floppy		7\$		7\$		7\$
Toplam		815\$		1253\$		4178\$

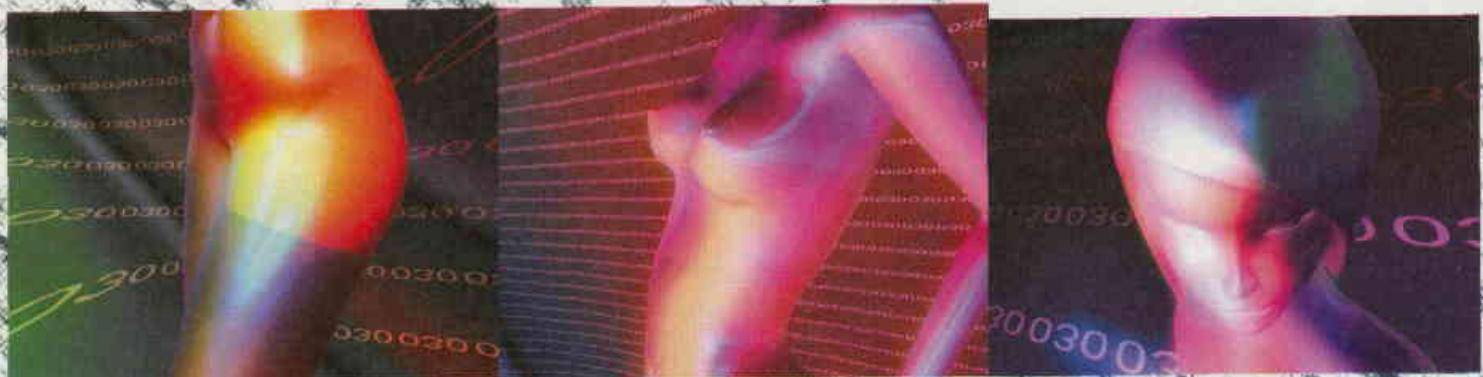
Not: Fiyatlara KDV dahil degildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmişdir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Demo scene

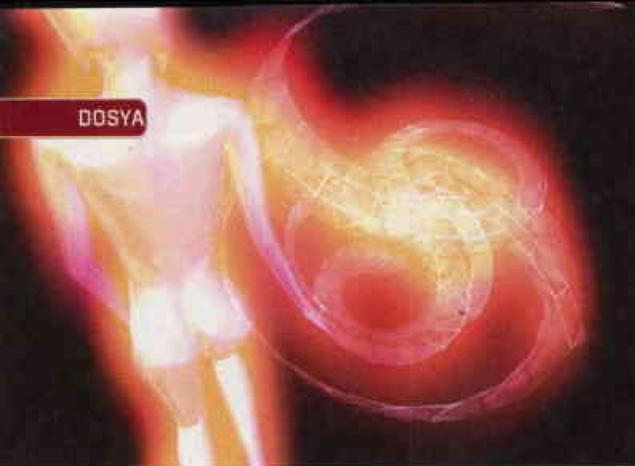
Original Text: Tomas Krajca

Çeviren: Eva Dvorackova, Serhat Bekdemir

Röportaj: Eva Dvorackova



En son ne zaman bir demo seyrettiniz? Evet yanlış okumadınız, ne zaman seyrettiniz? Oynamabilen demolardan tamamen ayrı olarak hazırlanan ve yarışmaları için büyük partiler düzenlenen teknoloji demolarından bahsediyoruz. Kullandıkları teknoloji ile kendilerini sınırlayarak, yaratıcılıkta mükemmel arayan grupların oluşturduğu bu alt kültürle daha önce tanışma fırsatınız olmadıysa, şimdi tam zamanı!



Dünyaya baş kaldıran programcılar

Bilgi bu dünyada hiç kimseye gökten zembille inmemiştir. Hepsinin bilgeliklerini ortaya çıkaracakları ve kendilerinden sonrakilere gösterecekleri bir an mutlaka gelmiştir. Max Payne, Mafia, Quake, Doom gibi oyunlar ve onları yapanlar da bir anda varolmadılar. Bu oyunların geliştiricileri okul yıllarında günlük işleri ve derslerinden artırdıkları boş zamanlarında modifikasyonlar, demolar ve Freeware yazılımlar geliştirdi. Demo olarak adlandırılacağımız bu küçük yazılımlar ve oyun modları, aslında profesyonel oyun yapımlığının bugündelere gelmesindeki en önemli etkenlerdir. Demoscene en çığın fikirlerin büyük oyun firmalarının çalışmalarıyla rekabet ettiği, orijinalliğin ve kaliteli tasarımların dünyasıdır.

Demoscene

Demolar ve geliştiricileri halk tarafından pek bilinmez, isimlerine oyun dergilerinde pek rastlanmaz. Halbuki 8 bit bilgisayarlar ve Amiga'lardan beri buradalar ve sürekli olarak yenileri Scene'e eklenmekte (sözlük kutusuna bakınız). Peki bu insanlar ne yapıyorlar? Tabii ki demo üretiyorlar. Burada kullandığımız "Demo" kelimesi oyun dergilerinin CD'lerinde, oyunun tanıtımı için dağıtı-

"Candytron" 64 kb demolar arasında en stilistik olanı.

lan ücretsiz kısımları demek değil. Bu yazımızda bahsedeceğimiz demo, interaktif olmayan multimedya ve teknoloji sunumları. Klasik animasyonlardan farkı ise ekrandaki görüntülerin gerçek zamanlı olarak, izlediğiniz anda hazırlanması. Dosya boyutlarının küçüğünden anlayabileceğiniz gibi klasik video görüntüsü ya da 3D Studio animasyonu değil. Demolar kısaca programlama (code), müzik (zik), çizimler (gfx) ve modellemeden (3d) oluşan görüntülerdir.

Basitçe söylemek gerekirse, demolar grafik efektleri ve müziklerle bezenmiş, gerçek zamanlı çalışan programlardır. Hazırlanışı sırasında kesin kurallar uygulanır ve ortaya çıkan demolar farklı kategorilerde yer alarak dünyanın çeşitli yerlerinde yapılan yarışmalara katılırlar. Yazının devamında bu demoların yazılım ve tasarımıyla uğraşan grupların oluşturduğu topluluğu "Demo Scene", bu topluluktaki insanların ise Scener olarak bahsedee-

ğiz.

Demo fikri nereden çıktı?

Bilgisayar dünyasında demoscene'in (demosiin diye okunur) başlaması 80'li yılların başlangıcına denk gelir. Ancak o zaman çok popüler değildi ve bir çok çevre tarafından

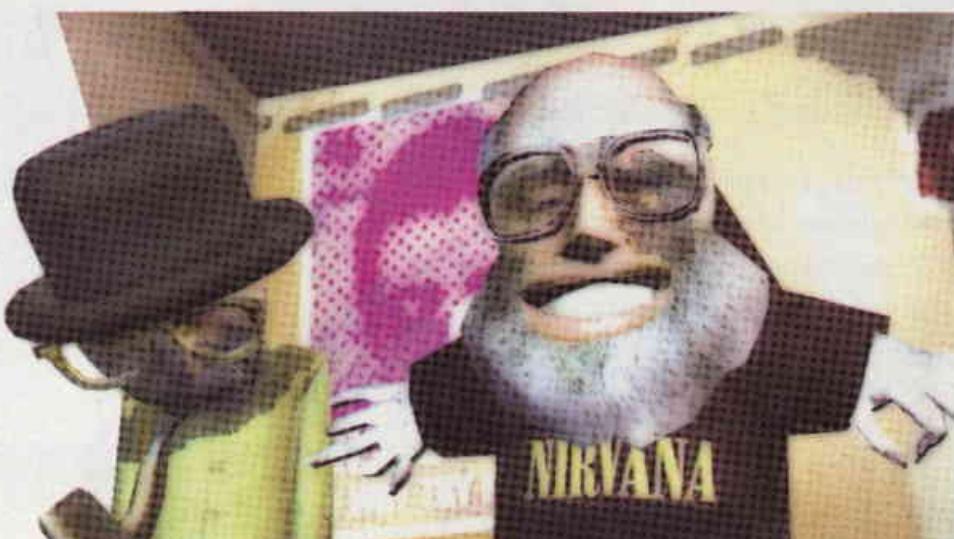
aşağılanıyordu. Bunun nedeni, ilk demoları yazanların bizzat bilgisayar korsanları olmaları. 8bit bilgisayarların popülerlik kazanmasının hemen ardından piyasaya sürülen bir çok oyun beş parasız bilgisayar meraklılarının, oyunları modifiye ederek korsan kopyalarını yapmalarına neden oldu. Bu hareket tüm az gelirlilerin bu dahice fikre sağlı göstermelerine yol açtı. Hatta bu işten para kazanmanın da yolu ortaya çıkmıştı. Birisinin orijinal oyunu bulması ve tüm koruma mekanizmalarını kaldırması gerekiyordu. Yeteneklerini göstermek için de im-

Mopi Productions'ın ilk ürünü olmasına rağmen Scene'de sen getirdi.

zalarını görsel ve ses efektleri ile kıldıkları programların öncesine yerleştirdiler ve Demoscene bu şekilde doğmuş oldu.

Yazılım korsanlığı günümüzde de devam ediyor. Kasetlerden disklere, oradan da CD'lere terfi eden korsanlar şimdilerde de DVD'lerin hakkından geliyorlar. Bugün güçlü grupların hemen hepsi korsanla mücadele için ellerinden geleni yapsa da, teknolojinin olduğu her köşede korsanlık devam ediyor. Eğer talep varsa karşılaşması gerekiyor ve tüm ahlaki değerlere rağmen orijinal oyunların pahalı olması bu talebi hiç bitmeyeceğini işaret ediyor. Tabi bu konu telif haklarını kapsar ve bununla ilgili de ne olup bittiği hakkında daha önceki sayınlarda bir şeyler hazırlamıştık.

Konuya geri dönmek gerekirse, bir çok grup 80'lerde korsan kopyaları çıkartmakla ilgileniyordu. Ancak bir noktadan sonra bazı gruplar etkileyici grafik ve seslerden oluşmuş introlarla daha fazla ilgilenmeye





başladılar. Bunun için en yaygın platform Commodore 64'tü. Daha sonra Amiga'lar geldi ve sonunda Demo Scene belli bir şekil kazandı. 90'lara gelindiğinde artık PC'ler de bu sahnede yerini almıştı. Aynı dönemlerde "Warez" adı verilen, yasal olmayan uygulamalar ve demolar arasındaki bağ oldukça kuvvetliydi. Hatta öyle trajikomik olaylar olurdu ki, korsan kopya ve demo geliştirenlere polis baskın düzenlediğinde, grup üyeleri en önemli materyallerin bulunduğu disketlerle beraber camdan atlayıp kaçarlardı.

90'ların ortalarına gelindiğinde bu durum değişmeye başladı. Demo Scene tüm yasal olmayan aktivitelerden uzaklaştı ve günümüzde ATI, Nvidia gibi büyük donanım üreticilerinin bile desteklediği ciddi bir oluşum haline geldi.

Demo nasıl yapılır?

Normal bir uygulamada grubun programcısı (coder) vakıfı küçük programlar hazırlamaya致力于ken grubun diğer üyeleri "efekt" adı verilen grafik ve sesler üzerinde çalışır ve en sonunda her şey senkronize edilir. Programların makine dili olarak bilinen karmaşık Assambler ile yazılması olağandır ancak C++ ve Pascal gibi daha basit diller de kullanılır. Kaliteyi artırmak, işlemci ve bellek kullanımını azaltmak için direkt olarak işlemci üzerinde etkili olan Assambler ile optimize edilir ve diğer dillerde yazılan kodlar bu programcılara yönlendirilir. Son olarak da demo sunumundan bir kaç gün önce (genelde birkaç saat, hatta dakika önce) tüm parçalar birleştirilir ve işte size demo!

Grafik tasarımcılar piksel piksel hazırlanan grafik çalışmalarının yanında 3D nesnelerin modellenmesinde de görev alırlar. Aynı zamanda programcının hazırladığı sanal kameranın izleyeceği yolu belirlerler. Müzikler ise genelde tracker tarzı programlarla (Pro Tracker) hazırlanır ve demodaki görüntülerle senkronize edilir. Programda hazır örnek sesler (sample) bulunduğu gibi kendi kayıtlarımızdan da kullanmanıza olanak sağlar.



Grupların 3 boyutlu hızlandırıcıları kabullenmesiyle Demoscene PC'de hayat buldu.

"The Popular Demo" Frab-Brausch'nın en göz alıcı ürünlerinden biri

geniş yer verdi.

Kategoriler

Yarışmalarda ortaya çıkan demolar üç kategoride incelenir. "4kb intro" en küçük kategoridir ve genellikle çok kısıtlı bir alanda müzik kullanılmadan hazırlanır. (Bazı zor etkinliklerde bu ölçü 256 byte'a kadar inmektedir) Genel kategoride ise 64K demolar gelir. Burada hazırlanan kodun yanında grafik efektler, 3D modellemeler ve müziklerde 64K'lık bir dosyanın içinde yer alır. Üçüncü kategori ise hiç bir limit olmadığı için görsel ve işitsel olarak çok daha iyi olurlar.

Scener'ların dünü, bugünü ve yarını

Intro ve demo hazırlayanlar genelde aynı kalsa da Demo Scene'nin hedefi ve yazılı olmayan kuralları geçen yıllar içinde büyük oranda değişti. Demo Scen-



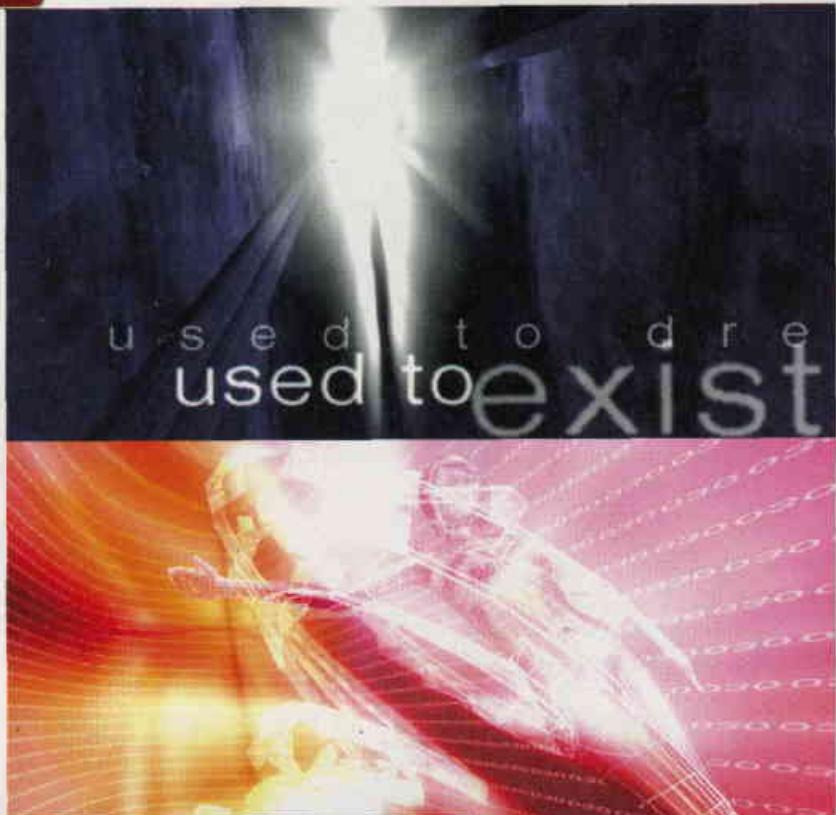
Bilgisayar müzikerlerinden biraz anlayınlar için tipki "midi" dosyaları gibidir ancak ses kartı ile birlikte çalışan herhangi bir enstrüman kullanılmaz. Tüm müzik bir modül oluşturur ve dosya uzantısından tanınabilir. ".mod, .s3m, .it, .xm" gibi daha az tanınan uzantılara sahip olabilirler. Ayrıca gittikçe yaygınlaşan bir şekilde .mp3'de kullanılmaktadır.

Ancak demo yapımını anlatmak ile bir demo yapmak arasında çok büyük bir fark var. Gerçekten de ileri derecede teknoloji kullanmayı gerektiren bir uğraştır bu. Dosya boyutunun çok büyük olmaması için programcılar daha hızlı efektleri nasıl kodlayacaklarını, grafikerler mükemmel yakın çizimleri ve iyi görünen 3D nesneleri mümkün olan en az noktaya yapmayı, müzisyenler de en güzel melodileri en az hafızayı yiyecek hazırlamanın yollarını çok iyi bilmek zorundalar. Tüm bu minimal teknoloji kullanımı ile nasıl eserler ortaya çıktığını merak ediyorsanız Sinan bulabildiği tüm süper demolara bu ayki CD'mizde

ne başlangıçta kendi gruplarının sunumlarını yapan yazılım korsanları arasındaki bir yarıştan ibaretti. Bugünkü atmosfer ise oldukça değişik. Demo grupları birbirlerinden haberdarlar ve tüm çalışmalar destekliyorlar. Takma isimler de bir geleneğin parçası olarak devam ediyor.

Programcı, grafiker ve müzik yapımcılarını bir demo yapmak için biraraya getiren nedenleri tahmin etmek pek de kolay değil. Birçok aktif demo yapıcısının da katıldığı gibi bu işin sırrı iyi yapılmış bir iş ortaya çıkarmak ve donanımı sonuna kadar zorlamanın verdiği tatmin duygusu. Sonuçta teknolojik olarak gelişmiş ve görsel olarak ilginç bir demonun ortaya çıkması zafer anlamına geliyor. Daha da ötesi ise kazanılan bu tecrübelerin büyük bir firmada iş imkanı sağlayacak olması.

İlk yillardaki en büyük motivasyon teknolojinin limitlerini zorlayarak izleyicilere en işe yaramaz donanımlarla bileyenler yapılabileceğini göstermekti. DOS



SÖZLÜK

SCENE: Genel olarak kar amacı gütmeyerek, bilgisayarlarında görsel, işitsel bir takım şeyler Öreten gruplarının hepsini içine alan bir kavram. Nasıl sinema camiası "Beyaz perde" sözcükleriyle simgeleniyorsa, bilgisayar camiası da uluslararası olarak "Scene" sözcüğüyle simgelenir.

SCENER: "Scene"de yer alan grupların bireylere verilen isim.

DEMO: Oyunların demolarından tamamen ayrı olarak hazırlanan ve yarışmalar için büyük partiler düzenlenen teknoloji demoları.

CODER: Demoların en ağır kısmı olan programlama, ses ve görüntülerin senkronizasyonu ve bazen 25MB'lık bütün bir demonun 64KB'a sıkıştırılması için gerekli rutinleri yazan programcılar.

PARTY: Demo gruplarının belli zamanlarda bir araya gelerek çeşitli faaliyetler sergiledikleri, çeşitli kategorilerde demo yarışmaları yapılan ve genellikle çok eğlenilen partiler. Yurtdışında en ünlüsü Assembly'dir.

PRODUCT: Demo, music-disc, grafik ve program rutin'leri gibi partilerde yarıştırılan ürünlerin demoscene'deki adı.



Amiga'nın sınırlı kabiliyetleri ile sınırsız hayal gücü birleşince...



ortamında Assembler kullanarak ve Gravis UltraSound'un imkanları ile hazırllanmış bir demo zamanının bir çok ticari oyunundan daha fazla dikkat çekti. Ama ne zaman ki Windows piyasaya çıktı, mertlik bozuldu. Scener'lar önceleri 3D hızlandırmalarla pek ilgi lenmediler. Oyun teknolojisi hızla ilerlerken, demolar eskide sıkışık kalmıştı. Demoscene'in tarihten tamamen silinmek üzere olduğu konuşuluyordu.

Fakat insanoğlu eğilir büklür, her derde derman bulur misali bunun da üzerinden pek geçmedi bazı düzenkarşları Windows sistemlerde çalışabilen introları hazırladılar. (64K'lık bir dosyada tüm bu efektleri hazırlamak profesyonel oyun yapımcıları için bile çok zordur) Diğerleri ise dönen 3D-kutu-piramit-rengarenk-aman-tanrı-harika-birşey'den farklı olması ve görsel bir değer taşıması için çalışılar.

Bu bağlamda bir bilgisayar sıradan bir makineden farklı olarak duygularınızı ifade etmeye yaranan, hissedebildiğiniz, deneyimleyebildiğiniz ve seyircilerinizin içinde farklı duygular uyandıracan bir araç olabilir mi? Demo Scene'nin ticari anlayışa ve tüketici yaşam tarzına karşı olan başkaldırısı pek uzun soluklu olmadı. Birçoğu bu kritiğe katıldı da gerçekte demolar sadece "bir şey" i kanıtlamaya, yan ürün olarak programcılığın da eğlenceli yanını ispatlamak için yapılmıyor.

Dosya Paylaşımı

Bir demo hazırlayabilmek için Scener'lar birbirleri ile dosya paylaşımı hep açıktır. Internet sağolsun, artık dosya transferleri ve bu konuya adanmış internet siteleri yapmak oldukça kolaylaştı. Kendini bu işe adamış bazı fanların hazırladıkları sitelerde konu ile ilgili olarak sorulan her soruya cevap verecek bilgi, ista-



DEMOSCENE EFSANELERİ

MAX PAYNE EKİBİ Demo Scene'i takip eden herhangi birine en ünlü ve tanınmış grubun kim olduğunu sorarsanız büyük bir ihtimale "Future Crew" cevabını alırsınız. Arlık internet siteleri bile aktif olmayan ve dağılmış olan bu grup Demo Scene içerisinde vazgeçilmez bir yere sahiptir. Hazırladıkları Second Reality demosu ile gelmiş geçmiş en iyi "product"lardan birini ortaya çeken grup aynı zamanda Assembly partilerinin organizasyonunda da yer almışlardır. En iyi zamanlarında 20 demo birden çıkararak da ayrı bir başarıya imza atan grubun liderleri Kim Salo ve Peter Jarvileht daha sonra GT Interactive olarak değişen Apogee tarafından işe alındı. Bir büyük yıllık bir çalışma sonunda Remedy Entertainment'i ünlü yapan "Death Rally" isimli oyunu geliştirdiler. Bugün bile tüm çalışanlarını Finlandiyalı Future Crew grubunun oluşturduğu geliştiricilerin hemen hemen tüm oyunları bilinmektedir. Beklentilerimizin çok ötesinde mükemmel efektlər ve etkileyici bir senaryoya sahip olan Max Payne onların geldikleri alt kültürün, Demo Scene'in biz oyunculara bir armağanı oldu.



JESPER KYD VE IO INTERACTIVE İçinde Hitman serisi, Freedom Fighters ve MDK 2 gibi 20'ye yakın oyunun müziğini yapmış olan Jesper Kyd, tam anlamıyla bir elektronik müzik dehası. Senfoni orkestrası ile teknolojiyi çok iyi harmanlayan Kyd, New York'daki yeni stüdyosunda müzik yapmaya devam ediyor (www.jesperkyd.com) Tabii bu arada Finlandiya'lı oyun firması IO Interactive'in de Jesper Kyd gibi Finlandiyalı Silence demo grubunun elemanlarından oluştuguunu söylemek lazım. Aynı şekilde Battlefield serisinin yapımcısı Digital Illusions da öyle.



← Jesper Kyd, scene'in en başarılı müzisyenlerindendi. Artık kendine ait bir müzik stüdyosu var.

tistikler ve haberler bulunan oldukça kaliteli siteler var. Türkiye'de de hala aktif olarak çalışmalarına devam eden demo grupları olsa da tanıtım siteleri dışında Türkçe içerikli bir Demo Scene portalı yok. Dışarıda ise durum biraž daha iyi sayılır. Her türlü bilgiyi bulabileceğiniz ve büyük arşivleri olan Hornet (www.hornet.org) Pouet (www.pouet.net) ve en önemlilerinden Orange Juice (www.ojuice.net) Demo Scene'nin kutsal bilgi kaynakları. Konu açılmışken Internet ve Demo Scene arasındaki ilginç bir bağlantidan da bahsetmek lazım. Inter-

net bağlantısının hızlı ve ucuz olduğu İskandinavya ülkelerinde oldukça fazla demo yapan gruplar bulmak mümkün. Diğer tarafta internetin hala marjinal bir araç olduğu Amerika'da ise nerdeyse yok denecek kadar az. Ama sebebini sorarsanız, bilmemeyiz. Paylaşımın kolaylığı olabilir belki.

Demo Partileri

İnsanların sosyalleşme ve rekabet eğilimini tatmin etmek için, birçok demo grubu üyesinin günlerce süren partilerde bir araya gelir. Çalışmalarını paylaştıkları bu demo partilerine katılmak ya da organize etmekten zevk alırlar. Eğlencenin bir parçası olarak yapılan yarışmalar ise heyecanı artırır. En bilinen demo partileri yine İskandinavya ülkelerinde yer alan tekno şovlardır. Finlandiya "Assembly" (www.assembly.org), Danimarka "The Party" (www.theparty.dk) ve Norveç "The Gathering" (www.gathering.org) scenerlar için alternatif eğlencenin ve bir araya gelmenin en önemli mekanları. Gruplar, oyuncular, bilgisayarlar ilgilenenler ve sponsorların katılımıyla 4-5 bin kişilik katılımcıya ulaşan bu partiler, 90'ların başından beri devam ediyor.



← Doppler effect, en şaşırtıcı ürünlerden biri.



← Amiga'da Deluxe Paint ile mükemmel bitmap çizimler yapmak gerçekten çok zordu.



Türkiye'de Demoscene

Yabancı partileri araştırırken Türkiye'deki aktif gruplardan Bronx'un bu ay düzenleyeceği ve son 2 yıldır tekrarlanan ?DX partileri ve Türk Demo Scene hakkında Kürsat Karamahmutoğlu "Hydrogen/Bronx" ile yaptığımız söyleşiyeye bir bakalım, bizim verdiğimiz genel bilginin dışında birinci açıdan Demo Scene...

Level: Merhabalar. Öncelikle, demo partilerinizi nerede ve ne zaman düzenliyorsunuz? Bu organizasyonların arkasında kimler var? • **Hydrogen:** Himm. Önce ?D partilerinin kısa hikayesini anlatıyorum. 2001 yılında, Endo/Bronx, Skate/Bronx ve ben (Hydrogen/Bronx), Kadıköy'de bir yazılım şirketi açmıştık. Kendimize ait bir ofisimiz olması, beraberinde, bu ofiste ne güzel demoparty yapılmış düşüncesini getirdi. Çünkü o zamana kadar bir demoparty düzenlemenin önündeki en büyük engellerden biri, sorunsuz bir yer bulmaktı. Türkiye'nin ilk doğru düzgün parti 1999'da İzmir'de Summer Assembly adı altında Analog grubu tarafından düzenlenmişti. Ancak bu partinin bizce en büyük eksiği klasik partilerin en önemli unsurlarından biri olan "yarışmaların" bulunmamışıydı.



Summer Assembly ekibini de yeniden toplayarak şöyle yurt dışındaki partiler gibi, demo, grafik, müzik yarışmaları olan, eğlenceli, gerçek bir parti yapmak esas amacımızdı. Bu fikri Bronx (1991'den önce grubun ismi "Zombie Boys" idi) toplantılarında birinde tartışık ve herkes olumlu yaklaşınca da Bronx'un or-

ganizasyonunu üstlendiği ?D2 party (Hexadecimal sistemde ?D2, ondalık sistemde 2002 rakamının karşılığı), 4-5 Mayıs 2002 tarihinde gerçekleşti. Bu partiyi yapmaktaki tek amacımız, demolarla ilgilenenlerin, code, grafik ve müzik yapanların, eski Türk demo gruplarının bir araya gelmeleri ve

yarışmalar, parti programı <http://www.?dx-party.org> adresinden edinilebilir.

Level: Parti içeriği nasıl olacak? Kaç kişinin katılmasını bekliyorsunuz? Yurtdışından katılıacaklar olacak mı? • **Hydrogen:** Yukarıda da anlattığım gibi, ?D4 partisi, bilgisayarlarıyla görsel efektlere programlayarak demo yapan, pixel pixel grafik çizen, 3D render animasyon yapan, chip veya mod müzik besteleyen, hala Commodore 64, Amiga, Atari 1040St gibi makineleri göründe

mış olan, 1 mhz makinelerde wi-reframe vector görünce burun kıvırmayan, PC'de de Deluxe Paint'i bulmuş ve kullanmış olan, bu oyun nasıl oynanıyor yerine bu oyun nasıl yapılıyor diye düşünen, joystickle artstudio'da çizim yapmış, Pro trackerla Amiga'da mod yapmış, PC'de DOS ekranında render yapmış, şu anda da hala bilgisayarıyla, sadece güzel, görsel, işitsel bir şeyler yapmak, seyretemek, bilgilerini paylaşmak isteyen herkesi bir araya getirmek ?D4'ün amacıdır.

Parti ile ilgili en önemli unsurlardan birisi yarışmalar. ?D3'de C64, Amiga ve PC makinelerinin birlikte katıldığı demo, 4Kb demo, Pixel Grafik, Render Grafik, Chip-Mod Müzik, 3D animasyon, Scripting, Scripting 4Kb oyun yapma ve parti yerinde yapılan "product"ların yarıştığı "On the fly" yarışmaları yapıldı. ?D4'de bir kısım değişikliklerin yapılabileceği hakkını saklı tutarak, temelde aynı yarışmalar olacağını belirtelim. Geçen senelerde olduğu gibi partide gelemeyecek olanlar, bu yarışmalara e-posta ile katılabilirler. Bir de, ortamın eğlencesini artırmak için, C64'de "International Karate", "Wizard of War" gibi oyunların yarışmaları ve ilginç olabilecek başka yarışmalar (disk fırlatma, en zayıf-şişman kişi vs.), bazı nostaljik makineleri (C64, Atari 1040 St, Amiga 500, Spectrum gibi) inceleme, kurcalama imkanı, parti programına göre çeşitli platformlarda demo gösterileri ve video ç-



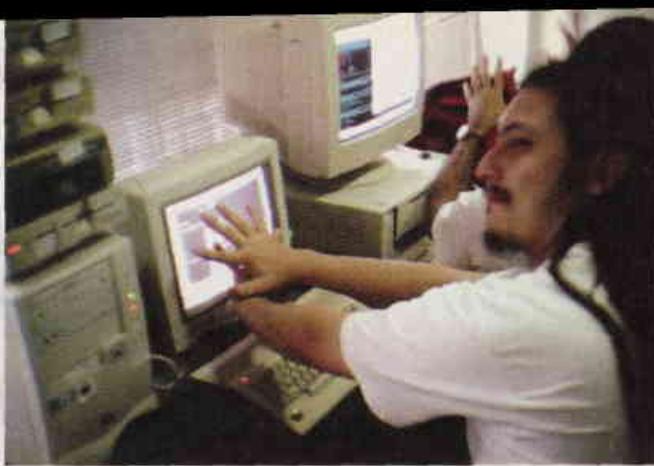
ortaya bir takım "productlar" çkartmalarıydı. Hiç bir ticari amaç gütmeye partiye giriş ücretsizdi.

Bir sonraki sene ?D3 partisini Ağustos ayında düzenledik. ?D3 partisi de aynı yerde ve aynı anlayışla yapıldı. Partiye katılım ilkiyle hemen hemen aynı idi. Ancak genel olarak, ?D2'den daha fazla sayıda "product"ı, hem de parti mekanında çıkarmayı başardılar. ?D3'ün yarışmalarına, Türkiye dışından da katılım oldu. Parti yarışma sonuçları ve parti raporu, "Scene Org", "Orange Juice", "C64.Sk" gibi bir çok scene sitesinde yayınlandı.

Reklam ?D2'de ihmäl ettiğimiz bir olaydı. Bunu ?D3'de daha iyi bir şekilde gerçekleştirdik. ?D4'ü ise 2004'ün Mayıs ayında yapmaya karar verdik. Partinin kesin tarihi 8-9 Mayıs 2004 ve parti çok büyük bir ihtiyatla İkitelli'de eskisinden daha büyük bir mekanda yapılacak. Parti ile ilgili bütün bilgiler (açık adres, krokiler,

heyecanlanan, hatta heyecanlanmaktadır öte o makineleri kullanan, demo izlemeyi seven, eskiden Commodore oyunlarının başında introları geçmek yerine izleyen, Hotline, Ikari gibi isimleri duyuncu aklına birseyler gelen, Commodore dergisi ile verilen program döküm ekindeki programlardan en az birini çalıştmak için sabaha-





Coder'lar meslek sırlarına fazlaıyla bağlılar...)

Türk Demo Grupları

Aktif Gruplar: Aesrude / Analog / Bronx / Crescent / Hi3S / Mastermind / Napalm / Resident
Eski Gruplar: Accuracy (C64-Amiga) / Ascræus (C64) / Arteffect (PC) / Clique (C64-Amiga) / Realtime (PC) / Dede Demo Brothers (C64-Amiga) / The Hacker Boys (C64-Amiga) / The Metro Boys (C64) / The Fast Generation (C64) / Turkis Mega Force (TMF-C64/Amiga) / The Joker Crew (C64) / Coroner (Amiga) / TNF 77 (C64) / Echo Crew (C64) / Petshop Boys (C64) / Tacs From Turkey (Amiga) / Angels (Amiga) / Comrade (C64-Amiga) / Chaos#1 (C64) / Aliens (PC) / Saints (Amiga) / Legacy (Amiga)

kimleri vs. yapacaklarını ara-sında.

Katılımın bu sene geçen iki seneye oranla daha yüksek olacağını tahmin ediyoruz.

Yurt dışından da katılımı artırmak amacıyla davetiye introsu hazırlıyoruz. Bir de biz Assembly parti gibi dev bir organizasyon daha çok, X party, Floppy gibi daha özel, ticari hale gelmemiş, "Oldschool" partiler düzenlemekten zevk alıyoruz.

Level: Yurtdışındaki Assembly gibi büyük partileri nasıl değerlendirdiğiniz? Demo Scene'e bakış tam olarak nasıl?

Hydrogen: Bu bir anlaşış farkından kaynaklanıyor. Avrupadaki insanlar, büyük zevk alıkları hobilerine karşı sorumluluk sahibiler. Eğlenceyi, diğer şeyler gibi ciddiye alıyorlar. Hollanda'daki bir C64 partisine gittiğimde (X2000), çok iyi bir Commodore 64 programcısının, C64'ünü, monitörünü, disk sürücüsünü vs. pazar arabasına yükleyip İsveç'ten getirdiği tanık oldum. Trende perişan haldeydi, ancak parti mekanına gelince bunun her şeye değerini biliyorlardı. X2000 partisinde kimseye makine vs. tahsis edilmedi. Sponsor yoktu. Ancak masaların üzerinde Avrupa'nın dört bir yanından insanların getirdiği bilgisayarlar vardı. Ülkemizde bu bilinç yeni yeni gelişmeye başladığından, bu zamana kadar bu şekilde organizasyonları çok fazla göremedik.

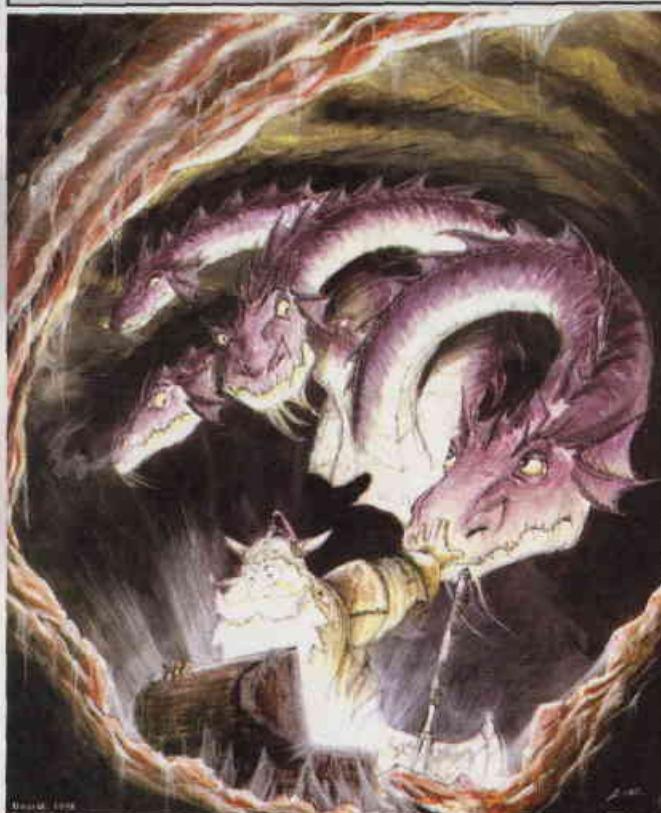
Bir de bilgisayarlarla ilgili bir bilinç farklılığı var. Mesela Assembly gibi dev bir partide hala Commodore 64 yarışmaları mevcut. Orada bir C64 demosunda, tel çerçevesi (wireframe) 3D vektör seyreden kişiler, gerçekten yapılan programcılığı, ekrandaki görüntünün ayırt edebiliyorlar. Çünkü 1 mhz'lık, 64 kb. ram'a sahip bir makinede 3D vektör çevirmenin zorluğunu biliyorlar. Pc'deki Quake

den ayırt edebiliyorlar. Çünkü 1 Mhz'lık, 64 KB. ram'a sahip bir makinede 3D vektör çevirmenin zorluğunu biliyorlar. PC'deki Quake motoruyla ikisini birbir ile karşılaştırıyorlar, ikisine de saygı duygular. Orada bilgisayarların yetenekleri değil, bilgisayarlarla bir şeyler yapan insanların yetenekleri konuşuyor.

Level: Yurtdışında Assembly gibi büyük partileri nasıl değerlendirdiğiniz? Demo Scene'e bakış tam olarak nasıl?

Hydrogen: Bu bir anlaşış farkından kaynaklanıyor. Avrupa'daki insanlar, büyük zevk alıkları hobilerine karşı sorumluluk sahibiler. Eğlenceyi, diğer şeyler gibi ciddiye alıyorlar. Hollanda'daki bir C64 partisine gittiğimde (X2000), çok iyi bir C64 coderinin, C64'ünü, monitörünü, disk sürücüsünü vs. pazar arabasına yükleyip İsveç'ten getirdiğine tanık oldum. Trende perişan haldeydi, ancak parti mekanına gelince bunun her şeye değerini biliyorlardı. X2000 partisinde kimseye makine vs. tahsis edilmedi. Sponsor yoktu. Ancak masaların üzerinde Avrupa'nın dört bir yanından insanların getirdiği bilgisayarlar vardı. Ülkemizde bu bilinç yeni yeni gelişmeye başladığından, bu zamana kadar bu şekilde organizasyonları çok fazla göremedik.

Bir de bilgisayarlarla ilgili bir bilinç farklılığı var. Mesela Assembly gibi dev bir partide hala Commodore 64 yarışmaları mevcut. Orada bir C64 demosunda, tel çerçevesi (wireframe) 3D vektör seyreden kişiler, gerçekten yapılan programcılığı, ekrandaki görüntünün ayırt edebiliyorlar. Çünkü 1 mhz'lık, 64 kb. ram'a sahip bir makinede 3D vektör çevirmenin zorluğunu biliyorlar. Pc'deki Quake



motoruyla ikisini birbir ile karşılaştırıyorlar, ikisine de saygı duygular. Orada bilgisayarların yetenekleri değil, bilgisayarlarla bir şeyler yapan insanların yetenekleri konuşuyor.

Level: Okuyucularımıza söylemek istediğiniz son bir şey var mı?

Hydrogen: Bütün Türk Scene gruplarını ve demo scene ile ilgilenen, bilgisayarıyla görsel programlama, grafik, müzik, animasyon vs. yapan-yapmaya çalışan

herkesi eğlenceye katılmaya davet ediyoruz. Organizasyona yardımcı olabilecek tekliflere de açıktır. Bu güzel bir fikir olur, parti yerinde gerçekleştirilecek bir aktivite olur, sponsorluk olur. Daha önce de söylediğim gibi parti ile ilgili gelişmeleri www.7dx-party.org adresinden takip edebilirsiniz. hydrogen@bronxwhq.org mail adresinden parti ile ilgili olarak bana ulaşabilirsiniz. Level dergisi ekibine de konuya gösterdikleri ligden dolayı teşekkür ediyorum. ☺

Demoscene'e şahit olmak için

Bütün bu yazının daha da anlam kazanması için, bu ayı LEVEL'Deki Extra bölümünde bir göz atın. Son yılların en başarılı demolarını orada bulacaksınız.



Burak Akmenek

Başlık bile olayı çözmeye yeteri değil mi?
Eğer sizde benim gibi sabırsız bir insansınız hemen gazının ana fikrini almaya çalışacağınız. Hayır hayır merak etmeyin yazı Amerika'yı tekrar keşfetmeye yönelik değil. Sizlerde basındaki ya da reklamlardaki cinsellik temasının satışı arttırmada ne kadar çok kullanıldığını anlatıp sonra da "kadın vücutu bir meta değildir" demeyeceğim. Ya da "erkekler iyice kadınlaşıyor ve kadınlar da iyice erkekleşiyor, sosyal dengeler bozulmakta, dünyanın sonuna geliyoruz" gibi zirvalarda savurmayacağım. Hepimiz hayatın içindeyiz ve neyin ne kadar olduğunu görüyoruz. Ya da görebiliyorsak ne mutlu bize.

Benim derdim oyunlarla aslında ve biraz da dışında. Okugun göreceksiniz.

The sexes

Aaa ne ayıp bakın yukarıya ne yazdım! Okuyucu uç sınırları 7 ile 55 olan ve %95 erkeklerin okuduğu bir dergide belki de en sansür gerektiren yazımı yazıyorum (oran doğru mudur Sinan Bey? Siz Singles'i incelemem için bana değil de Göker'e verin ben size

Kadın-erkek ilişkileri Üzerine

Sakın yukarıdaki başlığın sizi bu yazıyı okumaya itmediğini söylemeyin bana. Ve sakın bu başlığın oyunlarla bir alakası olmadığı da söylemeyi. Şu anda önemde Singles adında bir oyun duruyor. Oyunu henüz oynamadım. Bilerek oynamadım. Ama oynayacağım.....

böyle köşe yazısı göndermez miyim :D). Ama şu da kesin ki büyündük artık. Artık dergi olarak "minik kardeş minik kardeş, can can can" modundan çıkmamız gerekiyor. Hepimizin gözleri var ve bunlar görüyor. Her şey The Sims ile başladı galiba. Birbirine aşık olan sanal insancıklarımız oldu. Ev, araba aldıktan onlara, evlerinde partiler verdirdik. Ama ban-goda hep sansürlü izledik. Cinsellik tabii ki burada da sattı. Oyunlarda hangımız dümdüz kadınlar gördük ki? Hepsi balık etiydi maşallah. Ya da koca gözlü "ihî ihî" diye gülen manga Japoncukları oldular. Tabii ki abartılı vücut ölümleri ve minimal kıyafetleri hep içinde ön plandaydı. (aman tanrımla neler yazıyorum ben,

gengem benim dergideki yazıları "amanda oğlumuz dergide yazıyor" diye komşulara okutuyordu. Artık komşu teyzeler bana kurabiye getirmeyecek galiba).

Şimdi ise Singles geldi. Oyunun görüntülerini gördüğümde, hadi burayı sansürlemeyeyim, "çüş" dedim. Tamam, ben toplumun ahlak kurallarını çok takmam. Bence herkes nasıl rahat edecekse o şekilde giyinmeli ve davranışmalıdır. Fakat bu oyunun gerçekten bir "Parental Lock" yani küçükler için belli yerleri sansürleyeceğin şifre sistemine ihtiyacı var. Kopya piyasasında bir rating sistemi olmadığı, orijinalerde ise olduğu halde kimse takmadığı için bu oyunu herkes alabilecek. Tıpkı Soldier of Fortune'da kol bacak kopması gibi burada da oldukça erotik görüntüler var. Eeee, şimdi ne olacak? Ne olacağını ben size söyleyeyim, hiç bir şey olmayacak.

Tabii ki satacak

Cinsellik gene satacak, günlük hayatımızın doğasını kim inkar edebilir ki? Biz de tabii ki oyun oynayacağız ve eğleneceğiz. Zaten kendi doğallığımızın ve eğlencenin, gülmenin keyfini endişelenmeden çıkarttığımız zaman kendi etrafımıza kurduğumuz bir çok görünmez bariyeri de kaldırıp atmış olacağız.

İşte o gün hayattan gerçekten zevk almaya başlayacağız.

Ne siz bir kızı güldüğünüz zaman o kız "aman hoşuma gitti ama gülmemeliyim, yoksa yanlış anlaşırım, en iyisi asık suratlı olup kasmak" diye düşünecek, ne de biz birebine gülümsemekten tersleniriz endişesiyle kaçacağız.

Ama bu başka bir yazının konusu. ☺

Bu ay ne dinledim:
Evanescence tabii ki. Ayrıca bol bol blues ve tadından yenilmez Whitesnake klasikleri
Ne seyrettim: Aşka hazır mısın, 28 Gün, LoTR III
Ne oynadım: Far Cry, Sacred, Lineage 2



Nereye kadar hayalleriniz size eşlik eder? Veya nerede sizi bırakır?

Soluk siyah

Soğuk kaldırımada tek başına oturuyordu Vosviddin, yalnızıyla, farkında olmadığı çocukluğuya, dağınık düşüncelerle beraber. Gökyüzü griydi, zaten hiç renkli olmamıştı, yaşamak zorunda olduğu hayatı gibi. Rüzgâr ve taş parçaları gözlerine çarpıyordu, gerçekleştirmek isteyip de gerçekleştiremediği kısa hayalleri gibi. Gözlerini kıstı, dizlerini kendisine doğru çekti. Sonra da kafasını dizlerinin üzerine koydu. Göz kapaklarını kapattı ağır ağır, aslında kendisinden daha küçük olan hayatından kaçmak için. Belki bu bir şeye yaramayacaktı, belki hiçbir şeyi değiştirmeyecekti. Ama olasılıkları hesaplamak, ne olacağını tahmin etmeye çalışmak onun için fazlaıyla yorucuydu. Sıkıca yumdu yumuk gözlerini bu kez. Ve ufak elleriyle karanlığın içindeki renkleri tuttu. Maviyi, daha sonra da sarıyı... Yere baktı, yemeşildi. Eğilip dökündü, dağılmasından korkmasına rağmen. Gerçek gibiydi...

Çevresine baktı, daha fazlasını düşünmeden için her şey bulanıkçı, her şey muğlaktı. Karanlığı delerek ilerlemeye

başladı. Kafasını kaldırdı, gökyüzü masmaviydi, bulutlarsa turuncu. Göğu delen ağaçları çevrili yeşil, uzun bir yol vardı önünde. Giderek daha çok renkleniyordu çizdiği yol, çevresindeki her şey gibi. Birkaç adım daha attı yeşil yolda. Uzakta, yolu kenarında tattadan yapılmış, ufak bir ev vardı. Yanına kadar gitti evin ve elini uzatarak kapayı açtı. Yaşılı kapı "söylənerek" açıldı. Önce uzun gölgeli girdi içeri Vosviddin'in, duvarlara dokundu, daha sonra da kendisi. Kapayı kapattı. Uzun, rengarenk bir koridor vardı karşısında. Ve koridorun arasına saklanmış odalar... İlk odadan içeriye girdi. Kendi odasındaydı. Dağınık yatağı, kırık sandalyesi, dolabı, sobası, penceresi, uykusuzluğu, göz yaşıları.. Her şey yerinde duruyordu. Pencereye yaklaştı. Perdeyi çekip dışarıya baktı... Ağaçların yaprakları dökülmemişti bu kez, aynı toprağın rengi gibi. Perdeyi kapattı ve odasından dışarı çıktı. Dar ve uzun koridor geçti heye-



Erfat Akguldiz

canlı adımlarıyla. Sol taraftaki oda- dan kafasını uzattı içeriye doğru... Annesi orada uyuyordu. Gülmüştedi, taşıyamadığı için arkasından sürüklelediği kocaman kalbiyle. Annesinin yanına gitti, sessizce sarıldı, kısa kollarıyla. Birkaç dakika o şekilde kaldı. Saatlerce, hatta yıllarca kala- bilirdi aslında... Yavaşça odadan çıktı. Koridor geçip diğer kapıdan dışarıya çıktı. Artık çevresindeki her şe- gin bir rengi vardı. Yol hiç olmadığı kadar hareketliydi, hiç olmadığı kadar "gerçek"ti. Çevrede insanlar var- di ve onlar da rengârenkti. Karşındaki boş arazide çocukların top oynuyor- lardı, hiç nefes almadan. Onlarla oynamak istedi. Yanlarına gidip aniden araziye girdi ve cynamaya başladı, heyecanla, çocukluğuya. Bu kez onunla oynuyorlardı. Topu aldı, kalede şışman, aşık suratlı bir çocuk var- di. Topa vurdu, top taş direğe çarpa- rak içeriye girdi. Diğer çocuklar sevinçle Vosviddin'e sanıldı. O da onla- ra karşılık verdi, gülün gözleriyle ve kırmızı yanaklarıyla. Hiçbir şey eski- si gibi değildi. Her şey farklıydı burada, "hiçbir şey" yoktu. Sanki o siyah- beyaz hayatını birlileri boyamıştı...

Başka bir yere gitmek istedı, yeni renkler bulmak, hayatını değiştirmek için. Çocuklarla vedalaşıp karşı- sindaki diğer yeşil yola girdi. Yolu kenarındaki ağaçlar daha koyu renkteydi olduğundan. Gökyüzü de kararmaya başlamıştı. Ağaçların dö- külen kahverengi yaprakları yolu kapatmıştı. İlerlemeye çalıştı, yapamadı. Bir anda her yer karardı, ses- sizlige gömüldü yeşil yol. Ve gözleri- ni açtı Vosviddin... Boşluğa takıldı, düştü. Hayallerini kırdı... ☺

Ufak elleriyle karanlığın içindeki renkleri tuttu. Maviyi, daha sonra da sarıyı... Yere baktı, yemeşildi.



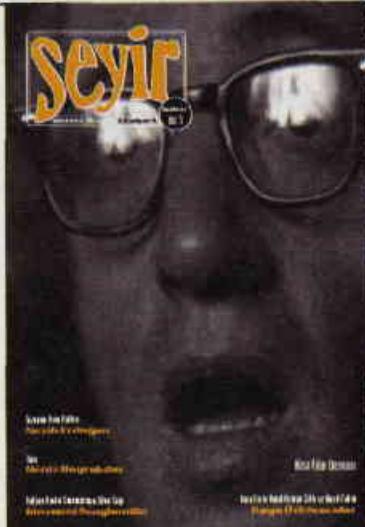
SANALDAN GERÇEĞE

Arada bir gerçeğe dönmemekte fayda var ama
Donnie Darko'yu seyrettikten sonra ne kadar dönebilirseniz...

YENİ BİR DERGİ

Dergimizin adı 'Seyir'. Kendisi benim de gazma şansını elde ettiğim yeni bir sinema dergisi, Çekirdek kadrosunu Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi öğretim görevlilerinin oluşturduğu Seyir, üç ayda bir çıkarak, akademisyenlerden, sinema emekçilerine ve tutkunlarına uzanan bir yazar seckisinden beslenmeyi hedefliyor. Bu bağlamda Seyir, film analizlerini dışlamamakla birlikte sinema çalışmalarını salt film analizleri ile sınırlı kabul etmemip, sinemayı üretim, dağıtım ve kullanım süreçlerini içeren maddi bir sosyal olay olarak görme perspektifile yola çıkıyor. Gerek yazarları, gerekse de eğilimleri bakımından Seyir, sinemaya popüler olandan, marjinal olana kadar geniş bir kucak açmaktadır.

Derginin Mayıs ayında çıkacak olan ilk sayısındaki gazılardan bazıları şöyle sıralanabilir: 'Arzunun Isim Halleri: Türk Sinemasındaki Duggusal Yapı Üzerine Gözlemler', 'Yara', 'Karşı Pencere: Bir Kimlik Panayırı', 'Dogville Bir Dogma Yerleşkesi Midir?', 'İtalyan Korku Sinemasının Altın Çağı', 'En Kare: Daima', 'Anti-Komünist Kara Liste Nasıl Oluştu ve Nasıl Çöktü', 'Kare-Karenin İç-Karenin Dışı', 'Game Noir', 'Nomadik Mekan: Galeri Mekanında Algının Yeni Açıılımları', 'Sinema Sektöründe Me-kansal Yoğunlaşma'. Ayrıca bu sayıda Türkiye'de



kısa film konulu bir dosya da yer alacak.

Derginin genel yayın yönetmenliğini Geceyarısı Sineması'ndan tanıdığımız Kaya Özkaracalar yapıyor, Fantastik sinema ve korku sinemasının emekçileri yazarı, usta kaleme Giovanni Scognomillo ise derginin danışmanları arasında. Seyir, izleyici olmanın dışında metinsel olarak da sinemayla ilgilenenler için, iyi bir alternatif. Level ekibi adına Seyir'e yayımı hayatında başarılar dilerim...

Güven Çatak

DVD DONNIE DARKO

Geçen yılın en iyi filmlerinden biri olan Donnie Darko, DVD versiyonuyla fanatiklerinin bekleyişini sonlandırdı. Genç yönetmen Richard Kelly'nin ilk filmi olan Donnie Darko, kesinlikle görülmeli ve üstünde kafa patlatılması gereken bir film. Oldukça farklı. Öyle rahatlıkla türünden veya konusundan bahsedebileceğiniz bir film değil. Sadece fantastik, bilimkurgu ve gerilim türlerini çok iyi birleştiren bir film olduğunu söylemek mümkün. Hikaye içinse en iyisi çok özel şeyler söylemeden DVD kapağından bir alıntı yapmak. "Dünyanın sonuna şu anda 28 gün 6 saat 42 dakika 12 saniye var. Donnie, sorunlu bir ergenlik geçiren buna karşın güçlü bir karaktere sahip, görünürde sıradan bir Amerikan gencidir. Ancak Donnie'nin iç dünyası tahmin edilenden de karmaşıkttır..." diye devam ediyor ve biraz da fazla anlatıyor; filmin etkisini azaltıyor. Tavsiyem arkapana bakmadan, doğrudan filme geçmeniz.

Tek disk olan DVD, Amerikan versiyonu kadar olmasa bile birçok ilginç seçenekler içermekte. Öncelikle DTS (Dolby Digital Surround) bir dublaj sahip olduğunu söylemeliyim. Orijinalinin yerini tutmuyor ama yine de dil sorunu çekenler için ideal bir seçenek. Hem Türkçe, hem de İngilizce Dolby Digital 5.1 ve 2.0 seçenekleri mevcut. Altyazida ise Türkçe, İngilizce ve İspanyolca seçenekleri bulunmakta. Ayrıca tüm film yönetmenin ve oyuncuların yorumları eşliğinde izlenebilir de mümkün. Gelelim ekstralara, çıkartılmış ve uzatılmış sahneler benim ilk atlattığım seçenek oldu. Bunları da yönetmenin yorumları eşliğinde izleyebiliyorsunuz. Daha sonra filmden fotoğraflar ve tasarımlar ılgımı çekti (ama biraz küçükler ve kaliteleri de biraz düşük). Diğer ekstralalar ise filmin final parçası 'Mad World'ün videosu, filmin çeşitli fragmanları ve oyuncu kadrosu hakkındaki bilgilerden oluşuyor. Disk hazırlanırken özen gösterildiği belli ama yine de bir tasarımcı gözüyle bakınca ara yüz, font seçimi ve görüntü kalitesiyle ilgili bazı sorunlar sıralanabilir. Her şeye rağmen, bağımsız bir yapım sağlatabilecek Donnie Darko'hun, ekstralalar içeren bir DVD versiyonuna kavuşturmak yeteri kadar tatmin edici. Fanatikleri kaçırmamalı.

Güven Çatak



ALBÜM THE PHANTOM OF THE OPERA ORIGINAL CAST RECORDING

Tüm tiyatro ödüllerinde "En İyi Müzikal" dalında birinciliğe sahip ve 18 yıldır gösterimi süren bir müzikal. Bu sürede 3 milyar dolarnın üzerinde gelde ederek rekorlar kırın. 57 milyonun üzerinde seyircinin izlediği bir müzikal. Şüphe yok ki Gaston Leroux'un harika eseri bu kadar seviliyorsa, bunda müzikalinin arkasındaki isim Andrew L. Webber'in katkısı gözardı edilemez. Sarah Brightman ve Michael Crawford'ı müzik tarihine kazıyan eser önlüğümüze iki Audio CD olarak geliyor. Albümü adını veren dışında en güzel parçalar: Angel of Music, Music of the Night, All I ask of you... Bir dakika ya hepsini söyleyorum ben. Evet, şarkı söylemek gerçekten de imkansız. Bu iki CD siz Londra'da 1986'daki orijinal versiyona görecek ve en öndeği koltuklardan birine zimbalaşacak. Tek farkı gözlerinizin kapalı kalacak olması. Sonuç olarak Göker'den aynı önerisi diyor ve her arşivde olmalı diye bitriyorum.

Göker Nurbeyler

DVD MASTER AND COMMANDER THE FAR SIDE OF THE WORLD

On dalda Oscar ödülüne aday olan ve iki tanesini de almayı başarıran Master and Commander: The Far Side of The World sinemalardan sonra artık evlerimizde yelken açıyor. Master and Commander, açık denizlerde geçen epik bir edebiyat ugarlaması. Başrolde gladyatör rolüyle akillara kazınan ve bir de Oscar kazanan Russell Crowe bulunmakta. Yönetmen koltuğunda ise Ölü Ozanlar Derneği, Yeşil Kart, Truman Şov gibi filmlerinden hatırlayabileceğimiz Peter Weir oturmaktadır.

Hikaye 19. yüzyılın başlarında geçiyor. Ortam Brezilya Kıyıları. Napolon tam gaz fetihlerine devam etmektedir. Fransız gemisi Acheron tarafından hain bir saldırıyla uğrayan, Jack "Lucky" Aubrey (Russell Crowe) kaptanlığında İngiliz gemisi HMS Surprise hem intikam almak, hem de ona ait olanları geri almak için düşman gemisinin peşine düşer. Kaptan Aubrey'e göre gemisine hasar veren ve mürettebatından

birçok tayfayı yaralayan bu saldırının, karşılıksız kalmamalıdır. Kaptanın yakın arkadaşı Dr. Stephen Marutin (Paul Bettany) ise endişe içinde dir. Çünkü bu amansız takip onları evden çok uzaklaştırmış, Pasifik'in firtınalı sularına sürüklemiştir. Kaptan Jack gözüpek ve sözünün eri biri olarak davasından vazgeçmeyecektir...

Master and Commander, sinemada gitmediğime pişman olduğum filmler arasında. Neyse ki Tiglon sağolsun, filmin DVD versiyonuna çabucak kavuşabildik. Yalnız acele edildiğinden midir, yoksa ekonomik nedenlerden midir bilemiyorum ama bana göre 'eksik' bir DVD. Tamam, ses ve altyazı seçenekleri aslanlar gibi mevcut ama bunların dışında böylesine görkemli bir prodüksiyonun eminim kamera arkası, çıkarılmış sahneler, kaptanın seyir defteri gibi bölümlerinin olması gereklidir. Çünkü insan ister istemez, hele birazcık da sinemayla ilgileniyorsa usta yönetmen Peter Weir'in böylesine zor bir filmin ardından nasıl kalktığını merak ediyor. Bize de keşke Tiglon geç ama tam çıkarsayı demek kalıyor haliyle. I, Robot filminin kamera arkası ve The Day After Tomorrow filminin fragmanı yerine yukarıda saydığım seçeneklerden birkaçı rahatlıkla diske dahil edilebilirdi diye düşünüyorum. Sonuçta insanlar, özellikle arşiv yapanlar yüksek kalitesinin yanı sıra ekstra seçenekleri yüzünden DVD formatını tercih ediyor. Dağıtımçı firmalar, korsan versiyonların önünü kesmek istiyorsa, bu hassasiyeti göstermek zorunda. Bu önemli eksixe rağmen filmi sinemada kaçıranlar için kesinlikle tavsiye edebileceğim bir DVD.

Güven Çatak



FLASH ALLET

"fithos lusec wecos vino sec"

Aşap kapı aralandı. O eski fantastik hikayelerdeki hadıllann kapılanndanı, sağlam, görmüş geçirmiş. Her gece takiben iki yüz defa açılıp kapanan bir kapıydı bu. Evvvelce hiçbir açılışında, ucuz romanlarda olduğu gibi tavernanın sakinleri susup bakanmamaları gelene.

Bu kez öyle yaptılar.

Kapı açılır açılmaz oda buz gibi oldu. Oysa dışarıda Karlaak, her zamanki gibi capcanlı ve yağ gibi bir yaz gecesi yaşıyordu.

Sözleşmiş gibi bir anda sohbetler kesildi. Toprak davalan, namus meseleleri, güzel fahişelerin kuşları, Kaos ve Yasa çekismeleri, her daim devam eden savaş söylemlileri, Lord Voashoon'un ne kadar adil, Lord Voashon'un ne kadar aşağılık olduğuna dair sonu gelmez fikirler... Hepsi aniden bitti ve bir an için Karlaak'ın sakin gecesine alışkin insanları ürperttiler. Tavernaya paçavra ra bürünmüş biri girmiştir. Salgın hastalıklar geçti çogunun aklından, imali imali barmene baktılar. Tecrübelli adam omuzlarını silkip barın etrafından dolaşmaya yeltekti, elinde kalın ve ağır sopası.

Derbeder, bir an durakladıkten sonra karanlık bir köşedeki masaya yerleştii. Elbiselerinin paçavra eteklerini toparlayarak kucagina aldı. Yakında oturanlar hafif bir ıleme ve garip bir gülme sesi duyduklarını sandılar ve kendi kendilerine ellerindekinden gayıri bir kadeh daha içki içmeyeceklerine söz verdiler.

Barmen adama yaklaşıp sopasının ucunu masaya değdirdi.

"Dilencileri alımıyoruz be adam." Diye homurdandı kim bilir nelerden çatlampı sesiyle.

"İyi edersiniz..." diye yanıtladı neredeyse duyma-yacak kadar derinden bir ses. Titrektil, zayıftı ve cam kadeh gibi kırıldı ama içinde öyle bir güç taşıyordu ki ses adamin kulaklarına değil gözlerine hitap etti ve barmenin kahverengi gözleri güneşe bakmış gibi kamaştı.



Paçavraların kol yeni uzandi ve masaya dört altın para bıraktı. Cezbeci ıslıtan, mumlardan ve şömine nazlı nazlı yanana atesteşen gansıyarak odada gansı.

Altının insan algısı üzerinde enteresan bir etkisi vardır. O kırı sarı ıslıtı, mutlak surette sahip olunması gereken bir şey olarak tezahür eder insanoğlunun gözüne. Ne kadar çoksa o kadar iyidir. Şimdi de olan buydu. ıslıtlar barmenin hayatının eksenini olan "para" kelimesinin altını sarı çizdiler. Adam uzandi ve paralara dokundu, bir tanesini alıp masadaki samandan demirine bastırdı, hayal ya da sahte olmadıklarına karar verdi ve onları masadan onlüğünün cebine süpürdü. Bir an yabancuya baktıktan sonra taverna halkına dugurmak için yüksek sesle konuştu: "Müsteri seçmem ben..."

Dönerek bara doğru uzaklaşdı.

"Orada ölüp kalmayasin bey arıca?" Diye gülüyordu yan masada dişsiz ağzını yatarak kahkaha atan bir sarhoş.

"Ölümde korkan sensin Karlaak'lı Dodue." Diye mirıldandı derbeder. "Bu yüzden arkadaşlarına savaşta yer aldığı yalanını atıyorsun. Aslında Kald Tepe'sindeki, ahran ve bozma bir barakada yatıp kalktin. Savaş seni bulamasın diye. Şimdi kan ve kahramanlık hikayeleri öryüyorsun etrafında. Kim-senin sana dokunmayacağına, dokunamayacak kadar korkacagini umarak. Her gece karnı bu yüzden dövüyorsun. Senden korksun, senden öyle korksun ki sana zarar vermeyi, bunu denemeyi aklının ucundan bile geçirmesin. Bu yüzden iki gün önce onun sağ kolunu iki gerden kardin ve Karlaak'da bir kink çıkışçıya gitmesine izin vermedin. Açıncı düşüncelerine engel olduğunu sanıyorsun. Yanlış. Açı onun düşüncelerini odaklammasına yardımcı oluyor." Sonra susup bekledi. Belki adaman sözlerini düşünmesini bekledi, belki doğru söz için doğru zamanın gelmesini. Sonra devam etti. "Karlaak'lı Dodue, son bir yıldır karnın aklında seni öldürmekten başka hiçbir şey yok. Yemek yaparken ya da seni beceriken düşündüğü tek şey bu. Sadece bu."

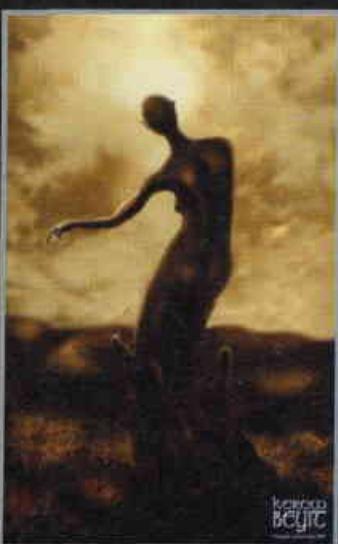
Karlaak'lı Dodue sarhoştu şüphesiz, ama sözleri anlayamayacak kadar sarhoş değildi. Önce bembeyaz oldu, kireçten bir

heykel gibi. Sonra alkolün gözlerine yansyan o ılgılılığını yerini aşıkar bir dehsete bıraktı. Tavernada ses kesilmişti. Sonra Dodue sarsılı sarsılı ayaklanıp hızlı adımlarla kapıya se-girdi ve serin Karlaak gecesine adım atarak tavernadan ve öykümüzden sonsuza dek çıkmadan önce derbederin son cümlesi ona yetisti. "Asıl komik olan şey şu Karlaak'lı Dodue... Karın seni tuvalette öldürür-cek."

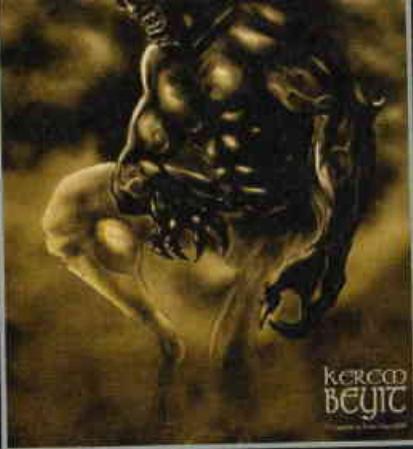
"Sen de kimsin be adam?" diye seslendi bir başka taverna müdürü. "Buraya gelip insanların korkutuyorsun, kaçınıyorsun. Sen kimsin?"

Derbeder uzunca bir süre sessiz kaldı. Konuşan adam ise cesaretini tüketmiş gibi ağızını konuşmak için tekrar açmadı. Tam her şey eski haline dönmeye yüz tutmuş, insanlar kadehlerini yavaş hareketlerle oynatmaya başlamıştı ki adam konuştu.

"Geldiğim yerde Cape Fear diye bir film izlemiştim. De Niro oynuyordu... Tanım o adamı seviyorum. Her neyse... Filmde kötü adam zavallı aileyi ve kahraman rolündeki babayı eline geçirdiğinde onları öldürmekten evvel tüm planlarını anlattı. Aslında Hollywood tarzının bir klişesi,



KARLA
BEYTC



KEREM BEYİT

di bu. Kan ve Kü! O kadar çok filmde gördüm ki bu sahneyi!" taverna sakinleri şaşkınlık içinde adamları izliyorlardı. Onun bir deli olduğunu dair şüpheleri kalmamıştı ve şimdi barman, aldığı paraların bile bunu karşılamaya çağını anlamaya başlıyordu. Nasırı eli sopasını bulduğunda garip yabancı söyle devam etti. "Her neyse, neden bahsettiğine dair bir fikriniz yok ama şu anda olan şey de bu sevgili Karlaak'lı sarhoşlar. Kötü adam, az evvel içeri girdi ve size planlarını anlatacak. Bunu filmlerde neden yaptıklarına bir anlam verememiştin ama şimdi anlıyorum. Bu tamamen psikolojik! Kötü dehalar takdir edilmek ister. Kan ve Kü!"

"Ben kimim? Soru büyüdü değil mi? Bir çok adım var. Bir çok adımım var. Hedefime hiç ulaşmadığımı söyleyerek gireyim söyle. Her adımında, hedefimle arama birileri girdi. Takhisis'i gönderdim, Karşıma Tanis piçi ve o zibidi grubu çıktı... Sauron'u denedim bu kez, o tüylü cüceler bana engel oldu. Lord Habis, Thomas denen o hastaklı bok tarafından engellendi! Kan ve Kü!" Şimdi sesi kalınlaşmış ve duvarlara sigmamaya başlamıştı. Masalarda kadehler titriyor, odanın uzak ucundaki ateş, adam her konuşduğunda çır-

piniyordu.

"Çoklu evrendeki binlerce zaman dilinde farklı hamlar yaptı, her seferinde biri bana engel oldu. Palpatine her şeyi başaracak gibiymi ama Anakin ve o kanlı kılıklu oğlu Luke son anda toparladılar. Kara Olan uzun bir süre planları yerine getirdi ama Rand Al'Thor denkleme dahil oldu. Randall Flagg, Kara Kule'yi yıkmakta, Roland Deschain ve o katet'i yüzünden eminim başsız olacak.. Mekribor krallığını kurmaya çok yakın ama biliyorum o Daes A gelmar denen hoduks bir şekilde buna mani olacak."

Şimdi masalardan tabaklar kayıyordu. Dinleyenlerin saçları hava elektrik yüklüğünesine birbirlerinden ayrılmıştı.

"Benim geldiğim yerde İşinin yapılması istiyorsan kendin yap" diye bir söz vardır. İşte bu yüzden bu kez hikayeye ben girdim. Çünkü bir başka yerde de hikayeye bir başkası girdi. Bana engel olmak için ölü kahramanları topluyor. Onlardan bir grup kuracak, daha şimdiden yanına birini çekti bile. Başkaları da olacak. Bu yüzden ben de buradayım. Ben kim miyim? Ben Melkor'um... Ben Gölge'ym... Ben Kızıl Kral'ım."

Yabancı ayağa kalktı ve başlığını açtı, göz kapakları ve dudakları, siyah kalın iperle birbirine dikilmişti. Ses ise kesik girtlagen dan geliyordu. Alnında kocaman kırmızı bir göz vardı. Çığın gibi dönüyordu.

"Kölelerimin yapamadıklarını yapmaya geldim ve bunun için gülenmeliyim. Buradayım çünkü tüm evrenlerdeki en güçlü büyüler en kısa yoldan burada yapabilirsiniz. Eğer kurban edecek şeyleriniz varsa..."

Sonra ellerini kaldırıldı, elleri altı parmaklığı ve her biri otuz santim uzunlığında olan parmakların beş bogumu vardı. Kadehler gere düşerek kırıldılar, ateş söndü ve barmanın sopası tam ortasından ikiye ayrıldı.

"Arioch! Kaos Lordu! Bana gel!"

Duvarlar zangırdadılar ve içeri doğru eğildiler. Yabancı yavaş yavaş kapıya doğru yürümeye başladı. "Arioch! Kan isterin biliyim, sana kan vermeye geldim. KAN VE KÜ!" Duvarlar inledi ve çatıldadı. Taverna sakinleri masaları ve diğer sarhoşları devirerek çıkalınlara koşturmayı başladılar. Ama çıkamayacaklardı.

"Bir zamanlar pisliklerimi temizleyen kölem, Arioch! Gel ve hediyelenimi al! Al ki bana ihtiyacım olan gücü ver!" Adam kapıya gelecek dişan adım attı. Bir gong sesi duyuldu. Hayaya dökü ve kükürd kokusu doldu. Arioch eski efendisinin çağrısına uyup gelmişti.

Ahşap bina son bir defa inleyerek içeri doğru bükürek sıkıştı. Bir vakum sesi çıktı ve taverna, içindeki içkicilerle birlikte çoklu



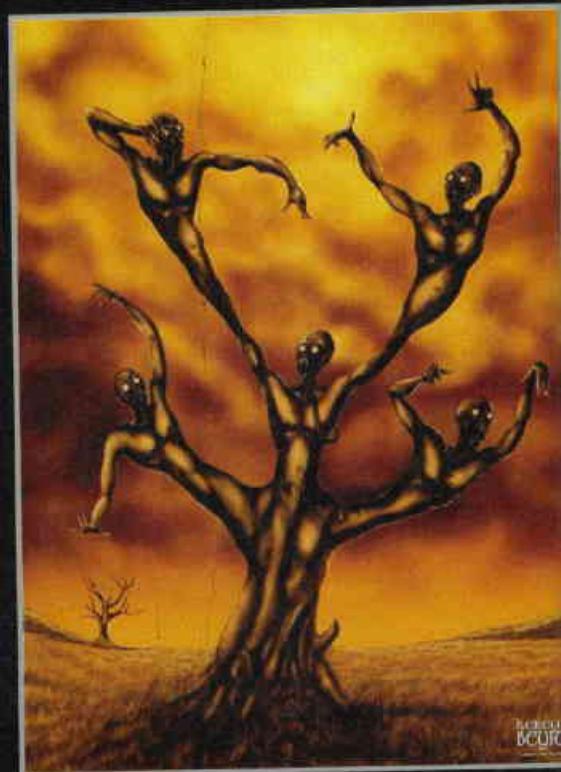
evrenin ufak detaylarından biri haline gelerek yokluğa karıştı.

Kurbanlar venmiş, kurbanlar kabul edilmişti. Ama bu kadarı yeterli değildi, henüz Hayalet'in karşısına dikilecek gücü kazanana kadar verilecek başka kurbanlar olacaktı. Adam gülüm sedi.

N.

www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyonlar: Kerem Beyit



Jukebox:

- Huey Lewis & The News – Back in Time
- Paula Abdul – Straight Up
- The Last Samurai Soundtrack
- 2Pac – Tradin' War Stories

İşgal

Nisan Mayıs ayları derken yaz geliyor ve son yılın modası açık hava festivali de başlıyor. Rock the Nations'a yeni gruplar ekiene dursun, H2000 bu sene Rock İstanbul adı altında kutulacak. Geçen seneki rezaletten sonra bu sefer neler olacak bakalım. Alternatif gençliği küstürdüler bu sene de Rock'çıları seçtiler. Hadi hayırlı...

SOULFLY PROPHET

Ah be Max'abi! Ne güzelde eskiden. Saçınla sakalına, sesinle gitarının daha bir güzeldi. Şimdi uyduğun üç-beş zibide kaydın gittin...

Max Cavalera'nın Sepultura'daki halinden bahsediyorum. Sepultura'da Roots albümünü yaptıktan sonra ayrılmıştı grubtan. Sepultura da hala belini doğrultamadı, bence Max da...

Neyse bu Max'in Soulfly adı altındaki dördüncü albümü ve artık Sepultura'nın adını bile hatırlamıyorum. Hardcore cu ve alternatif gençlerle takılıp yaptığı ilk albüm Soulfly'dan sonra kendi istediği tarzi oluşturmaya başladığını gördüm. Ama aslında kendi de ne istediğini bilmiyor. Bir sonraki albümünde Akdeniz Akşamları'rı söylese hic şâşırmam :)

Bu albüm de buram buram Max kokuyor ama arada çok kopuk şarkılar var. Mesela Moses şarkısı safkan bir raggee (büyle mi yazılıyor bu meret). Arada bir "röaaah"

diye böğürüyor Max ama ondan sonra tırtı. Eh bir de Porrada var o da radyoda kanal ararken karşımıza çıkan tırı vir şarkular gibi giriyor. Sonra abarigor o ayrı ama başı ne ki öyle be! Bir de her albümde Soulfly diye bir şarkı yapıyor ya, işte bu albümdeki de radyo şarkısı. Hah son şarkı Wings'de son noktayı koymus. RNB mi deniyor bu sıyahı kızların ağlayarak söyledikleri şarkılara? O da ondan

iste. Ama durun dahası var. Şarkının sadece yarısı öyle. Diğer yarısı da Kübah bir bando tarafından çalınıyor gibi! Dinlemeyin demiyorum, dinleyin tecrübe olsun :)

Neyse öldürmeyeelim albümü, aslına bomba şarkılar var. Hatta bomba haberler de... Megadeth'in dağılmasıyla boşluğa düşen David Ellefson bu albümdeki dört parçada bass çalmış –ki Prophecy videosunda da oynuyor. Vermişler buna bereyi "sert görün" demişler, takılmış garibim :) Bu şarkı ile giriyor albüm işte. Güzel hoppa/oynak şarkı. Klibi de dagda bayırda çekmişler, güzel olmuş. Ama benim albümdeki favori şarkım Living Sacrifice. Bu şarkının riffleri mükemmel. "Rün rün" diye gitartonu ve eski Sepultura'ya benzıyor. Defeat You, Mars ve I Believe de eski tarz bence ve super :) Başka şarkı kalmadı aslında. Yarısına denyö dedik, yarısına eski tarz dedik... Ama gine de dinleniyor.



■ Black Sabbath 1970-

78 yılı arasındaki tüm albümlerini bir sette toplamış. Black Box olan sette 8 CD ve bir DVD bulunuyormuş. Ozzy'nin bulunduğu tüm albümleri içeren bu sete sahip olmak için de cebinizde 99 dolar bulunması gerekiyormuş.

■ Eyyah! Slayer Discovery Channel'a çıktı. Monster Garage adlı TV şovundan fotoğrafları http://www.vans.com/slayer_monster/ adresinde görebilirsiniz. Ayrıca 1990'dan beri ilk defa kurduğu kadrosuya stüdyoya giren grup MTV'de 2 Mayıs'ta Viva La Bam programına çıktı.



■ Marduk yeni vokalisti

Mortuus ile yeni albüm kayıtlarına başlamış. Eleman eskiden Funeral Mist ve Triumphator grupperinde söylemiş. Duymadım.

■ Stone Temple Pilots eski Velvet Revolver yeni vokalisti Scot Weiland bir film soundtrack'ı için Pink Floyd'un Wish You Were Here adlı şarkısını söyleyecekmiş.

■ AC/DC fanının komik hikayesini anlatan Thunderstruck adlı film Cannes Film Festivali'nde gösterilecektir.

■ Kurt Cobain'in gitari Da-

tas'taki Heritage Galleries'de 117,500 dolara satışa sunulmuş. Kurt'un 90 yılında alıp 92 yılında satıldığı gitar herhalde dünyanın en pahalı solak gitarıdır!

■ Guns N' Roses'ın Greatest Hits albümü İngiltere'de bir numara yükselmış. Yeni mi akınıza geldi?

■ Beatles şarkılarını Metallica tarzında söyleyen -hafiften denyö? grup Beatallica yeni EP çiğirmış. Şarkılar da aha söyle: Blackened the USSR, Leper Madonna, Hey Dude, We Can Hit The Lightz. Afferim...

■ İyice parasız pulsuz kalan Dave Mustaine, Megadeth'in eski albümlerini yeniden mixlemeye devam ediyor. Oldukça değişen şarkılar yanında yeni bonus track'ler de olacakmış.

IN FLAMES

EMPEROR OF SORROW

IN FLAMES
SOUNDTRACK TO YO-
UR ESCAPE

İşte asılacak grup In Flames! Çoğu fanını küstürdü bu adamlar, bir tek ben anlayamadım neden küstüklerini. "Hardcore oldu" dediler, yooo olsamı! "Tiplerini değiştirdiler" dediler, e saça rasta yapmakla ne olacak ki? Ben hala dinliyorum. Tamam eskisi kadar heyeçanlı değilim dinlerken ama bu yukarıdaki nedenler yüzünden değil. Adamlar hit şarkı yapamıyor bir süredir. Aralarında gidiyorlar, o yüzden,

Geçen aylarda bir EP çıkarmışlardı, arkasından da albüm geldi. Albümdeki The Quiet Place şarkısı oradan geliyor. Vokal biraz daha yırtıcı olmuş bir önceki albümdeki gibi. Düz vokale de agrılık vermiş. Şarkılar fena değil bence. Yalnız albümde biraz fazla sample var. "Civ civ" bilgisayar efekti... Belki o biraz sıkıcı olabiliyor. Aslında grubun sadece müzigi değil, sözleri de değişmiş. Daha güncel ve basit konuları seçmişler. Superhero of the Computer Rage şarkısı gibi. Albüm hak-

kında daha neler söylenilmiş. Ama benim sevdigim öyle gözde çarpan pek şarkı yok. Yine de size Dial 595, Like You Better Dead ve My Sweet Shadow şarklarını öneremeli. Ya da önermem!

HYPOCRISY
THE ARRIVAL

Yani yıl 2004 ve hala eski tarzda ama kaliteli çıkışmış demek ki. Hypocrisy'nin başındaki eleman Peter Tägtgren olunca öyle oluyor tabii. Birçok albümde prodüktörlük yapan Peter en iyisini ben yaparım diyor sanırım. Çok dinlemesem de eski albümlerinden de begendiklerim vardır. Özellikle abartmadan yakaladığı önyargılılık çok başarılı. Şarkıların müzikalitesi gayet yüksek ve bir o kadar da sert. Ne dedığımı anlıyor musunuz? Efendi adam yanı, su kaçırmıyor anlayacağınız :)

Uzun bir aradan sonra çıkan bu albüm o zaman aralığını iyi değerlendirdiklerini gösteriyor. Born Dead Buried Alive ile giren albüm daha ilk şarkidan atmosferini yansıtıyor. Şarkılar çok hızlı değil. Hemen hemen hepsi aynı tempoda gidi-



Hatta KISS'in Kiss my Ass albümünden de bir cover varmış... Ayrıca Mustaine'in yan grubu olan ve kendisi sadece gitar çalan MD.45'in The Craving albümündeki The Day the Music Died şarkısını Mustaine söylemiş.

■ Rock the Nations festivalinde sahne alacak 21 gruptan sonra Orphaned Land, Lake of Tears gibi gruplar da katılacakmış.

■ Slipknot Vol. 3 (The Subliminal Verses) adlı albümünü çıkarıyormuş. **Machine Head** bomba gibi bir albüm yapmış. Yillardır sertliğini koruyan belki de tek grup olan **WASP** yeni albüm çıkarmış. Daha neler neler, Übür aya...

■ Twisted Sister 2002 yılındaki yeniden birleşmesinin ardından Wacken Open Air'daki konser performanslarını 12 kameralayarak çekilmiş olan DVD 4 formunda Still Hungry adıyla çıkarıyorlarmiş.

■ Aman Dilinger Escape Plan yeni albüm kaydına başlamış. Kaçan kurtular!

yor. Riffler çok kuvvetli ama. Hemen hemen her şarkı akılda kalıyor, kendi içinde bir farklılığı var. Stillborn, New World ve War Within kesinlikle dinlenilmeli. Ayrıca ağır dan giden şarkılarından da Slave to the Paradise çok güzel. Son söz: Yılın en iyi albümü olmadığı kesin ama arşive eklemekte faydalı var.

MAYHEM
CHIMERA

Vay babalar! Black Metal denince aklı ilk gelen grup. Tarzının en eskilerinden olan grup 1283 senelik kariyerindeki en iyi kayıtlı albümü yapmış sanırım. Daha önceki albümlerde vokal ya arka mahalleden gelirdi, ya da çalanın gitar mı yoksa anı vizitisi mi olduğu anlaşılmazdı.) Simdiki kayıttta her şey açık seçenek duyuluyor -oh.

Git gide tarzı da değiştiren grup daha melodik bir hal almış. Eskiden daha çok riff'e dayalı olan müzik, şimdi daha atmosferik olmuş.

İlk şarki "hurra" diye girse de albümün tamamı öyle değil. Tamamı demişken albüm kuş kadar aslında. Sekiz şarkı var ve toplam 40 dakika. E zaten daha fazlasını da sizin kafanız kaldırır mı bilmiyorum ama artık ben dayanamıyorum. Geçen gün yolda son Mayhem T-shirt'lu kızı gördüm de madalya takacaktum :)

Neyse ya arada sırada dinleriz yine de. Slaughter of Dreams şarkısı süper mesela. Aşmiş adamlar kendilerini Dark Night of the Soul parçası yavaşlık sınırlarını zorla da benim hoşuma giden bir diğer şarkı.

Ne diyeşim ki? Alın albümü dinleyin, karan siz verin ama bu albume gelene kadar sırada daha yüzlerce albüm olduğu kesin.



■ Moonspell vokalisti **Fernando Ribeiro**'nun Portekizli yan grupları Thragedium ve The Temple yeni albümleri çıkarıyormuş.

■ James Hetfield aşırı dozda uykuya kapılıp intihar etmeye kalmış. Metallica resmi haber kaynağı ise bunu yaşıtlamış habitle...

■ Hala canavar gibi rock'n' roll yapan bir ara sapıtsalar da Danzig, Circle of Snakes adlı yeni albümünü Haziran'da çıkarıyormuş.

Manowar Playlist:

- 1 Spirit Horse of Cherokee
- 2 Defender
- 3 Blow Up Your Speakers
- 4 Brothers Of Metal
- 5 Blood Of The Kings

INBOX & OUTBOX

Ah, işte bahar da geldi en sonunda. Tabii hava bir öyle, bir böyle ama yakında iyice açacaktır şüphesiz. Aman dikkat edin, güzel havalar başınıza vurmasın, ama eve kapanıp kalmayın da. Tabii önce şu okur mektuplarınıza beraberce bir bakalım, görelim neler yazılmış çizilmiş.

ASKER MEKTUBU

Selam Berker Abi, Öncelikle belirtmek isterim ki mektubumu ilgi çekici olsun diye kamuflajlı zarf içinde, asker mektubu havasında olsun da yayınlanma şansı artsın diye böyle yolladım. Ben bizzat ve gerçekten askerim! İstanbul'un göbeğinde oturuyor ve AFM-Fitaş sinemalarında çalışıyorumken bir de baktım vakit gelmiş çatmış. Gittim askerlik şubesine bir gözükelim dedim. Bir de baktım 10-15 gün sonra İzmir'de "Vatan-Sana-Canım-Feda" diye naralar atıyorum!

Askere geldiğimden beri Level'in benim için daha da önemli olduğunu belirtmek istem. Zira sivilde sürdürdüğüm PS2 ağırlıklı ve PC destekli oyun eğlencemini bir kenara bırakmayı başaramadım! Piyasadan koprımadan için dört elle sarıldım Level'a. Her ayın başını ipler çeker oldum. Çevremdeki deli gibi muamele yapması ve alay etmeleri bile vazgeçiremedi beni. Hayırılıyla az kaldı artık. Temmuz sayınızı İstanbul'dan alacağım inşallah.

Burada senin de son sayıda yazdığın gibi hayatın gerçekleriyle karşı karşıyayız. Operasyona katıldığımız zaman geceleyin dağlardan ilerlerken aklıma ne Battlefield, ne Starcraft, ne Delta Force ne de Save-Load geliyor. Tüm düşüncem vatanı en iyi şekilde savunmak ve kazasız belasız, sağlam eve dönenbilmek.

(MAKASSSS...)

Umarım beni kırmaz bu kadar uzaklardan sana yazdığım mektubuma cevap verirsin. Geçik sardırdık biraz ama kusura bakma artık. Sana mail atmak ve yormamak isterdim aslında ama o kadar teknolojiye sahip değilim maalesef. Cevap için şimdiden teşekkür ederim. Kendine iyi bak. Tüm Level çalışanlarına ve okurlarına saygı ve sevgilerimle.

-Sir Excalibur

MERHABA ASKER!

Nasılın asker? Sen de sağol! Gördüğün üzere mektubunu bilsagaya aktarırken biraz kirptim. Mesela MGS ile ilgili sorunu kirptim, çünkü çok uzundu. Üstelik de doğrusu oyunla ilgili pek bir şey hatırlamıyorum, nerede kaldı özel hareketler! Bi-

zim gibi bir sürü oyunu oynayınca, haliyle akında çok fazla bir şey de kalırmıyor maalesef. İş için değil de kendi zevkime oynasam ayda bitireceğim oyun sayısı en fazla iki olurdu, ama tabii öyle olmuyor.

Mektubunda yaptığım bazı diğer ufak değişiklikler ise seni olası karın ağrularından korumak içindir. Anladığım kadariyla mektubu karşından atmışım ve dergiye aynen koysam bir işguzzann elinde tehlike-li olabilirdi, mevzuatı az çok biliyorum ne de olsa. O yüzden asker mektuplarını genellikle gönderenlerin iyiliği açısından kirparım açıktır. Paranoyaça gelebilir, ona diyeceğim yok. Ama bugüne dek paranoyanın hiç zararını görmedim, orası da aynı mesele.

Cevap Şu geçen ay yazdıklarımın haklı olması meselesine gelince, herhalde bunda şaşırlacak fazla bir şey olmasa gerektir, ne de olsa biz de bu yaşa kadar az varta atlatmadık. İnsanda tecrübe birikiyor haliyle, önemli olan yaşıdalıklarından bir şeyler öğreniyor olmandır. Oyunlardan öğrendiklerimize gelince, oyunlar iyidir hoştur ama, içerik zenginliği açısından çokounseluka ger-

İstanbul'un göbeğinde oturuyor ve AFM-Fitaş sinemalarında çalışıyorumken bir de baktım vakit gelmiş çatmış.

çek dünyanın yanına bile yaklaşamazlar. Sana orada öğretenleri hangi oyunda birebir gördün ki mesela? O kadar gerçekçi oyular yapılsa kimse ne alır ne de oynar, değil mi?

Öte yandan sana asker ocağında arkadaşlık edebildiğimiz için mutluluk doğrusu. İnsanın evinden uzaktayken, üstelik alışmasının hiç kolay olmadığı bir ortamda, eski günlerden tanık gelen en ufak unsura bile nasıl hasretle sarıldığını az çok bilirim. Tamam, her yer vatan toprağı, ona hiç diyecek lafım yok. Ama silenin, arkadaşlarının, sevgilinin yanı başı da değil. Zaten hasreti çektiğen de odur ya. Gam yükünü azıcık azaltabildik ise, öldürdüğümüz yıllarımıza geçmiş demektir.

Neyse, sana da, asker ocağında ter döken herkese de Allah'tan kolaylık ve sıhhat diliyorum. Umarım bir sonraki mektubunu kamuflajlı zarfta değil, e-posta olarak evinden atarsın. ☺

YAŞASIN ÖNYARGI VE NEFRET!

Sevgili Level çalışanları (yoksa çalışmayanları mı demeliydim). Yani bu kadar gayri ciddi bir müessese daha ömrümde görmedim. Sırf eleştirmiş olmak için yazmıyorum bunları yanlış anlaşılmasıın ama ben koskoca bir ay boyunca heyecan ve sabırsızlıkla Level bekledikten sonra dergiyi ancak ayın 11'inde alabilemekten bıktım usandım. Oturdugum yer de Anadolu'nun ücra bir kösesi değil güzel Türkiye'min 3. en büyük şehri olan Izmir. Artık sizin savsaklımlanızdan mı yoksa ulaşırma problemi mi bilmem ama bir dergi de 10 gün gecikmez ki. Aynı şirketin dergisi olan Chip ayın 2'si bilemediniz 3'ünde bayide oluyor ama bu Level'in yaptığı bize karşı bir ayip. Tamam rakibiniz yok, sizden başka eli yüzü düzgün oyun dergisi yok ama bu mazeret değil ki. Neyse çok sınırlıydım ama sınırim geçti biraz. Bir de bu Next Level yanında mı kalktı nedir haftalardır yayınlanıyor. Saati değişti de benim mi haberim yok. Eğer saatı değişti falansa bunu dergiye

vs. yazabilir misiniz? Zaten Giga (NBC Europe) kanalının yerine sevgili Telekom FenerTV'yi koydu, elimizde bir tek Next Level kaldı onu da epeydir izleyemiyoruz. Neyse, ciddiye almıcaksınız hatta okumayacaksınız bile ama ben gene de yazdım. Saygıları-

Reha Uzun



Merhaba Reha,
Biliyorum ki okumayacak, hatta
ciddiye bile almayacak-
sin, ama sana bilmemi-
ni sandığım birkaç ger-
çekten bahsedeyim. Mesela

Vogel bünyesinde toplam sekiz adet der-
ginin çıktığını ve bunların yönetmecə belirlenmiş ön-
celikleri olduğunu biliyor musun? Bu önceliklerin
matbaa basım sırası dahil pek çok konuya etkiledi-
ğini? Çalıştığımız matbaanın bizim sekiz dergimiz
haricinde pek çok başka firmadan işini de yaptığıni,
haliyle formaların gönderilmesinde oluşan en küçük
aksılığın basım sırasında atlamaya sebep olduğunu
biliyor musun? Bir dergideki materyalin tamamen
hazır olduktan sonra grafik tasarım, renk ayırımı,
basım, kesim, paketleme gibi işlemlerden geçtiğini,
her birinde en az bir defa problem yaşandığını bili-
yor musun? Türkiye'de dağıtım işi yapan Yay-Sat
ve BBD adında iki büyük firma olduğunu, bunlardan
başka seçenekin olmadığını biliyor musun? Bu fir-
maların her gün yüzlerce yayını dağıtmakla yüküm-
lü olduğu, bunu yapabilmek için yayınları rafra kal-
ma sürelerine göre sınıflandırıp ona göre seferler
düzenlediklerini biliyor musun? Olası herhangi bir
gecikmenin, mesela tam son forma matbaada bası-
lırken kağıdın bitirmesi nedeniyle yaşanacak 24
saatlik bir gecikmenin bu önceden planlanmış se-
ferlerin kaçırmamasına ve derginin dağıtımında bir
haftaya varan gecikmelere sebep olabileceği bili-
yor musun? Bunun Türkiye'nin hangi güzide şeh-
rine yaşadığıyla bir alakası olmadığını, sonuçta
canına yandığının basın dünyasının İstanbul odaklı
olması ve haliyle tüm dağıtımın merkezinde olması
gibi bir saçmalıkla ilişkili olduğunu biliyor musun?
Türk insanların okumaktan ve yazmaktan israrla
nefret etmesi, üstüne üstlük bu ülkede olmayan bir
piyasaya dergi yapmak zorunda olduğumuzu da bili-
yor musun? Güzide ülkemizde bir oyun dergisinin
20,000 satışa ulaşması başarı olarak kabul edilir-
ken, İstanbul'un bir ilçesi büyülüüğündeki eski Doğu
Bloku ülkelerinde bile bu rakamlara insanların ter-
sile guldüğünü biliyor musun? Bu ülkede bayiden
herhangi bir dergi, özellikle de bir oyun dergisi sa-
tin alabiliyor olmanın aslında ufak çaplı bir muc-
zeyle eş değerde olduğunu biliyor musun? Bizim
kendimizi hiç de rakipsiz görmedigimizi, her zaman
eldeki kısıtlı imkanlarla en iyi sonuçları alıp okura-
nmızı tatmin etmeye çalıştığımızı, bunu da sadece
bir kuru maaşa değil, dergilik sevdasına tır olup
yağışımızı biliyor musun? Senelerdir anlatıkları-
mızı hiç sallamayan, bir de üstüne üstlük "Nasilsa
ciddiye almazsınız siz!" diye biten önyargı ve kin
dolu mektuplar yazan okurlar yüzünden bu meslek-
teki editörlerin alayının ülser olduğunu biliyor mu-
sun? Aslında anlatılacak daha çok şey olduğunu,
ama nasilsa senin okumaya niyetin, benim de anla-
tarak ziyan edecek vaktim olmadığından bu cevabı
burada bitirip bir sonrakine geleceğimi biliyor mu-
sun? Eh, artık biliyorsun, kal sağlıcakla.



KOLPA ELEKTRONİK LTD ŞTİ

Öncelikle söylemek istem ki derginiz çok ba-
şarılı ve yenilikçi. Uzun zamandır takip ediy-
orum, tebrik ederim. Ben sa-
na daha önce de mail attım
ama cevap almadım lütfen buna cevap yaz
(ama dergide yayılmama) diyorum ve soruları-
ma geçiyorum

1) Benim bilgisayarda ekran kartım GeForce
FX 5200, 512MB Ram, Pentium 4 2600 Mhz,
20 GB harddisk. Ama Silent Hill 3, Rainbow Six:
Raven Shield, Neverwinter Nights, Worms 3D,
Star Wars: KOTOR ve daha nice oyun takılıyor,

cevap birden fazla okurun işine yarayacaktır? O
yüzden ben uygun gördüğüm mektubu dergiye
basınım arkadaş! Hatta bir de utanmadan cevap
ta veririm, aha bak!

1) Senin derdinin kaynağı herhangi bir şey olabi-
lir aslında, bu kadar bilgiyle cevap vermek zor.
Ama şu cazırdama olayı bende ses işlemcisine so-
run yaşaymışsun izlenimi uyandırdı. Sanırım
sen de çocuğum gibi anakart üzerindeki ses iş-
lemcisini kullanıyorsundur, artık ayrıca ses kartı
almak pek lazım değil. Ne var ki bu ses işlemcile-
rinin özellikle eski sürücülerini hayatı sorunluğunu ve
seste bozulmalar ya da sistem genelinde perfor-
mans kayıplarına yol açabiliyorlardı. İşe ses iş-
lemcinin sürücülerini güncelleyerek başlamamı
öneririm. Tabii bunun haricinde yapman gereken

**İnternette her gördüğünüz FREE yazan yere tıklamaktan
vazgeçin artık Allah aşkına!**

sence nedeni nedir ve ne yapmamı? (Silent Hill ve Rainbow'u oynarken hoparlörden
cızır çizir bir ses gelip duruyor) eğer bilgiler
eksikse sen söyle daha fazlasını yazım.

2) CD'leriniz genelde bilgisayarı kilitliyor, ben
bilgisayarcıma sordum bana dergi CD'si tak-
ma dedi bunun nedeni nedir?

Eğer bu mailime cevap verirsen sana
minnettar kalırm蠢 çünkü çok ihtiyacım var, te-
şekkürler!!!

Faruk Özdemir

Merhaba Faruk,
Övgüne teşekkürler, ama öyle mektubu yazıp da
dergiye koy, koyma gibisinden şart koşulmasın-
dan da hiç hazzetmem. Ne biliyorsun, belki aynı
sorunu yaşayan tek sen değilisin ve buradaki bir

bir sürü güncelleme ve ince ayar daha olabilir, en
iyisi bir liste çıkarıp tek tek hepsine bakmaktır.

2) Senin bilgisayarcın da ne güzel bir insanmış
öyle, stostopiarak, yusyuvarık bir cevap vermiş!
Ne demek ya dergi CD'si takmamak? O CD'ler bi-
zim makinelerde nasıl haldir haldir çalışıyor pe-
ki? Cevabı basit, bizim makinelerde dandını mar-
ka CD ya da DVD sürücü olmaz da ondan! Mesela
ben evimde Pioneer DVD ve LG CD-Writer kullanı-
yorum, ikisinden de memnunum. Çok sigara içilen
ya da tozlu, rutubetli ortamlarda lazerli aygıtlar
çabuk geberiyor tabii, orası aynı konu. Ama CD
okumama olayı öncelliği olarak çok ucuz marka
aygıtlarda yaşanan bir problemdir. Mesela en be-
terilerinden biri CyberDrive markası idi, neyse ki
artık pek gelmiyor sanırım. X

FIRSATIN VARKEN VАЗГЕЧ!

Merhaba Berker Abi, Ben Za-
fer, 16 yaşındayım. Başta
sen olmak üzere dergideki
herkesi çok seviyorum. Se-
nin arka sayfalardaki yazılara
hayranım. Üslubunu
kendime örnek alıyorum. Fi-
kirlerini dile getirme şeklini
çok güzel. Seninle tanışmayı
çok isterdim. Sana soracak
bir sorum yok. Sadece seninle
mail aracılığıyla sohbet et-
mek istiyorum. Lütfen bana
cevap yaz. Bu arada Cem Abi
(Cem Şancı) ile görüşüyor-
san ona da selamlarımı ilet.
Kendisini ve kitaplarını çok
severim. Herkese selamlar.
Hoşça kal Berker Abi.

Zafer Ekberkılıç

Merhaba Zafer,

Ben 33 yaşındayım, ve kendim-
de ekmeğe sürecek kadar akıl
olmadığı kanaatindeyim. Bak
güzel kardeşim, benim üsi-
bum hayatım bo-
yuncu bana pek
dost kazandırma-
diği gibi, üstüne üstlük bir de
uka, manyamış, hasta gibi
isimler takılmasına sebep oldu.
Tabii toplumu sallamamayı seç-
tiğim için bu bana pek koymu-
yor, adminin içinde "top" olan bir
guruhi ciddiye alacak değilim!
Ama gel sen beni örnek filan al-
ma, hayatı daha esnek, daha
ılımlı yaklaş. En azından benim
kadar yalnız bir adam olmaz-
sin, çünkü yalnızlık kolay taşı-
nacık yük değildir. Tabii bir de

şu var, Cem abin ve ben karak-
ter olarak neredeyse taban ta-
bana zıt insanlarız. İkimizi bir-
den aynı anda örnek almaya
kalkarsan sonunda iyice man-
yak olur çikarsın, uyar-
madı deme! Sen en iyisi
kendince dengeli, olum-

lu, ılımlı bir karakter geliştir,
gerçekten iyi, ipe sapa gelir iş-
ler yapmış adamları örnek al.
Ama tabii sen bilirsin, sonuçta
bu hayatı yaşayacak olan sen-
sin. Yarın öbür gün "Lan hayvan
herif, niye uyarmadın ben?!?"
diye elinde odunla kapıma da-
yanma da! X

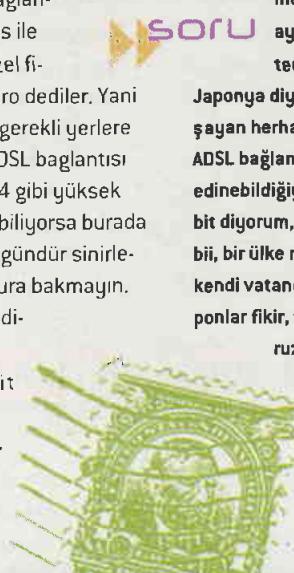


ZEN VE 62'DEN TAVŞAN YAPMA SANATI

Bütün Level okur ve yazarlarına merhaba. Benim kafamı 1 haftadır kurcalayan bir mesele var, bunu sizlerle de paylaşmak istiyorum. Gene bir gün Battle.net'te oynarken Fransa'da yaşayan 4 tane Türk ile karşılaştım. Sohbet koyulduğu, neyse arada internete nasıl bağlanıklarını sordum, ADSL 1024 kbps ile bağlandıklarını söyledi. İyi güzel hayatı ne kadar diye sordum 30 Euro dediler. Yani sadece 50 milyon civarı. O anda gerekli yerlere kafam attı. Ülkemizde en ucuz ADSL bağlantısı 60 milyon iken yurt dışında 1024 gibi yüksek bir bağlantı hızı o kadar ucuz olabiliyorsa burada bir sorun var demektir. O gün bu gündür sınırlı temepende. Sizi sıktıysam kusura bakmayın. Daha da güzel LEVEL'lar görmek dileğimle.

The Rabbit

Merhaba Tavşan Kardeş,
Bak sana bir hikaye anlatayım. Tavşan kardeş bir gün uzak bir ecnebi memlekettende yaşayan birilerigle internet bağlantısı üzerine çile-



den çıkarın bir sohbet etme talihsızlığı yaşamış. İnsanların Dö La, Dö La, Dö La diye konuşukları o ülkeye 1024 Kbps ADSL bağlantısının aylık ederi 30 havuç, pardon, 30 Euro olmuş. Bunun üzerine asabi bozulan tavşancık Level diye bir derginin editörlerinden ayı kardeşe mektup yazmış, maksadı derdini öök-

mek, rahatlamakmiş. Ancak bilmemiş ki ayı kardeştan alacağı cevap onu iyice delirtecekti. Neymiş bu cevap biliyor musun?

Japonya diye bir ülkenin, Tokyo diye bir kentinde yaşayan herhangi bir insan evladının, 10 MBPS süratli ADSL bağlantısını ortalama aylık 30 US doları fiyatına edinebildiği elbette! Dikkatimi çekerim, 10 Megabit diyorum, aylık 30 Amerikan doları diyorum! Eh tabii, bir ülke neyi bolca ve ucuza üretirse, ondan da kendi vatandaşını kolaylıkla faydalıyor. Japonlar fikir, teknoloji vs üretiyorlar. Biz ise laf üretiyoruz. Haligle bizde laf bol, onlarda teknoloji.

Fransızlara gelince, hiç işim olmaz. Savaşa giderken barut alınmayı unutup kalyonlarına şarap yükleyen adamların kime ne hayatı olur ki? Anladın mı beni tavşan kardeş? Ya-aa, işte böyle. *

Savaşa giderken barut almayı unutup kalyonlarına şarap yükleyen adamların kime ne hayatı olur ki?

BITSİN BU SEVDA!

Merhaba Berker abi ve Level halkı. ONasılısınız falan filan kışını boş verip sorularıma geçiyorum:

- 1) Müebbet Muhabbet bölümünü ne kalktı?
- 2) Counter Strike 1.6'yi nasıl indireceğim? Steam'i kuruyorum internetten bağlantı kuruyorum sonrası ne yapmalıyım?
- 3) Counter Strike turnuvaları ne zaman acaba?
- 4) Yawşu Türk oyuncuları ne zaman piyasada boy gösterecek?
- 5) Hilekar bölümü kalktı mı?

Cem Türkeri

Merhaba Cem,
Lafi fazla

uzatmadığınız, seni bu yüzden sevdim arkadaşım. Öte yandan, ben bu sayfaları neyle dolduracağım, söyle mi? Neyse, aha cevaplarım, dikkat geyik çıkabilir!

1) Cenk ve Erdem ikizlerini ameliyatla ayırmaya çalıştık, maalesef operasyon başarısız oldu, adamlar daha da fena yaptı. Halilie kafaları çok bozuldu, kim olsa bozulurdu. O yüzden yazı vermemi kestiler. Onlardan en son yazı istediğimizde "De hastralalaaa!" şeklinde odunla kovalandık. Yapışık bir Cenkerdem tarafından odunla kovalanmak kabası gibidi, Half-Life 2 tadi aldık. Biz de yazı istemekten vazgeçtiğim, canımızdan kıymetli değil ya!

2) Bitsin abicim artık şu CS olayı, bilgiyorum çok sevигorsunuz ama dünyadaki tek oyuncu mu be kardeşim? Valla ben 1.4 sürümünden sonra oynamayı kestim. Hele 1.6 çıkışında dergide oynayan bir kişi kalmadı. Jesuskane gibi hastası olan bir insan evladı bile Steam ile uğraşmaktan bayıp "Eaaaaah, bu ne olm!" şeklinde tepki vererek CS oyunlarından soğudu, ya da en azından ben öyle bilgiyorum. Eski sayı-

lardan birinde yazısını yazdırdı çünkü. Bence artık Battlefield ve modları gibi başka oyunlarla da ilgilenen, CS'nin olayı aşırı bayatlaşmıştır.

3) Bak halen daha CS diyor, turnuva diyor adam. Ne ısrarla bir kardeşim çıktı sen böyle yahu?

Bana böyle şeylerle cevap gelmeyecek arkadaşım!
4) 000000FFFF OF!
Bu sualın dışı seni yakar içi beni! Sene oldu 2004, biz daha halen bekliyoruz. Cep telefonu oyuncuları dışında bir hältin yapıldığı yok. Ama nasıl yapılsın kardeşim, bu işler para işi, kimsenin elini cebine atmaya da niyeti yok ki!

5) Bana sorma, hiç haberim yok! Birkaç sene önce Hilekar köşesini Firt Firt'in başına yığıp kaçtım. Senelerce hile olayıyla uğraştıktan sonra artık kendi oyunlarımda kullanmadığım gibi, sorana da ters ters bakmakla yetinmıyorum. Hele seneler önceki Level Hile Destek Hattı faciasından bu yana halen daha kendimi toparlayamamış değilim. Ne zaman telefon çalsa "Geiliyooooor!" diye bağıp masanın altına dalıyorum, sen anla! *

BEYAZ ADAM ÇATAL DİLİ!

Merhaba Level kabilesi, Derginizin sadık bir okucusu olarak orada bulunan herkesi yanaklarından öpüyorum. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

- 1) Son sayılarınızda sürekli Avaturk'ten bahsediyorsunuz. Ben baktım pek yeni bir şey göremedim. Nedir bu Avaturk'ün diğerlerinden farkı?
- 2) Sinan bey artık kendine diyalog yapmıyor. Özledik valla!
- 3) Tam çözüm sayfalarınız süper, sayfa sayısını artırmanız mümkün değil mi?
- 4) Baharın şu ilk günlerinde dışarıda börtü böcek öterken nasıl büroda yazı yazabiliyorsunuz? Bence zam istemelisiniz. Eğer isteyemezseniz söyleyin biz gelip çatır çatır alalım.

Attila ÖZBEK

Ugh!

Kabile olarak ta tanımlanmak ya biz, var tam olmak sanki, öyle bir hisse kapılmak bir an! Ama beyaz adam lafi çok uzatmak, ben var onu çok takdir etmek! Var ben Topuklayan Ağı teşekkür etmek Level kabilesi şefi Oturan Zürafa, silahçı başı Uyugan Koala, kısa kısa savaşçı Sinsi Sansar adına! Yok ben unutmak pek çok serbest mızraklı, ama onları da sayarsak suyu çıkmak bu işin! Geçmek cevaplara şimdilik, yok oylanmak beyaz adam!

1) Avaturk'ün diğerlerinden görevliliğim en büyük farkı, operasyonu yürüten adamin kendisinin de oyun hasta olması, halilie insanların ne istediğini biraz daha iyi anlayabiliyor. Bir de tabii çoğu firmanın aksine aldıkları distribütörlüğün üzerine yatrapy, iyi kötü oyun getirmeye, server açmaya filan çalışıyorlar. Ama 20 senedir korsanla yürüyen ülkem piyasasını da tek başına Avaturk'ün kurtarması beklenemez herhalde? Yani mucize ummayın, yarın sabah kalkıp beş milyona tüm orijinal oyuları rafplarda, binlerce beleş oyun sunucusunu da bağlanmaya hazır bulmayı beklemesin kimse.

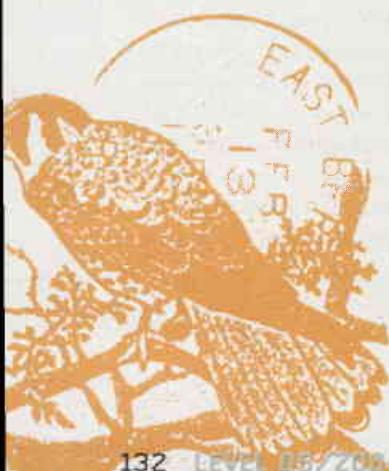
2) Sinan aslında sık sık kendisyle diyaloglar yapıyor. Mesela son bırakıldığımda bir köşede ileri geri sallanarak minıldanıyor, kahkahalar atıyordu. Biraz daha Torazın verip bağlarını sıkıştırıldım, sonra kendi haline bırakıdım. Çok yprandık bu işlerle çooook!...

3) Tam çözümü artırsak bu defa inceleme isteyenler isyan ediyor vs. Eh, elimizdeki sayfa da sınırlı zaten. Duruma göre şekil yapıyoruz senin anlayacağın.

4) Gülgem mi, ağlasam mı bileyemiyorum ki.

Bir insanın üstüne bu kadar gidilmez,

hayatının anlamızlığı büylesine fütsuzca suratına vurulmaz ki! Ühü... *



!!!FREE!!!FREE!!!FREE!!!

Merhaba sevgili Level dergisi. Nasilsınız? İyisidir umarım. 2 tane sorum olacak.

1) Next Level programınız bitti mi? Eğer bitmişse kendimi suçu hissederm. Çünkü 3 hafta önceki programa telefonla bağlanmıştır. Programınız inşallah uzun süreler demeştim. Değidim ters tepmemiştir umarım.

2) Yanlışlıkla girdiğim bir MP3 sitesinden Dialer denen virüs bilgisayarıma girdi. Internete girmiyorum. Şu anda da internet cafeden gazıyorum. Modemi bilgisayara taktığım zaman modemden ses geliyor ve bilgisayarıma yavaşlatıyor. Lütfen yardım edin. Çıldırmak üzereyim.

Umarım cevap yazarsınız. Hepinize kolay gelsin. İyi çalışmalar.

Denizhan Kemer

Merhaba Denizhan,

Sağol biz iyiiz, güzeliz, pırıl pırılız! Şen şakrak, pür neşe, ipi kuşağına dengiz. Deli gibiiz oğluuum, çok feciiz! Nihahahahahaaaa! Canina yandığının dişi ne ağırdı bea, beynime vurdur ha!

1) Ula! Sinan, Tuğbek, Fırat, koşun ols, programa nazarı degen herifi bulduk en sonunda! Kendi ayağıyla geldi! Koşun odunları kapın, kaçmadan yakalayıp ver edelim beline kazma sapını! Nihahah, şaka bir yana, evet program bitti. Ne yaparsın, her şeyin bir sonu vardır ölümlü dünyada.

LOTS OF GALAXIES!

Merhaba

56888inci mailimle yine buradayım. Benim STAR WARS'la bi alakam yoktu. Ama bu Mart ayı sayısıyla beni bağladınız diyebilirim. Benim bir kaç sorum var.

1) Bu STAR WARS için (idare eden bir İngilizcem var) yüksek bir İngilizce gereklilik mi?

2) Oyun için illa orijinali mi gereklidir?

Şimdiden sağolun

Emrehan Kılıç

Merhaba Emrehan,

Atığın mail sayısını abartarak en iyi aktör dalında Oscar ödülü almayı hakettin valla! Ama neyse, gelemim Star Wars konusuna. Star Wars evreni aslında çoğu insanın sandığından daha büyük, daha dolu ama ülkemizde pek bilinmiyor. Kitaplarını, çizgi romanlarını ve masaüstü oyunlarını sadece çok meraklıları bulup takip edebiliyor. Bir kere sardıran da kolaj kolay kopamıyor.

Seni de bulaştırmışız, şimdiden geçmiş olsun! Ehehe.

1) Star Wars için gereken İngilizce miktarı ne yapmak istedigine bağlı olarak değişir. Sadece PC ya da konsol için çıkan aksiyon ağırlıklı oyunları oynamak için öyle fazla lisana lüzum yok. Ama oyun evreni hakkında çok şey öğrenmek ve Galaxies oynamak için gereken lisans bilgisi haliyle yüksek olacaktır. Ne de olsa özellikle Galaxies oynarken pek çok yabancıyla diyalog kurman gerekecek. Tabii

2) Yahu şu internette her gördüğünüz FREE yazan gerek tiplamaktan vazgeçin artık Allah aşkına! Neyse, gelemim senin derdine, aslında bu sadece senin başına gelen bir iş değil ya, çok mektup geliyor bu konuya ilgili, o yüzden özellikle önemli. Dialer denen meret bir virüs değil, ama öte yandan iyi niyetli zararsız bir yazılım hiç değildir! Bu tür yazılımlar özellikle telefon hattından modemle bağlanan kullanıcıların canını çok fena yakabilir. Çünkü bilgisayarınıza kurulduklarında sizin aylamış olduğunuz bağlantıyi devre dışı bırakıp, yeni bir bağlantı yaparlar. Bu bağlantı da genellikle ya 900'lü hat tarifinden ya da uluslararası konuşma olarak faturanıza çok acı bir şekilde yansır. Peki nasıl kurtulacaksın? Spybot ya da Adaware gibi yazılımlar bu türden zararlı mahlukatı bulup yok

2 YILDIR?

Merhaba ben Emre Alper Özdemir. Tam 2 yıldır bir tam sürüm Türk yapımı profesyonel bir oyun bekliyorum. Fakat 1.5 yıl sonra Kabus 22'nin sadece alfاسının tamamlanma aşamasında olduğunu duyabildim. Tamam Pusu ya tek bir kelime sözümüz yok fakat o da biraz gecikti. Aslında buna deyecek kalitede bir oyun. Bir TÜRK olarak neden bu kadar pasif kaldığımızı anlayamıyorum. Çok özür dileyerek söyleyorum, LvL inbox-outbox bölümünde bu konu hakkında bir yazı yazdım ve onlardan (sizden) sadece tek umudum olan sizlerden oyun yapımına ateşleyici bir köşe açmanızı istedim. İstedigim bu düşüncenin tüm TÜRK oyunculuğuna sadece bir ders amaçlı

Galaxies ya da World of Warcraft ya da başka herhangi bir devasa Online oyunu oynamak için orijinal oyun almanız şart.

edebilirler. Tabii bu programları kurup makineyi temizledikten sonra kendi internet bağlantınızı tekrar ayarlamalar gerekebilir ama bu basit bir işlemidir. Yazılımları nerede bulacağna gelince, www.download.com adresini tavsiye ediyorum. Spybot ücretsizdir, Adaware 6.0 ise kişisel kullanımda sınırlı olarak ücretsiz çalıştırılabilir.

senin lisan seviyenin bilmediğimden bir yargıya varamam, deneyip göreceksin. Hem zaten lisan kullanmadan gelişmez, yanı aslında Galaxies ve benzeri oyunları oynayarak lisansını hızla geliştirmen gayet mümkün.

1) Bu soruya binlerce kez cevap verdik, ama nedense israrla sorulmaya devam ediliyor. Evet arkadaşlar, Galaxies ya da World of Warcraft ya da başka herhangi bir devasa Online oyunu oynamak için orijinal oyun almanız şart. Ayrıca aylık ödemeler için de kredi kartı ya da benzeri yöntemleri kullanmanız da gerekiyor. Uzun lafın kısası pamuk eller cebe durumu en azından bu noktada kaçınlımadır. Bu dünyada parasız ne yapılıyor ki beleş oyunu en doğal hakkınız olarak görüyorsunuz, zerre kadar anlamlı değilim.

Sen de sağol.



olsa bile sizden sadece bunu istiyorum. Bir köşede oyun yapımcılığı hakkında olabilecek her şeyi okudum ve karar verdim. Bu işi kimse yapamasa da tek başıma da olsam (siz yardım etmediğiniz taktirde :) bu işi başaracağımı inanıyorum. Ve sizden dileklerimi, en azından şu TÜRK oyuncularına ders verici şu köşeyi bir aylık da olsa yapmanızı rica edeceğim. Umarım dileklerim kabul olur.

Herkese iyi çalışmalar...

Emre Alper Özdemir.

Selamlar Emre

Sen 2 yıldır bekliyorsun, ama biz 1998'den beri bekliyoruz. Dedektif Fırtına ve İstanbul Efsanelerinden sonra bir tane kaliteyi bir üst sınıra taşıyacak bir tane Türk yapımı oyun (Türk oyunu demek birden çok yanlış geldi) görmedи şu piyasaya. Ve açıkçası, artık zıvanadan çıkmaya başlıyoruz.

Parasızlık, başsızlık (bir ekip liderinin olmayışı), ne istediğini bilemememe gibi faktörler bunun başlıca nedeni. Geçtiğimiz yıl Kriz'i yapmakta olan ekibin oyun yapımı üzerine bizim için hazırladığı 8 sayfalık bir dosya yayınlamıştık, ama inan bana, ayda 8 sayfa değil 108 sayfa yapsak oyun yapmayı anlatmamız, öğretmemiz mümkün değil. Kaldı ki burada hibribirimiz oyun yapmaktan anlar değiliz, biz sadece eleştirelimiz.

Ama sizlere tavsiye edeceğim mükemmel bir kaynak var: Internet. Girin biraz dolaşın, Google'a yazın PC Game Development diye, hayvan gibi kaynak çıkacak karşınız. Ayrıca ilk durağınız www.gamasutra.com olsun, zaten bu işi ciddiye alıyoysanız o sayfayı giriş sayfanız yapacaksınız eliniz mahkum. Haydi sen de kal sağıcakla.

Eveeeet, bu ay da bize ayrılan yerin sonuna gelmiş bulunuyoruz! Önümüzdeki ay yeni bir Inbox kösesinde görüşmek dileğiyle... Çok mu TRT spikeri tadında oldu yahu? Neyse, söyle diyeyim o vakit. Yazmaya devam edin. Yoksa var Topuklayan Ayı siz ham yapmak!

Cevap

Atığın mail sayısını abartarak en iyi aktör dalında Oscar ödülü almayı hakettin valla! Ama neyse, gelemim Star Wars konusuna. Star Wars evreni aslında çoğu insanın sandığından daha büyük, daha dolu ama ülkemizde pek bilinmiyor. Kitaplarını, çizgi romanlarını ve masaüstü

oyunlarını sadece çok meraklıları bulup takip edebiliyor. Bir kere sardıran da kolaj kolay kopamıyor.

Seni de bulaştırmışız, şimdiden geçmiş olsun! Ehehe.

1) Star Wars için gereken İngilizce miktarı ne yapmak istedigine bağlı olarak değişir. Sadece PC ya da konsol için çıkan aksiyon ağırlıklı oyunları oynamak için öyle fazla lisana lüzum yok. Ama oyun evreni hakkında çok şey öğrenmek ve Galaxies oynamak için gereken lisans bilgisi haliyle yüksek olacaktır. Ne de olsa özellikle Galaxies oynarken pek çok yabancıyla diyalog kurman gerekecek. Tabii

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,

sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Web Siteci Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@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 Altın jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir serhat@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar Kaan Ünal'dı kaan@level.com.tr

Grafik Tasarımcı Didem İncəsağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozuyalı

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet 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 Gülcen Bayraktar, gulcun@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyleliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak No:4 Oto Sanayı

4 Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayan Sok

Gayrettepe İş Merkezi 8 Blok 34349

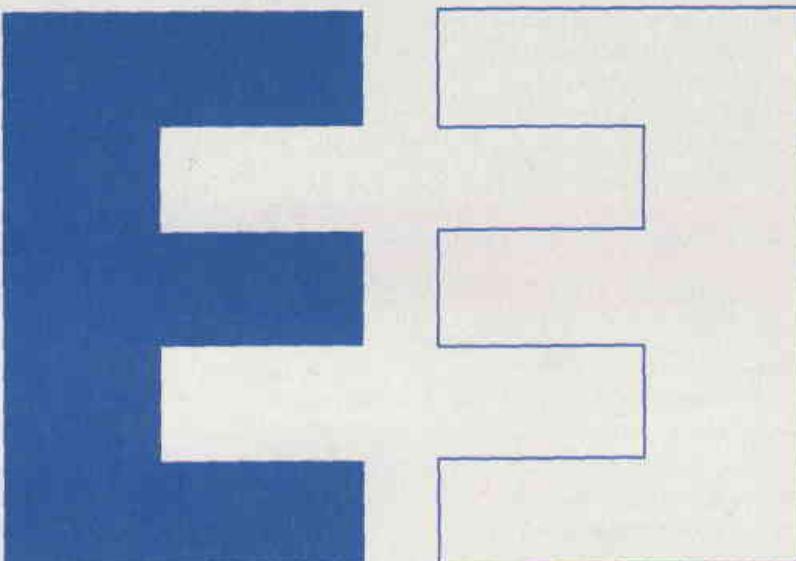
Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26



1350 yeni oyun... 400 oyun firması... 72 saat... Ve 3 Level editörü

AYRICA: HITMAN: CONTRACTS JOINT OPERATIONS THE SUFFERING UEFA EURO 2004