

EYLÜL 2004 5.250.000 TL (KDV Dahil) 2004-09 1/12440 ISSN 1301-2134

BEKLEYİŞE SON!

DOOM 3

- İNCELENDİ
- BÜTÜN HİLELERİ VE
GİZLERİ CÖZÜLDÜ
- TÜM EKRAN
KARTLARIYLA
TEST EDİLDİ
- SİZE ÖKUMAK VE
ÖYNAMAK KALDI

İLK BAKIŞ Ghost Recon 2 | Rollercoaster Tycoon 3 | Mortal Kombat Deception
PC Catwoman | NHL Eastside Hockey Manager PLAYSTATION 2 Athens 2004
Winning Eleven 8 YENİ YAZI DİZİSİ Oyun Evrenleri: Warhammer 40.000

K.K.T.C FİYATI: 6.250.000 TL



9 771301 213116 09



Denemeden başaramazdık

35 bin dolar. Yani 52 büyük milyar liradan biraz fazla. Peki nedir bu rakam? Doom 3'ün geliştirilme masrafı olamaz, 4 yılda bunun 100 katından fazlası harcandı çünkü. Doom 3 grafik motorunun lisansı değil, böyle bir teknolojinin günahı da yarım milyon dolardan başlar. Peki nedir bu 35 bin dolar?

Doom 3 satışlarının gümbür gümbür gitmesine sevinmesi lazım (daha fazla bilgi için bkz. www.armadilloaerospace.com).

Biz de Ekim ayında silikondan bir roket uçurmaya hazırlanıyoruz: LEVEL DVD versiyonu. Demo, mod ve yüksek çözünürlüklü oyun

Bu, id Software'in dehası John Carmack'ın gerek çakılan "ucuz yörunge roketi"nin malietet. Evet, bilgisayarlarımıza canına okuyacak oyunlar yapmadığı zamanlar bu deli herif, 10 milyon dolar ödüllü amatör uzay uçuşları üzerine yapılan Ansari X yarışması için yörungeye fırlatılacak bir roket tasarlıyordu. Black Armadillo adlı roketi çakılınca Carmack bu ödülünden ve belki de adını amatör uzay uçuşları tarihine yazdırmaktan oldu.

videolarının boyutları akıl ve CD alırmaz boyutlara yaklaştı. Bu yüzden 2 CD verdiğiiz aylarda dahi 300 ile 500 megabayt arasında değişen en iyi oyunların demolarını verirken akla karayı seçiyoruz. BF1942: Desert Combat, UT2004: Red Orchestra ve daha nice modu vermemi düşünenek ise bir hayal idi. Şimdiye kadar. Şu anda üzerinde son değişiklikleri yaptığımız LEVEL DVD versiyonu 4 GB'dan fazla oyun içeriğiyle Ekim'de bayilerde olacak.

Bu proje bizim için riskli ve maliyetli olacak. Bu yüzden DVD'li versiyonun satışlarını öğrenip değerlendirebilmemiz için Kasım ayında çıkmayacak. Eğer umduğum gibi olmazsa uzunca bir süre DVD verme fikrini nadasa yatıracağız ve bekleyeceğiz.

Açıktası biz çok heyecanlıyız. Bakalım aylardır süren çalışmalarımıza degecek mi.

Sinan Akkol

Roketi çakılınca Carmack bu ödülünden ve belki de adını amatör uzay uçuşları tarihine yazdırmaktan oldu.



Okuyucu Anketi 2004

Boruların karşılığı olarak varlığınızın tüm kişisel bilgileriniz, yalnızca pazar araştırması yapılması gereklidir. Kimlik ve adres bilgileriniz sadece belli birimde kullanılacaktır; osa üçüncü şahıslara sunulmayacaktır veya deşifrelenmeyecektir.

Aşağıdaki sorular okuyucularımızı Level ile ilgili görüşlerini almak ve gelecekte eleğimiz kolların bu görüşler nedenle daha iyi değerlendirilmek içindir.

1. Level'in bu sayısını almak nedentin? notur?

C Level düzenli olarak alıyorum / Level abonesiyim.

C Level'in genel içeriği çekiyor.

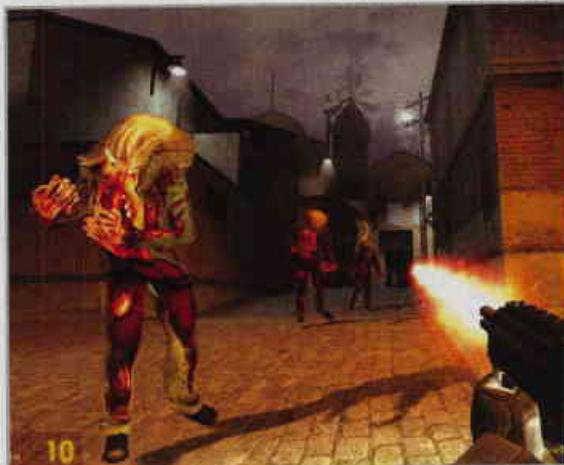
C Kullandıkları resmi birini kullanıyorum.

LEVEL OKUYUCU ANKETİ

Neredeyse 3 yıldır yapmadığımız ama uzunca bir süredir üzerine düşündüğümüz 2004 Level okuyucu anketini en sonunda hazırladık. LEVEL CD'sinde bulacağınız bu anketi doldurup gönderirseniz hem sizler için yapmayı düşündüğümüz yeni projelerimize yön verecek, hem de ödüller kazanacaksınız.

Aylardır şöyle adam gibi, yüzüne bakılır üç veya dört oyun geldi. Thief 3, Ground Control 2 ve Doom 3'ü saymazsanız, oyun açısından son yılların en güdüklük aylarını geçirdik. Ama artık hepsi geride kaldı. Sonbaharda çıkışmasını beklediğimiz 100'den fazla oyun arasında öyle isimler var ki, yaz aylarındaki boşluğu hepimize unutturacak. Half Life 2 başta olmak üzere Rome Total War, Larry 8, iki yeni Star Wars oyunu, Myst 4, Warhammer 40.000: Dawn of War ile 2004 sonbaharı bir önceki yıldan çok daha oyun dolu geçecek.

OYUN GELİN ARTIK!



Korkunuzla yüzleşin...

F.E.A.R

Yapım: Monolith Productions **Dağıtım:** Vivendi **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** Belli değil

İtiraf ediyoruz: Korktuk! Nereden çıktı bilmiyoruz ama, biz Half-Life 2'yi beklerken Blood'in yapımcısı Monolith F.E.A.R.'ı patlattı. Oyunun videosunu izledik, ancak bu bile bize yetti.

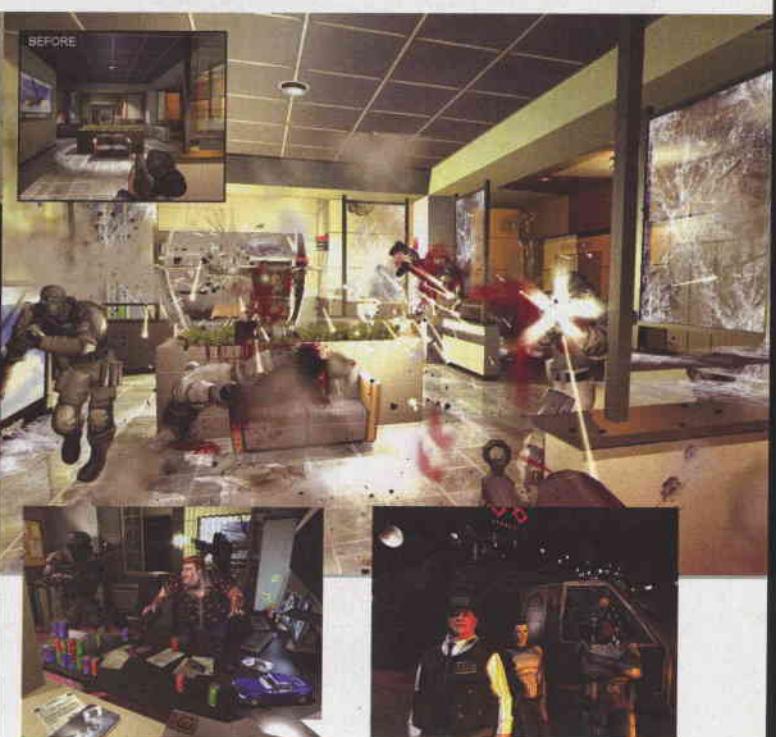
Büyük bir binada yer alan askeri bir üsse saldırı düzenleniyor ve tüm iletişim araçları devre dışı kalıyor. Bunun karakterimizin istekli ilk gününe olması ise şanssızlıkta başka bir şey değil. Karakterimiz karşısına çıkanlarla savaşırken küçük bir kız çocuğu bir beliriyor, bir kayboluyor ve askerleri parçalarca ediyor (The Ring, Ring!). Bunların halüsinsiyon olup olmadığını bilmiyoruz, belki gerçek, belki değil.

Bu oyunun sadece ufak bir bölümü. Ve geriliyi artıran tek şey bu küçük kız değil. Grafikler, animasyonlar ve fizik modellemesi, bizi videonun, daha doğrusu oyunun içine çekmeyi başardı. Karanlık odayı aydınlatma-



ya yetmeyen sallanan bozuk lambalar, yüzlerce parçaaya ayrılan camlar ve yerinde devreye giren ağır çekimler videoyu izlerken bizi etkileyen şeylerden birkaçı, 'Buzlu cam' gibi grafik detaylarını da unutma yalım.

Kesin olmamakla birlikte, F.E.A.R 2005'in ikinci yarısında piyasaya çıkacak. Şimdilik oyunun %75'i tamamlanmış durumda. Gelecek aylarda, F.E.A.R için kapsamlı bir ilk bakış yapacağız. Bu oyunun 2005'in bombalarından olması büyük ihtimal. ×



haberler

GATHERING'DEN İT DALASI

Birinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir uçak savaşı, Wings of War. Yeni bir firma olan Silver Wish Games'in geliştirdiği oyun arcade tipinde kontrollere sahip olacak. Wings of War'da müttefik birlikleri ve Almanya'dan 25'ten fazla uçak kullanma şansını yakalayacaksınız, çok şanslısınız.

Monotonluğu kırmak için olsa gerek, oyunda zamanının tamamını havada geçirmeyeceksiniz. Oyunun belirli bölgelerinde bottara ve trenlere yerleştirilmiş uçaksavarları kullanabileceksiniz. Ayrıca yan görevlerden birinde 'it dalası' yapabilecek ve uçağınızı upgrade edebileceksiniz. Aynı zamanda Xbox için de piyasaya çıkacak olan Wings of War yurt dışında 20\$ dan satışa sunulacak. Biz de istiyoruz!



KAR BEYAZ SAVAŞ

Gelecekte geçen bir FPS daha mı? Ama bu defa iyi bir oyun olacağa benzıyor. Yakın bir gelecekte, Asya'da geçen Snowblind'da komandoların oluşan bir takımın liderini yöneteceksiniz. Takım oyunuyla ounanın bir çok FPS'nin aksine Snowblind'da adamlarınızı direk olarak kontrol etmeyeceksiniz. Adamlarınız birbirlerini kollayabilecek ve zor durumda kaldığınızda size yardım edebilecek kadar akıllı olacaklar. Ve çok dikkatli olmanızı gerektiren bir şey olacak oyunda: Takım arkadaşlarınızdan birini kaybettiniz zaman, geri gelmeyecek, sınırlı bir kadroyla ve cephaneyle bölümü tamamlamak zorunda kalacaksınız.

Oyunda düşmanlarınızı ele geçirerek onları kirli işlerinizde kullanmak gibi yetenekler de kazanabileceksiniz. Yeni bilgiler ve Paint'te çizeceğim art'lar için beklemeye kalmışız. ×

Buralarda hiçbir zaman kış olmaz...

NEVERWINTER NIGHTS 2

Yapım: Obsidian Entertainment **Dağıtım:** Atari Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil

Dergide multiplayer olarak oynadığımız sayılı RPG'lerden biridir Neverwinter Nights. Aklimızda yer etmiştir.

İlk oyunun yapımcısı Bioware'di. Bu ne kadar iyi bir haber bilmiyoruz ama, Bioware yeni NWN'nin yapımını Obsidian Entertainment'a devretti. Daha önce de KOTOR 2'nin yapımını Bioware'den kapan Obsidian'a arka planda kalan Bioware yardımcı oluyor. Bioware'in Aurora motoru kullanılarak geliştirilen NWN2'de yeni evren-

ler, quest'ler ve hikâyeler hazırlamak mümkün.

Yapımcılar NWN'nin eklentisi olan Hordes of the Underdark'a devam etmek yerine, yine



NWN evreninde geçen yeni bir hikâye yaratıyorlar. Ancak hikâyenin detaylarını şimdilik bilmiyoruz.

Hordes of the Underdark'ta en çok eleştiri- len şey, 30. level'da geldikten sonra senaryoyu ileriye taşıyan çok fazla alanın olmaması, yanı senaryonun tıkanmasıydı. Bu sorun NWN 2'de ortadan kalkıyor. Obsidian NWN 2'de daha geniş bir oyun alanı ve daha serbest bir oynamış olmasına özen gösteriyor. Ek olarak, ilk oyunda yer alan ve Forgotten Realms'tan bilinen

birkaç karakter de NWN 2'de bulunacak.

Oyunun multiplayer versiyonu için oyunculardan ve klanlardan fikir alarak bir istek liste oluşturulmuş. Bu liste rafine edildikten sonra NWN 2'nin son multiplayer versiyonu açıga çıkacak.

Geliştirilen grafik motorunu da hesaba katarsak, NWN 2'nin ilkinden daha iyi bir oyun olacağını tahmin ediyoruz. Tabii oynamadan son kararı veremeyiz. Ve bunun için de 2006 yılına kadar beklememiz gerekiyor. ✗



UZAYDA İKİNCİ İSTİLA

2D uzay stratejisi Conquest'in yeni siyasi yolda, Microsoft, Digital Anvil'in geliştirdiği oyunun devamı için bu kez eski ismi Warthog olan Warthog Texas'la anlaştı. Yeni oyunda her biri farklı savaş stiline sahip dört ayrı ırk bulunacak. Bunlar; The Mantis, The Celareons, The Terrans ve The Vryium. Bunlardan The Mantis böcek-varı bir ırk. En büyük özellikleri ise uzun mesafeli saldırırlar.

Oyun dört öyküye bölünen bir

campaign'den oluşacak, Starcraft gibini. Conquest 2'deki yeni birimler arasında; Vyrium ırkı için düşmanları çekip yok eden bir gemi (Firefly), Mantis ırkı için uzun mesafeli bir gözlemevi aracı (Glimmer) ve Celareon ırkı için de yine uzun mesafeli bir keskin nişancı gemisi yer alıyor.

Conquest 2'de ilk oyundaki çok oyunculu modlar korunuyor ve bunlara 'Capture the Flagship' gibi yeni modlar ekleniyor. ✗



PAINKILLER, CEHENNEMİN DISINDA

People Can Fly'in kurucusu

Adrian Chmielarz'a Painkiller'a neden bir eklenti yaptıkları soruluyor, o da "Parayı seviyoruz ve Painkiller bu konuda bize yardımcı olabilir." diyor. Şaka yapıyor tabii ki, ama ne olursa olsun bu eklentiyi almamız gerekecek.

Yeni oyun ilk Painkiller'in kaldığı yerden devam edecek. Yapımcıların Battle out of Hell'deki amacı ilkinden daha psikopat bir oyun yapmak. Bunun için de bölüm tasarımlarını değiştirmeye çalışırlar. Mesela bir bölümde yanmış bir yetim yurdunda bulacağınız kendinizi. Ve burada tek başa çıkmaman gereken şey şeytanı rahibeler olmayacağı, yetimhanedeki çocuklar da pek arkadaş canlısı olacağa

benzemiyor.

Oyunda iki yeni silah bulunacak. Bunlardan biri lav silahıyla karışık bir makineli, diğerini bulmadım, çünkü tembelim. Oynamış olarak Battle out of Hell'in Painkiller'dan çok fazla farkı olmayacağı söylenebiliriz, ancak Tarot Kartları yerine başka bir şey kullanacaksınız. ✗

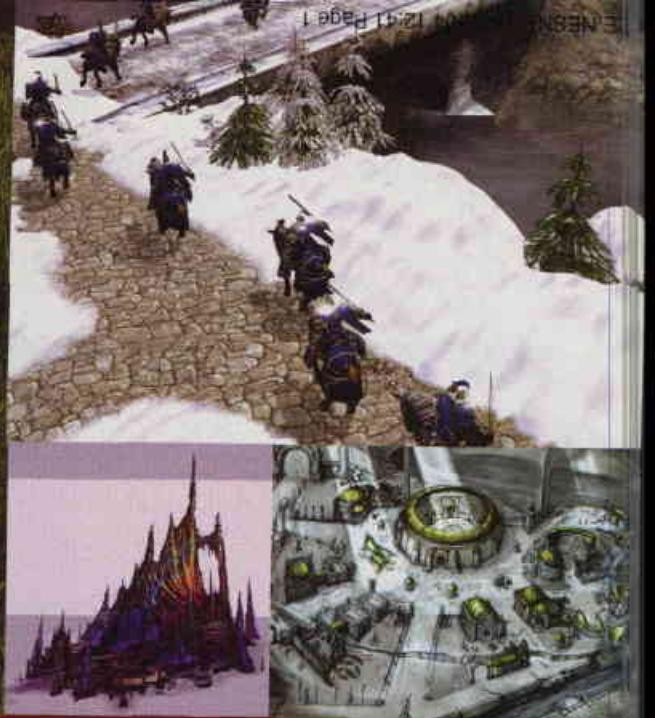




Yeraltında güç savaşları...

DRAGONSHARD

Yapım: Liquid Entertainment Dağıtım: Atari Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil



Beyler ve bayanlar... Level gururla sunar; Dungeons & Dragons evreninde geçen bir RTS, Dragonshard, ama nedense gururla sunuyor, bilmiyorum.

Dragonshard, D&D campaign'ı Eberron'da geçen ilk oyun olacak. Eberron, canavarlar ve şeytanlar tarafından yönetilen, içinde; insanlar, Dwarflar, Halflingler, Gnomeların yaşadığı karanlık bir yeraltı dünyası. Bu dünyayı 'Dragonshards' adında, büyülü gücü olan, renkli kristaller çevreliyor. Bunlar Eberron'un tek büyüğünü kaynağı.

Dragonshard Eberron dünyasının kaos içinde olduğu bir zamanda geçiyor. Üç güç Heart of Siberys olarak bilinen dev bir Dragonhard'ı kontrol altına almakla çalışıyor.

Dragonshard'daki ırklardan biri, devlerin çağda kapanırken yeraltına giren Umbragen. Bir Elf ırkı olan Umbragen, korkunç yaratıkların yaşadığı bu karanlık dünyada yaşamak için karanlık güçlerini kullanıyor. Gölgelerini kontrol etmek bunlardan biri. Ayrıca bir Umbragen sıfır puana düşüğünde bir Karaltıya dönüşüyor ve bu sayede karanlıkta görünmez olabiliyor. Diğer ırklar da farklı yeteneklere ve savaş stillerine sahipler.

D&D evreninde geçen bir oyundan beklediğim gibi, Dragonshard RPG unsurlarıyla destekleniyor. Oynanış iki farklı bölüme ayrılmış: Strateji ve rol yapma. Ordunuzla, akıcı takımlar uygulayarak savaşır ve üs geliştirirken, dehizlere daldığınızda yanınızdaki karakterler tipik bir rol yapma oyunundaki grup elemanları gibi davranışları.

Oynanışı biraz daha kazip çevreye geçici rahatsızlık vermeme gerekiyor: Dragonshard'da çok fazla kahraman bulunmayacak. Her birim aynı temel istatistiklerle ve yeteneklerle oyuna başlayacak. Ancak bir grup yeraltına indiğinde oynanış bir anda değişecek ve her ırk D&D dünyasında yapabildiği her şeyi yapabilecek. Yeraltındaki birimler level'lerini artırarak kahramanlar haline gelecekler.

Dragonshard'ın karanlık Eberron evreninde geçen ilk oyun olması ilgimizi çekti. D&D fanatikleri bu oyun için kesinlikle heyecanlanmalı ve... 2005 yazına kadar beklemeli.

YARATIK SAVAŞLARI

Yeni bir sıra tabanlı 3D strateji oyunu. Ama Creature Conflict'in bir farkı var: Oyunun grafikleri çizgi-filmvari olacak. Creature Conflict: The Clan Wars'ta istediğiniz bir klanı seçeceksiniz, diğer klanlarla ve onların liderleriyle savaşacaksınız.

Oyun eğenceli olacak, bu kesin. Mesela bir maymuna nükleer bomba verdiğiniz zaman neler olabileceğini görebileceksiniz. Multiplayer oyunlarında 'Last Man Standing' den aşırıma 'Last Animal Standing' gibi modlar bulunacak. Aynı zamanda Midway: Naval Battles'i de geliştiren Mithis Games, Creature Conflict'i 4 Şubat 2005'te piyasaya çıkarmayı planlıyor. x



İSTİLA DAN ARTA KALANLAR

Bir UFO oyunu daha yapılıyor: Aftershock. Oyun Aftermath'den 50 yıl sonra, 2054 yılında geçiyor. Yaratık istilasından sonra dünya yaşanamaz hale gelir. Geride kalan insanlar uçsuz bucaksız, uçan bir ada olan Laputa'ya kaçarlar. Ancak adanın gittikçe sertleşen ve acımasızlaşan 'insan' liderine karşı bir işyan çıkar.

UFO: Aftermath'in devamı olan oyunda yeni teknolojiler, araştırıp geliştireceğiniz yeni 'item' lar bulunacak. Ve ilk oyundaki gibi kaynak ve üs yönetimi ağırlıkta olacak. x



METROPOLIS DOĞUYOR

Yeni kurulan Metropolis firması aynı anda iki oyun geliştiriyor. Bunlardan ilki bir taktik/aksiyon oyunu, Aurora Watching. Kuzey Kutbunda geçen oyunda buzdağı, buzdağının altındaki lâboratuarlar ve su basmış denizaltılar gibi soğuk ortamlarda savaşacaksınız.

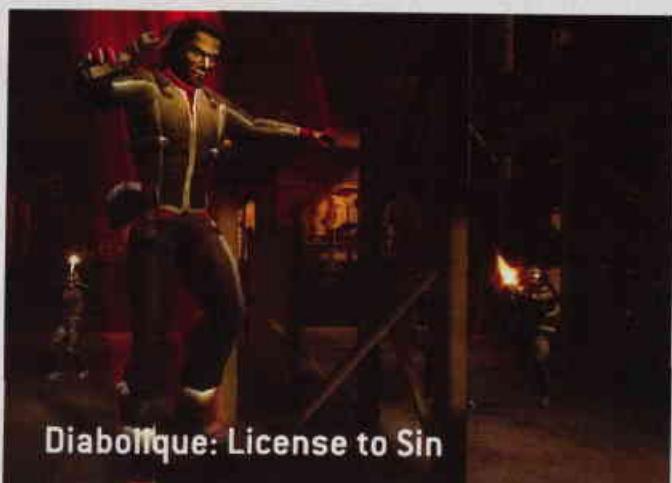
Oyunda iki farklı kamera bulunacak. Bunlardan biri taktik, diğeri çatışma kamerası. Bu da iki farklı oynanışın bizi beklediği anlamına gel-



Aurora Watching

gor. Mini oyunlar, bulmacalar ve ilginç gereçleri de listeye ekleyelim.

Metropolis'in diğer oyunuya bir aksiyon. Diabolique: License to Sin'de bir gizli ajanı kontrol edeceksiniz. Oyunda gerçeğe çok yakın bir fizik modellemesi kullanılacak. Ama ne kadar gerçekçi olduğuna oyunu oynadıktan sonra karar vereceğiz. Elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı. x



Diabolique: License to Sin

MAKE SOMETHING UNREAL

İyi haber: UT mod yapımcıları için açılan Epic Games'in Make Something Unreal yarışması tamamlandı. Kötü haber: Dağıtılan toplam 1.000.000\$lık ödüllerden Türkiye olarak 1\$ bile kazanmadık. Neye se ki 11 ayrı kategoriye ayırlan modları www.makesomethingunreal.com adresinden indirebiliyoruz ve bir sonraki yarışmaya en azından bir çöp adam çizip göndermeye özen gösteriyoruz, değil mi sevgili okuyucular? Her şeyi de devletten beklemeyin yaw! x

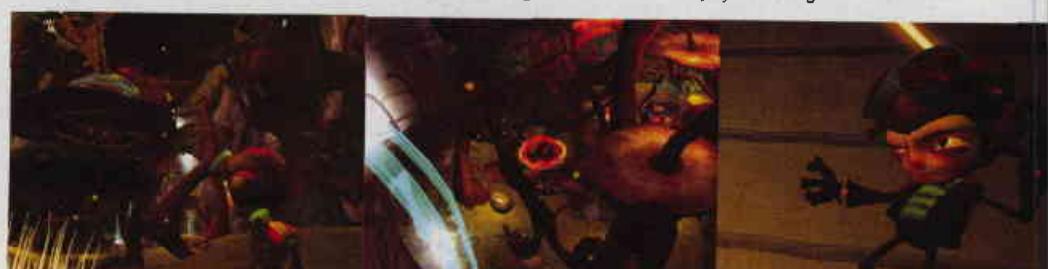


FANDANGO'DAN PSYCHONAUTS'A

Grim Fandango ve Full Throttle asla unutulmayacak oyunlardır. Bu yüzden ikisinin de yapım ekibinin lideri olan Tim Schafer'in yeni ve garip bir oyun üzerinde çalıştığını duyunca heyecanlandıktı. PC ve Xbox için

piyasaya çıkacak olan Psychonauts'ta diğerlerinin aklına girebilme yeteneği olabilen Raz adında bir karakteri kontrol edeceksiniz. Amacınız fizik okulundan öğrencileri kaçırın deli bir bilim adamını engellemek.

Platform/adventure türündeki oyunun yapımında 80'lerin hit komedisi InnerSpace'ten esinleniliyor. Bir terslik çıkmazsa, Psychonauts gelecek yaz piyasada olacak. Detaylı bir ilk bakış için bekleyin. x



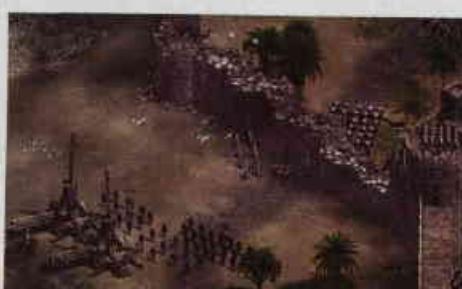
SAVAŞ SANATI

Galatasaray futbol takımının yanında Avrupa'nın imparatoru olmak ister misiniz? Knights of Honor bu konuda size yardımcı olabilir. Gerçek zamanlı bir imparatorluk stratejisi olan oyunda tek bir amacınız var: Güçlü olmak. Bu da ne kadar fazla bölge ele geçirirsinizine bağlı.

Diplomatik gücünüz azaldığında hep bir alternatifiniz olacak. Bir kralı sevmiyorsanız ona

suikast düzenleyebilecek, siz savaştayken diğer kral barış anlaşması imzalamak istemiyorsa onu ikna edebileceksiniz. Veya bir kasabayı kan dökmeden almak istiyorsanız başkana kapıları açıp açmayıcağını sorabileceksiniz.

Knights of Honor'in 1 Ekim'e kadar çıkışını bekliyoruz. Geldi geldi, gelmedi gideriz, işimiz gümüşümüz var. x



LEVEL DVD'li versiyon Ekim'de geliyor!

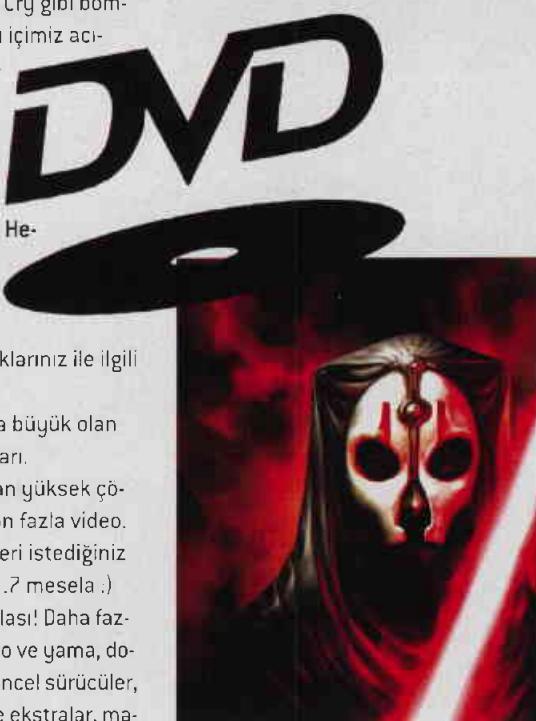
Önümüzdeki ay bir ilke daha imza atıyoruz: Level Ekim ayında CD'li versiyonun yanısıra DVD'li versiyonuyla da piyasada olacak.

Gelişen oyun teknolojisiyle birlikte boyutları ortalı oyun demolarını ve videolarını, 700 MB ile sınırlı CD'ye süzgirmiyorduk. Bu yüzden geçtiğimiz aylarda Thief 3, Far Cry gibi bomba oyunların demolarını içimiz acı-yarak, CD'de vermemisti. Ama LEVEL DVD'de bulunan 4 GB'dan fazla veri alanı, oyuncuları fazlasıyla tatmin edecek bir içerikle gelecek. Henuz yapım aşamasında, ama size şimdiden Ekim'de LEVEL DVD'li versiyonda karşılaşacaklarınız ile ilgili birkaç ipucu verelim:

- Daha fazla ve daha büyük olan bütün yeni oyun demoları.
- Gelecek oyunlardan yüksek çözünürlüklü 60 dakikadan fazla video.
- Uzun zamanın beri istedığınız modlar (Desert Combat .7 mesela.)
- Her şeyin daha fazlası! Daha fazla demo, daha fazla video ve yama, donanımlarınız için tüm güncel sürücüler, oyunlarınız için harita ve ekstralalar, ma-

saüstü resimleri, full oyunlar ve tabii ki daha fazla LvL-Underground.

Oyunla ilgili hoşunuza gidecek ve işinize yarayacak her şeyi içerecek ve sınırlı sayıda basilacak olan LEVEL DVD versiyonu Ekim'de seçkin bayii ve süper marketlerde bulabilirsiniz. *



YÜKLENİYOR...

Eidos'un Championship Manager 5'i 29 Ekim'de çıkıyor. Football Manager 2005 bayağı zorlanacak gibi.

oyunun İsmi	Tür	ÇIKIŞ TARİHİ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004
Bet on Soldier	FPS	27-Mayıs-2005
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004
YENİ Brothers in Arms	FPS	29-Ekim-2004
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	23-Kasım-2004
YENİ Championship Manager 5	Menajerlik	29-Ekim-2004
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005
Earth 2160	Strateji	25-Mart-2005
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004
YENİ FIFA Football 2005	Spor	29-Ekim-2004
Half-Life 2	FPS	Belli değil
YENİ Knights of Honor	Strateji	1-Ekim-2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	5-Ekim-2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	15-Kasım-2004
Prince of Persia 2	Aksiyon	26-Kasım-2004
Zoo Tycoon 2	Strateji	13-Ekim-2004

BİZİM YORUMUMUZ
Uzun süredir aynı.
Şimdilik bir erteleme yok.
Xbox demosu yayındır, gecikme beklemiyoruz.
Halo için yıllarca beklemiştik, bu defa hazırlıklıyız.
Eeeeh! Çıksın artık!
Değişiklik yok.
Web sitesi yakında açılacak. Çıkış tarihi de geçen ayda aynı.
Geçen ayda aynı.
Hiç gecikmedi!
Online satış sitelerindeki çıkış tarihi hâlâ 1 Eylül, ama...
Bir-İki ay ileriye alınabilir.
Değişiklik yok.
İki ay ileriye alındı.
İki gibi zamanında bekliyoruz.
Yine değişiklik yok.

onlar da birgün gelecek

JOHNNY WHATEVER

At yarışlarındaki Johnny Guitar bu olsa gerek; Johnny Whatever'da bir rock müzisyenini kontrol ederek gitarınızla bölmeleri geçmeye çalışacaksınız.



ROBOTS

Blue Sky'in aynı isimli filminde yola çıkılarak yapılan Robots'ta, Rodney Copperbottom adında, geçmişte pek parlak olmayan, babası bulaşık yıkayıcısı olan bir robot konu alınıyor.



THE MOMENT OF SILENCE

House of Tales yeni bir adventure oyunu için çalışıyor: The Moment of Silence. Politik bir senaryoya sahip olan oyun gelecekte ve New York'ta geçiyor.



OYUN TAKVİMİ

Eylül ayı ile birlikte kuraklık bitiyor. Biz de hangi gün hangi oyunun çıkacağını daha kolay takip edebilmeniz için Chip Oyun Special'da çok beğenilen Oyun Takvimi bölümünü Level'da da başlattık.

Pazartesi

Salı

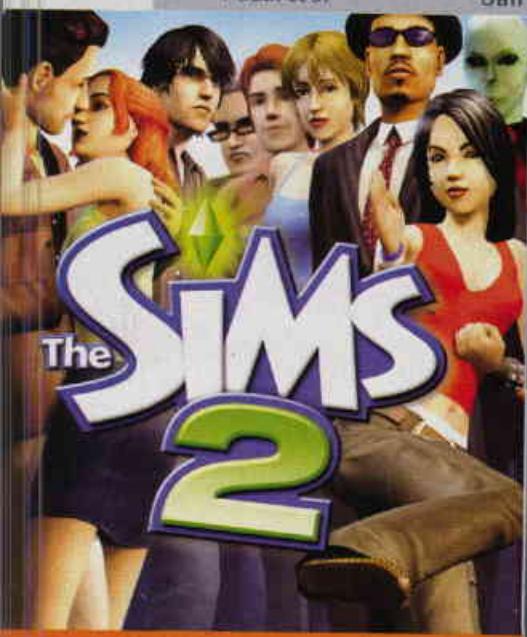
Çarşamba

Perşembe

Cuma

Cumartesi

Pazar



"Mekik hazır mı baba?" "Hazır" "İyi o zaman, bu gezeğenden topukluyoruz". Kacın kendinizi kurtarıń. **Sims 2** 14 Eylül'de çıkıyor!

PS2
Spy Fiction
(Aksiyon)

PC
Conflict: Vietnam
(Aksiyon)
Richard Burns Rally (Yarış)
Shellshock 'Nam
62 (FPS)
PS2
NARC
(Aksiyon)
Second Sight
(Aksiyon)

Birilerinin CDV'nin Türkiye dağıtıloǵı alması için dua edin, çünkü **Codenamed Panzers** adlı bu muhteşem strateji oyunu Star-Force kopya korumá sistemiyle korunuyor.



01

02

03

Kainatın en etkili yanş oyunlarından birisi.
Burnout 3:
Takedown bugün PS2 ve XBOX için piyasaya çıkıyor.

PC
Kohan 2: Kings of War
(Strateji)
Chris Sawyer's Locomotion
(Strateji)
PS2
Terminator 3: The Redemption
(Aksiyon)

PC
Euro Rally Champion
(Yarış)
Port Royale 2
(Strateji)

PS2
Combat Elite: WW2 Paratroopers
(Aksiyon)

08

09

10

11

12

PC
The Sims 2
(Simülasyon)
NHL 2005 (Spor)
Madden NFL 2005 (Spor)
PS2
Gradius U (Aksiyon)
Sly 2: Band of Thieves (Platform)
F.R.E. Demon Stone (Aksiyon)

PC
Shadow Vault
(Strateji)
PS2
Vietcong: Purple Haze (FPS)

PCler için **Silent Hill 4: The Room**. 24 Eylül'de piyasaya çıkıyor.

Homeworld I ve 2'inden yapımcılarından muhteşem bir GZS (gerçek zamanlı strateji) oyunu daha geliyor: **Warhammer 40.000: Dawn of War**. 0 gelene kadar, siz de bu derin evrenin sırlarını Evrenler yazımızda okuyun (sayfa 22).

13

14

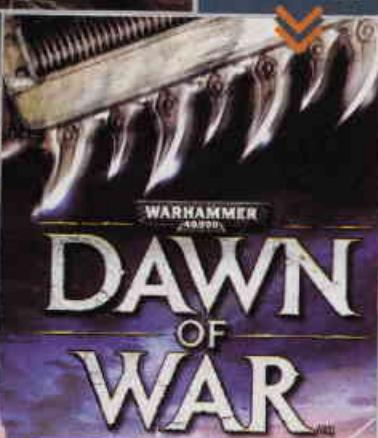
15

19

PC
Myst 4 (Adventure)
Full Spectrum Warrior (Strateji)
Star Wars: Battlefront (Online aksiyon)
Shadow Ops: Red Mercury (FPS)
PS2
Starcraft: Ghost (Aksiyon)

PC
Colin McRae Rally 2005 (Yarış)
Hellforces (FPS)
Tiger Woods 2005 (Spor)
Uvisector (FPS)
PS2
Crisis Zone (Aksiyon)

PC
Deadlands (Aksiyon)
Lua 3D (Adventure)
Nexus: The Jupiter Incident (Strateji)
Silent Hill 4: The Room (Aksiyon Adventure)



20

21

22

23

24

EYLÜL

Demosunu gelecek ay Level'da bulabileceğiniz müthiş strateji oyunu **Rome Total War** bugün piyasaya çıkacak.

PC
Evil Genius
(Strateji)
PS2
Crash Twinsanity
(Aksiyon)
Armored Core: Nexus (Aksiyon)
Dukes of Hazard (Aksiyon)



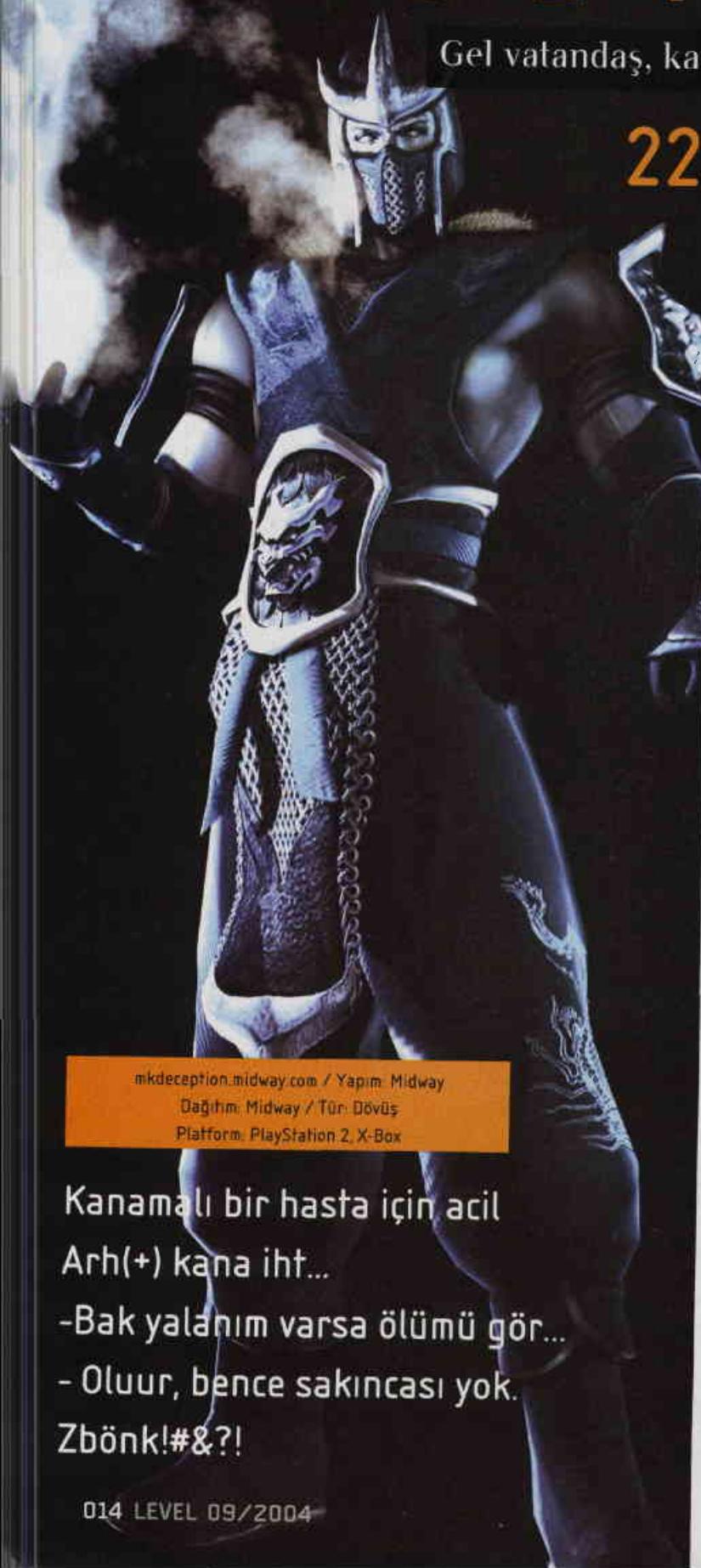
29

30

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Gel vatandaş, kan çıkmazsa para yok!!!

22



mkdeception.midway.com / Yapımcı: Midway
Dağıtım: Midway / Tür: Dövüş
Platform: PlayStation 2, X-Box

Kanamalı bir hasta için acil
Arh(+) kana iht...
-Bak yalanım varsa ölümü gör...
-Oluur, bence sakıncası yok.
Zbönk!#&?!

milyon satış rakamına ulaşan serinin son oyunu Mortal Kombat Deception, yüzünü ilk kez 14 Mayıs 2004 günü Los Angeles'daki E3 fuarında gösterdi. Şanslı insan Sinan, fırsatı değerlendirdip anında oyunu incelemeye adlı, hatta rakiplerinden birkaç litre de kan çekip dergije getirdi. Deception'i beğenmiş sadece Sinan değildi, aynı zamanda E3'ün en iyi dövüş oyunu seçildi.

Yine Outworld'de geçen oyunumuzun hikayesi, serinin bir önceki oyunu olan Deadly Alliance'in tam olarak sonundan başlıyor ve bittiğinde ise bu iki oyunluk hikaye nihayetleniyor. Açılmış videosunda, bir önceki oyunun sonunda ve sonrasında kahramanlarımıza neler olduğu görülebiliyor. Deception'da 14'ü önceden açık, toplam 24 dövüşçü seçilebilecek. Bunlardan Scorpion, Sub-Zero, Li Mei, Kenshi, Bo Rai Cho, Jax, Mileena, Baraka, Nightwolf, Sindel, Ermac, Kabal, Noob ve Smoke'un kadromuza dahil olacağı belli. Yenilerden Kira, beyaz deri elbiselere bürünmüş bir hatun. Kano'nun ünlü Black Dragon Çetesi'nin son üyesi. Hotaru isimli kardeş güzel bir kardeş ama biraz kafayı sıyrırmış, Outworld'e bir düzen getirmeye çalışıyor. Dairu ölümcül bir paralı asker, Ashrah ise bir şeytan avcısı (fazla Buffy izlemekten oluyor bu tür sapkınlıklar). Sheeva ve Stryker yok sanırıma ama benim tahminim Jade ve Kitana da olacak, renklerini benzettim.

Deviance'daki arenalar daha ilginç, daha ölümcül, daha da interaktif olmuş. Kat sistemi bulunan arenalarda rakibinizi camdan veya uçurumun kenarından aşağıya atıp, dövüše bir alt kattan devam edebiliyorsunuz. Bu yüzden pistin kenarlarına fazla yaklaşmamak gerekiyor, fakat düşünce de öyle hatırlı sayılır bir enerjiniz azalmıyor. Yani aslında bu bir taktik avantaj değil, ama rakibinizi aşağıya salayıp, 100 metre düşmesini izlemek keyifli olacaktır. Bazı arenalarda yerde bulunan silahları kullanabiliyorsunuz, ama oyun silah salatasına çevrilmemiştir. Her bölümde en fazla bir-iiki silah çıkıyor ve kullanması oldukça zahmetli; çevik olmazsanız dayak yemeyi de göze almalısınız.

Bir diğer yenilik de sıcak noktalar. Yeşil noktalara geldiğinizde size faydalı olan durumlarla karşılaşırsınız, sarı noktalar tehlike bölgeleri. Berbat kırmızı noktalara gelindiğinde rakip sizi bir ölüm tuzağına doğru ucurabiliyor. Dönen dev kazıklı sütnular, metal presi ve et öğütücü gibi cihazlara karşı özel bir sevginiz yoksa, nereye adım attığınıza dikkat etmeniz gerekecek.

Her karaktere ait iki ölüm vuruşu olacak ve geri dönen takım lideri Ed Boon'un söylediğine göre bu seferkiler şimdide kadar görülenlerin en sadistikleri. Örneğin Sub-Zero rakibinin kafasını çıkarttıktan sonra, sallanan omuriliği, donmuş rakibinin vücuduna vurarak kırmaç için kullanacak (bu Sub-Zero hakketten insanların kanını donduruyor :)). Bu kez kurbanı yöneten oyuncu da sadece infazını izlemekle yetinmeyecek. Geç kalırsanız rakibiniz de özel bir kombinasyonla harakiri yapabilecek, böylelikle hem şerefiyle ölmeye yolunu seçmiş olacak, hem de sizin büyük bir zevkten mahrum edecek. Bu oyundaki karizmasına hasta olduğum Sub-Zero kendisini dondurup düşüyor ve kırılıyor mesela.



STREET FIGHTER X MORTAL KOMBAT

Karakterlerin tek düğme basımı ile değiştirilebilecek dövüş stilleri olacak. Dallanma sistemi sayesinde kombinе hareketler yaparken stiller arasında da geçiş yapılabilecek. Bu arada oyunda kombinе vuruşlar yeniden önem kazanmış, ayrıca bunlara kontra çikmak veya en azından kurtulmak da mümkün kılınmış.

Arenalarda çevre elemanları kendiliğinden değişebiliyor. Örneğin aydınlichkeit, barışçıl, neşeli bir günde, böyle bikini, ananas kokteyl, martılar, hey-hey-ne-güzel psikolojisinde bir plajda dövüşürken, bir denbire kararlılık tarafa geçiyor, fırtına ve tehlike bölgeleriyle dolu bir atmosferde dövüşmeye başlıyorsunuz. Bir başka arena ise yüksek bir kayanın tepesi. Dövüş kızışıkça dev kayanın kenarları gürültüyle kırılıyor ve dövüşülecek alanınız giderek azalıyor. Etkileşim ise her zaman kinden daha fazla. Örneğin bir arenada tavandan sarkan cısetlere çarpabiliyorsunuz.

MK Deception'da ana oyunun yanısıra, en az ana oyun kadar keyifli yan oyunları da bulunacak. Bunlar Konquest, Chess Kombat, ve Puzzle Kombat. Konquest modu başlı

başına bir RPG可以说. Altı farklı boyutu içeren Mortal Kombat evreninde geçen maceranıza genç, toy ama hırslı bir dövüşçü olarak başlıyorsunuz. Hikayenizin aksı boyunca karakterlerle konuşuyor, hikayelerini paylaşıyor, onlara yardımcı oluyor ve üstatlarından dövüş teknikleri öğreniyorsunuz. Oyunda zaman

kavramı çok önemli. Gece gündüz çevrimi var ve karakteriniz giderek yaşılanıyor. Belirli olayların gerçekleştiği doğru zamanı ve mekanı kavrayıp, doğru zamanda doğru yerde olmayı başarabilirseniz, bazı problemleri ve bazen de o yere özel bir gizemi çözüyorsunuz. Oyunun ilk sahalarında basit maceralar var; örneğin geçilmesi gereken bir köprüyü koruyan adam size geçiş izni vermiyor. Başkalarıyla konuşuktan sonra bu Deli Dumrul'un aç olduğunu ve jambon sevdığını anlıyoruz. Ardından kasabı buluyor, bir şekilde jambonu alıp adama götürüyor ve karşıya geçebiliyoruz. Ed Boon'un söylediğine göre burada, eski Mortal Kombat serilerinin herhangi birisinde görünen bütün karakterlerin öyle veya böyle bir rolü olacakmış. Oyunu tamamla-



dığınızda ise oluşan ve sadece size özel olan karakterinizi oyunun diğer modlarına taşıyabileceksiniz, müthiş!

Chess Kombat bölümünde bildiğiniz satrancın biraž değişiğini oynayabileceksiniz. Standart taşlar yerine dövüşülerinizi kullandığınız oyunda, hamlenizi yaptıktan sonra rakip taşı alabilmeniz için dövüşerek onu yenmeniz de gerekiyor. Hem stratejik anlamda doğru hamleleri yapmalı, hem de parmaklarınızı çok iyi kullanmalısınız. Ön sırada duran adamlarınızın enerjisi yarı dolu olurken, arkada duran kıdemliler daha bi kallavi oluyor. Karşılaşıldığından saldıran tarafa enerji yardımcı yapılıyor. Rakibin taşı da sadece yeşil karenin üzerinde olması durumunda bu yardımdan faydalana biliyor. Zor olmasına rağmen savunan tarafın da mücadeleyi kazanması mümkün. Bazı karakterler gezinmek yerine uzaktan büyü sallayabiliyor, böylece öldürübiliyor, bir kafese hapsedebiliyor veya takım arkadaşını iyileştirebiliyor. Büyülerin bir sonraki kullanıma kadar şarj edilmesi gerekiyor.

Puzzle Kombat ise direk Capcom oyunlarından Super Puzzle Fighter 2'den araklamasıyon. Renkli taşlardan oluşan üçlü blokları bir dikdörtgenin içine düzgün biçimde yerleştirmeye çalışığınız oyunda ne kadar çok bloğu yok edebilirseniz, adanız rakibine o kadar fazla darbe vuruyor. Aynı zamanda rakibin dikdörtgenine de ard arda alakasız bloklar yolluyor ve kaçınılmaz sonunu hızlandırmış olugorsunuz. İki roundu da kazandığınız zaman ise küçük adamcığınız rakibe fatality yapıyor. Ayrıca barınız dolduğu zaman rakibinize süper hareket de yapabilecek, mesela rakibin bloklarının ve renklerinin yerlerini değiştirerek onu çıleden çıkarabileceksiniz.

Oyunun farklı kaplı özel sürümünde birçok ekstra bonus olacak. Bu bonuslar arasında birinci oyun, 40 dakikalık Mortal Kombat Hikayesi DVD'si ve her karakterin video tanıtımı olacak. Hem ana oyun, hem de tüm yan oyunlar online desteği sunuyor, artık alem buysa kral kim göreceğiz ve ben sizi orada bekliyor olacağım, niğahhhahhah... ☺

- MegaEmin™



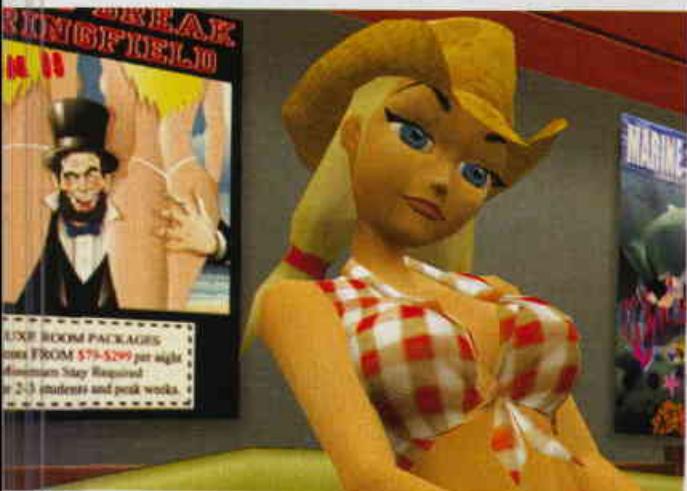


AMERİKA'LILARIN ÜNİVERSİTE ANLAYIŞI

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Bir sperme yüksek hızdan trafik cezası kesilir mi?

Lariiiii! Nedense Larry adını duyunca aklına hep kuzen Larry gelir. Hani bir zamanlar televizyonlarımıza katıla katla seyrettigimiz şu komedi dizisi. Son derece saf, ken-di halinde ve efendi biriydi o Larry. Safliği yüzünden başı derde girer, sevinince "mutluluk dansı" yapar, kızlara da gayet nazik davranırırdı. Yani bu yazının ham maddesi olan Larry gibi değildi. Hem de hiç!



Eski ve kurt oyuncuların hemen hatırlayacağı bir adventure olan Larry serisi, 1990'larda deli gibi tutulmuş ve arka arkaya devamı yapılmıştı. Özellikle karşı cinsle ilişkiler üzerine esprilerin ana fikri oluşturduğu oyun, klasik adventure oyunlarından farklı ve oldukça kazık bulmacaları ile oyuncuları deli etmiştir. Ama ne yaparsa yapısın Larry'nin bir türlü karşı cinsle ilgili emellerine ulaşmaya çalışırken başına gelen bin türlü komik olay, oyuncuları kendisine bağlıdı ve Larry serisi tam bir efsane oldu.

KUZEN LARRY

Yapımcıları yeni Larry'nin, yeni nesil oyuncuların bekletilerine göre baştan yapılmasına 2001 senesinde karar vermişler. Haklılar tabii, son beş yılda adventure

türü oldukça kan kaybetti. Bu durumda oyun tamamen gözden geçirilmesi gerekmış. Aslında örnek olarak vereceğim oyun tamamen farklı bir içeriğe sahip ama, oyunu Grand Theft Auto 3'de olduğu gibi oldukça özgür bir tarzı var Magna Cum Laude'nin. Oyundaki tüm karakterlerle etkileşime geçme şansımız olacak. Ana göreviniz olmayan tüm hanımlara dahi israrla sarkma imkanımız var.

Eski oyuncularındaki kahramanımız Larry Laffer yaşıça ve imaj olarak yeni oyuna uyuyacağı için Larry 8'de onun yeğeni Larry Lovage'yi yöneteceğiz. Yeni Larry bir üniversite öğrencisi ve doğal olarak oyun da bir yerleşkede geçiyor. Oyunun tamamı espriler üzerine kurulu olduğundan hersey Larry'nin boy ölçüsünü fark etmemizle başlıyor. Kahramanınızın boyu oyundaki herkesin, özellikle de kızların göğüs yüksekliğiyle aynı ölçüde. Ayrıca giyim tarzı da seksenlerden kalma. Aslına bakılırsa yeni Larry eskisinin güncellenmiş versiyonu ama ben-



Ne für: Adventure
Kim için: PC, PS2, XBOX
Kim yapmış: High Voltage Software
Kim getirmiş: Vivendi Universal
Ne zaman: Ekim 2004
Nerede: www.high-voltage.com

ce hala biraz daha "kiro" olmuş. Oyunun eğlenceli kısmı da burada başlıyor. Larry tüm yerleşkedeki kızlara asılıyor. Yani uzun lafın kısası, oyun daki asıl amacınız "kız götürmek" (hanım okuyucularımız bu lafa alınabilir ama, "amcasına bak, yegenini al" durumu söz konusu – blx). Bunu oldukça esprili bir biçimde yapıyorsunuz. Tabii ki başarıya ulaştıktan sonraki aşamalar için oyun içinde bir sansür uygulaması olacaktır. Fakat şu anda bu uygulamanın nasıl olacağı hakkında bir ipucu yok. Yer-

leşkedeki herkesle konuşabilmemize karşın aslında 15 farklı kız bizim ana hedefimizi oluşturuyor.

MİNİ OYUNLAR

Oyunun içerisinde bir çok mini oyun var. Karakterlerle ana iletişimimizi bu oyuncular aracılıyla sağlıyoruz. Konuşmalar gerçek zamanlı ilerliyor. Konuşma devam ederken siz de minik bir oyun oynuyorsunuz. Bu oyundaki başsarınıza göre Larry doğru veya yanlış şeyleri söyleyerek karşısındaki karakter ile konuşmaya çalışıyor. Konuşmalardaki minik oyun (sıkı durun) sağa doğru "Shoot'em Right" şeklinde kayan bir ekranla ilerlegen bir spermı kontrol etmekten ibaret. Sperm yolu üzerindeki gülümseyen ikonlara çarptıkça Larry doğru

cümleler kurarken, diğer nesnelere çarپınca değişik ama müthiş komik şekillerde saçılıyordu. Oyundaki tüm bu konuşmaların séslendirilmiş olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. High Voltage Games konuşmalar için tam 12.000 satır diyalog yazmış! Ve diyalogların hepsinin esprî içermesi şart koşulmuş. Daha sonra ise profesyonel sanatçılara tarafından seslendirme yapılmış.

Bir hanımla konuşurken minik bir spermı yönettiğimiz göz önüne alırsın oyunun çoktan M (Mature) kategorisine girdiğini tahmin edebilirsiniz. Konuşmanın amacını da anlayabilirsiniz. Zaten esprilerin çoğu Larry'nin kızlarla konuşurken aklından geçse bile, söylemeyecek kelimeleri ağzından kaçırmasına dayalı. Oyunun bir Üniversitede geçmesi sonucu esprilerin çoğunda bir Amerikan Pastası filmi havası var. Yani oyun esprî bakımından bizim kültürümüzden uzak olabilir.

ERKEKLERİN DEĞİŞMEYEN KADERİ

Minik kıromuz kız peşinde koşarken oldukça şirin görünüyor. Oyunun tümünde çizgi-filmvari grafikler kullanılmış. Tabii ki hanım karakterlerin "ilgi çekici" ölçüler de oldukça abartılmış. Bu hanımları tavlarken oynadığımız ufak oyuncular yalnızca sperm yürütmekle kalmıyor. Örneğin konuşarak spermimizi yontıp (Allah'ım neler yazıyorum ben?! Sperm yönetmek için ehliyet şart mı, yada boynuna yular bağlamak gerekir mi? Sinan benim esprilerimi kesmezse dergi kapatılır mı ya da poşetlenir mi?) hanımı ikna ettikten sonra bir de bardağ para atma oyunu oynuyoruz. Sarhoş olmayıp onu sarhoş etmek için oyundan başarılı bir şekilde çıkmalıyız (Larry bu kadar ümitsiz bir vaka). Kız bardağı iskaladıkça içiyor ve sonunda sarhoş oluyor. Tüm oyun böyle mini oyuncular ile ilerliyor.

Oyundaki her şey için bir esprî düşünülmüş. Bunnara posterler ve hatta trafik tabelaları bile dahil. Kızları etkileyip ya da bir şekilde numaralar çevirip yatağa atmaya çalışırken (artık yazının civisi çıktı!) erkekler arasında ise popüler olmaya çalışıyoruz. Bunun için ne tip oyuncular olduğunu bilmiyorum ama en uzun süre geğirmeye, en uzaktan pisuvarı tutturma ya da pisuvardaki sineği vurma gibi minik oyuncular olursa hiç şaşırmam (yok canım, bu oyun Türkiye'de geçmiyor ki! :) – blx).

ŞİRİN AMERİKAN KİROSU

Grafikleri güzel ve konusu da eğlenceli geldi değil mi? Çünkü Larry uzun zamandır beklenen bir klasığın devamı. Biraz Sims, biraz GTA, biraz adventure ve bolca ayıp şey. Tarz olarak bazlarınıza rahatsız etse de, uzun zamandır hasret kaldığımız o "yeni bir şeyler" hissi ile bezeli. Ne olursa olsun kalitesinin bellî bir çizginin üzerinde olacağı kesin. Akı fikri kızlarda olan, giyinmeyi bilmen, bol bol pot kiran bir kiro olarak Larry Lovage oldukça şirin gözüküyor. Larry yerine Hamdi Aslakaçılmaz adlı bir Türk tipini yonetsek oyunun yapımcılarını anında ahlak düşmanı ilan ederlerdi valla. Ama oyun Amerikan yapımı olunca iş yapıyor işte. Hem de komik oluyor.

Manga Cum Laude için beklerken eski oyunculara bir göz atın derim, geçtiğimiz aylarda Larry 2'nin revize edilmiş halini LEVELCD'de vermiştık. Tabii Larry'i beklerken yazdan arta kalan güzel havaları Larry için "antrenman yaparak" da değerlendirebilirsiniz ama bolca tokat (veya odun) yemege hazır olun. ☺

– Burak Akmenek



Ilk Ghost Recon'da sunulan şey, bize aslında çok uzak olan savaşın, en gerçekçi haliydi. Bunun sonucunda her iki taraf da istedığını aldı. Biz gerçekçi, heyecanlı ve tedişin edici bir oyun oynadık, Ubi Soft ile Red Storm da 5 milyon kopya satılan Ghost Recon oyuncularından fazlasıyla kâr etti. Peki biz ne yaptık? Balık olduğum için sayısını unuttuğum eklenileri aşip yeni Ghost Recon oyununu bekledik. Ve şimdi Red Storm bizi beklediğiımız yerden almaya hazırlanıyor.

KONSOL RECON

Artık ciddi oyunlarda konsolların da en az PC kadar hatırlanıyor. Hatta bazı firmalar artık oyunlarını PC'yi ikinci plana atarak hazırlıyorlar. Deus Ex'te bunun dezavantajlarını yaşıyor. Ciddi ve PC tarzı oyunlarda konsolların hala büyük

eksiklikleri olduğu bir gerçek. Yeni Ghost Recon'un da konsol tabanlı hazırlandığını, dolayısıyla oyunun "konsolların yanında" PC'ye de çıkacağını belirtelim. Yapımcı Robbie Edwards bunun nedenini şun şekilde açıklıyor: "Oyunu birçok açıdan televizyon için optimize ettik." Yani oyun PS2'de ve diğer konsollarda oynamak için daha uygun olacak.

Ghost Recon 2'da gerçek bir konu ele alınmıyor. Yakın bir gelecekte Uzakdoğu'da geçen oyunda Kuzey Kore ve Çin arasındaki savaşın ortasında bulacağınız kendimizi. Biraz daha derine inmek gereklirse: Kuzey Kore büyük miktarda askeri güç toplar. Bunun üzerine yeni Çin rejimi Kuzey Kore'ye silah satışını durdurur ve Kuzey Kore, Rusya'yla görüşmelere başlar. Ülkedeki bir diğer sorunsa yiyecek kıtlığıdır. Ve hilekâr bir general ordunun kontrolünü eline alır. General ülkesindeki kıtlığın sorumlusu olarak Çin'i gösterir, ardından Ruslarla birlikte Çin'e saldırir.

Ghost Recon serisi ni oynayanlar oyunun ne kadar ağır

ilerlediğini hatırlayacaklardır. Aslında bu, birçok oyuncu için bir sorun değil, ancak yapımcılar yeni Ghost Recon'da daha fazla aksiyon olmasına karar vermişler. Hattırlarsanız ilk oyunda devamlı gizlenip saldırı planları yapıyordunuz. Yeni oyun daysa bu ağır oynanış arka planda kalaçak, ama taktik-aksiyon da tamamen silinmeyecek. Tasarımcılardan Christian Allen da oyunun kesinlikle 'koş-ates et-koş' mantığında olmayacağı belirtiyor.

Oynanışı değiştiren birkaç unsur da var elbette. Koşma, eğilme ve gerek yatma gibi hareketlerin yanında çıkıştırıra tutunup tırmanabilme gibi yeni hareketler olacak. Bunun yanında, düşmanlarınız size ne kadar yakın olduğunu anlayabilmeniz ve oyunun heyecanını artırmak için bir kalp atış derecesi olacak. Düşmanlarınız size yaklaştığında kalbiniz daha hızlı atacak. Yeni ara birim istedığınız yeri işaretlemenize ve adamlarınızı o noktaya hızlı bir şekilde yollamanızı olanak tanıyacak (Freedom Fighters'da olduğu gibi). İşaretlediğiniz yere göre, adamlarınız kapıları kırabilecek, engelleri havaya uçurabilecek ya da düşmanlara saldırabilecekler. Ayrıca adamlarınızı iyileştirmek için yanınızda bir ilk yardım paketi de taşılabileceksiniz.

Yakın gelecekte uzak savaş...

Ünvan Tarihi: Kasım 2004
Tür: Taktik/Aksiyon
Yapım: Red Storm Entertainment
Düzenleme: Ubisoft
Web: www.ghostrecon2.com

Tom Clancy's

HOST RECON 2



Ghost Recon 2'de takım sayısı sınırlanmış. Artık beş-altı adamdan oluşan iki takım yerine dört adamdan oluşan tek bir takımı kontrol ederek savaşacaksınız. Amaçsa sadece plan yapıp olanları izlemek ve tembellik etmek yerine çatışmaya katılıminizi sağlamak. Buna rağmen yeni taktikler de uygulayabileceksiniz. Adamlarınıza bir düşmanı izlemeleri veya düşmanların etrafında bir daire oluşturmaları için komut verebileceksiniz.

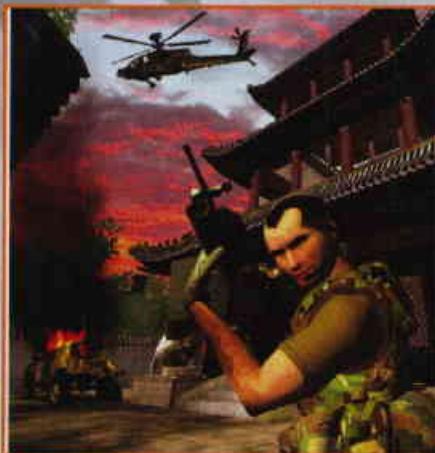
İlk Ghost Recon'da iyi gizlenmiş düşmanlarınızı vurmanızı zorlaştıran, hatta onlara çok kolay av olduğunuz devasa haritalar vardı. Ghost Recon 2'de de bu haritalardan fazlasıyla var, ancak bu defa haritalar sizin de gizlenebilmenizi sağlayacak şekilde tasarılanıyor. Uzun otlar ve ağaçlar gizlenmeniz için size yardımcı olacak.

Ghost Recon 2'de tek kişilik oyuna eskinden daha fazla ağırlık veriliyor. Ufak bir operasyon takımını kontrol etseniz bile, takım arkadaşınızı birbirlerinden ayıran tek şey donanımları olmayacağı. Yeni oyundaki her askerin kişisel özellikleri, farklı durumlarda duyulan farklı sesleri olacak. Ayrıca size destek sağlayacak olan SAS komandolarıyla da birlikte savaşabileceksiniz.

DAHA FAZLASI

Ghost Recon'daki klasik FPS kamerası da değiştiriliyor. Yerine ne tam FPS, ne de tam third-person bir kamera açısı geliyor. "0-müz Üstü" olarak da tanımlayabileceğimiz yeni kamera açısı sayesinde oyunun içinde daha fazla girecek, düşmanlarınızın el hareketleri ve surat ifadelerine kadar her şeyi net bir şekilde görebileceksiniz. Yapımcılar yeni sistemin Ghost Recon'un yapısına daha uygun olduğunu söylüyorlar.

Geriye teknik yenilikler kaldı. Yeni omuz



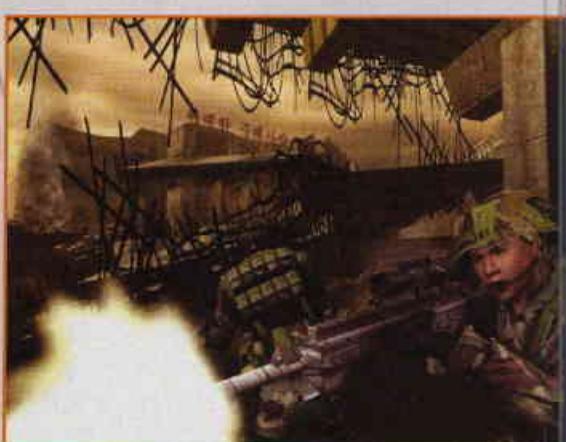
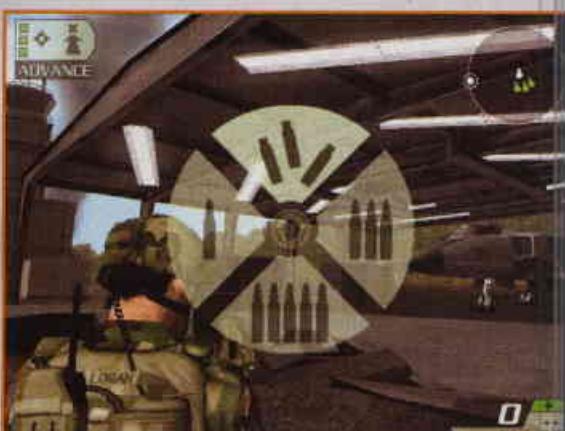
üstü kamerasıyla birlikte ses sistemi de yenileniyor. 5.1 ses sistemle kursunların seslerini ve nereden geldiğini daha kolay ayırdedebileceksiniz. Patlama sesleri de daha geniş bir alana yayılacak ve sizin çevreyecek. Bunlar oyunun atmosferini artıran şeyler kuşkusuz. Grafikleri de hesaba katalım: Red Storm serinin diğer oyunlarındaki oynanışı zorlaştıran bazı haritaları eliyor, yerine komut vermenizi kolaylaştırıp -yeni komut verme sistemine de daha uygun olan- net haritalar ekliyor.

Havok 2 fizik motoru da oyuna katılıyor. Bunun dışında yeni parçalanma efektleri ve daha fazla poligondan oluşan detaylı karakterler olacak. Askerler için de bez bebek fizik sistemi kullanılacak. Askerlerin sadece vuruldukları zamanki ilk hareketleri animasyon olacak, daha sonra fizik sistemi devreye girecek ve düştükleri yere göre vücutları farklı şekiller alacak.

KIRMIZI FIRTINA KASIM'DA

Oyunun çıkış tarihi kesin olarak belirlenmemiş olsa da bu yılın sonlarında, büyük ihtimalle Kasım ayında piyasaya çıkışını bekliyoruz. Umarız yeni oyun da en az ilki kadar iyi olur.

Fırat Akyıldız





Tycoon oyunlarının şahı geri dönüyor

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Ne tür: Tycoon
Kim için: PC, PS2
Kim yapmış: Frontier Development
Kim getirmiş: Atari
Ne zaman: 2004 sonları
Nerede: www.frontier.co.uk

Önceki oyunlarda bir sürü kurma bebeğin sizi ziyaret ettiği hissine kapılabiliriyordunuz. Ya şimdi?

Rollercoaster serisi 5 senedir Tycoon dünyasında israrla ismini korumıştır. Lunapark yapmanın verdiği hız, diğer işletme stratejilerinden hep bir adım önde olmuştur. Yaklaşık bir yüzyıldır eğlence deyince ilk akla gelen yerlerden biri olmasından midir, yoksa insanları eğlendirdip mutlu etme isteğinin içgüdüsel bir ihtiyaç olmasından mıdır bilinmez ama lunapark konulu stratejiler hep ayaklarını yere sağlam basmış, büyük yangınlar yaratma bile korateşi de olmamıştır. (di mi ya?)

Ve şimdi küçük insancıklarınızı tekrardan parka çağırmanın vakti geliyor dostlar, hazırlın...

Bir serinin satışı 7 milyonu bulunca kaçınılmaz olarak aileye yeni bir üye gelmesi farz olur sevgili Level halkı. Ama RCT serisinin başı, yapıcısı ve yaratıcısı Chris

Sawyer bu sefer başrolü oynamak istemez. Frontier Development oyunun yapımlığını üstlenirken Chris de onlara danışmanlık yapmayı kabul eder. Chris ile Frontier Development'in ilk ilişkilerinin bu olmadığı ve Berker'in her iki "asla unutamam" cümlesiinden birinde isimleri mutlaka geçen Elite ve Frontier oyunlarını beraber yaptıkları da düşününce, birbirlerine yabancılık çekmeyecekleri kesin.

LUNAPARKIN VAHŞİ CAZİBESİ

Dostlar, oyunumuz bu sefer büyük değişimlerle geliyor. RCT 2 ilk oyunun hafif süslenmiş, çeki-düzen ve rıltıltı ama yenilik getirememiş bir haliydi. Şimdi ise duruma damar-dan müdahale edilmiş, ihtiyaç duyulanlar itinayla sağlanmış. En önemli yenilik grafik motorunun ve

arabiriminin 3D'ye dönüşmüş olması. Poligon poligon her ayrıntı gerçek ve epey kuvvetli bir 3D motorunda geliyor. Dinamik ışıklandırma, gece-gündüz dönüşümü, bin türlü zoom ve kamera açısı yeni grafik sisteminin özellikleri. Oyunun diğer öğeleri de bu güzelliklerden nasibi almış, görsel ayrıntılar bir hayli artmış. Mesela oyundaki her binanın artık bir satış elemanı var ve sizi ziyaret eden insanların her biri de farklı kişiliklere sahip. Özellikle bu son yazdığım bir hayli önemli, çünkü önceki oyunlarda bir sürü kurma bebeğin sizi ziyaret ettiği hissinyatına kapılabiliriyordunuz. Şimdi ise farklı yaş gruplarından farklı tatlıda bilumum insanlık, farklı farklı ihtiyaçlarla parkınıza akacak. Mesela çocukların daha çok atlı karıncalarla binerken büyükler daha korkutucu ve hızlı makinelerle ilgilenecek. Her kesime uygun makine ve oyuncaklar mı yapacaksınız, yoksa sadece gençlere yönelik oyuncaklar kurup sadece onlar için reklam mı yapacaksınız? Seçim sizin. Yaş, boy, saç stili/rengi, ten rengi ve kıyafetine kadar her ayrıntı son derece özel olacak. Öyle ki, aynı anda binden fazla birbirinden farklı insanın parkınızı dolaştığını görebileceksiniz. Aileler olacağı gibi, grup halinde gelen arkadaşlar ve turistler de olacak. Grup psikoloji-



sine bile dikkat etmeniz gerekecek, küçük bir grubun aynı anda kullanabileceği oyunçakların olması onların mutluluğu açısından bir hayli önem teşkil edecek. Aileler genelde gündüzleri ziyaret edecekler parkınızı, diğer gruplar ise gençleri arşınlayacak oyuncak dünyانızı. Parkınızın atraksiyonları için seçtiğiniz müzikerler bile insanların ruh halini etkileyebilecek ve koyacağınız müziğin hayranlarını parkınıza çekmeye neden olacak. Üte yandan bu gibi oyunlarda olan bazı genel stratejilere de dikkat etmelisiniz. Mesela burgerlerinize acı katarsanız ya da tuz oranı yüksek yiyecekler satarsanız yakınlara bir gerek bir limonataçı da açmanız gereklir (klasik takтик). Kısacası kitleleri memnun etmek ezelden beri hiç değişmediği üzere epey zor olacak.

LUNAPARKIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Oyunun baş sorumlusu David Braben'in dediklerine göre oyunun görsellik ve teknoloji içeren tarafları epey tatmin edici. David ve arkadaşları hiç bir fedakarlıktan kaçınmamışlar. Gerçek zamanlı gölgelerin, su yansımalarının, bir kaç bin adamın her birine farklı yüz şekilleri çizmenin ve de kendi yaptığınız oyuncaklara binmenin bedeli ise 733 Mhz bir işlemci ve T&L özelliği olan 32 MB'lık bir ekran kartı olacak.

Şu ana kadar aldığımız haberler oyuna gerçekten büyük bir özen verildiğini gösteriyor. Daha önceki oyunların fanlarından aldığıları tavsiyelere dikkat edip bir çok ayrıntı düşünülmüş. Mesela istek üzerine oyuna Sandbox modu koymuşlar. Yani hiç bir zaman ve görev kısıtlaması olmadan

oyunu zevkine oynayıp istediğiniz şekilde parkınızı dizayn edebilirsiniz (18 ayrı görevi üçer farklı zorluk seviyesinde oynamak da diğer seçenekleriniz olacak). Ya da artık parkınızda çalışan görevlileri eğitip işlerinde daha başarılı hale getirebilirsiniz.

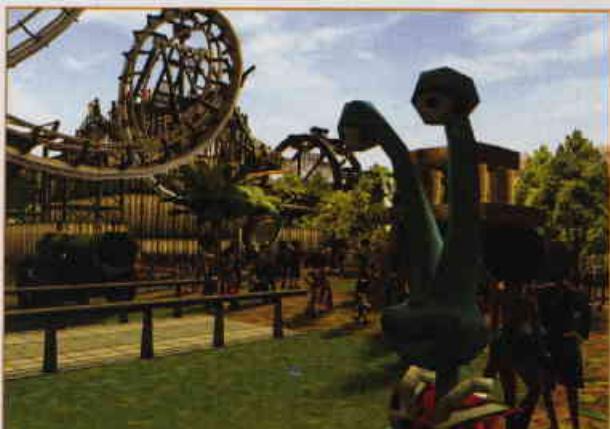
Diger önemli bir nokta da, Coaster'lara verilen önem. John Wardley ismini duymuş muydunuz? Kendisi en ünlü Coaster tasarımcılarından biri. Hem İngiltere'deki bazı parkları oyuna adapte etmede hem de yepyeni Coaster'ların dizayn edilmesinde birinci dereceden yardımcı ve desteği olmuş. Renk ve çeşitlilik katması açısından yaptığınız her Coaster'ı 5 ayrı 'kılıkta' sunabilirsiniz: Standart, Spookey, Western, Space ve Adventure. Ve bu görünüş modu sadece treninizi değil, görevlilerin üniformalarını bile kapsayacak.

ÇEKİRDEK ÇİTLATMACA

Anlayacağınız dostlar, Rollercoaster Tycoon 3 ciddi ciddi son yılın en iyi Tycoon'u olmaya aday. Hem Tycoon dünyasının en eski ve eğlenceli konularından birine sahip olması, hem de bunu böylesine ayrıntılı ve görsel bir şov haline getirmesi tartışmasız gözleri bir hayli üzerine çekecektir.

Beklemeye değerler listesinde epey üst sıralarda kalacak sonbaharın bu ilk günlerinde. ☺

Gökhan & Batu



E V R E N L E R

Warhammer 40.000 Evreni

Geleceğe
baktım ve
orada sadece
sonsuz
bir savaş
gördüm...

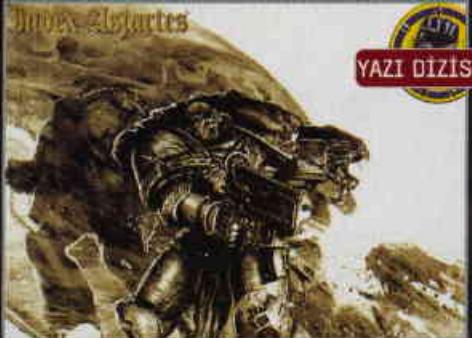
Bilgisayar oyunları dışarıdan biraz grafik, biraz ses ve bir öyküden ibaretmış gibi görünür ilk bakışta. Oysa çoğu zaman durum bundan çok farklıdır. Oynadığınız en kötü oyun bile aslında bir grup insanın kafasında şekillenmiş, olgunlaşmış fikirlerden yola çıkılarak yapılmıştır. Ve bazen bu fikirler öyle çok insanın hayalgücü ve çalışmasının ürünüdürler ki, geçen yıllar boyunca büyümüş, dev bir galaksiyi en ince detaylarına kadar tanımlayacak denli genişlemişlerdir.

Bu türden "dünyaların" çıkış noktası bazen kendi zamanında çok ta tutmuş bir kitap, bir film ya da kısıtlı bir kitlenin ilgisini çekmiş bir masaüstü strateji oyunu olabilir. İşte biz de bu dünyaları konu alan bir seri hazırlamaya karar verdik elimizden geldiğince. Amacımız az çok bu türden oyun dünyalarını okurlarımıza tanıtmak, bilgi sahibi etmek. Böylece bir daha ki sefere o dünyada geçen bir oyunu oynadığınızda, ortamın atmosferine daha iyi uyum sağlayabilir, dönen dolaplan kavramakta avantajlı konuma geçebilirsiniz. Tabii ki bunu yaparken ağırlıklı olarak ucundan kıyasından PC'ye bulmış, oyunu yapılmış olan dünyalara öncelik vereceğiz. Ve eğer aranızda bu dünyalardan herhangi birinin "has-taları" varsa, ki kesinlikle vardır, onlar da şimdiden bizleri mazur görüşüler. Tahmin ederler ki birkaç sayfaya tüm bir evreni sığdırmak imkansızdır ve zaten bizim amacımız da konu hakkında hiç bilgisi olmayan okurlarımızı ucundan kıyasından "dünyalara" bu-

laştırmaktır. Eğer meraklarını cezbeden bir dünya olursa zaten bağlaşanız durmaz, daha fazlasını öğrenirler.

Masaüstündeki Generaller

Dünyalar dizimizin ilk bölümünde Warhammer 40.000 evrenini ele alacağız. Önce size bu evrenin çıkış noktası hakkında biraz bilgi verelim. WH 40K insanlığının uzak gelecekte galaksi-deki yerini ve savaşlarını konu alan, hayatı karanlık bir yerdir. Bu evrenin temelini, masa üzerinde kurulan ve askeriye "kum havuzu" tabir edilen oyun alanlarında minyatürler ve özel kurallarla oynanan strateji karşılaşmaları oluşturur. Sıra tabanlı olarak düzenlenen bu karşılaşmalarda bazen gerçekten çok büyük çaplı ordular karşı karşıya gelir. Ancak oyunun kuralları o kadar bol ve çeşitlidir ki, 5 ya da 6 turluk bir savaşın tamamlanması bazen saatler sürebilir. Savaş alanındaki çevre koşullarından tutun da, birliğinin moraline, konumlarına, irksal özelliklerine ve silah donanımlarına kadar



binlerce detay çarpışmalarda etkilidir. Bu da komutanlara üstesinden gelmeleri gereken ciddi taktik sorunlar yaratır, çarpışmaları inanılmaz lezzetli kılarlar.

Warhammer 40K savaşlarında özel hazırlanmış ve boyanmış minyatür modellerden oluşan ordular kullanılır. Bu ordular oluşturan birimleri tek tek almak, özel renk şemalarında boyamak, çeşitli donanım parçalarıyla hazırlanan savaş şartlarına uygun hale getirmek başlı başına bir hobidir. Ordularınız sadece piyadeler değil, türlü zırhlı araçlar, indirme gemileri, hava araçlarından oluşabiliyor. Bununda ötesinde, bazı oyuncular işi kara savaşlarının ötesine götürüp, dev uzay gemisi filolarının uzayın derinliklerindeki çarpışmalarını konu almasına kadar götürebiliyorlar. Tabii WH 40K dünyası sadece stratejiden ibaret değil, sonuçta ortada onbinlerce gezegen ve bir sürü ırk var, yanı hayal gücünüzün sınırlarını zorlayacak RPG oyunları oynayabilmek de çok mümkün.

Warhammer 40.000 oyunlarının resmi kaynağı Games-Workshop firmasıdır. Bu firma dünyanın pek çok ülkesinde de faaliyet göstermekte, oyunculara ihtiyaçları olan kural kitapları, romanlar, minyatürler, pratik bilgiler ve daha pek çok malzemeyi sağlamaktadır. Warhammer 40.000 dünyasındaki ırkları, or-

duları, savaşları ve bunları ile ilgili olan tüm kuralları CODEX adı verilen ciltlerde bulmak mümkündür. Games-Workshop bu aralar çeşitli ırklar için en son kuralları içeren 4th Edition Codex'leri piyasaya çıkarmaktadır. Ayrıca oyun evreninde gelişen olayları konu alan büyük çaplı savaşlar ve felaketlerle ilgili dev senaryolar da belli aralıklarla yayınlanmaktadır. Bunlar çeşitli savaşlar ve maceralar düzenlemek isteyen oyuncular için bir oyun alanı oluştururlar.

Tabii WH 40K oyuncuları oynamak için ille de en yeni CODEX'leri, en detaylı minyatür orduları, en ağır cütlü senaryo modüllerini almanız şart değildir. Arkadaş arasında birkaç oyun çevirmek, bu dünyaya ucundan kiyisinden bulaşmak isteyenler daha eski kuralları ve kartondan kesip hazırladıkları orduları kullanarak ta gayet zevkli karşılaşmalar düzenleyebilirler. Sonuçta her oyun dünyasında olduğu gibi Warhammer 40.000 sadece oynayanların hayal gücü ile sınırlanabilecek bir eyrendir.

SONSUZ SAVAŞ

BURASI VE ÖTESİ – WARP

Çoğu bilim-kurgu hikayesinde olaylar bilinen uzayda ve onun içine dağılmış olan yıldız sistemlerinde cereyan eder. Yıldız sistemleri, ge-



zengerler, uzay istasyonları, gemiler, bunlar tüm karakterlerin dolaştığı, tüm olayların geliştiği yerlerdir. Zaman zaman işin içine alternatif boyutlar da girebilir, ama bunlar nadiren bir devamlılık gösterirler. "Warp" çoğunlukla karşımıza içinde işiktan hızlı seyahat edilen bir alt ya da üst uzay boyutu olarak çıkar, bunun dışında da pek bir işlevi olmaz. Kaptan emir verir, gemi ışık hızını geçip "Warp" içinde seyahat eder, gideceği yere varır. Warp, böylece hikayedeki rolünü oynamış olur.

Ancak Warhammer 40.000 evreninde işler çok farklıdır. Bilinen galaksi bir boyuttur ve çeşitli medeniyetlere ev sahipliği yapar. Ancak buna karşılık Warp sadece içinden geçip gidilen basit bir boyut değil, bilinen galaksinin bir yansımasıdır. Warp'in içinde normal evrende olan her şeyin bir aksı bulunur. Bunun da ötesinde, iyi ya da kötü yaşayan her canlıının ruhsal bir yansımmasına ev sahipliği eder Warp. Bu iki boyut birbirinden ayrı gibi görünse de, aslında koparılması imkansız biçimde bağlıdır.

Warp zamanın başlangıcında sakin ve dingin bir enerji denizi halindeydi. Ne var ki yaşayan canlılar gelişince, coğaldıkça Warp içindeki yansımaları da arttı. Daha da kötüsü canlıların artan kötüyüklere teslim olmaları, savasları, birbirlerine olmadık eziyetler etmeleri yüzünden yayılan negatif enerjiler Warp içinde gittikçe büyüğen dalgalanmalara sebep olmaya başlar. Milyonlarca yıl biriken bu negatif enerjiler yüzünden her gün daha da dengesizleşen Warp boyutu, en sonunda cığrından çıkar ve Chaos oluşur. Chaos herşeyin mümkün olduğu yer ve zamandır, yerin ve zamanın olmadığı boyuttur. Negatif enerjiyle beslenir, Warp'ı daha da dengesizleştirir, bir anlamda cehennemin ta kendisidir. Ve dönem dönem zirveye ulaşan negatif enerji birikmeleri büyük patlamalarla Chaos Lordları'na hedef verir. Bunlar canlı, bilinçli, inanılmaz güçlü ve doymak bilmez aklıklara sahip varlıklar, her biri kendi içinde bir "tanrı" olarak Chaos içinde hüküm sürer. Dogumlari arasında büyük zaman farkı vardır, ancak en sonuncusunun doğumu ögle şiddetli olmuştur ki, Warp ve bilinen evren arasındaki sınırlar bir noktada çökmüş, Eye of Terror açılmıştır.

EYE OF TERROR

Eye of Terror galaksi haritasında inanılmaz bir yer kaplayan, merkezinde Chaos içine açılan bir geçit bulunan lanetli bir bölgedir. Çoğu ugarlıkların kanunlarında bu bölgeye yaklaşması bile yasaktır, hoş yasak olmasa da burası gitmek isteyeceğiniz bir yer değildir. Bu bölgeye yaklaşıkça Chaos etkisini gerçek uzay-zamanda daha fazla göstermeyecektir, bilinen gerçeklik etkisini yitirerek yerini dozu gittikçe

artan bir kabusa bırakmaktadır. Bölgenin merkezinde geçit kapısı vardır. Bu dev kara delikten dışarı Chaos enerjileri ve yaratıkları taşıyan zaman zaman Chaos tanrılarına tapanların orduları ölümlüler üzerine lanetli seferlerini düzenlemek için sürülerle dışarı akarlar:

Ancak Chaos'un gazabına uğramak için ilerde Eye of Terror civarında dolşamanız gerekmek. Uzayın engin boşluğunu hızla aşabilmek için tüm irklärin Warp içinden seyahat etmekten başka çareleri yoktur. Warp ise Chaos'un etkileri nedeniyle içi akla gelmedik tehlikele dolu firtinalı bir deniz haline gelmiştir. Bu denizde yolunu bulabilmek son derece güçtür. Buna yardımcı olması için her gemiye Warp'in hareketlerini sezebilecek, engellerin etrafından bir rota çizebilecek yetenekte "Psyker", yani telepatik güçlere sahip kılavuzlar verilir. Telepatlar WH 40K evreninde en temel roller oynarlar, çünkü Warp ya da normal uzay-zaman olsun, tüm boyutlarda psyonik enerjiler başrolü oynar. Ancak telepatların kılavuzluğu bile zaman zaman yeterli gelmez ve bazen uzay gemileri gidecekleri yere asla varamazlar. Bu gemiler Warp içinde mürettebatları ölmüş yada lanetlenmiş bir halde binlerce yıl sürüklüyor, sonra da hiç olmadık yerlerde normal uzaya geri düşebilirler. Space Hulk olarak bilinen bu enkazlar WH 40K hikayelerinde hayli önemli roller oynamışlardır.

Normal uzay-zaman boyutu ise pek çok ugarlığa ve türre ev sahipliği eder. Bu türlerden bazılarının geçmişsi milyonlarca yıl geriye dayanır ve sizin de tahmin edebileceğiniz gibi galaksi en azından son bir milyar yıldır çok nadiren sessizlik ve barış görmüştür. Ancak galaksinin geçmişsi her ne kadar önemli olsa da, özellikle "bugün" itibarıyle güçlü olan irklär

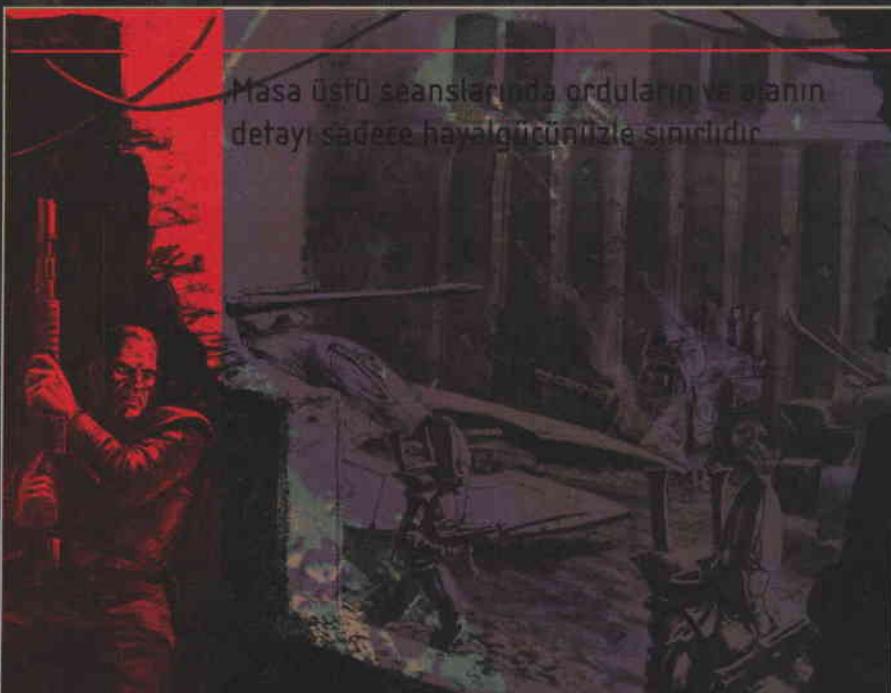
acısından en büyük öneme sahip olan dönem standart dünya zamaniyla son 40,000 yıllık süredir denebilir. "Günümüz" ise Terra tarihyle milattan sonra 40,000 yıllar civarındır.

TANRILAR VE KULLAR

Warhammer 40.000 evreninde pek çok diğer fantezi dünyasında olduğu gibi "tanrılar" vardır. Ne var ki bu evrendeki tanrılar haklarında hiçbir şey bilinmeyen, tamamen gizemli ve genilmesi imkansız varlıklar olarak karşımıza çıkmazlar. Bunlar güçlü varlıklar, ama yenilemez degildirler. Bazıları onlara tapar, bazıları onlardan nefret eder, ancak hükümleri nadiren sualsız kabul edilir. Çok güçlü olabilirler, ama kendileri de bir şekilde doğmuşlardır, yanı bir başlangıcı ve onların ortaya çıkmanın birer sebebi vardır. Ayrıca çoğu fantezi dünyasında karşımıza çıkan "tanrıların" aksine, buradakiler çoğunlukla pek bir şey yaratmazlar. Aksine genellikle amaçları söyle ya da böyle evrenin dokusundan beslenerek daha da güçlenmek, bazen de can sıkıntısını gidermektedir. Sizin anlayacağınız çoğu "kofti tanrı"lardır, ancak genellikle onlardan bir beklenisi olan ya da onlardan ölümüne tırsan irklär tarafından kendilerine tapılır. Tabii bunların yanında "tanrı" denemeyecek türden, sıradan ölümlülerden çok daha üstün ancak yine de belli sınırlar olan canlılar da vardır. Kimi zaman tapilan, kimi zaman korkulan varlıklar olarak ortaya çıkarlar.

C'TAN STAR GODS

C'Tan adı galaksideki en gizemli ve en korkulan "tanrılar" aittir. C'Tan yıldız tanrıları aslında bilinmeyen uzak çağlarda yıldızların arasında karanlık boşlukta doğmuş ve gelişmiş





Index Astartes

Blood Ravens savaş alanlarındaki en kana susamış Marine bölüklerinden biridir. Dawn Of War'da başrolü onlar oynayacak...

canlılardır. Enerji formunda bulunur ve enerjiyle bestenirler, üstelik ne tür enerji olduğunu da pek umursamazlar. Ama canlıların bedenindeki yaşam enerjisine özel bir istah duydukları bilinmektedir.

Haklarında çok fazla bir şey bilinmeyen bu varlıklar yaklaşık 50 milyon yıl kadar önce can sıkıntısını gidermek ve enerjiye olan açıklarını doğurmak için çökardıkları galaktik savaşla neredeyse galaksideki tüm yaşamın kırmasına sebep olmuşlardır. Geriye sadece dört CTan kaldığı, bunların da neredeyse tüm yaşamın yok olmasının ardından bir gün yeniden uyamak üzere uykuya yattıkları söylenilir. Bir hareketle yıldızları toza dönüştürecek güçleri vardır, ancak esas keyif alıdıkları şey yaşayanlara kendilerine köle etmek ve ölümüne çarpışmaktadır, bu yüzden açık savastan ziyade entrikayı tercih ederler. WH 40.000 evreninde en azından iki CTan uyamış ve tekrar hareketle geçmiş durumdadır. Yenilmez, degillerdir, ancak onları yenebilecek gücte pek fazla kimse de yoktur.

CHAOS LORDLARI

Galaksideki negatif enerjinin Warp üzerinde yarattığı dalgalanmanın zirveye çıktığı çağlarda, Chaos içindeki güç pattlamaları Chaos Lordları'nın doğmasına sebep olmuştur. Bu lar vücut ve benlik bulmuş kara enerji üngünlürlər, yani saf kötülük. Chaos onlarınovidir ve her birinin bir hukum bölgesi olduğu gibi, normal uzau-yaman içinde de müritleriyle on-

ların aracı ile yürüttükleri planları vardır. Eye Of Terror açıldıktan sonra kendileri geçmeler bile hizmetkarlarını sık sık normal uzaya salar olmuşlardır.

Ancak yaşayanları etkilemek için başka yöntemleri de vardır, cünku onlar bilinenler içinde belki de en güçleridir. Yaşayan her canlı Warp içinde bir gölege sahiptir. Bu gölege canlıyla bağlantılıdır ve canının telepatik gücünün yoğun olduğu oranda da belirginleşir. Chaos Lordları özellikle en belirgin gölelerin sahiplerini secer ve kafalarının karışık olduğu zamanlarda duşan boşluktan faydalanan onları etkili altına alırlar. Bu tür Chaos etkisi altındaki varlıklar kültür kurmaktan tutundu yasaklı kara sanatları kullanarak Warp yaratıklarının normal evrene geçmesi için yardımçı olmaya dek her türden iste kullanılır.

Dört büyük Chaos Lord'u vardır ve bunları her biri farklı zamanlarda doğmuştur. Her birinin gücü, ilgi alanları ve çalışma yöntemleri diğerlerinden farklıdır, tabii onlara tanrıları da büyük değişiklik gösterir. Ancak Chaos saflarında her türden mutant, dinsiz, saşkın, iblis ve daha nice kötü varlığı bulmak mümkündür. Bunlar kendi aralarında da savaşırlar, ne de olsa Chaos'un gücü kaotik olmasında yatar. Ancak iş yasayan evreni fethen gelince güç birliği eder ve önlere çikan herseyi yutmak için vahşice çarpışırlar. Galaksiyi ve orada uasauan tüm ırkları tehdit eden en bü-

yük güçlerden biridir Chaos Lordları ve onların usakları.

YAŞAYAN GALAKSİ

Galaksi pek çok genç ve yaşlı ırka ev sahipliği yapmaktadır. Bunlardan bazıları daha çok gençtir ve halen kendi gezegenleri üzerinde kabilecilik oynamaktan kafalarını kaldırıp ta yıldızların arasında sürekli savaşan görmeye fırsatları olmamıştır. Bazı ırklar ise öyle yaşırlar ki, milyonlarca yıl önce sahip oldukları orijinal formları zaman içinde değişim, bambaşka canlılar haline gelmişlerdir. Sayısız yıldız sistemi üzerine yayılmış imparatorluklardan tutun da, henüz galaksiye yeni girmiş bilinmeyen varlıklara dek her türden canlı galakside at koşturmaktadır.

Ancak tüm galakside değişmeyen tek bir gerçek vardır, savaş. Her an sayılık gezegende ve yıldızlar arasındaki karanlık boşlukta hiç durmadan sürekli sayısız çarpışma yaşanmaktadır, milyonlar bir anda ölmekte, bazen yeşil ve sulak gezegenlerden geniye sadece yanmış bir kaya yığını kalmaktadır. Bu savaşın merkezinde Chaos Lordları ve onların amaçlarına hizmet eden varlıklardan başkanları da vardır. İşte en önemlileri:

IMPERIUM OF MAN

İnsan İmparatorluğu binlerce gezegene yayılmış, galaksinin en büyük güçlerinden biridir. İmparatorluk koruması altındaki binlerce gezegende yüzlerce milyar insan yaşamaktadır, ve bunlar her an dışandan veya içiden gelmesi muhtemel tehditi karşı tetikte bulunmaktadır. Pek çok gezegende yaşam nispeten normal sürmektedir, sıradan vatandaşlar tiaret, üretim, eğitim gibi günlük işlerle uğraşarak yaşayip gitmektedirler. Ancak öyle gezegenler de vardır ki, bunlar günün her am alarm durumundadırlar. Kadın, çocuk herkes savaşa hazır bekler ve hatta giyim kuşam modaşı kamuflaj renkler üzerine kuruludur.

Ama gelin İmparatorluk tarihine kısaca bir göz atalım ki bazı gerçekleri hatırlamamız gereklidir.

İmparatorluk ölümsüz ve tanrı statüsündeki bir adam tarafından yönetilmektedir. Millattan önce sekizinci yüzyılda Orta Anadoluda doğmuş olan bu kişi aslında bir insandır. Ancak telepatik açıdan öylesine güçtür ki, çağlar boyu ölümü bile savmayı başarmış, binlerce sene boyunca güclenerek zamanının gelmesini beklemiştir.

İnsanoğlu ise 20. yüzyıldan sonra daha da büyük bir gelişme göstermiş, hızla uzaya açılarak sayısız sistemi kolonileştirmiştir. Altın Çağ denen dönemini yaşamaya başlamıştır. Bu dönemde teknoloji öylesine ilerlemiştir ki, bir zamanlar havalı bile edilemeyecek işler si-

radan olaylar haline gelmiştir. Ne var ki eski yazıtlara göre bu Altın çağ fazla sürmemiş, bu çağda Altın İnsan ve Demir İnsan arasında korkunç bir savaş patlak vermiştir. Bilginler bunun insan ve yapay zeka arasındaki savaş olduğunu fisıldalar. Bu savaş insanların gücünü düşmesine, bunu fırsat bilen pek çok yabancı irkin saldırına geçerek insan kolonilerini yağıma etmesine sebep olacaktır.

İmparator iste bu savaşta ortaya çıkmış, insanları tek bayrak altında birleştirerek önce Kutsal Terra topraklarını yapay zeka içeren herhangi bir makineden arındırmıştır. Ardından yüzüller süren bir çalışma başlayacak, Terra'yı tekrar yaşanır bir sistem kılınmak için çaba verilecektir. Ancak hem yapay zekanın, hem de yabancı irkların saldırısına uğrayan insanlık artık eskisi kadar açık fikirli ve demokratik değildir. İmparator'un koruyucusu eli altında bireleşen insanlar artık kendilerinden en küçük farka sahip olanlara karşı bile inanılmaz bir nefret duymaktadırlar. "İnsan faşizmi" artık yeni imparatorluğun resmi politikasıdır ve akıl almad boyutlara ulaşacaktır. Öyle ki insanoğlu için görünen tek kurtuluşun kendileri hariç galaksideki her canlıyı yok etmektir, ancak böylece kesin barış sağlanabilir.

İmparator ve takipçileri Terra'yı kurtardıktan sonra dikkatlerini parçalanmış olan eski kolonilere çevirirler. Bu noktada İmparator gücünü ve bilimi kullanarak kendi genteinden yirmi kutsal savaşçı yaratır. Bu savaşçılara "Patriarch" adını verir ve her birinin emri altına bir lejyon Space Marine tahsis eder. Space Marine lejyonlarındaki savaşçılar da Patriarch'larının genlerinden yaratılmış, sibernetik modüllerle güçlendirilmiş kutsal savaşçılardır. Her Space Marine önce İmparator, sonra da kendi Patriarch'ına ölümüne sadiktir. Teknoloji ve telepatik güçlerin birleşmesi bu savaşçılara da çok uzun ömrü ve büyük güç bahsetmiştir. Her lejyonda birkaç milyon Marine vardır ve İmparator sekiz lejyonu kutsayarak eski kolonileri geri almaları ve yenilerini ele geçirmeleri için galaksiye salar. İnsan olmayan herşey yok edilecek, ancak o zaman barış gelecektir.

İmparator'un telepatik güçleri inanılmazdır, Terra'daki sarayından ayrılmadan uzaklarda lejyonlara emredilmekte, Warp içinde seyahat eden katedral görünümlü dev gemilerden oluşan filolara kılavuzluk edebilmekte, Chaos Lordlarının etkisine karşı gezegenlerin ve halkların üzerine kanat gerebilmektedir. İmparator'un artan gücünü ve onun insanoğlunu nasıl futursuzca savunduğunu gören herkes geçen her günle beraber onu bir tanrı gibi görmeye başlar. Geçen binlerce yıldan sonra artık o insanoğlunun koruyucusu haline gelmiştir, tüm iman ve itaat onadır.



↑ Bir Space Marine sadece donanımına ve genetik üstünlüğüne değil, İmparator'a duyduğu derin imana dayanarak dövüşür! Geri kalan herşey yalandır...

MACHINE SPIRITS

Makineler ve yapay zekadan ölesiye korkmuş olan insanlar teknolojiyi de bu dinin bir parçası haline getirirler. Mars üzerindeki eski bir üste kurulan Makine Tanrılarının Tapınağı binlerce yıldır süren savaşlarda kaybolmaya yüz tutan teknolojinin son kaleasıdır. Burada teknoloji rahipleri yetiştirilir. Bunlar makineler hakkındaki her şeyi bilen, "makine ruhları" hoşnut etmek ve hizmet etmelerini sağlamak için gerekli ritüelleri yapabilen ustalarıdır.

İnsanların yapay zekadan mümkün olduğunda uzaklaşmalarının bir sebebi de, bunla-

rin sahip oldukları "bilinc" nedeniyle kolayca Chaos tarafından sapırılabilir olmasıdır ki, gerçekle insan ve makine arasındaki ilk savaşın gerçek sebebinin de bu olduğuna dair savaşlar eksik değildir. Bu yüzden karmaşık bilgisayar sistemleri eski savaşlarda yok edilmişlerdir. Maalesef bunlarla birlikte insanoğlunun bilgi birkiminin büyük kısmı da yok olmuştur. Binalardan tanklara dek elde bulunan planlar binlerce yıllık ve Forge World tabir edilen antik endüstri gezegenlerinde bunlarla üretim yapılmaktadır. Ancak "makine ruhları" ve onların ihtiyaçlarını karşılamak herkesin harci





olmadığından teknoloji herkesin eli altında değildir. Burada "makine ruhları" ile kastedilenin bir tür "yapay zeka" olduğunu düşünebilirsiniz tabii. Nitekim çok karmaşık makinelerde hâlen basit de olsa bilgisayarlar ve programlar kullanılmaktadır, ama herhangi bir otonom makineye şüpheyle yaklaşımaktadır. Hatta sîrf bu yüzden dev savaş Titan'ları bile çok nadiren kullanılmaktadırlar, çünkü bu binlerce yaşındaki dev makinelerin hayvansal sevîjede bile olsa "zeka ve içgüdüler" mevcuttur. Ancak "makine ruhları" (Machine Spirits) ile esas kastedilen "esyanın tabiatı" denen kavramdır. Basit bir örnek verelim. Motorsikletin yağını değiştirmeye ritüeli beşbin kilometrede

bir yapılmazsa, makine ruhları öyle hoşnusuz olurlar ki, makinenin parçaları kırılıkça bırakmayı reddederler, çünkü hakettikleri saygı ve dikkat gösterilmemiştir.

Sanırım ne olduğunu hepimiz anlıyoruz, bu insanın kendi ürettiği bilgiye yabancılasmadan başka bir şey değildir. Haliyle ruhları sakin tutmak ve onları verimli kılmak için fazla dualar etmek, muskalar ve kutsal yazarlarla donatmak, savaşa gitmeden tankları ve gemileri kutsamak günlük işlerin parçası haline gelmiştir.

HORUS HERESY

İmparator'un hükümdarı binlerce yıl başarıyla

sürmüştür, taa ki en güvendiği Patriarch olan Horus sefer sırasında farkedilmeden bir iblis tarafından Chaos'un etkisi altına çekilene dek! Horus ve onun tarafına geçen lejyonlarla İmparator'un sadık güçleri arasında yüzlerce yıl süren galaktik bir iç savaşın patlaması çok çabuk olmuştu. Bu dönem kahramanlıklar ve acılarla doludur. Bu savaş Terra üzerinde, İmparatorluk Sarayı'nın önünde son bulacaktır. Savaş bir an önce bitirmek isteyen Horus gemisini sarayın tam karşısına indirir ve İmparator'a meydan okur. İmparator acı bir çarpışmadan sonra yüreği kân ağlayarak Horus'u öldürmeyecek, ama ilk anında ona merhamet göstermenin bedelini de ağır ödeyecektir. Ölümcül yaralanan İmparator sadık müritleri tarafından kendi emirleri doğrultusunda hazırlanan saf altın kaplı dev bir yaşam destek sistemin içine konur. Bu olay Horus'un İhaneti (Horus Heresy) savaşının sonu olacak ve İmparator'un Altın Tahta Çıkışı vakası yeni bir milat olarak kabul edilecektir. Son savaştan sağ kurtulan kâfirler Eye of Terror'a kaçarak kara tanrılarına sığınırlar ve Chaos Marines lejyonlarını oluştururlar. İzleyen onbin yıl boyunca savaş asla bitmeyecek, iki güç arasındaki çarşıma aralıklarla sürecektr.

Horus Heresy esnasında milyonlarca askerlik lejyonlarının kolayca saf değiştirmesi Space Marines için yeni bir yapılanmayı beraberinde getirir ve böylece Chapter denen birlikler kurulur. Her Chapter bir başrahip ve bin kutsal savaşçıdan, ayrıca onlara destek verecek personelden oluşacak şekilde yeniden düzenlenir. Chapter'lar yine ilk ataları olan Patriarch'lara sadık kalır, ancak daha küçük, daha da güçlendirilmiş savaşçılarla donanmış güçler haline gelirler. Sadece İmparator'a ve atalarına sadiktirlar, yeni savaşçılar ise ihtiyaç oldukça önceden yaşamış en seçme savaşçıların özenle saklanan genlerinden生成ırlar. Bu askerler tüm galakside eşsizdirler ve ölümle onlardan daha şiddetle meydan okuyan yoktur.

Ama imparatorluğu tek koruyan güç onlar değildir. Sayıları sadece birkaç milyon olan Space Marines birliklerine karşın, bir de her gezegende garnizon kurmuş Imperial Guard alayları vardır. Bu alaylar imparatorluğun her köşesinden gelen sıradan insanlardan kurulmuştur ve sayıları milyarlarla ölçülür. Ancak tüm sıradanlıklarına rağmen, bu askerlerin özellikle ileri karakol gezegenlerinde üs tutmuş olanlar, devamlı savaş gördüklerinden mühîş tecrübeli ve teslim olmayı bilmeyen savaşçılar haline gelmişlerdir.

İmparatorluk sadece dışardan değil, içeren de her türlü saldırya karşı korunmalıdır. Bunun için çeşitli kurumlar vardır tabii ki. Bunların başında her türlü kâfir, büyüğü, mutant,

okkültist, casusu bulup ortaya çıkarmak, sonra da "ateşle vaftiz etmek" görevini üstlenmiş olan Engizisyon gelir. Engizisyon (Inquisition) tüm askeri birimleri yardıma çağrıma ve gerekirse kirletilmiş gezegenleri yörünge bombardımanıyla tamamen arındırma (Exterminatus) yetkisine sahiptir.

VE DİĞERLERİ...

Galaksi sayısız canlıya ev sahipliği yapmaktadır demistik. Bunların hepsi istisnazar Imperium Of Man ile düşmandırlar, çünkü insanların son seçimi bu yönde olmuştur. Gelin kısaca bu ırklara ve geçmişlerine bir göz atalım.

ELDAR

Tüm bireyleri telepatik açıdan inanılmaz güçlü, hatta bazılan sisler arasında bile olsa geleceği görebilecek denli ileri bir ırk düşünün. Daha insanlığı mağaralarında korkuya titreren onların akıl almadır teknolojilerle donanmış filoları yıldızlara hükmediyor olsun. İşte size gizemli Eldar, çağlar boyunca rakip tanıtmamış, ama işlediği günahlar umutsuz bir çöküşle ödüllendirilmiş antik bir ırk!

Eldar'ın telepatik güçleri çağlar boyu öyle gelişmişti ki, sırı düşünceyle yıldızları yerinden oynatabiliyorlardı. Ama bu güçleri karanlık fiziksel ve ruhsal zevkler peşinde kullanmaya karar verdiklerinde kendi kaderlerini de mühürlemiş oldular. Çağlar önce anavatanları olan gezegende milyarlarca Eldar'ın katıldığı bir ajnabiye açığa çıkan negatif telepatik enerjiler Chaos'u öyle bir karıştırdı ki, bu firtınanın içinden dördüncü Chaos Lordu olan Slaneesh doğuvermiştir.

Bir Chaos Lordu'nun doğumunu basit bir olay değildir. Nitekim en zayıf Lord kabul edil-



EYE OF TERROR



↑ Chaos Marines taptıkları kara efendilerin gücüyle artık insanlıktan çıkmış, sadece ölüm ve yıkım peşinde koşan vahşi iblisler haline gelmişlerdir.

mesine rağmen, doğum esnasında attığı inanılmaz çığlık ve yol açtığı telepatik şok dalgası gezegendeki milyarlarca Eldar'ın delirerek ölmesine yol açmıştır. Bir anda ölen milyarlarca Eldar'ın yaşam enerjisini de emerek saniyeler içinde daha da güçlenen Slaneesh'in varlığı uzay-zamanı bükmüş ve en sonunda bir noktada parçalayıvermiştir. Eldar dünyası ve çevresindeki yüzlerce parseklik bölge bir anda yok olmuş, yerinde Warp ve galaksiyi birleştiren Eye of Terror geçidi belirmiştir.

Sağ kalmayı başaran bir avuç Eldar yaşılarını Craftworld dedikleri dev uzay şehirlerinde sürdürmeye başlamıştır. Bunlar facaya neyin sebep olduğunu anlamış, telepatik güçlerini fiziksel ve zihinsel zevkler için kullanmaktan sonsuza dek vazgeçmemiştir. Üstelik zihinlerini odaklamak ve böylece kendilerini Chaos etkisinden kurtarmak için belli konularda ustalaşma gelenegini edinmişlerdir. Bunların savaşta uzmanlaşmış olanları rakip siz Aspect Warriors haline gelmişlerdir. Yine de savaşmaktansa entrika çevirmeyi, ya da en azından vur-kaç takıtkillerle dövüşmeyi tercih ederler.

Eldar sayıca çok azdır, üstelik keşfettiklerini üzere hazırlıksız öldüklerinde yaşam enerjileri Chaos Lords tarafından tüketilmektedir. Bunu önlemek için ölümde benliklerini ve enerjilerini güvenle koruyabilecekleri muhafazalar yaratmışlardır. WH 40K dünyasına uzak olanlar ilk bakışta Eldar'ı "uzaydaki Efler" olarak görebilirler. Ama Eldar kibarlı, soğuk, karan-

lık, hesapçı, entrikacı, bencil ve ölümüne tehlaklı bir ırktır. Kendilerinden başka herkesi hayvan olarak görmeleri de bunun en büyük kanıtıdır.

DARK ELdar

Slaneesh'in uyanışından sonra bir grup Eldar kardeşlerinin seçtiği arınma yolunu izlemeyi reddetmiş, fiziksel zevklere sırt çevirmemişlerdir. Ancak bunlar dehşetle telepatik güçlerinin kendilerini Chaos Lordları'na kurban ettiğini farketti, yaşam enerjilerini tüketip yok olmaktan kurtulabilmek için kendilerince yöntemler geliştirmiştir. En benimsedikleri yöntem galakside akınlar düzenlemek, allıklar onbinlerce esiri ayınlerle Kara Tanrılarla kurban etmek olmuştur.

Sakin ganılmagın, Dark Eldar psikopatlık seviyesinde acı ve ölümle iç içe olan, çağlar boyu yaptıkları ayinlerle kendileri de vampirleşmiş bir gruptur. Ancak tüm bunları Chaos Lordları'na taptıkları için yapmazlar. Aksine onlar Chaos için ölümcül düşmanlardır. Ancak kendilerini kurtarabilmek için diğer ırkları kurban etme fikrini benimsemişler, sonunda da nefret ettikleri tanrılar kadar kara, kötü varlıklar haline gelmişlerdir. Eldar için tehlikeli ve bencil demistik. Ama onlar bile Dark Eldar ile kıyaslandıklarında müşik, sevecen ve güvenilir müttefiklerdir! Dark Eldar gemilerinin gelişip görülmeye bile, geride ise baskını anlatacak tek canlı kalmaz.

ORKS

Orklar Warhammer 40.000 evreninde galaksi de bulabileceğiniz en bol yaratıklardır. Sayılan öyle çoktur ki, her an gökteki yıldızlarda kurulmakta ve batmaktadır Ork krallığı vardır! Zeka seviyeleri çok yüksek olmayan bu yaratıklar tüm galaksiyi ele geçirmekten, hatta arada Chaos'u bile işgal etmekten alıkoyan tek şey vardır: Savaşa olan sapkınlığı derecesindeki tutukularıdır. Öyle ki etrafı hiç düşman bulamazsa can sıkıntısından birbirlerine dalarlar! Orkları bilen herkesin en büyük korkusu bir gün birinin onları tek bayrak altında birleştirmesidir. Bugün için imkansız gibi görünse de, bir kırkbin yıl daha sonra neler olacağını kimse bilmem.

Orklar düşük zekalarına rağmen pratik yaratıklardır. Ellerine geçen herhangi birşeyi silah olarak kullanabilirler. Ayrıca çok yüksek teknolojiden anlamamalarına rağmen, nispeten basit malzemeler birleştirip kaba ama etkili donanımlar kurabilirler. Bazı Orklar özellikle sıra dışı mekanik beceriler gösterebilimekte ve arada bir neredeyse inanılmaz aygıtlar üretmekte olabilirler. Ancak bu zekadan ziyade sırrına vanlamamış içgüdüsel bir davranıştır ve sorsaınız o cinazı nasıl yaptığını o Ork dahi açıklayamaz! Tabii çoğu zaman yaptıkları araçlar pek çok Orkun ölümüne yol açar ama bu onlar için pek sorun değil! Kavga, gürültü, surat ve yüksek ateş gücüne hayran olan Orkların yaşam süreleri hayatı uzundur. Yetenekince uzun yaşayan ve savasta pisen bir Ork, eger tüm rakiplerini de ortadan kaldırmayı başarabilirse, uzun yıllar savaş şefliği yapabilir, onuna serilen düşman leslerinin ve ganimetlerin tadını çıkarabilir. Bilmem söylemeye gerek var mı, herkesle devamlı savaş halindedirler!

TYRANID

Kendi galaksilerindeki yaşamı tamamen tüketmiş ve uzayı aşarak bizimkini istilaya gelmiş bir türdür. İlk bakışta super telepatik kovan kralıcıları tarafından yönetilen aksız biyolojik canavar sürüleri olarak görülebilirler. Ancak tukettikleri her canlının en iyi genetik yanlarını özümseyebilecek yetenekte, Üstelik sadece biyolojik parçalardan oluşan gemiler ve telepati gücüyle uzayı kat edebilecek denli inanılmaz ileri bir türdür bu.

İlk defa uzak bir imparatorluk gezegeni olan Tyra saldırdıktan ve orada keşfedildikten sonra isimleri Tyranid kalmıştır. Filoları galaksi içinde büyük yıkım yaratmıştır, ancak bir kimi büyük bedeller ödenerek yok edilebilmiştir. Ama tamamen durdurulabilir degillerdir. Üstelik galaksi ötesi uzaya süzulen daha kaç Hive Fleet olduğunu da sadece kendileri bileyebilirler. Buntalar kıyaslanabilecek dehşette pek fazla yaratık yoktur. Belki sadece bazı Chaos iblisleri...

TAU

Sadece 4.000 yıllık medeniyetleriyle nispeten genç bir ırktır. Ancak zamanında kendi içlerinde savaşmayı bırakıp "toplumun iyiliği bireylerin üzerindeki" doktrini etrafında birleşmiş olmanın sayesinde, bu kısacık zamanda bile neredeyse Eldar ile boy ölçülebilcek denli gelişmiş bir medeniyet yaratabilmişlerdir. Fiziksel olarak zayıflılar, ama sevgi dolu kocaman yürekleri vardır. Öyle ki tüm galaksiyi ortak bir paydada, toplumun iyiliği etrafında birlestirebilmek için ellerinden geleni arkadaşlarına koymaktadırlar. Bunun için birkaç kafa kırma gereklisi onu da şüphesi: "Greater Good" uğruna yapmaktan çekinmezler! Ancak galaksilarındaki bu naiflikleri işlerini hayatı zorlaştırmaktadır. Kurdukları küçük imparatorluk dört

bir yandan saldırısındadır. Üstelik sahip oldukları bazı gezegenlerde buldukları kalıntıları gözlerini yuvalarından oynatacak gerçekleri de onlara sermiştir. Ama şu "Greater Good" manyaklılarından kolay caçacak gibi görünümemektedirler.

NECRONS

Necronların hikayesi eski ve üzgün bir hikayedir. Bir zamanlar kurdukları uygurğu ve sahip oldukları herşeyi kaybetmekten ölüme korkmuş, bu yüzden umutsuzca ölümsüzlüğün yolunu aramışlardır. Bu arayışları C'Tan yıldız tanrılarının dikkatini çektiğinde de kaderleri mühürlenmiştir.

C'Tan tanrıları onlara ölümsüzlüğün formunu tamamen karsılıksız sunmuştur. Kendilerine verilen formule uygun olarak yok edilmesi neredeyse imkansız gibi görünen, kendini çabucak onaran metal bedenler üretmişler, sonra da gasak ayınlarla benliklerini ve yaşam güçlerini bunların içine aktarmışlardır. Bu nı yapıkları anda ise C'Tan tanrılarının onlar için hazırladığı tuzağı aramış, umutsuz çığlıklar yıldızları inlemiştir. Onlar artık C'Tan tanrılarının iradesiz köleleridirler. Ve yegane amaçları galaksiyi hasat ederek canlı olan herşeyin yaşam enerjisini efendilerinin beslenmesi ve eğlencesi için biçip almaktır.

Akıl almadan katliamlarla galaksiyi tırpanlaşmışlar, hayatı neredeyse tamamen kurutmadan durmamışlardır. Ne var ki galaksinin sisiz bir yer haline geldiğini gören tanrıları onları mezar dünyalarındaki tozlu tabutlarında uğuya yatırmışlar, ardından kendileri de gözlerini kapamışlardır. Aradan geçen altmış milyon yılın sonunda galaksi artık yeniden yaşam ve ölüme dolu bir yer haline gelmiştir. Ve tüm bu savaşların ortasında Necrons yeniden uyanmaktadır, derinlerdeki gizli mezarlarından kalkarak bir kez daha hasada hazırlanmaktadırlar.

EXITUS

Bittiğinden önce şunu söylemek gerekmek: Warhammer 40.000 evreni fantezi dünyasının içinde en karanlık, en kanlı ve en karmaşık olanlardan biridir. Geçmişte PC için yapılmış birkaç strateji ve FPS oyunu konu olmuşsa da, bunlar pek ses getirebilmiş yapımlar değildir. Ancak çok yakında bu durumun değişeceğini düşünmemize sebep olan projeler de yok değildir. Özellikle de gelecek ay çıkacak olan müthiş gerçek zamanlı strateji Warhammer 40000: Dawn of War ile. Sabırsızlık bekliyoruz. •

M. Berkay Güngör

Not: Sayfalarda kullanılan tüm illüstrasyonların hakkı Games Workshop'a aittir.





Bilen Adam

Ağzı olan konuşuyor kardeşim!

Karmakarışık düygüler içerisindeyim. Ayıla bayılı Doom 3 oynarken o kadar çok şey okudum ki aklım karıştı. İnsanoğulları tatmin olmugor muhterem. Bu grafikler, bu sesler dururken forumlarda ve web sitelerinin incelemelerinde öyle şeyle takılmış ki insanlar, şaştırm kaldım. Yok çok karanlıkmiş, niye silahlarda fener yokmuş. Yok silahların sesleri çok ezikmiş. Daha bir sürü şey. Gezdiğim yabancı bir forumda Sandoz takma adlı bir oyuncu bu konu üzerine çok tatlı bir eleştiri yazmış, aynen Türkçe'ye çeviriyorum:

Eğer Doom'ü eleştiren yüzlerce kişi bu oyunu tasarlamış olsayıdı, oyunun söyle bir şey olması gerekiydi:

İlk olarak, işıklar asla yanıp sönmey ve her haritanın her noktasını pırıl pırıl aydınlatır. Böylece haritalar "çok karanlık" olmaz ve el fenerinizi sürekli kullanmak zorunda kalmazsınız.

Eğer, olur ya, bir gün cehennemden gelen

garatıklar üssünüüz istila eder de işıklar sönerse diye gece görüş gözlükleri, tüm silahların üzerine monte edilmiş işıklar ve halojen taktılmış bir kask ile daima hazır olurdunuz. Ne de olsa Doom 3'ün en önemli özelliği gerçekçilik... Öyle değil mi?

Sonra, daha çekici bir hikaye yapmak için oyuncuların 8-10 saatlik diyalog dinlemesi gerekiydi. Bu diyalog sistemi zombilerin arasındaki konuşmalar, yerde yatan iki ölü herifin arasındaki muhabbetler, hatta cehennemdeki arkadaşlarından sıkılmış ve iki çift laf etmeye can atan, arkadaş canlısı bir Imp ile arasında geçen sohbetlerle pekiştirilirdi. Böylece daha az "eski tarz" FPS aksiyonu yaşar, daha çok hikaye dinlerdiniz.

Oyun sanki yeterince zor değilmiş gibi, sevgili oyuncularımıza kalsa zorluğu öyle bir ayırlardılar ki 20 adımda bir ölmeyi gerekirdi. Çünkü zorluk ne kadar fazlaysa, o kadar çok eğlenilir... değil mi? Nightmare derecesi

Doom 3'e karşı olanlar bir yana, aşık olanlar diğer yana geçsin

sanırım yeterince zor değil ha?

Silah seslerinin basları 50 kat artırılmıştı, çünkü eğer kulak zarlarınız patlatmazsa, silah sesleri zayıf demektir. Bir tabancanın çikartması gereken ses, kale kuşatma toplarının gümbütüsü gibi olmalıdır.

Bazılarının da dediği gibi, bu oyuna biraz müzik gerek. Yani, ne tür bir Space Marine Mars'taki ilk görevine giderken yanına MP3 player'ını almaz ki? Hip-hop dinleyip "haydi eller havaya, yee" diye koridorlarda dolaşmak varken, kim arkasından yaklaşan Hellknight'in böğürüsünü duymak ister? Tabii, bir yandan oyunun gerçekçi olmadığından şikayet ederken diğer yandan müzik istemezseniz de iyi bir oyun eleştirmeni olamazsınız değil mi?

Son olarak, atmosferin yoğunluğunu da artırmayı unutmayalım sakın. Oyuncuların kalp atışını dakikada 100'e çıkartmak yetmez. İyi bir FPS kalp krizi geçirtmelidir.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

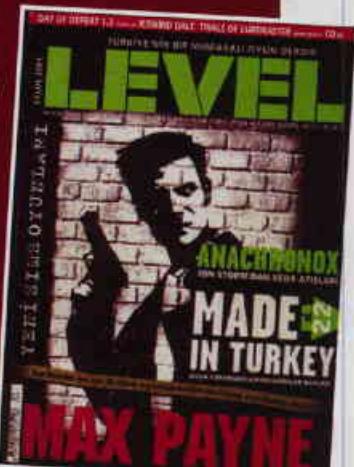
Film adventure'ların hala revaçta olduğu zamanlar. CD sayısıyla hala rekoru elinde bulunduran Black Dahlia (8 CD!) bizden neredeyse tam not almıştı (10 üzerinden 9). Ama bu ay, esas olarak Commandos serisi gibi bir şaheserle tanışmadı.

sağladı, için özel bir sayıydı. Behind the Enemy Lines ile aksiyon ve strateji türü yeni bir boyut kazandı (10 üzerinden 9). Oyun diyarlarının en çok hakkı yenen iki oyunu daha bu ay elimizden geçti. Birincisi, sırı konuşma ve yazı üzerine geçen bir oyunun ne kadar eğlenceli olabileceğini gösterdi bize. Bilgi yarışması niteliğinde şimdide kadar incelediğimiz tek oyun olan You Don't Know Jack'ı bu (10 üzerinden 8). Heart of Darkness ise platform oyunlarının hala çok büyük potansiyeli olduğunu ve kötü grafiklerle bile ne kadar eğlenceli olabileceklerini göstermişti. Ne yazık ki bir zamanların kralı Ocean firmasının da en son oyunu oldu (10 üzerinden 7).

3 yıl önce

İkincisini geçen ay hazırladığımız Türk yapımı oyunlar dosyasının ilkı bu sayıdaydı. Ama ne yazık ki büyük ömüllerle hazırladığımız 'Made in Turkey' dosyasında ilk çıkışlığımız 10 oyundan sadece biri piyasaya çıktı (Lane'nin Hikayesi). Belki de bu bizim uğursuzluğumuzu, bilemiyoruz, ama umarız geçen ay baktığımız 4 oyun da aynı akibebe uğramaz.

Max Payne, tabii ki bu ayın bombasıydı (%92). Her Eylül'de olduğu gibi, yaz uykusundan uyanan oyun piyasasına oyun yağıyordu. Bu hengamede komik, ilginç ve kendine has RPG oyunu Anachronox'un yitip gitmesi bizi çok üzdü (%82). Uzun süre beklediğimiz Alone in the Dark 4 ve ondan daha da uzun süre beklediğimiz (Carrier Command, Commodore 64, 10 yıldan fazla) Hostile Waters %81 almışlardı. Makus talihi Might & Magic serisinin son halkası (füyü) Legends of Might & Magic, utanmaz bir Counter-Strike kopyasıydı. %40 verip postalamıştık, insaflı davranışsız aslında.



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayaçak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarla sıkça rastlamayaçağınız bir şeref madalyasıdır.

80-89 arası: LEVEL HIT

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

70-79 arası: İYİ

Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demekdir.

60-69 arası: ORTA

Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemebilirsiniz. Sadece o

türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT

Paranızı harcayağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır.

Yine de son karar sizin. Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük iftihalle paranızı çöpe atmış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT

Tam anlamıyla rezet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecekler.

SİSTEM GEREKSİNİMLERI

CPU: İşlemci gücü.

GFX: Ekran kartı türü ve belleği.

RAM: Bellek miktarı.

HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

1- Doom 3



2- Championship Manager: Season 03/04



3- The Sims: Triple Deluxe



4- The Sims



5- CSI: Dark Motives



6- Soldiers: Heroes of WW2



7- Far Cry



8- Joint Operations: Typhoon Rising



9- Chaos League



10- Rollercoaster Tycoon 2 & Wacky Worlds



PLAYSTATION 2

1- Spider-Man 2



2- Athens 2004



3- Driv3r



4- Formula 1 04



5- America's 10 Most Wanted



6- Shrek 2



7- Singstar



8- Splinter Cell: Pandora Tomorrow



9- Sonic Heroes



10- Catwoman



Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü



Altın Klasikler

Eveet, 6 aylık zaman aşımı sistemimiz yavaş yavaş olumlu etkilerini göstermeye başlıyor. 4 buçuk yıl önce piyasaya çıkan Sims, bu ay 9. puanını kaybederek simülasyonun tahtını IL2 Sturmovik'e bırakıyor. Aksiyon ve yarış kategorilerinde birkaç oyun yer değiştirdi ama esas bomba Winning Eleven 8'in çat diye gelip spor oyunlarında liderliğe oturması. Gerçi şaşırduğumuz söylenemez, bu seriden daha azını mı bekleyecektik sanki?

Platform/Oyun	Yıl	Not Güncel Not	
AKSIYON	PC	GTA: Vice City	2003 %96 %94
	PC	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004 %94 %93
	PC	Grand Theft Auto 3	2002 %95 %91
	PC	Tom Clancy's Splinter Cell	2003 %93 %90
	PC	Prince of Persia: Sands of Time	2004 %90 %89
FPS	PC	Far Cry	2004 %93 %92
	PC	Call of Duty	2003 %91 %90
	PC	Medal of Honor: Allied Assault	2001 %95 %90
	PC	Doom 3 <small>Yeni</small>	2004 %88 %88
	PC	No One Lives Forever	2001 %95 %88
SPOR	PS2	Winning Eleven 8 <small>Yeni</small>	2004 %95 %95
	PS2	Pro Evolution Soccer 3	2003 %96 %95
	PS2	CM Season 03/04	2003 %93 %92
	PS2	Madden NFL 2004	2004 %93 %92
	PS2	SSX 3	2003 %92 %91
YARIŞ	PS2	Gran Turismo 3: A-Spec	2001 %98 %92
	PS2	Need for Speed Underground	2003 %92 %91
	PS2	Colin McRae Rally 04	2003 %92 %91
	PS2	Colin McRae Rally 3.0	2003 %90 %88
	PS2	Burnout 2	2002 %91 %88
STRATEJİ	PC	Age of Mythology	2002 %94 %91
	PC	Rise of Nations	2003 %92 %90
	PC	Medieval: Total War	2002 %94 %90
	PC	Warcraft 3	2002 %93 %89
	PC	Civilization 3	2001 %94 %88
RPG	PC	Star Wars: KOTOR	2004 %92 %91
	PC	Elder Scrolls: Morrowind	2002 %94 %90
	PC	Baldur's Gate 2	2000 %97 %89
	PS2	Final Fantasy X-2	2004 %89 %88
	PS2	Final Fantasy X	2002 %92 %88
ADVENTURE	PC	Broken Sword 3	2003 %90 %89
	PC	Syberia 2	2004 %84 %84
	PC	Silent Hill 3	2003 %85 %84
	PC	Grim Fandango	1999 %93 %82
	PC	Curse of the Monkey Island	1998 %92 %79
SIMULASYON	PC	IL2 Sturmovik	2001 %92 %87
	PC	The Sims	2000 %96 %87
	PC	Operation Flashpoint	2001 %91 %87
	PC	Freelancer	2003 %86 %84
	PC	Freespace 2	1999 %92 %82
ONLINE AKTİVİYON	PC	Unreal Tournament 2004	2004 %95 %95
	PC	Battlefield 1942	2002 %92 %89
	PC	Joint Operations	2004 %87 %87
	PC	Day of Defeat 1.0	2003 %89 %86
	PC	Savage: Battle for Newearth	2003 %87 %86
DEVAŞA ONLINE	PC	City of Heroes	2004 %85 %85
	PC	Final Fantasy XI	2004 %85 %84
	PC	Asheron's Call 2	2003 %87 %84
	PC	Anarchy Online: Shadowlands	2003 %83 %82
	PC	Star Wars Galaxies	2004 %81 %81

DOOM 3

Karanlıktan korkmam ben,
korkmam!

İnsanoğlu varoluşunun başından beri merakına aşık, açgözlüğünne esir ve hırsına kurban oldu. "İnsanlığın teknolojik ve sosyal gelişiminin temelinde, içindeki kötülük yatmaktadır" ne kadar doğru bir söz. Herşey ilk önce savaşta üstünlük elde etmek için icat ediliyor. Öyle olmasa bile daha sonra silah haline getiriliyor, bir şekilde. Daha kolay avlanmak için birleştirilen sivri taşlarla uzun sopalar "diğer" klanlara karşı bir silah oluveriyor. Vega toplu imha için geliştirilen bir silah daha sonra enerji sorununun görünen (gösterilen) en büyük çözümü oluyor. Böyle yüzlerce örnekle lekeli olan homo-sapiens tarihinde değişmeyen iki şey var: İnsanoğlunun hatalarından ders alınması ve kendi mutlak yok oluşuna doğru emin adımlarla ilerleyışı.

**"Bak bakalım şu köşede ne var?"
diyen bir ses duyduğunuz anda
kaçmanız gereken oyun**



Şimdiye kadar yüzden fazla oyunun günahlarını ve sevaplarını bu sayfalar yazdım, ama daha önce üzerinde bu kadar konuşulmuş bir oyun incelememiştim. Eee, ne de olsa dört yıldır derinleşen bir merak havuzunun dibindeydi Doom 3. İlk ekran görüntülerinden, zamanının çok ilerisinde olduğu ve oyuncuların, daha da önemlisi bilgisayarlarının onun için hazır olmadığı belliidi. Hakkında Konusa yaza, tartışa tartışma yılan tüketti. Geçen zamanla birlikte merak damlaçıkian birliği, Hayuz, dibindekinden daha çok ilgi çekti.

Sonunda, 3 Ağustos'ta havuzun dibindeki hazine,

Doom 3 göründü. Merak sulan aktı, üzerine yapışan ıslak şüphe yaprakları ayıkladı. "Bu benim makinemde asla çalışmaz. Yoksa, yoksa çalışır mı lan?" yosunlan elimizin tersiyle silindi. Geriye kalan neydi peki?

Doom'un altı yıllık nadası nasıl sonuçlanmıştı?

Söylediğim gibi, inceleme tarzından bu yazda uzak duruyorum. "Efendim grafikler söyle, sesler şahane, fizik motorunun gücü 30倍!" gibi bir ağızla yazmadığım. Ne yapayım biliyor musunuz, size Doom 3 tecrübemi başından sonuna kadar anlatıtam. Böylece heyecan, korku, baygınlık ve portakal suyu dolu 4 günümü benimle birlikte yaşıyorum. Doom 3ındaki nihai karanlığın ne kadar doğrudugu kendiniz karar verirsiniz.

GİRİŞ

O sabah ofise geldiğimde havadaki elektrik hemen fark ettim. Doom 3'ün o gün dergi hudutlarına ulaşacağını bildiklerinden Berker, Fırat ve Tuğbek kişileri benden 2 saat önce ofise gelmişlerdi ve oyunu kimin inceleyeceğini konusunda medeni bir tartışma ortamı olmuştu. Fırat bir eliyle Tuğbek'i saçlarından tutup kafasını sağa sola çevirirken, bir yandan Berker'in sağ bacagini kemiriyordu. Bu sırada Tuğbek elindeki ünlü Teknik Servis Tornavidası ile Fırat'ı dörterken, Berker'in omzuna çökmiş, boştağı eliyle kafasına kafasına vuruyordu. Berker beni görünce "Ooo günaydın hac, ben de bu sabah erken geldim Inbox'u yazmak için, pogaça da aldım istersen..." diye karşıladı.

Gülümsemdim. Planım tıkar tıkar işliyordu. Doom 3'ü kimin inceleyeceği verilmesi gereken çok ince bir karardı ve YİM bile olsam direkt "YİM'm ben, tabii ki inceleyeceğim!" dedigimde gemide isyan çıkabilirdi. Bu yüzden son üç aydır her toplantıda üstüne basarak "Berker, Doom 3'ü sen incelemisin abi" diydum. 3 Ağustos günü benden 2 saat önce gelip oyunu görmeyen ve Berker'in sakladığını düşünerek saldıran Tuğbek ve Fırat şahıslarının tabii ki bundan haberini vardı. Haberleri olmagan sey, 2 gün önce Berkerle aramızda geçen konuşmayıdı. Telefonla arayıp "Hacı, senin için sipariş ettiğim ekran kartı gecitti. Senin kılıstırılmış Doom 3'ü incelemeye kalkarsan acı çekersin. İstersen onu ben inceleyeyim, sen de Half-Life 2'yi gaz" diyerek kendisini ikna etmiştim. Büylesine ince işlenmiş bir planı duysa,

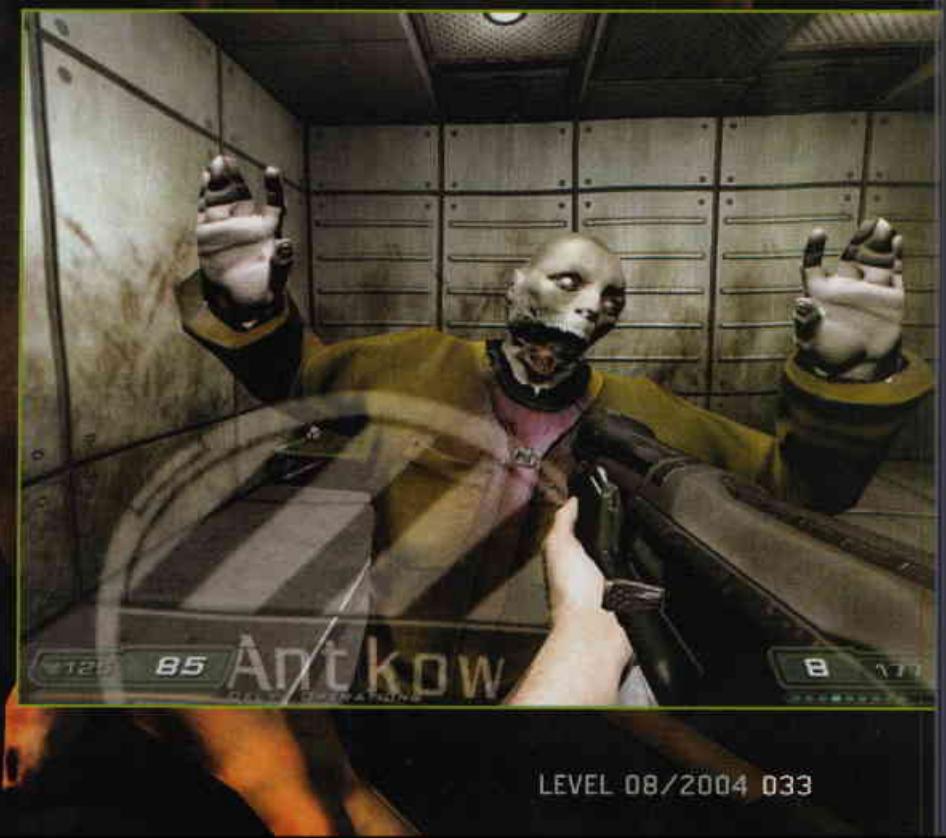
alkışlardı herhalde. (Berker ekran kartının neden geciktigini halâ bilmiyor.) Yine de Berker'in ismarladığı pogaçayı yemedim. İçimden bir ses undan çok uykuya ilaç içerdigini söylüyor.

HEYECAN KİSMI

Onlar sağında birbirini yerken (Berker arada bir esneyince, Berker'e verdiklerinden daha çok hasar alıyorlardı)

sekreterden aldığı paketi açtım ve bilgisagarme kurmaya başladım. Neden sonra ayılan üçlü başıma ışuştu ve oyu-

kurdugum için başlayağım dedim, ama ortamda öyle bir gürültü vardı ki sormayın. Virüs gibi "Doom 3 gelmiş!" haberini tüm Vogel binasını sardı. Chip, HIB ve IT Business tayfası sırayla uğrayıp oyunu görmeye, daha da kötüsü bazıları çalışmaya kalktı. Daha önce hiç gormedigim birkaç kişi "Sinan, n'aber 'ocu, Doom 3 gelmiş, bi yüzümü sürebilir miyim?" gibi garip isteklerde bulundu. Dört yıldır bekledigim bu güzellikin atmosferine halef gelmesine tahammül edemezdim. Kararımı verdim: Doom 3'ü eve götürürektim. Gecelein ve sessiz,



Doom 3 Modları

id Software'in tüm oyunlarında olduğu gibi Doom 3'de doğuştan modifikasyon imkanı ile geliyor. Oyunun Amerika'da piyasaya çıktıktı 3 Ağustos gününden itibaren haldır haldır çalışan oyuncular, oyunun beğenmedikleri özelliklerini geliştiren birçok mini mod çıkardılar. Şu ana kadar 100'den fazla mod çıktı. Bunların hepsi ses, silah, ufak tefek grafik ve dokulan değiştiren "mini" modlardır. Bu modlardan en iyi 27 tanesini sizler için seçip LEVELCD'ye koyduk. Özelliğe Umgibbile' tavsiye ediyoruz.

Bu modları çalıştırığınızda dikkat etmeniz gereken şey, bir mod çalışırken save'lerinizi bununla ilişkilendirmeli olması. Yani Doom 3'ü tekrar çalıştırığınızda o modu çalıştırılmazsınız save'lerinden devam edemezsiniz. Bir diğer nokta da aynı anda sadece bir modu çalıştırılabilir. Yanı seslerle ilgili bir mod ile birlikte grafikleri değiştiren bir modu çalıştırıramıysınız.

Bu arada, ortamda Doom 3 Co-Op modu altında dolanın bir mod var. Doom 3'ün senaryosunu birkaç arkadaşınızla birlikte oynamaya umidiyle bu modu kurduğunuzda siz acı bir sürpriz bekliyor: Bu mod altında Doom 3'ünüzün orijinal CD-Key'inin çalışmak için yapılmış özel bir virüs. Bu yüzden sakin Doom 3 Co-Op modu buldum diye bunu kurmayın.

Karanlık, ürkütücü bir ortamda, hak ettiği değeri vererek oynayacağım...

Akşam eve gelip de 3. CD'yi dergide unuttuğumu farkettiğimde saydığım kelimeleri tahmin edersiniz.

"Macera dolu Amerika" iki günün sonunda oyna başlamayı başardım, ilk dikkatimi çeken şey, oyunun bir giriş demosunun olmuştu. Evet, daha önceki

Doom'ların konuları, klasörlerin en ücra köşelerinde bir .txt dosyasından ibaret iken, Doom 3'te bizi profesyonel bir yazarın hazırladığı güzel (ama klise) bir senaryo bekliyor. Giriş demosunun sonunda Space Marine'ımız ile tanışıyoruz. Sessiz ve isimsiz askerciğimizin en azından yüzünü görüyoruz. Aaa, maa derken birden fark

ediyoruz ki, bu izledigimiz demo oyun içi grafiklerle hazırlanmış! Daha sız "uh!" diyemeden kontrolü alıyzorsunuz ve elinizde hiçbir silah olmadan (a.k.a. Half-Life) Mars üzerinde dolasmaya başlıyzorsunuz.

Doom 3'ün ilk 3 saatinin bana yaşattıkları pek az oguna değisir. UAC Mars City'de geçirdiğiniz o ilk dakikalarda hemen her seyle etkileşim içine giriyor, grafikler aklınızı alıyor ve id Software'e düşünebildiğiniz bütün methiyeleri düzüyorsunuz. Oyunun başında belirsizlik, işçilerle konuşduğundan hissettiğiniz tedirginlik, üssün geneline hakim olan korku ve bir şeylerin fena halde yanlış gittiği hissi. Doom 3'e daha büyük bir hırsla saldırımıza neden oluyor. Olması gerekenler olup da cehennem yaratıkları üsse akmağa başladiktan sonra, gerçek korku başlıyor.

KARANLIK KORKUSU

İd yapmaya çalıştığı şeyi köküne kadar berhasilmış: Doom 3, başlayan herkese katıksız bir korku yaşıatıyor. Ses ve ışık efektleri kalbiniz ritmini iki katına çıkarıyor. Her karanlık köşede sizden bir parça koparmak için bekleyen bir yaratık olduğunu zannediyorsunuz, coğunlukla da haklı çıkıyorsunuz. Bir süre sonra silahınızdan çok el feneriniz sadık yanınız oluyor. Oyunun yarısı karanlık olduğundan fenerle tırın tırın her yere bakmak zorundasınız. Bazıları "neden silahlarda fener yok, kaçını yüzyıldayız?" diyebilir, ama her silahta bir fener olsa oyunun atmosferini kökten baltalardı.

Yaratıklar oldukça fazla çeşitte. Cehennemin dokunuşuyla zombi haline gelen insanlar, karanlıktan üstünüzü atlayıp ödünen patlatan Imp'ler en basit düşmanlarınız. Ama Doom 3'ün oynanışı siz inanılmaz sayıda düşmanlarla boğuşturmak üzerine kurulu değil, bu yüzden ilerleyen bölümlerde üzerinize gelen yaratıkların sayısı artmıyor. Giderek daha güçlü, daha korkunç ve daha hızlı yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Chain Gun kullanan özel tim askerlerinden, gördüğünüzde kaçacak delik arayacağınız Hellknights'a, üzerinize Firewall açıp cehennemden yaratık çağrılan Revenant'a kadar her yaratık özenle modellenmiş ve detay seviyeleri inanılmaz -ki bu sayfalarda kendi elçagızımla aldığım ekran görüntülerinden de bunu rahatlıkla görebilirsiniz. Bu yaratıkları eski Doom'dan hatırlayacaksınız, hepsi yeniden tasarlanmış Doom mudavimleri. Arada daha önce gördüğünüz birkaç yaratık da portföye eklenmiş olsa da, hepsi eski dostlarımız. "Bu niye böyle?" derseniz, Doom 3'ün hikayesi ilk Doom hiç yaşamamış gibi olayları baştan alıyz da ondan derim size.

Doom 3'te hikayenin çoğunu etrafı bulduğunuz cep bilgisayarlarından okuyorsunuz (PDA). İlk başlarda bu PDA'ları okumak eğlenceli gelse de, bir süre sonra kapalı dolapların şifrelerini ve kapıların giriş kodlarını öğrenmekten başka ise yaramaz oluyorlar. Üstelik, şifrenin hangi e-mail'de veya ses dosyasında olduğunu bilmediğinizden coğunlukla hepsini okumak ve dinlemek zorunda kalıyzorsunuz. Bu da siz oyundan sıkça kopartıyor. Neyse ki siz PDA'nızı okurken oyun durmuyor da cehennemin ortasında durup bu tür abuk şeylerle



uğraşmanın cezasını berinizden iki yüz gram kaybederek ödeyebilirsiniz.

TEKNİKALİTE

Az önce özenle modellenmiş yaratıklardan bahsettim ya... Bu yaratıklar yavaş hareket ettiklerinde karantikta aydınlatma çıkışları görülmeye değer. Doom 3'ün gölgelendirme keskinliğini daha önce hiçbir oyunda görmediniz, bu kesin. Her bir oda, her bir mekan inanılmaz bir detay ve özenle çalışılmış. Dev boyutlarda-

ki makineleri durup izleyin, bunların mekanığını harcanan emek göz yasartıcı düzeyde. Tabii bütün bu görsel saganak altında makinenizi sel basması muhtemeldir. Doom 3'ün ilk resimlerinden beri herkesin aklındaki soru bu oyunun nasıl olup da bilgisayar dedigimiz yontma taş devinden kalma aletlerde çalışacağıydı. Oyun çıktı ama bu soru halâ akıllarda. Kesin cevabı ver-

mek için piyasadaki bütün ekran kartlarını toparlayıp sizin için test etti. Tuğbek, donanım sayfalarında bir yerlere attık kendisini (sayfa 104).

Ama Doom 3'ten performans almak için sadece ekran kartı tek başına yetmiyor. Ben evde ve dergideki sistemlerimde gördüm ki yüksek RAM inanılmaz performans sağlıyor. Dergide 2 Ghz AMD İşlemci, 512 MB RAM ve ATI Radeon

GİZ DOSYASI



1 İlk İki Doom'da her bölümde normal duvar gibi görünen yerlerde gizli balmeler bulunuyordu ve her bölümün sonunda kaç tane "Secret" bulduğunuz yazardı. Doom 3'te böyle bir ekstra ne gizlik ki yok. Ama dikkatli olursanız bulunabilecek birkaç gizli nokta var [Dikkat: az sonra okuyacaklarınız oyunun ilerleyen bölümleri ve sonu hakkında bilgi içermektedir.]

2 Oyun boyunca birçok PDA'da Martianbuddy.com'dan gelen e-postalar görekeksiniz. Bunların birkaçında PDA'ların sahiplerine gönderilen şifrel dolaplarından da bahsedildiğini görekeksiniz. Eğer bir Internet Explorer penceresine www.martianbuddy.com adresini yazarsanız bu siteye girebilirsiniz.

ve dolapların şifresini alabilirsiniz. Internet bağlantısı olmayanlar için: Şifre 0508.

3 Oyunun sanlarına doğru elde ettiğiniz BFG9000'ü daha önce alma şansınız var. İlk bölümlerde bulduğunuz PDA'lardan birinde güvenlik şefi, odasına bir BFG killtediğini söylüyor. Bu adayı oyunun %60'ına geldiğinizde bulacaksınız. İçeri baktığınızda começon içinde BFG'yi görüyorsunuz. Bu PDA'daki şifreye odaya girin ve BFG9000'ünize normalden çok daha önce sahip alın.



4 İlk İki oyunda çok daha sık kullanılan Berserk modu, Doom 3'te iki kere karşınıza çıkarıyor. Bunu alınca çığlık çığlığı yumruklarınızla dalarısınız yaratıklara. Berserk modundayken bir Hellknight'i bile tek yumrupta indiriyorsunuz, keyfini çıkartınç



5 İlk İki Doom'da ve Quake 1 ve 2'de gelenek haline gelen, oyunun son bölümündeki gizli id Software odası. Doom 3'te de var. Cyberdemon ile karşılaşacağınız oyunun son bölümünde sürekli Save ederek ilerleyin. Duvarların açılıp Cyberdemon'un yuvasına girdiğinizde, en son save'linize geri dönün ve bu sefer saldan ilerleyin. Duvardaki taşlardan birinde "id" logosunu göreceksiniz. Bu duvara tıklayın ve açılan gizli odaya girin. Burada bulacağınız PDA'da tüm id Software skribin'in teşekkür mesajlarını okuyabilirsiniz.

6 Martian Buddy haricinde girişileceğiniz bir diğer gizli site daha var: www.ua-corp.com.

7 Duyu ilk başladığınızda Nightmare modundan oynamaya kalkacaksınız, işinize yardımcı bir tür: Oyunun başından itibaren Soul Cube elinizde! Tabancanızı aldıktan sonra ilk beş keşiyi vurun ve görün! Oyunun diğer gizleri ve tam hile listesi için lütfen Strateji Ustası Hilekor Özelle bakınız (sayfa 88).



Nightmare modunun özelliği ise, sağlığınızın sürekli olarak 25% düşmesi. Yani sürekli bir vuruşluk conınız var! Oh ne güzel!

Cesaret edip de Nightmare mode oyunu oynamaya kalkacaksınız, işinize yardımcı bir tür: Oyunun başından itibaren Soul Cube elinizde! Tabancanızı aldıktan sonra ilk beş keşiyi vurun ve görün! Oyunun diğer gizleri ve tam hile listesi için lütfen Strateji Ustası Hilekor Özelle bakınız (sayfa 88).





9500 ile 1024 x 768 çözünürlükte High Detail oynamak bir işkence oldu. Çözünürlüğü 800 x 600'e indirip Medium Detail yaparsam oynanabilir hale ancak geldi. Tabii bu sistem için anormal bir yavaşlık olduğunun farkındayım, yavaşlığın esas sebebi işletim sistemimi 8 aydır silmeden kullanıyor olmam. Bergideki ve CD'deki her oyun ve programın tek tek bu makineye kurulup silindiğini düşünürseniz, bu çok normal.

Edeki makinem ise 2.4 Ghz Intel, 1 GB RAM, yine ATI Radeon 9500 ve çok daha temiz bir işletim sistemine sahip. 1024 x 768 çözünürlük ve High Detail'de hiç sorunsuz ve kabul edilir bir hızla çalıştı. Üç yaratığın birden ortamada bile 20 FPS'nin altına inmedi (oyunlardaki frame-rate'lerini merak edenler için FRAPS'ı (www.fraps.com) herkese tavsiye ederim).

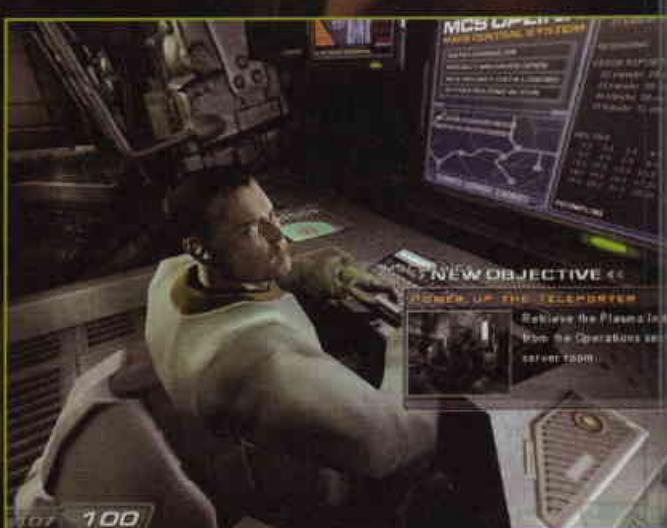
Siz şimdi bana MX ekran kartlarında durum nedir diye soracaksınız, siz var ya siiiz... 640 x 480 çözünürlük ve Medium-Low Detail'de biraz çileli de olsa çalışıyor. Oyunda kullanılan dokular çok yumusak olduğundan kırık kenarlar göze çok batmıyor. Ama 512 MB RAM şart, minimum ihtiyaç olarak belirtilen 384 MB çok büyük yavaşlamalara sebep oluyor. İşlemci olarak da 2 Ghz'in altındaki işlemcilerde yine sorunlar çıkarıyor.

Yani özetle: Doom 3 sizin makinenizde çalışır, ama tadını almak için gereken gerçek minimum sistem: 512 MB RAM, 2 Ghz bir işlemci, 64 MB belleği olan bir ekran kartı ve kesinlikle temiz bir Windows. Daha düşüğünde eğlencemekten çok acı çekersiniz:

YAVAŞ YAVAŞ BAYILMAK

Doom 3'ün ilk 3 saatini müthiş bir heyecanla oynadıktan sonra bir süre de teknik güzellikler gözümüzü almayı devam etti. Ama saatler ilerledikçe oyunun en büyük eksisi kendini hissettirmeye başladı: Oynanıştaki monotonluk. Başlarında beni her dakika şaşırtıp yerinden hoplatan olaylar serisi (scripted events) giderek seyrelmeye, oldukça ise daha az etkilemeye başladı. Sakin geçen her 30 saniyeden sonrakeni bir odaya girdiğimde yaratıkların spawn edeceğini, her kapı açtığında tepe me bir sevin atlayacağını bilerek hareket etmeye başladım. Her ne kadar mükemmel gözükse de aynı metal koridorlar, aynı yaratıklarla aynı şekilde kapışmak ve daha önemli bütün bunların giderek "tahmin edilebilir" olması atmosferi söndürmeye başladı. Yaratıklarda az yapay zeka kullanılmasının da bunda büyük etkisi var. Hemen hepsinin saldırısı yanınızda gelip pençe atmak şeklinde. Uzaktan kapılarını ise hep aynı şeyle gaptıklarından, yakın dövüse girenlerden çok daha kolay ölüyorlar. Half-Life'ı hatırlayın, oyunu ayakta tutan ilk yansındaki beklenmedik anında patlayan önceden hazırlanmış olayları. Bunu sılmaya başlamasına izin vermeden özel timler işin içine giriyor ve gerçekten insanları kapılığını hissini verecek düzeyde bir yapay zeka çatışması ile oyunun ikinci yansımı da muhteşem hale getiriyordu. Askerlerin işin içinden tamamen çıktıgı oyunun Xen gezegeninde geçen bölümlerini hatırlarsanız, yapay zekadan yoksun bu bölümlerin ne kadar sıkıcı olduğunu da hatırlayacağınız. Doom 3'ün düştüğü en büyük hata, başlarında manlız bir şekilde atmosferle sizin kendine bağılılığı halde, oyunun sohalarına kadar bu yoğun atmosferin giderek düşmesi.

Doom 3'ün bazılarına göre bir diğer eksisi de FPS'lerin özüne dönmesi. Doom 3 temelinde, en eski FPS formülünü kullanıyor. Kırmızı anahtar bul, kırmızı kapıyı aç, daha güçlü silah bul ve daha güçlü düşmanları yoket. Ama oyunun görsel ve işitsel güzellikleri benim için bu açığı kapattı. Tabii modern





FPS'leri galayip yutmuş birçok oyuncuya söylemeye haklılar da. Oyunun son saatlerine kadar hikayenin kendini belli etmemesi de birçok oyuncunun merakını söndürbilir. Ama Doom 3 en azından bir kez bitirmeyi hak ediyor.

BİR KEZ BİTİRDİKTEN SONRAYSAA...

Umarım Deathmatch tarzı basit multiplayer modları seviyorsunuzdur, çünkü Doom 3'ü birkaç arkadaşınızla birlikte oynamaya kalkarsanız sizi bekleyen bu olacak, 4 kişilik haritalarda birbiri您ı kovalayıp vurmak üzerine kurulu multiplayer modları, UT2004 ve BF1942 gibi oyunlardan hoşlananlar için geri adım sayılabilir. Ama yine de su da bir gerçek ki, karanlık köşelerden pusu atmaya seven deathmatch'çiler bundan daha iyi grafikler bulamaz. 4 kişilik mod size getirmiyorsa, 32 kişilik multiplayer modları çıkmaya başlıdı bile. Oyunu co-op oynama gibi bir şansınız yok, 2005'te çıkacak olan X-Box versiyonunda bu seçenek olacakken PC'ye yapılmaması olması çok büyük bir eksiklik.

SONUÇ

Doom 3 için inisīli çıkışlı bir oyun tecrübe diyebilirim. Daha doğrusu "çıkışlı-inisīli-düz gidişli-sonlara doğru biraz daha çıkışlı". Yillardır beklediğimiz öyle bir birliği ki, Carmack ve ekibi ne yapsa bu beklentiği doğuramazdı. Yayınladıkları resimler ve videolarla bir canavar yaratıllar. İlk saatlerindeki yoğunluk, grafikler ve atmosferle beslenerek o kadar artıyor ki sonrasında gelen monotoni oynamış biraz gözle batıyor. Sonlara doğru cehennem ve sonrası bölümler, hikayenin de açılmasıyla oyunun atmosferinin sizi tekrar yakalamasını sağlıyor ve bitirdiğinizde hayal kırıklığına uğramamış ve tamam olmuş bir şekilde başından kalkıyorsunuz. Gerçekte korkutucu ve oyun teknolojisinin ne düzeye geldiğini insanın gözüne gözüne sokan bir tecrübe sunuyor Doom 3. Evet, FPS'lerde oynamış olarak 5 yıl öncesine geri dönülmüş olabilir, ama teknolojik olarak simdiilk daha iyisi yok. Zaten id Software'in de yapmaya çalıştığı buydu, yanı ilk Doom'u yeniden ve inanılmaz bir şekilde günümüze ugarılamak. Bunu tamamen başarmışlar. Peki ben Doom 3'ü begendim mi? Kesinlikle evet. Doğru, ilk başlardaki yoğunluğu sonuna kadar korumasını istedim. Ama kimse ne derse desin üstün bir yapay zekâ, gerçekçi bir oynaman ve çatışmalar, Lovecraft'a dudak ısırtacak bir hikaye Doom 3'ün gerçek eksiklerinden değil. Doom 3 FPS'lerde bir öze dönüş, bir teknoloji harikası ve tipik ilk Doom'lar gibi bir basamak. Buradan nereye gidebileceğimiz sizin hayal gücünüz, yapımcıların ise yeteneginde kalmış.

Sinan Akkol



DOOM 3

FPS

www.alsanonline.com

Yapımcı: id Software

Medya: 3 CD, 1 DVD

Fiyat: 85 milyon

Dağıtım: Alsan Interactive

Original Olarak: Var

Yaş Sınırı: 18 Yaş ve Üzeri

Multiplayer: Internet

Lan

4 Oyuncu

Multiplayer Modu: Deathmatch

Minimum

1,5 Ghz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX

Önerilen

3 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX

IUltra High 512MB)

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

EAX

4+1

5+1

Dolby Surround

Oyunu Almak: Kolay

İngilizce gereklilik: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dynamabilik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Far Cry

Arıtlar/Eksiler

En iyi grafik ve ses

efektleri. Üstün

atmosfer. Tatmin edici

uzunlukta

Bir süre sonra

monotonlaşması.

Multiplayer zayıf.

Tam bir sistem

canavarı.



Haydi biberliyelim!

LEVEL HIT

MVP BASEBALL 2004

Yeni bir 2. Dünya Savaşı oyunu ile... Şaka şaka :)



EA Sports spor oyunları.. Aah ah, adamlar yapıyor, ben ne diyebilirim ki? Hoş bir süre tökezlediler falan ama toparladılar. Cidden iyi spor oyunlarıyla karşımıza çıkmaya başladılar yine. Ben heyecanla NHL ve NFL serilerinin yeni oyunlarını beklemektedim, ancak onlar çikana dek umduğumla değil, bulduğumla yetinmek durumundayım. Ki bulduğum da hiç fena değil.

NE BULMUŞUM?

Bir beyzbol oyunu. Yani bizim memlekette oynanmayan bir spor daha. Bu sebeple bu oyun yüzünden başınıza iş açılabilir. Sonuçta sopa ile bir topa vuruyoruz. Bir nevi şiddet. Yine kalkar birileri bir şeyler yazar, biz de propandan kazanamadığımız parayı başka yerde vururuz.

Şahsen beyzbol bilgim çok fazla değil. Segrederken anlar iken, işlerin başına geçince birden allak bullak oldum. MVP aslında öyle çok karman çorman bir oyun olmasa bile "herşeyi takip edeceğim, ne oluyor ne bitiyor, hakem niye bağırıyor, oyuncuların suratı neden asıldı, ama ben topa vurdum sorun ne ki?!" derken kendinizi istatistik ekranları arasında gezer vaziyette bulunuyorsunuz. Maalesef NFL 2004'ün o yalın ve öğretici havası yok MVP'de. Resmen "bilmiyorsanız oynamayın kardeşim!" demiş oyun bize. Konsoldan kalma kontrollerde işi arap saçına çeviriyor.

Dediğim gibi bu spor hakkında bilgi sahibi değilsiniz tuşlarınızı bile ayarlamamanız oldukça güç. Dene-yanlı yoluya da biraz ağır ilerliyor işler. Yükleme ekranlarında karşımıza çıkan sözde yardımcı bilgiler gamepad üzerindeki tuşların ne işe yaradığını gösteriyor. Cidden saçımı başımı yoldum ilk bir iki saat. Daha sonra fark ettiğim güzel bir özellik eğer konsol tipi analog bir kont-

rol cihazına sahipseniz, bütün o ekranda gördüğünüz koşma hoplama zıplama olaylarını manuel olarak gerçekleştirmeniz mümkün. Tabii o noktaya geldikten sonra, her seferinde yanlış kaleye koşmak gibi bir beceri sergileyebiliyorsunuz. Zaman zaman da topu vurucunun kafasına gözüne atıp kavga çıkartabiliyorsunuz.

Kavga olayı çok hoş, çünkü sporcularınız burada ciddi anlamda sakatlanıp bütün sezonu Bench'te geçirebiliyor. Ben sahada dolanmak istemiyorum derseniz oyun size farklı modlar sunuyor. EA Sports 2004 oyunlarının tamamında yer alan Dynasty modu MVP 2004'te de mevcut. Takımın sahibi olarak işlerin başına geçip her yere burnunu sokmanızı imkan tanıyor. Ancak oyunun zorluk seviyesi anlamsız bir şekilde artıp artıp azaldığından Dynasty mod biraz "Nasty mod" olabiliyor. Takımın tüm işleri ile uğraşmak istemiyorsanız sadece menajer olarak oynamanız da mümkün. Bu mod daha çok yazı tabanlı menajerlik oyunlarını andırıyor. Çok bir artışı yok. Aksiyon bölümünü ve şirket mevzularını oyundan çıkartığınızda geriye kalan ne ise o, ancak yeterince derin ve zorlu.

NHL'İN DEĞERİNİ BİLMEMEN

EA Sports artık oturttuğu şablonu kullanmaya devam ediyor. Oyunda bana her zaman farklı ve biraz tatsız tuzsuz gelen NBA serisinin kokusu var. Herşey çok güzel gö-

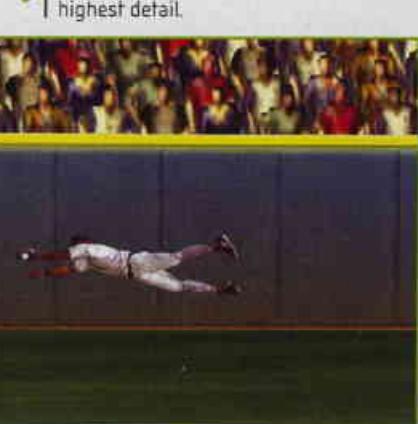
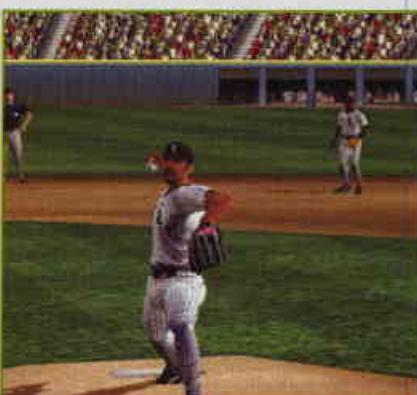
zükmesine rağmen, biraz sönük ve donuk. Oyuncular oyunu gayet güzel aktarılmış. Zaten oyuncu saha-yaya çıkışında beliren fotoğrafı ile digital versiyonunu karşılaştırmanız mümkün. Hatta ağızınız açık kalabiliyor. Ancak oyuncuların dışında kalan herşey biraz baştan savma geldi bana. Sahanın detay seviyesi biraz düşük tutulmuş. Bu arada söylemeden geçemeyeceğim, MVP uzun zamandır gördüğüm en kötü seyircilere sahip.

Oyunun sesleri ve sunucular yerli yerinde ama hep bir şeyler eksik oyunda. Oyun içi kontrollere alıştıktan sonra bile oyunun atmosferine bir türlü kaptırımadım kendimi. Belki de oyunun fazla yavaş olmasından kaynaklanıyor bu. "Aman bu kaleyi tuttum, aman Home Run yaptım" nedense pek hayecanlandıramadı beni. Tamam, belki ben sınırim bıryım, rahat batıyor falan. Ama gerçek bu. Belki de yukarıda geçen "şablon" kelimesi rahatsız eden beni. Bu kadar yabancılık çekmiş olmama rağmen yeni bir şey oynuyormuşum hissiyatı vermedi bana nedense.

Oyunun en çok hoşuma giden yanı ise müzikleri oldu. EA bu konuda gerçekten iyi bir çizgi tutturdu.

I believe I can fly... Seyirciler lütfen, highest detail.

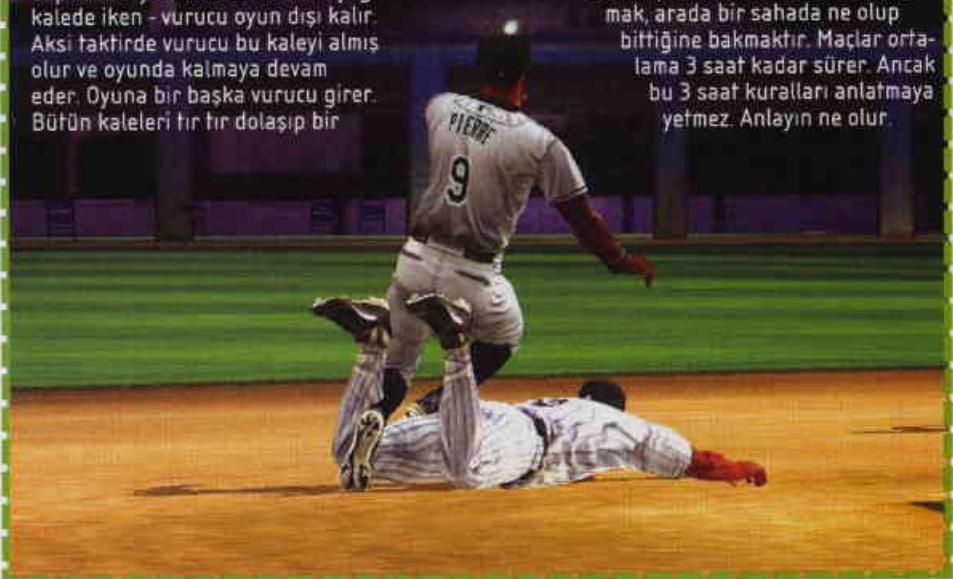
Hmm, kendinden çok emin bir arkadaş.



Beyzbol nasıl oynanır ve izlenir?

Takımlardan biri sağıdır, biri de savunma durumundadır. Vurucu topa vurduktan sonra, kalelerden (base) birine koşar. Rakip ise topu yere düşmeden yakalayıp vurucunun koştugu kaledeki oyuncusuna ulaşımaya çalışır. Eğer bu oyuncu topu alıp vurucuya dokunursa - bir ayağı kalede iken - vurucu oyuncu dışarı kalır. Aksi taktirde vurucu bu kaleyi almış olur ve oyunda kalmaya devam eder. Oyuna bir başka vurucu girer. Bütün kaleleri tır tır dolaşır bir

nevi kale kapmaca oynanır. Atıcı 4 kez hatalı top atar ise, vurucu birinci kaleye beleşten gider. Kisaca oyunda amacı, topu uzağa vurup o geri dönmeden mümkün olduğu kadar kaleyi dolaşmaktır. Seyircilerin amacı ise sosisli yemek, soda içmek ve laftamak, arada bir sahada ne olup bittiğine bakmaktır. Maçlar ortalamada 3 saat kadar sürer. Ancak bu 3 saat kuralları antlatmaya yetmez. Anlayın ne olur.



Spor oyunlarından birini açıp, radyo niyetine dinlemek mümkün. Menajerlik modu ile uğraşmaktan sıkıldıkça arkama yaslanıp çalan parçaları uzun uzun dinlediğim oldu.

Oyunda bulunan diğer iki mod Home Run Showdown ve Pitcher Showdown. Bu modlarda maçın tamamını oynamıyorsunuz. Amaç birinde topu atmak ve vurmak olayı. Diğerinde ise topu dış sahanın da dışına atmak. Bu modlara sırasında müzik hiç susmadığından oldukça mutluyum. Olaya bolca renk kattı (heh). Ayrıca bu modlara oyuncunun incik cincik kuralları ile uğraşmadan arkadaşlarınıza karşı oynamak için birebir. Gaget hızlı ve eğlenceli. Ama elli kere söyledim sanırım, yine de bir şeyler eksik. Oyun genel olarak biraz ruhsuz.

↓ Halk oyunları çok farklı bazlarının.



de size bırakıyorum. Halen NHL 2004 oynamaktayım ve 20 küsuruncu sezonum. Varın siz hesaplayın.

MVP Baseball 2004, spor oyularının sıkı takipçilerine farklı bir fırsat sunuyor. Bu yüzden tercih edilebilir. Yukarıda belirttiğim gibi diğer oyulara nazaran daha derin bir menajerlik moduna sahip. Bir çok oyuncunun ilgisini bu yönden çekebilir. Dynasty modu da menajerlik oyunının desteği ile biraz daha detaylı ve derin. Bu da başka bir artı sağlıyor. Verilebilecek en kötü haber ise oyuncunun sahada geçen bölümün çok zayıf kalıyor olması. 6 kutudan birine 5 farklı atıştan birini yapmak, topa vurma çalıṣırken ise Tiger Wood's oynamış gibi hissetmek çok fazla seçenek bırakmıyor oyuncuya. İyi bir kontrol cihazı edinir de sahada yer alan her aksiyona girmeye kalktığınızda ise alışana kadar bir kaç yüz maç kaybetmek olası. Aksiyona tam anlamı ile dahil olmadıktan sonra, kendimi sahadaki heyecana kaptıramadıktan sonra söylecek pek bir şey kalmıyor.

Amacım oyuncunun hakkını yemek değil kesinlikle. MVP Baseball 2004 iyi bir spor oyunu. Ancak atmosferin zayıflığı, oyuncunun genel donukluğu beni oldukça soğuttu kendinden. Menajerlik mevzusu bir kısım oyuncunun ilgisini çekebilir. Ayrıca bu sporun hastası iseniz kesinlikle kaçırın. "İlla oynayacağım ben bunu ama aksiyon istiyorum" diyorsanız da oyuncunun konsol versiyonlarını edinin. Sağlıklı kalın, bol bol gezin tozun egenin. Yaz bitiyor be! ☺

Jesuskane

FIFA'YI MUMLA ARAR

Bu tür oyunlarda oynama süresi genellikle oldukça uzundur. Oyuncunun o spora olan takıntısı ile doğru orantılıdır. Beyzbol hastalarının duymaktan mutlu olacağı bir haber vereyim o zaman: MVP'de Dynasty Mod sezon sınırı 100! Evet, tam yüz sezon oynayabiliyorsunuz. 100 sezonu oynamak ne kadar vakitizi alır bilemiyorum, matematiğini

MVP BASEBALL 2004

Yapımcı: EA Sports

Dağıtıcı: EA Sports

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: PvP, Online Lig

Minimum

Önerilen

700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1300 MB HDD	1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, 1300 MB HDD
---	--

Oyunu Almak: Zor

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

SPOR

Medya: 2 CD

Örijinal Olarak: Yok

Ağ

Fiyatı: -

8 Oyuncu

Yaş Sınırı: Her Yaşa Uygun

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

2 Ön 2 Arka

5+1

6+1

EAX

Artılar/Eksiler

Dynasty ve Menajer

modları sağlam,

müzikler muhteşem

Oyunu almak gerçekten

zor, grafikler bazı yerlerde

tekliyor.

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Yok



Tam dört ayak üstüne düşecekken...

CATWOMAN

Lara Croft'la Prens arasına sıkışmış bir kedi

Kedileri sevmiyorum! Ne zaman sevmeye çalışsam, "Gel hav hav" desem, kaçıyorlar. Sorun benden kaynaklanmıyor. Nerede hata yapıyorum olabilirim ki zaten? Hitap şekline mi bozuluyorlar yoksa? Ama neden bozulsunlar, normal olan bu. Kaç defa gittim yanlarına, kolumnun altında bir tencere dolusu bezelyeli pilavla. Hep geri çevirdim. Nerede hata yapıyorum, bilemiyorum.

Bezelye ve pilav demişken akıma geldi, bir film ve kedi oyunu için Catwoman hiç de fena sayılımaz. Ama gazının başından moraliniz bozmak gerekirse: Bu oyunu oynamak zor. Ama neden?

MIAAV!

Darkhorse Comics'in Batman'inde ilk olarak gözüken Catwoman karakteri, aslında bir çizgi roman kahramanı. Daha önce Batman 2'de Michelle Pfeiffer tarafından canlandırılan Catwoman, bu yıl tamamen kendisine ait bir filmde yeniden karşımıza çıkacak.

Oyun, filmin senaryosuyla paralel olarak ilerliyor. Oyun Halle Berry'nin canlandırdığı Patience Phillips'i kontrol ediyorsunuz. Patronu tarafından gizli tutulan bir gerceği açığa çıkardığı için öldürülen Phillips, bir kedi-kadın olarak hayatı geri dönüyor. Ve kendi hakkındaki gerçekleri araştırmak, katilini bulmak için yola çıkmıyor.

Peki oyunda neler var? İlk olarak Catwoman'ın klasik bir aksiyon oyunu olduğunu söylemeyeceğim. Tahmin edeceğiniz gibi karakterimiz bir kedi olmasının da gardımiyla oldukça çevik. Dolayısıyla çok fazla hareket yapabilme imkânınız var. Dört ayak üzerinde koşmak, duvarlara tırmanmak, duvarlardan duvarlara atlamak, demirlerde sallanmak bu hareketlerden birkaçı. Dövüş için de fazla sayıda alternatif sahipsiniz. Ancak ilginçtir, hiçbir şekilde düşmanlarınızı öldürmemesiniz. Sadece onları büyük çöp kutuları ve benzeri yerlere atarak etkisiz hale getirebilirsiniz. Yani oyunda kan yok. Tabii bunun ne kadar iyi bir sistem olduğu tartışılmır.

En çok kullanacağınız silah kirbacınız, ama pençe ve tekmeleriniz de emrinize amade. Düşmanlarınızı alt etmek için boyundan yakalama ve kirbaçla silah kapma gibi hareketler yapabiliyorsunuz, ama oyuncunun başında çok fazla seçenekiniz yok. Oyun içinde topladığınız puanlarla -ki her yaptığınız hareket size puan kazandırıyor- yeni yetenekler ve yeni hareketler satın

alabiliyorsunuz. Böyle açılabılır hareketlerin sayısının fazla olması bir artı ve oyuna olan ilginizi canlı tutuyor.

Genel olarak bakınca (dikkat ettiniz mi bilmiyorum, futbol yorumcularının hepsi "Şimdilik baktığımız zaman..." diye konuşmaya başlıyor), EA Games'in Catwoman'ı Prince of Persia: Sands of Time'dan kopya çektiğini söyleyebilirim. Belli ki, Prince of Persia gibi hareketli/hızlı bir oyun ve prens gibi atletik bir karakter yaratmak istenmiş. Netekim, oyundaki platform unsurları oldukça fazla. Devamlı bir yerlere tırmanıyor, kirbaçla demirlerde sallanıyor, yolunuza devam etmek için bazı sistemleri harekete geçiriyorsunuz. Mesela bir binanın duvarına tırmanız için iki bina arasındaki kapığı açmanız gerekiyor. Ama maalesef bu tip gereksiz işlere çok fazla zaman harcamak zorundasınız.

'Gereksiz' diyorum, çünkü bu oy-





nanış artık bitti, Lara Croft'la birlikte öldü veya ben yedim. Yeniden bu uykuya getiren oynamışla oyun yapmak mantıksız. Ama oynamışdaki tek düzeltik Catwoman'ın tek sorunu değil. Asıl sorun...

KONTROLSÜZ KEDI, KEDI DEĞİLDİR

Aslı sorun şu: Kontroller RE-ZA-LET! Bir aksiyon oyununa en ters, en gereksiz, en zor kontrol sistemi kullanılmış Catwoman'da. W, A, S, D tuşlarıyla hareket edebiliyor, sayısal klavyeyle de (1, 2, 3 vs) saldırısı yapabiliyorsunuz. Yani aslında yapamıyorsunuz. Sandığınız gibi W ileriye, S geriye gitmenizi veya A ile D sola/sağa `strafe` yapmanızı sağlamıyor. Yapmanız gereken şey ka-

meraya göre hareket etmek. Hem de oyunun her anında değişen, saçma sahan yerlerde duran, çevrenizde neler olduğunu göstermeyen kameraya göre. Ve kameraya göre tuşların işlevi değişiyor. Mesela devamlı A tuşuna basarak sola gittiğiniz sandığınız bir anda kendiniz aşağıda bulabilirsiniz, çünkü siz hareket ettikçe kamera da değişiyor ve sol yön bir sonraki sahnede ileri yön anlamına geliyor. Tamam, Prince of Persia'da da klasik third-person kamerası kullanılmıştı, ama kamera açıları devamlı değiştirek siz çıldırtmadı. Bu yüzden devamlı binaların tepelerinden düşüyor, geçtiğiniz yerleri tekrar geç-

mek zorunda kalıgorsunuz. İşin komiği, oyunun haritaları hassas kontroller için yaratılmış. Dakikalarca uğraşıp çıktıığınız yüksek binaların tepelerinde bir yerden bir yere atlamaya çalışıyorsunuz ve sırı kamera açısı yüzünden kendinizi aşağıda buluyorsunuz. Emin olun, bunu çok sık yaşayacaksınız.

Bitti mi? Hayır. Bu kontrollere ve kamera açılarına bir de sert tepkileri ekleyin. Karakteriniz hiçbir oyunda olmadığı kadar sert ve hızlı hareket ediyor. Bu da 50 metreden yere kapaklılanmanın bir diğer neden. Dövüş sahnehelerinde de durum farklı değil. Nereye ve kimse vurdugunu anlayamıyorsunuz, baş döndüren kamera açıları yüzünden yapay zekâdan yoksun düşmanları bile çöp kutularına atmak (ha, bir de bu var) çok zor. Ayrıca 8 yukarıya, 2 aşağıya, 4 sola ve 6 da sağa kirbaç vurmaya yarıyor. Yani her yön için ayrı bir tuşa basmanız gerekiyor! Yaratıcı mı? Kesinlikle! Güzel bir fikir mi? Ne gezer!

Yani kısaca, kontroller oyunu yarında bırakmanız için yeterli bir sebep. Angel of Darkness'ta bile bu kadar sınırlı bozulduğumu hatırlıyorum.

ŞİMDİ BAKTIĞIMIZ ZAMAN...

Aslında Catwoman iyi bir oyun olabilirmiş. Hatta oyunu ilk gördüğümde etkilendığımı itiraf etmemeliyim. Grafikler gerçekten de kaliteli ve çekici. Ama hepsi o. Oyunun özeti şu: Eski tip oynamış, akıl almad derecede zor kontroller, berbat kamera açıları ve kapı önüne konulması gereken bir kedi. ☺

Fırat Akyıldız



CATWOMAN

Yapımcı: EA Games

Dağıtıcı: Aral İthalat

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: -

Minimum

800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 1.46 GB HDD, 64 MB GFX

Önerilen

1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1.46 GB HDD, 64 MB GFX

AKSIYON

Medya: 2 CD

Orijinal Olarak: Var

LAN

8 Oyuncu

www.aral.com.tr

Fiyat: 60.000 000 TL

Yaş Sınırı: 12 ve Üstü

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

2 Ön 2 Arka

5+1

6+1

EAX

Oyunu Almak: Zor

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Artılar/Eksiler

► Güzel grafikler,
filmi sevenler için
orijinaline yakın
bölümler.

▼ Eski tip oynamış, sinir
bozucu kontrol sistemi,
fazlaıyla kötü kamera
açıkları.

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

60

KILL SWITCH

Erkekliğin onda dokuzu siperden çıkmamaktır

Yapımcılar bir oyun için senaryonun ne kadar önemli olduğunu hala anlayamadılar. Zaman zaman "senaryo süper, atmosfer inanılmaz, anlatılmaz yaşınanı" diye dayatılan oyullann olmayan senaryoları canımızı sıkabiliyor. Doom 3 çıktı diye sevinirken, oynamaya başladıkten sonra şahsim adına bir hagal kırkılgı olduğunu belirtmek isterim. İşin ilginci, D3 ile kavuşmadığım mutluluğa aslında pek de iyi bir oyun olmayan Kill.Switch ile kavuşmuş olmam. D3 sınırlımı çok bozdu. Ara ara gönderme yapabilirim yazı içerisinde. "Oha adama bak, Doom 3'le Kill.Switch'i karşılaştırmış" demeyin sakın, alakası yok çünkü.

SAY MY NAME!

Kill.Switch de senaryo olarak oldukça gürültü bir oyun. Beyni yıkanmış süper bir askeri kontrol ediyoruz. Askenimiz bir kuklaadan ibaret. Her bölümün başında sesini duyduğumuz amcanın da kendisiz biz. "Kill switch" On olduğu anda kuklamızla istedigimiz gibi cinayet işleyebiliyoruz, falan da filan. Her bölüm başında kısa bir konuşmaya şahit olmaktan başka oyunun genel gelişimi ve amacınız aynı. Herkesi öldür, verilen görevleri yerine getir. Görevler de ahim şahim şeyler değil zaten. Hepsi birbirinin farklı versiyonları. Oyunun asıl yüklenmediği yanı siper alma olayı. Zaten sloganına baktığımızda göreğimiz ilk şey de bu zaten: Take Cover. Beyni yıkanmış süper asker kuklamız (nasıl, karizma inanılmaz değil mi)

ogun boyunca sağa sola koşuyor, durmadan ateş ediyor, bulduğu her cisim arkasına saklanıyor, kafasını çkartıp sağa sola ateş ediyor, kafasını çkartamayacak kadar zor durumda ise, silahı uzatıp bakanın sağa sola ateş ediyor (Blind fire).

Yalnız Kill.Switch aksiyon oyunını çok iyi kotarıyor. Düşmanlarımız genel olarak pek zeka sahibi olmasalar da, kalabalık gruplar halinde karşımıza çıkıyorlar, sağa sola kosturuyor, siper alıyor, hatta arada bir aklı edip el bombası atıyorlar. Üstünden bir baskı kurabilecekler bile, konsol sahiplerinin aksine klavye-fare ikilisine sahip PC kullanıcıları için düşmanları temizlemek pek de zor olmuyor.

Oyun 3. şahıs kamerasından oynanıyormasına rağmen oldukça rahat kontrollere sahip. Neredeyse bir FPS tadında. Yukarıda bahsettiğim eğil, saklan, siper al muhabbetlerinin tamamını tek bir tuşla yapabiliyorsunuz. Mouse ve WASD tuşlarının yanında, zoom ve el bombası atmak için birer tuşa daha sahibiz. Minimum tuş sayısı, oyuna alışma sürecini oldukça kısaltıyor. Oyun başında kısa eğitim görevini tamamlamadan bilmeniz gereken her şeyi öğrenmiş oluyorsunuz. Zaman zaman düşmanlarınız dibinize kadar

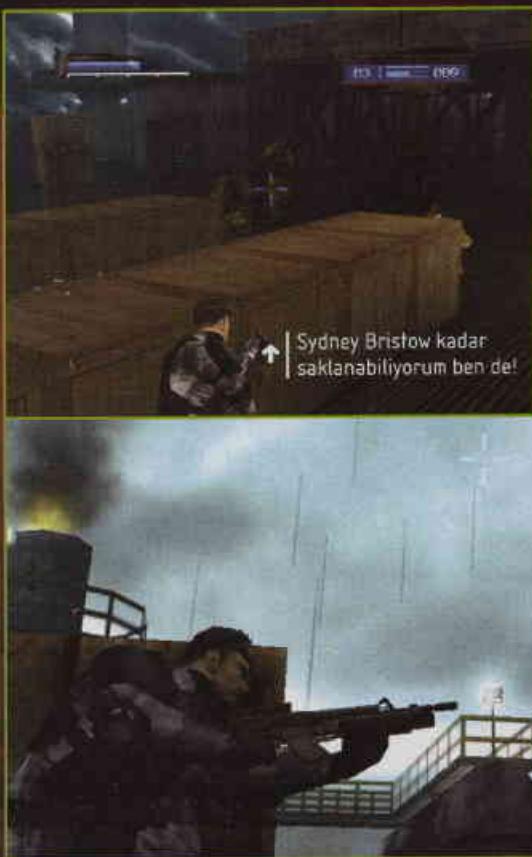
girmeyi başarsalar da bir döçüklik canları var.

SON OF A GUN

Oyunun grafikleri biraz, hmm, wasat. Daha doğrusu konsol versiyonlarına göre oldukça zayıf kalmış. Kullanılan kaplamaların kalitesi oldukça düşük. Ayrıca oyun sizi 1024x768 çözünürlük ile sınırlıyor ve bu hoş değil. En karambol sahnelerde bile 80-90 FPS'den aşağı düşmediği için, daha yüksek çözünürlük ve daha detaylı kaplamalar görmek istedim canım. Hep yaşadığımız performans sorununu tersine taşıyoruz bu sefer. Sistem daha fazlasını kaldırabilecek iken oyun fazlasına izin vermiyor. Sonuç olarak grafikler ortalamalanın üstüne çıkıyor.

Düşmanlarımız çok ayrıntılı hazırlanmamışlar. İki ana tip düşmanın varyasyonlarından oluşuyor tamaam. Gerçi animasyonları oldukça iyi gel-





kırılganım Allah'ım!). Oyunda ses efektlerinin neredeyse tamamını patlama efektleri, silah sesleri ve arada bir el bombasından kaçışan düşmanların fer-yatları oluşturuyor. Ve dürüst olmak gerekirse bunların tamamı dört dörtlük.

Bunlar dışında kalan müzikler ve her bö-

Sesler demişken, bölümler arasında bir abla sürekli "Say my name" demektedir. Fazlaca huzurlu ses tonundan midir nedir bilsem haykırmam ismini ama bilmiyorum ki...

KISACA

Gelelim karman çorman duygularımıza: Kill.Switch vasat bir oyun. Üncelikle bunu kabul edelim. Aslına bakarsak vasattan çok yarınlı bir oyun. Tamamlanmadan piyasaya çıkartılmış gibi bir havası var. Aksigün gerçekten iyi kotarılmış. Ancak bunun dışında kalan hemen herşey oldukça basit ve eksik bir havaya sahip. İşin ilginç yanı ise bendenizin Doom 3 oynarken sıkılıp, Kill.Switch oynarken ciddi anlamda iyi vakit geçirmiş olmam. Bunun pek çok sebebi var elbette. Ama Doom 3 mevzusuna hiç girmemekte fayda var.

Kill.Switch bütün eksilerine rağmen iyi vakit geçirmenizi sağlıyor. Ancak bu noktada oyunun bir başka eksisi daha çıkyor karşımıza: Oyun oldukça kısa. Maksimum 8-9 saatte sona eriyor. Baştan oynamak için hiçbir sebep yok. Ne gizli silahlar ne gizli bölümler no nothing (bah!). Multiplayer desteği olmaması da başka bir hatalı kırıklığı elbette.

ÖLDÜR, ÖLDÜR, BAYDI BE!

Salt aksiyon ve kısa süreli bir eğlence anyorsanız bir süre idare edeceğini garanti edebilirim. En azından kendi adıma böyle gerçekleşti KS maceram. Karar yine sizin, ama iyi bir yatırım olmadığını söylememeliyim. ▶

Jesuskane

dibana. Özellikle vuruldukları anında bir çok farklı şekilde yere yığılabilirler ki, uygun çatışmalarda atmosfer oldukça etkilidir. Bölüm tasarımları pek iyi değil. Ancak bunun ciddi anlamda pek bir önemi yok. Amacımız her önumüze geleni temizlemek ve bunu yaparken de bol bol siper almaktır vs. Tüm tasarımlar bu amaca hizmet ediyor. Her tarafta arkasına saklanabileceğiniz bir dünya obje bulunuyor. Baston yumuşak karakterimiz ise bu objelere sık sık ihtiyaç duyuyor. Bir şeyin arkasına saklanmak dışında pek etkileşime girmeniz mümkün değil. Siz ve düşmanlarınız dışında genelde ekranlar oldukça dönük ve cansız.

THINK LIKE A GUN

Oyunun seslerinden bahsetmek istiyorum ama, bilmemiyorum. Aslında oyunun tamamına karşı karmaşık duygular içerisindeyim. En temiz şimdilik bahsedelim seslerden, aşağıda bir paragrafta da bu duygulara yer verelim (çok

lüm başındaki gereksiz diáloglar oldukça zayıf. Tepenizden vizir vizir geçen kurşunlar, patlayan bombalar ve atmosfer oldukça sağlam. Ciddi anlamda heyecanlandırıyor insanı).

Oyunun aynı zamanda hem eksisi hem de artısı olan bir durum mevcut. Herşey olması gerektiğinden biraz hızlı. Fast Forward'e basılmış gibi. Atmosferi artı yönde etkilemesine rağmen zaman zaman can sıkıcı bir tempo oluşuyor.

KILL SWITCH

Yapımcı: Namco
Değiçi: Hip Games

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: -

Minimum	Önerilen
800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 900 MB HDD	1.5 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX, 900 MB HDD
-	-
-	-

Dünya Alışmакı: Normal

İngilizce gereklili: Az

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Alias The Game

AKSIYON

Medya: 2 CD
Orjinal Olarak: Yok

Lisans: 8 Yaşlı

Fiyatı: -
Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- 2.0n 2 Arka
- 5+1
- 4+1
- EAX

Artılar/Eksiler

Siper alma ve

aksiyon olayı gayet

iyi kotarılmış.

Zayıf:

Grafikler zayıf, oyun çok

kısa. Bir süre sonra

bayılıyor.

Rommel'in Izinden...

BLITZKRIEG BURNING HORIZON

Panzer hikayeleri anlatmakla biter mi hiç?

Hani hep bir sürü farklı strateji türünden bahsedip duruyoruz ya, yok gerçek zamanlı, yok sıra tabanlı diye? Aslında sadece iki tür strateji oyunu vardır, kaynak toplamakla uğraştıklarınız ve uğraşmadıklarınız. Mesela Starcraft ve X-COM gibi efsane olmuş oyunlar çok farklı türlerle dâhilmiş gibi görünürler, ama ikisinde de kaynakları toplamak ve düşgün kullanmak çok önemlidir. Tabii yöntemler, oynanış, atmosfer gibi unsurlar tamamen farklıdır. Ama sonuçta kafanızın içinde bir gelir-gider tablosu belirir, rakamlar uçuşur. Bir Marine şu kadar gaz ve tuz eder, yeni lazer teknolojisi geliştirmek için bu kadar bilim adamı ve gün gerekir, bilmem ne kadar altın ve odun daha toplarsam orduma bir kara ejderha daha katılabilirim... Oyun işi yapılmışsa sorun yoktur, ama zaten vesat olan bir oyunda kaynak toplama işi içide işkenceye donebilir.

Bir de Blitzkrieg gibi ortada toplanacak bir malzemenin bulunmadığı oyunlar vardır. Bunlar savaş alanına fabrika kurmak, petrol çıkarmak, demir toplamak gibi gerçekte gözde hayatı absurд gelen unsurları devre dışı

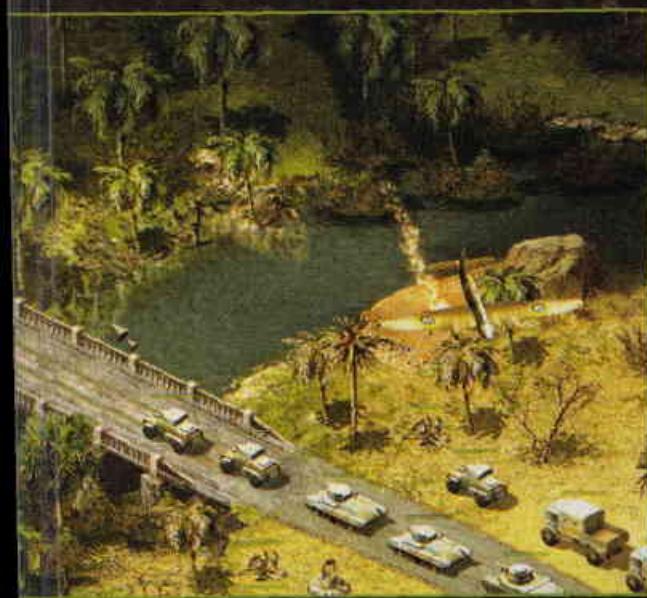
bırakır. İşin özüne, yani savaşın kendisine odaklanırlar. Bu tür oyunlarda kaynak ve üretime bogusmak zorunda kalmadan rataçla işin taktik kısmına eğilebilirsınız. Ama tabii bunun da kendine has bir sıkıntısı vardır. Genellikle elinizdeki birimler belli bir ve kafaniza göre ordu kuramayacağınızdan, yapığınız taktik hatalardan dönüş pek mümkün değildir. Yine de özellikle tarihsel gerçeklik peşinde koşan bir oyunda bu çok da büyük bir problem saglamsa.

MAREŞAL'İN GÜNLÜĞÜ

Blitzkrieg aslında geçtiğimiz sene içinde çıkmış ve hayli de ilgi çekmiş bir oyun. Uzun zaman bilim-kurgu gibi fantastik kurgu temali oyunlar yapıp duran firmalar, hayli zaman önce ortaklı kasiplik kurulan Sudden Strike firtinasıyla beraber dikkatini İkinci Dünya Savaşına çevirdiler. Blitz-

neg de işte bu yeni akımın ürünlerinden biriydi. Nispeten yeni bir firma olan Nival tarafından geliştirilen oyunda moda olanın aksine 3D grafikler kullanılmamış, daha fazla emek isteyen iki boyutlu bitmap grafik tasarım tercih edilmiştir. Oyun bazı eksikliklerine rağmen ferne sayılazdı. Hatta bazı açılardan yakınlarında inceledigimiz Desert Rats gibi benzerlerinden çok daha ratine kaldıgı bile söyleyebilirdi.

Burning Horizon ise Blitzkrieg için hazırlanmış bir ek görev paketi. Ancak iki CD üzerinde gelen oyunu oynamak için Blitzkrieg gerekmıyor, çünkü bu bağımsız bir oyun olarak tasarlanmıştır. Üçüncü tarihî olarak ilk oyuna arasında çok büyük bir zaman farkı yok ve belki açılar-



dan bakıldığından oyun biraz acele hazırlanmış gibi görünüyor. Mesela ana menü ekranında Burning Horizon adı geçmiyor, askeri birim veri tabanındaki birkaç metin ya Almanca kalmış ya da eksik yazılmış. Bunun gibi oyunun aceleyle getirildiğini gösteren birkaç detay var.

Öte yandan oyunun grafik motoruyla ilgili herhangi bir çalışma da yapılmamış gibi görünüyor. Tabii bu grafiklerin kesinlikle kötü olduğu anlamına gelmiyor, oyun rahatlıkla 1600*1200 çözünürlüğe çıkabiliyor ve pek çok 3D oyundan daha iyi görünüyor. Tabii değişken kamera açılan gibi özellikler bu oyunda yok, ama zaten buna sahip olup da doğru düzgün kullanabilen bir 3D strateji görmedim daha. Yani benim açısından bu büyük bir kâğıt değil.

Oyunda değişimyeni bir diğer unsur ise çoklu oyuncu seçenekinin bulunması, yanı Nival israrla böyle bir oyunu tek kişilik oynaması mahkum etmekte direniyor. Tamam düzgün bir multiplayer kodu yazmak kolay değil ama böyle bir oyunda eksiksliği çok gözle batıyor.

ALMAN, SOVYET, JAPON

Burning Horizon bir açıdan orijinal Blitzkrieg'den çok daha iyi, o da görevlerin tasarımlı. Blitzkrieg iyi bir senaryo sunuyordu, ama ayrıca arada pek çok rasgele yaratılan ek görevi oynayarak kuvvetlerini güçlendirebiliyordu. İşin kötü yanı ise bu rasgele görevlerin kısa sürede bayacak denli birbirine benzemeleriydi. Bir süre sonra iş öyle sıkıcı bir hal alıyordu ki, gerçekten ilginç senaryo görevleri bile ilginizi çekmemi bașaramıyordu.

Burning Horizon ise bu rastgele görevlerden arındırılmış ve onların yerine özenle hazırlanmış senaryolar konulmuş. Oyunda Alman ve Sovyet taraflarının iki senaryosu altında toplanmış bir dizi görev var. Birinin haricinde Japon-Sovyet çatışmaları da dahil olmak üzere bir dizi bağımsız görevi de oynamak mümkün. Tabii oyunda Müttefik ve İttifak kuvvetlerinin bazı yeni birimlerine de yer verilmiş. Ancak bu ek görev paketini daha da çekici kılan başlıca unsurlar görev tasarımları. Daha önceki aksine, bu defa görevler kendini oynamıyor ve bir sonra ki görevde geçmek sıkıntılı vermiyor. Keşke ilk oyunda da bu kadar düzgün olsaydı görev ta-

sarımları.

Oyunun yapay zekası biraz daha gelişti, ancak çoğunlukla saldıran taraf siz olduğunuzdan bu durum çok farketmiyor.

Karşınızda hemen her zaman için sayıca daha üstün kuvvetler var ve bunlar genellikle stratejik açıdan avantajlı konumlarda oluyorlar. Yapay zeka bu konumu kaybetmemek için pek fazla yerinden kıpırdamıyor, ancak hareketlerinize de karşılık veriyor. Ayrıca kaybettiği pozisyonları ya da personeli ölen ağır silahları tekrar geri kazanmak için de hareketler yapabiliyor.

Ne var ki oyunu esas zorlaştıran unsur düşmanın değil sizin birimlerinizin yapay zekası. Yeri bulmakla ilgili bazı ciddi sorunlar var. Araçlar çok fazla sıkışık pozisyonlarda kalmadıkça nispeten fena gitmiyorlar, ancak esas problem piyadeyi kullanmaktadır. Bir takımda bulunan askerlerin her birinin tek tek yön bulma problemi yok, ancak normalde bunlara takım halinde kumanda ediyorsunuz ve özellikle sürünlükten ne cehenneme gidecekleri hiç belli olmuyor. Bu durum genellikle yoğun ateş altına giren piyadelerin çabucak erimesine yol açıyor. Buna birde askerlerin pırıncı tanesi gibi göründüklerini ve karışık ortamlarda ekranın onları bulmanın neredeyse imkansız olmasını ekleyin. Öte yandan top bataryaları da genellikle ölü bir eşeğin hareket ve yön bulma kabiliyetine sahipler diyebilirim.

• Elinizde bir kamyon varsa onların ardına

takip götürmek daha iyi bir seçenek gibi görünebilir, ama birden fazla bataryayı bu şekilde haritada gezdirmek ölmene sıkıntılı olabiliyor. Su ana dek bu tür oyunların hepsinde gördüğüm sıkıntı burada da var aslında, çoğu zaman eldeki her birime tek tek bebek bakıcılığı etmek zorunda kalıyorsunuz. Arabirimdeki kontrol tuşlarının da bit kadar tasarlanmış olması işi kolaylaştırmıyor. Kisayol tuşlarını ezberlemek şart!

Ancak yine de Burning Horizon benzerlerinden daha başarılı denebilir. Multiplayer seçenekinin olmaması, arabirim tasarımindaki bariz hatalar ve yön bulmakla ilgili sorunlar notunu hayatıriyor tabii. Ama yine de oyun hem grafikleri, hem görev tasarımları ve hem de atmosferi sayesinde kendini oynatmayı başarıyor. Amma velakin her strateji sevene hitap etmeyeceği de açık. Strateji denince aklınıza gelen ilk oyun Red Alert oluyorsa, o zaman nispeten düşük tempolu ve taktik yaklaşım gerektiren yapısı size itici gelebilir. Öte yandan ikinci Savaş konulu iyi bir strateji oyunu arıyorsanız ve odunla kömürle uğraşmaktan hazzetmiyorsanız hoşunuza gitme ihtimali de yüksektir.

M. Berkay Güngör

BLITZKRIEG BURNING HORIZON

GZS

www.blitzkrieg.com

Yapım: Nival

Medya: 2 CD

Fiyat: -

Dağıtım: CDV

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: Internet

LAN

6 Oyuncu

Multiplayer Modu: -

Minimum

Önerilen

450 MHz CPU, 64 MB RAM, 16 MB GFX, 1,3 GB HDD	1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
---	----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ün 2 Arka

5+1 6+1

EAX

Dünya Alışmak: Normal

İngilizce Gereklilik: İyi

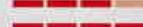
Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

Ses



Düşük sistem ihtiyacı, güzel 2D

Oynamabilirlik



grafikler, detaylı oyun yapısı.

Multiplayer



Arabirim tasarımı kötü, yön

Eğlence



bulmada problemler var,

LEVEL NOTU



multiplayer yok.

Alternatifler: Ground Control 2, Desert Rats vs Afrika Korps.

70

BATTLE FOR

TROY

Adamları kes ve parsayı topla...

Battle of Troy her ne kadar Troy filminden sonra çıkan bir oyun olsa da film ile alakası yok. Zaten filmin de gerçekle alakası yoktu ya, neyse. O kadar Yunanı altın ve köle yeri-ne bir tek kadın için Truva'ya gidecek ha, bizi yigorlar resmen romantik olacağız derken! Bu oyun ise sadece basit, neşeli ve aksiyon ağırlıklı bir strateji oyunu. Her klasik ger-çek zamanlı stratejide olduğu gibi bu oyunda da bol altın bulmak, bol adam yapmak demek. Bol adam yapmak da bol düşman kesip görevi bitirmek için gerek. Eh, strateji tü-ründe devrim yapacak bir oyun beklemiyorduk zaten.

YEAAAARRRRRRR!

Oyunun 3D grafikleri çok basit ve gayet şirin duruyor. Üni-teler harala gürle ilerleyip lambır lumbur koştururken ba-yağı bir toz kaldırıyorlar ve "Yeaarr! Yuooaa! Heyoo!" nida-lilarıyla düşmana giriyorlar. Oyunun geniş ve genelde boş duran haritalarında yegane meşgaliniz dövüş ve hazine avlamak oluyor. Haritalara saçılımış şekilde bulunan hazi-neleri topladıkça para kazanıyoruz ve zaten üç dört bina-dan ibaret olan üssümüzde takviye kuvvet yetiştirebiliyoruz. Elinizdeki köy sayısı arttıkça biraz daha para alıyor ve görevi düşman alehinde ilerletmiş oluyorsunuz.

Görevler ister kurtarma, ister işgal, ister savunma ol-sun olay hep aynı. Savunma görevleri nispeten bellî bir



gerden kimildamamanızı gerektirmeden büyük haritalarda koşturup sıkı-manız gerekmiyor. Yunan ya da Truvalı olmak bir şey değiştirmiyor, görevler gi-bi Üniteler de aynı. Ama oyunun yegane güçlü yanı olan savaşlar oyunu kurtarı-yor.

Savaşıkça göreceksiniz ki savaşlar klasik anlamda ilerlemiyor. Ünitelerin koştugu mesafe, hız, çarpışma açısı ha-sarı etkiliyor. O esnada karşısındakinin kalkanı havada mıydı, zırhı ne kadar güclüydü, bütün bunlar çok önemli. Ko-şup düşmanı hazırlıksız yakalayan ve bir tane sağlam vuran asker düşmanını tek darbede biçebiliyor! Bazen düşmani

ortaya alan askerler hızla içabına baki-yor. Gereken taktik sağlam ünitelerle düşmanı durdurup sonra kanatlardan ve arkadan vurmak. Yoksa savaşlarda düşman büyük bir avantaj elde edip sa-yıca kalabalık bile olsa ordunuzu yene-biliyor.

YAKIŞIKLI DEĞİL AMA SEMPATİK

Sonuç itibariyle Battle for Troy aslında bitmemiş bir oyun izlenimi uyandırıyor. Senaryosu fazlaıyla boş ve tekdüze, bir multipler seçeneğinin olmayışı oyunu sadece senaryoya kısıtlıyor. Hazır se-naryo dışında da önceden hazırlanmış rasgele savaş haritaları bulunmuyor. Oyunun en güzel yanı, savaşın sonucunu direkt ünite sayınız ve kalitenizden ziade taktiklerinizin belirliyor olması ama bu da oyunu tek başına düzeye çıkar-tamıyor. Bütün bir oyun tecrübesi ola-rak Battle for Troy gerçek zamanlı stra-teji oyunu sevenleri tatmin edemez ama ilginç savaşları ile vakit ayrırlırsa bir süre oyalayabilir. ☺

Ali Güngör

BATTLE FOR TROY GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ www.alsanonline.com

Yapımcı: THQ

Medya: 1 CD

Fiyat: 29 Milyon TL

Dağıtıcı: Alsan Interactive

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 ve Üstü

Multiplayer: Internet Network Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
600MHz CPU, 256MB RAM, 700MB HDD, 16MB GFX	800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX

Grafik:

Ses:

Dynamabilirlik:

Multiplayer:

Eğlence:

Oyna Alışmaksızın: Normal

İngilizce Gereklisini: Düşük: Zorluk: Orta

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Warcraft 3

60

Yu-Gi-Oh dünyasının son kahramanı

YU-GI-OH! JOEY THE PASSION

Bu kültür sizi ilgilendiriyorsa alıp uğraşabileceğiniz bir oyun.



Yu-Gi-Oh, kart oyunları camiasının üç yıldır hızla yükselen gözde üyelerinden birisi. Hal böyle olunca her başarılı genç kart oyunun yaşadığı gibi PC'lere taşınması da uzun sürmedi ve geçtiğimiz yıllarda Yu-Gi-Oh:Yugi the Destiny ve Yu-Gi-Oh Kaiba the Revenge ile PC'lerimize konuk oldular. Şimdi ise tüm gözler Joey The Passion'ın üzerinde. Bekleneni verip veremeyeceği belki muamma, ama bir grup yenislikle geldiği kesin.

BİR KISACIK BİLGİCİK

Oyunu hiç bilmeyenleri de düşünüp oyun hakkında biraz bilgi vermeme gerekiyor -bir sayfada nasıl olacağsa artık- : Spell, Trap ve Monster türlerinde kartlardan oluşan bir desteniz mevcut. Her oyuncu en fazla 5 monster ve 5 trap/spell yapabilir. Yaratıkları 3 türlü oyuna sokabiliyorsunuz: Düz-atak formunda, yan-savunma formunda ve ters savunma formunda. Yaratıklarınız sadece düzken saldırabilirler, ve ATK'sı karşı taraftaki yaratığın ATK'sinden çıkarılır, artanı da oyuncuya zarar olarak gider. Eğer atak yaptığınız yaratık savunma modundaysa, ATK DEF'inden çıkarılır, o zaman artan puan oyuncuya işlemez. Ayrıca yaratıklarınızın savunma ve saldırıda haricinde de çeşitli becerileri ola-

bilir ve bu yeteneklerin çoğu ters yüz edinince tetiklenir. Spell ve Trap'ler ters şekilde oyun alanına konur ve ancak onları tetikleyen özel durum olduğunda (oyuna bir yaratık gelmesi gibi mesela) ya da kullanım bedelleri ödenirse (elden bir kart atmak gibi örneğin) kullanılabilirler. Bazı yaratıkların ise Fusion özelliği vardır ve Polymorph Spell'ini kullanarak bunları birleştirilebilir, yeni ve daha iyi bir yaratık elde edebilirsiniz.

Oyundaki tek rakibiniz Yugi'nin yakın bir dostu olan Joey. Amma velakin adamın tek olması, dahası da oyunda her Spell veya Trap kullanıldığından ya da bazı yaratıklar oynandığında giren mini demoların çok kısa bir süre sonra bayması epey sıkıcı olabiliyor. Neyse ki adam sizin her yendiğinde destesine bir grup yeni kart koysarak tekrar size meydan okuyor. Tabii bu yenilikler de karşılıklı. Kazandığınız her maça üç adet yeni kart açılıyor ve her birini destelerinizde kullanabiliyorsunuz.

SADECE ANİME SEVERLERE

Yu-Gi-Oh kesinlikle bir bilgisayar oyunu olarak değerlendirilmemeli. Bu bir kart oyunu ve Yu-Gi-Oh'u seviyorsanız, Japon Anime'leriyle besleyip büyümüşseniz ve bu kültür sizi ilgilendiriyorsa alıp uğraşabileceğiniz bir oyun. Yoksa zaten demo ve konunun olmaması, müziklerin teknünlüğü, devamlı aynı efekt ve ko-

MAGIC Mİ, YU-GI-OH! MU?

Cevap tartışmasız ve kesinlikle Magic the Gathering olacaktır. Oyun derinliği, sundukları, çeşitliliği, strateji yoğunluğu ve geçmişle piyasada bulabileceğiniz herhangi bir kart oyunundan çok daha köklü ve ciddi bir oyundur. Yu-Gi-Oh! renkiliği, çizgi-film ve dizileriyle bir nebzə olsun farklı bir tat sunsa da derinlik uzun vadede o tadin üstünde çıkacaktır.



nuşmaların tekrar edip durması yeterince sınır bozucu olabiliyor.

Sonuç itibarıyla Yu-Gi-Oh! bellİ bir kitleye hitap edebilecek bir oyun. Bir bilgisayar oyunu olarak çok çekici gelme-yebilir belki ama kart oyunu kalitesi ola- rak bir süre oyalayabilir. Önemli olan nokta ise bunun uzun bir süre ol- mayacağı. ☺

Gökhan Habiboglu



YU-GI-OH! JOEY THE PASSION

STS

www.konami.com

Yapımı: Konami

Medya: 1 CD

Fiyatı:

Dağıtım: Konami

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınıfı: 9 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet

Network

2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Grafik

Ses

Dynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

1.6 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB

GFX

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Düşük

Zorluk: Kolay

LEVEL NOTU



Alternatifler: Magic The Gathering

51

Hayvani parklarda hayvani güdüler...

ZOO EMPIRE

İnce çubuklarla kapatılmış bir fil, yüksek ihtimalle uzun süre kafesinde kalmayacaktır.

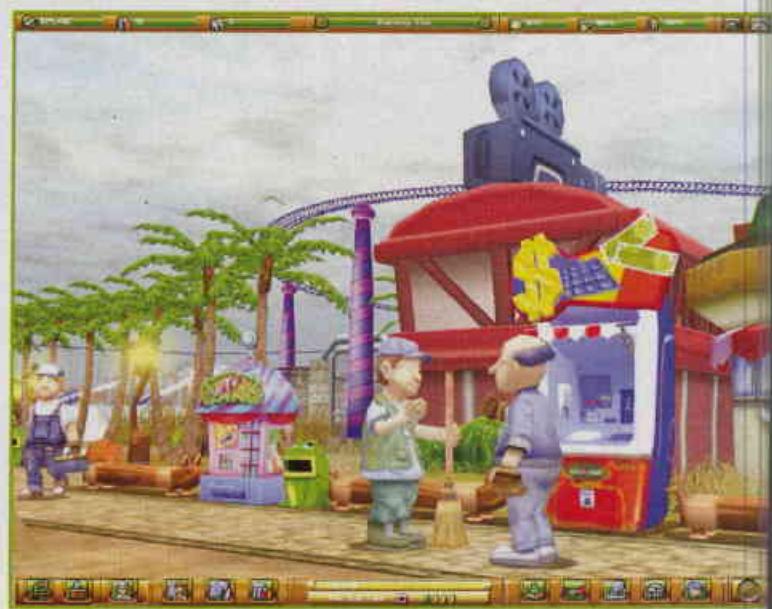
Oyun piyasasının en verimsiz aylarını atlattıken ne yazık ki arkaşa baktığımızda fazla kayda değer oyun bulduğumuzu söyleyemeyiz dostlar. Her ne kadar bugün burada açıklanan hayvanat bahçesi simülasyonu kült, kaliteli isimlere olan özlemimizi gidermeye çalışsa da daha çok bizi sadece oyalamayı başarácak. Gönül eğlence dünyamıza belki tatlı bir sürpriz yapacak ama derin izler bırakmayacak. Ne de olsa Tycoon dünyasının rüzgarları genelde sert eser dostlar, bilirsiniz...

BİR DEVEKUŞUNUN ÖYKÜSÜ

Zoo Empire hakkında ilk olarak söylelenecek şey piyasadaki tek rakibi Zoo Tycoon'a temelde epey benzemesine rağmen (doğal olarak) ondan çok daha ayrıntılı ve kompleks özellikler içermesi. Oyna başladığınızda karakterinizi seçiyor ve beş tane puanınızı dört ayrı özelliğiniz arasında dağıtıyorsunuz ve sonrasında da 21 görevlik ana Campaign başlıyor. Ve bu gibi oyuların hiç birinde ol-

mayan bir özellik daha ilk dakikada göze çarpıyor. O da, campaign sırasında sizin belirlediğiniz rota üzerinden son görevre ulaşmaya çalışmanız. Yani ister daha çok hayvanlarınızla ilgilenmeyi gerektiren bölümler aracılığıyla, ister de daha çok finansal hedefleme odaklılaşmış görevler aracılığıyla ilerliyorsunuz oyunda (gerci seçiminizi yapıktan sonra da rota değiştirmeniz mümkün.). Öte yandan Free Game modunu seçerek ve başlangıç koşullarını belirleyerek (paranız, duvarların rengi, giriş tipi, alan büyülüğu vb.) boş bir arazide havanat bahçenizi sadece yaratıcılığınızda bırakabilirsiniz.

Oyna başladığınızda görevceksiniz ki ilk bölümler tamamen Tutorial niteliğinde, oyunu öğrenen son derece basit bölümler. İleriki görevler elbette çok daha zorlaşacak. Ama Tycoon oyunlarında zor bir görev oynuyorsanız, bilin ki tek zorluk genelde görevin başında ayakta kalıbmaktır. Eğer düzenenizi adam gibi kurar, gelirinizi her ay pozitif bir rakama taşırsanız o andan itibaren



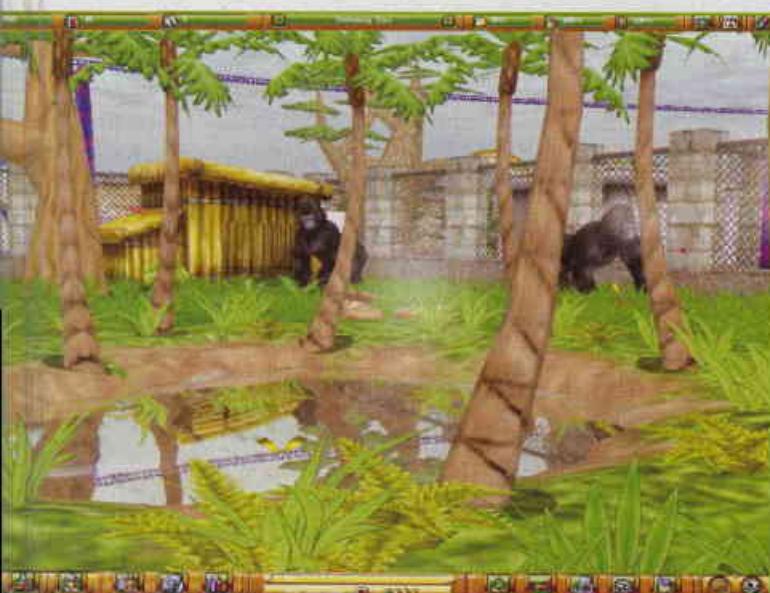
zor olan tek şey bölümü kaybetmek olacaktır. Er ya da geç görev yerine getirilecektir.

Tabii görevlerinizi bitirmeye çalışırken her şeyi kendiniz yapmayıacsınız. Yanınızda hayvan bakıcılarından tesis müdürlerine, bahçıvanlardan veterinerlere bir yığın kişi çalışacaktır. Bunları secerken yetenekleri ile aldıkları maaşın oranına dikkat edin. Fiyat-performans oranı yapmak en iyisidir, ama en kaliteli adamlar bir süre sonra şirketin kasasında yankı yaratmaya başlayabilir. Neyse ki, oyun ucuza aldığından adamları sonrasında eğiterek geliştirmeyi de mümkün kılmuş...

OBUR KARINCAYIYENLER

Oyunun tabii önemli bir kısmı hayvanlarınızla ilgilenmekle geçiyor. Hayvanları yerlestireceğiniz kafesler ve alanlar hayatı önem taşıyor. Yapacağınız parmaklıkların binbir türlü çeşidi var ve hangi hayvana ne tür bir madde kullanacağınızla

epey dikkat edin. İnce çubuklarla kapatılmış bir fil, yüksek ihtimalle uzun süre kafesinde kalmayacaktır. Aslında hayvanların kaçmalarını engelleyecek akıllıca bir yol da, zeminin yüksekliğiyle oynayarak alanın çevresinin büyük bir kısmını kırması, zarar görmesi imkansız topraklarla çevirmek. Böylece tamir ve bakım masrafından da kurtulmuş olursunuz. Kafes alanı yapıldıktan sonra da 40'dan fazla hayvandan birini içeri yerleştirip onu mutlu etmeniz gerekiyor. Her hayvanın çok ciddi ihtiyaçları, sevdikleri ve nefret etikleri var. Ağaçlara, taş ve kayalara, zemine, kulübesine, mağarasına, oyuncaklarına, kafes tipine, o alanın içine koyabileceğiniz her şeye dikkat etmelisiniz. Yeterince memnun olmayan bir hayvan ciddi bir şekilde başınıza dert açıp, zigaretçilerinin de keyfini bozabilir, parkınızın kalitesini ve ününü düşürebilir. Ayrıca unutmayın ki bu hayvanların hepsi oyunun başında açık değil; ya görevleri geçtikçe ya da yeni hayvan türlerini keşfettikçe eksik metabolizmaları parkınıza dahil edebilirsiniz.





SU AYGIRI SENDROMU

Bir hayvanat bahçesini bir müzeden farklı kılan tek şey içindekilerin canlı olması değildir elbet. Ziyaretçilerinizi memnun edecek her ayrıntı düşünmelisiniz. Herhangi biri içeri girdiğinde parkınızı terketmeden olabildiğince çok para harcamalı ve eğlennemelidir. Hediye eşya dükkanları, yiyecek standları ve bazı eğlence makineleri, oyuncakları bir nebze cüzdanınızı rahatlatacaktır. Tabii tuvaletler, çöp kutuları, ışıklandırmalar, yön tabelaları gibi ayrıntıları da sakın ama sakın unutmamalısınız, ki parkınızın güzellikleri doğrudan farkedilmese bile hissedilsin. Öte yandan tıbbi merkezler ve güvenlik binaları da parkınızı doğrudan etkileyeceler. Güvenlige yeterince önem vermezseniz bir süre sonra standlarda hırsızlıkların başladığını ve çöp kutularının hunharca tekmelediğini görsürünüz. En önemli de bu gibi halkın mutluluğunu değiştirebilecek doğrudan faktörlerin size sadece maddi zararlar vermemesi. Çözülemeyen uzun vaddedeki her sorun parkın ününe düşürecek ve ziyaretçi sayısında ciddi düşüşe neden olacaktır.

Oyunda elbet her türlü istatistikin ve bilginin tutulduğu bir yığın menü var. Menüler genelde ekranın ortasındaki sol tarafta ve örneğin kafes yapımlarında çok fazla yer kaplayıp görüş alanınızı düşürebiliyorlar. Hele aynı anda birden fazla menü açmak istediğinizde ve açılan menüler birbirlerinin üzerinde çakıştığında ya da aniden beliren uyarılar (bir şey keşfettiğinizi söyleyen ya da aylık finansal durumunuzu gösterenler gibi) diğer menülerin kapatıldığı epey siniriniz bozulabiliyor.

İKİ BAYKUŞUN CİNSEL YAŞAMI

Oyunun görselliğinden ve müzikerlerinden bir kaç kelime bahsetme gereksiz... Grafiklerin tamamı 3D ve oyunu 800X600 ya da 1024X768 çözünürlüklerinden birinde

oynayabiliyorsunuz. Çözünürlüklerin çeşitli olmamasını bir kenara bırakın, ekranın çok fazla hareket olduğunda bile makinenin zorlanması ve ekranın titremesi, oyun kodlarının yetersiz kaldığını görmek açısından üzücü. Onun haricinde oyunda 3D bir oyunun sahip olduğu her türlü kamera açısı ve zoom nimetlerinden yararlanılıyor. Öte yandan çok fazla zoom yaptığından da farkedileceği üzere oyunda poligon sayısı çok yüksek değil. Efektler ise genel olarak iyi ve 12 tane Afrika tamamlarıyla süslenmiş parça var. Her ne kadar 12 tane olması sıkılma-

nızı engellese de parçaların birbirine benzerliği bir süre sonra ayırt etmenizi de güçlendiriyor.

Sonuç itibariyle Zoo Empire'i, daha önce Zoo Tycoon'u oynayıp sevmiş ama biraz tatminsizlikler içinde kalmış herkesin tavsiye ederim.

Ne de olsa bu devirde hayvanat bahçesi işletmeciliği 'genelde' bilgisayarlar da yaşananacak bir tecrübe.

Umalım ki, gelecekte bu 'sadece' bilgisayarlarda yaşanabil'Sin. ☺

Gökhan & Batu

ZOO EMPIRE		TYCOON	www.enlight.com
Yapımcı: Enlight	Medya: 1 CD	Fiyatı:	
Dağıtım: Enlight	Orijinal Olağan: Yok	Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü	
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> AG	<input type="checkbox"/> 8 Üyencü	
Multiplayer Modu: Yok			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32MB GFX	1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
		<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
		<input type="checkbox"/> EAX	
Dünya Alışmak: Kolay		İngilizce Gereksinimi: Düşük	
Grafik	Arıtlar/Eksiler	Zerluk: Kolay	
Ses	<input type="checkbox"/>	3D grafikler, 40'dan fazla hayvan, 200'den fazla bina.	
Oynamanabilirlik	<input type="checkbox"/>	Grafik motorunun zayıflığı.	
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	Eğlence	
Eğlence	<input type="checkbox"/>	LEVEL NOTU	
Alternatifler: Zoo Tycoon			

Bu nasıl oyun ismi?

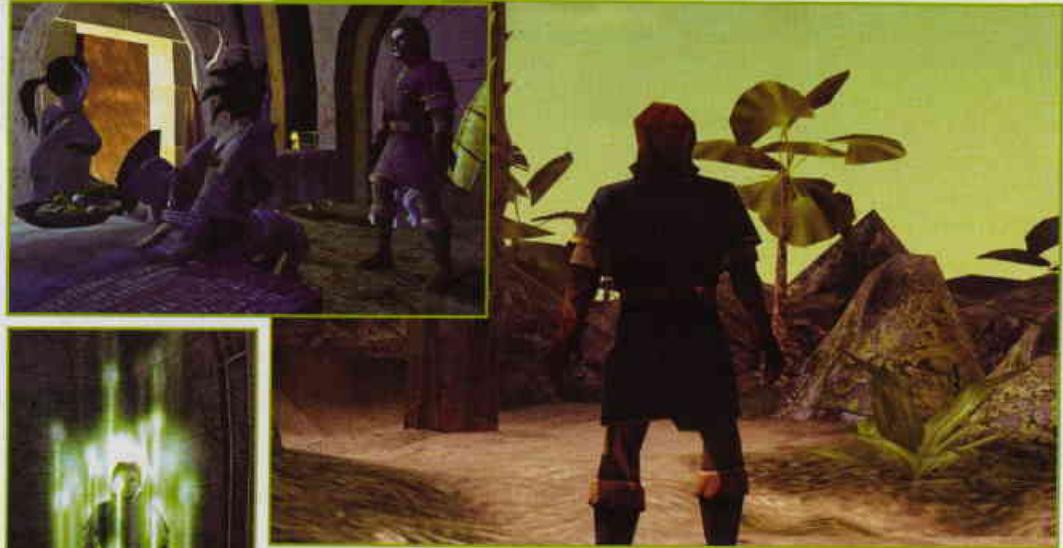
GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

Uzun bir yolculuktan sonra eve dönünce, her şeyi eskisi gibi bulamayabilirsiniz.

Bazılarımıza göre bir melodram, ama bazılarımıza göre bir komedi de olabilecek oyunumuz, aslında 1997 yılında sadece Çek Cumhuriyeti sınırları içinde çıkan 'Gooka'nın devamı (ben de niye daha önce duymadım diğorum). Her iki oyun da Richard D. Evans'in fantastik romanlarından esinlenerek kotaşılmış. İlk oyun 2D bir adventure iken, ikincisi adventure ve RPG türlerini üçüncü boyutta birleştiriyor; iş mi yapıyor? Tartışılır...

MENDİLLERİNİZİ HAZIRLAYIN

Zira çok açıklı bir hikaye başlamakta. Yıllar süren bir yolculuktan sonra geriye dönen 'ulu yargıç' Gooka (kendisine neden böyle dendiğiğini daha sonra anlayacaksınız ama iş işten geçmiş olacak), evinin yanmış, kül olmuş halyle karşılaşır. Üstelik günler (ve tabii geceler) boyunca hayalini kurduğu güzel karısı Lidra zehirli bir hançerle yaralanmış ve canından çok sevdiği oğlu Yorimar ise kaçırılmıştır. Tüm bu felaket haberlerinden sonra Gooka'nın kendini yerden yere atıp, böğürürek gözüşi dökeceğini veya yaklaşan kameraya doğru 'Hayirrrrr!!!!...' naraları atacağını bekliyorsanz, yanılıyorsunuz. Çünkü Gooka kendini harap etmenin yakınından bile geçmiyor; hemen karısının derdine deva olacak şarj makinesini (!) ve kayıp oğlunu aramaya başlıyor. Hatta dövüş pratiği yaptığınız ejderhanan bozma tanrı bile 'karın can çekisiyor, oğlun kimbilir ner-



↑ Gooka oğlunu bulmak ve karısını iyileştirmek için düşer yollara.

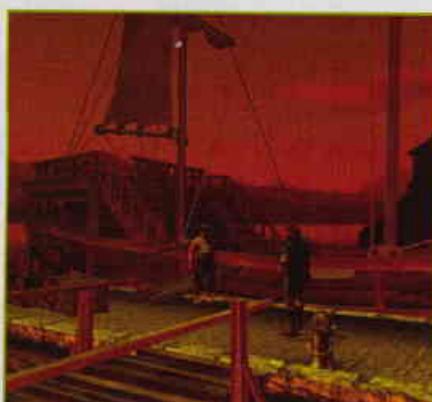
de, sen hala espri yapıyorsun' gibi cümlelerle Gooka'yı paylıyor ama o anlamsız bir pişkinlikle yoluna devam ediyor. Anlayacağınız kahramanımız o kadar tutkulu ki oyuncunun kendisiyle özdeleşmemesi mümkün değil (!). O kadar uzun süre açık denizde kalmak ve devamlı güverte'den uzak ufuklara bakmak insanı böyle yapıyor olsa gerek.

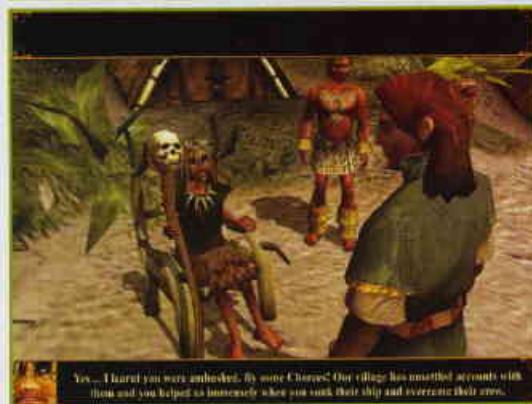
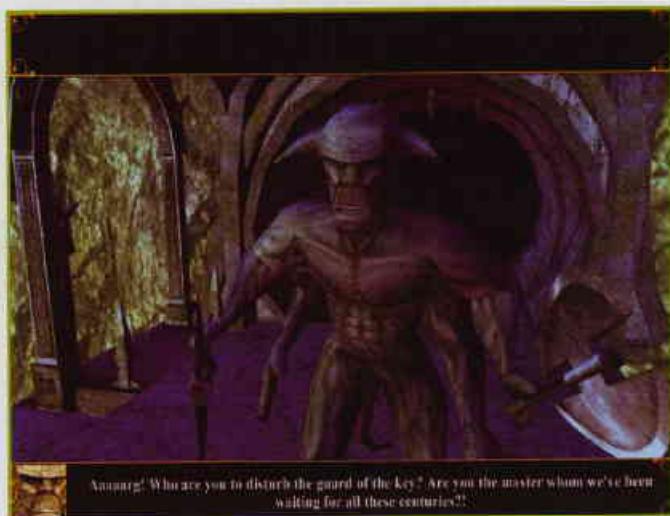
TÜRLER KARIŞINCA...

Gooka yukarıda tarif etmeye çalıştığım tarif edilemez ruh haliley bir kez daha yollara düşüyor. Gooka, araştırma, kurcalama, diyaloğa girme, bulmacalarla uğraşma bakımından bir adventure ise de, karakter gelişimi ve sır tabanlı dövüş sistemi bakımından da bir RPG. Ortada melez bir durum söz konusu.

Karmaşık mı? Hayır, peki etkili mi? Maalesef yine hayır. Her iki türün de standart olaylarına Gooka'da rastlamak mümkün; oyun boyunca bulduğunuz objelerin daha sonra kullanılmak üzere envanterinizde saklanması ve her olumlu admınızı fiziksel ve zihinsel özelliklerinize yansması gibi. Karakteristik özellikler sağlık, fiziksel güç, zihinsel güç ve hız olarak dört grupta toplanmış. Yetenekleriniz ise fiziksel ve zihinsel olarak gruplanabilir. Dövüşler dediğim gibi sıraya dayalı. Bir düşman, bir siz hamle yapıyorsunuz. Her iki tarafta en fazla dört kişi yer alabiliyor. Sıra size gelince fiziksel veya zihinsel atak yapabilir, meditasyon yaparak pas geçebilir veya envanterinizde duruma uygun bir şey varsa kullanabilirsiniz. Fiziksel ataklar daha çok kılıç, bıçak gibi kesici aletlerle yapılanları, zihinsel ataklar ise ateş topu gibi daha çok 'mana' destekli yapılanları kapsıyor. Meditasyon yapan karakter dinlenerek güç kazanıyor ve aynı zamanda yetenekleri arasında puan alışverişini yapabiliyor.

Dövüş sistemi kabaca bundan ibaret; al gülüm ver gülüm veya 'şirani bekle kardeşim' de diyebiliriz.





Gooka'nın telepatik güçlerini de unutmamak gerek. Gooka bu gücünü kullanarak, başkalarının aklını okuyabiliyor ve onlara bazı şeyler yapabiliriyor. Zaten 'yargıcı' lakabı da biraz buradan kaynaklanıyor. İnsanlar arasındaki sorunları çözügü için Gooka'ya bu ünvanı takmış (sorunları nasıl çözdüğünü anlamanızınızdır herhalde).

The Mystery of Janatris dört ana bölümden oluşuyor. Doğrusallığı kırmak adına RPG'lerde olduğu gibi alt görevler mevcut ama bunların yeterli olduğunu söylemek biraz zor. En kötüsü de Gooka'nın işi bitmeden bir mekandan çıkmaması. Bir şeyi eksik bırakarak kapıdan çıkışınız mümkün değil (ya bırak adamıksın, sonra ek-



sık bir şeyler yaptığini farkedip geri dönsün). Bu anlayış ister istemez oyunu oldukça sınırlıyor ve doğrusallaştırıyor.

GECESİ BAŞKA, GÜNDÜZÜ BAŞKA

Janatris çok renkli, daha doğrusu devamlı renk değiştiren bir alem. Bu değişimi oyunun gerçek zamanlı iklimine borçluyuz. Gooka dere tepe düz giderken güneş doğup batıyor, mevsimler gelip geçiyor. Bu bakımdan ışık ve renk efektlerinin doğru düzgün kullanıldığı söylenebilir ama maalesef oyunun genel anlamda grafikleri türdeşerinin oldukça gerisinde. Gerek modeller, gerekse de dokularda bir özensizlik hakim. Grafikler kesinlikle bir estetik operasyondan geçmeli. Aslında mekanlar gotik bir makine çağının atmosferine sahip olabilirmiş. Modelerde ve animasyonlarda potansiyel var ama bu potansiyelin etkileyici bir atmosfere dönüşmesi için oyunun artistik bir

müdahaleye ihtiyacı var.

Başka bir sorun ise oyunun oldukça yavaş olması. Halen geçerli bir konfigürasyonla ve üstelik 800x600 gibi standart bir çözünürlükte (ki ayarlar maksimum 1280x960 diyor) oynamama rağmen, oyunun sıkıcı bir şekilde yavaş olduğunu söyleyebilirim. Özellikle kameranın karaktere yaklaştığı yerlerde oyunun yavaşlaması ve uzaklaşlığı yerlerde ise birden hızlanması anlaşılmaz gibi değil. Seslendirme ise ayrı bir komedi (belki de trajedi demeliyim). Tüm diyaloglar anlamsız vurgular ve duraksamalarla dolu. Zaten diyalogların kendisi de tiyatral ve geyik olmak arasında sıkışık kalmış. Richard D. Evans'in romanlarına ilginiz yoksa veya adventure ile RPG çitleşince ortaya nasıl bir tür çıkıyor diye merak etmiyorsanız, Gooka'yı pas geçin, CD'yi dükkan'da bırakıp tatilé çıkn. ☺

Güven Çatak

GOOKA THE MYSTERY OF JANATRIS ADVENTURE/RPG

www.gooka.com

Yapımcı: Centauri Production

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Cenega Publishing

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: Internet

AG

8 Üyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

700MHz CPU, 1.5GHz CPU, 256MB
128MB RAM, 32MB RAM, 128MB HDD
GFX, 1GB HDD.

Önerilen

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

EAX

Öyuna Aşımak: Normal

İngilizce Gerekşim: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Arıtlar/Eksiler

▲ Esintilenen kaynak.

▼ Kaba grafikler. Bayat

diyaloglar. Trajik olma

çalışan ama sıkıcı bir komedye

atmosfer potansiyeli.

dönüşen hikayesi.

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Herhangi bir eli yüzü düzgün adventure veya RPG

60

Hokey dünyasına hoş geldiniz

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER

Championship Manager hastaları, bugurun bir de buradan yakın.



EA Sports NHL serisine şu menajerlik olayını ekleğinde ne kadar sevinmiştim anlatamam. Bir menajerlik oyunu kadar derin olmasa bile yeterince ayrıntı ile uğraşmamıza imkan tanıyor ve benim gibi hokey severleri mutlu ediyordu. Şimdi ise bu mutluluk kat kat artmış durumda. Eastside Hockey Manager sayesinde artık hokey severlerin de bir menajerlik oyunu var. Üstelik dillere destan (öeh!).

Futboldan hoşlanmam. Bunun en büyük nedeni memleketimde bu spora ilginin gereğinden fazla olması belki, ancak bunun pek bir önemi yok. Hem takipçi, hem fanı, hem de oyuncusu olduğum hokey adına bu ülkede bir şeyler olmasını beklemiyorum zaten. NHL serileri ile idare etmeye alıştım. Özellikle seride menajerlik olayı eklenerek sonra tadından yenmez olduğu bir gerçek. Her ne kadar oyunun aksiyonu beni mutlu etse de menajerlik olayı biraz güdüklük kılıyordu. Gerçi bu tür bir oyun için gayet derin ve kapsamlıydı. Laf söylemiyim fazla tarihin en iyi spor oyularından birine (PES ne be, sökmez burada, haydeee).

ÇOK ŞÜKÜR

Artık elimizde bu sporu konu alan çok sağlam bir menajerlik oyunu var. Öncelikle oyundaki rakamlara bir bakalım. Oyunda oynanabilir 18 hokey ligi mevcut. Ayrıca bine yakın takım oyunda yer almaktır. Takımların oyuncuları, koçları, başkanları derken on binden fazla isim mevcut. Rakamlar gözlerimizi korkuta dursun, biz bu rakamlar ile neler yapabiliyoruz onlara bakalım.

Oguna başladığınız an bir profil yaratmanız gerekiyor. Bu kısa ve basit işlemi tamamladıktan sonra herşeye hızla saldırmak istiyorsunuz. Ancak bir anda hızınız kesiliveriyor. İyi de oluyor, çünkü bu bir menajerlik oyunu. Gelen e-postalara bir göz attıktan sonra beynin firtınası başlıyor. Seçtiğiniz takımın oyuncularını gözden geçirip, takımın genel durumu hakkında kafanızda birşeyler oluşmaya başladıkten sonra oyun ciddi anlamda başlı-

yor. Zaman zaman lig yurt içinde ve yurt dışında yapılan uluslararası turnuvalarla bölünüyor. Bunların bir kısmına direkt olmasa da kısmen müdahale edebiliyoruz. Milli takımlarına çağırılan oyuncularımızın değerini burada artırması mümkün.

Oyuncuların fiziksel, ruhsal ve teknik istatistikleri mevcut. Bunların tamamı toplam 27 başlık altında toplanıyor. Takımı teknik ve bedensel açıdan daha iyi durumda oyunculardan kurmaya çabaladığımızdan bunların büyük bir kısmına zaten dikkat ediyoruz. Ancak ruhsal durumları tüm hayatımızı bir anda değiştirebiliyor. Zaman zaman yıldız bir oyuncuya takım ruhunu bozduğu için takım dan kesmek zorunda kalıyoruz. Karar verme yetisi ve garanticiliği düşük bir ekip o anda buz üzerinde ise maça iğice asılmaları gerekken yerde oyundan soğuyup sallamaya başlayabiliyorlar. Kısaca, oyuncuların ruhsal durumları direkt olarak tüm takımını etkiliyor.

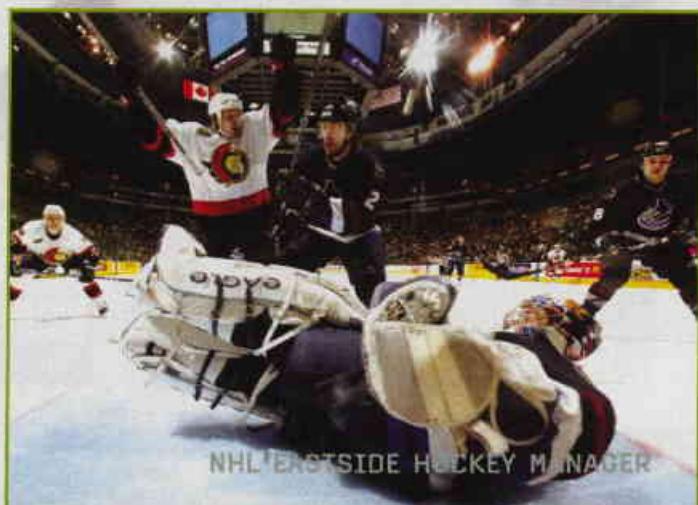
Her oyuncunun bilgilerini tek tek görebileceğiniz gibi takım listelerinde moral ortalamalarını da iyi-normal şeklinde görmenz mümkün.

KAVUŞTURANA

Oyuncuları aynı anda mutlu, zengin ve daha iyi yapmanız gerekiyor. Bu kadar çok değişkenin bulunduğu bir noktada bu oldukça zor oluyor. Sonuçta hokey kariyerimizi sürdürmeliyim hem para hem de maç kazanmam gerekiyor. Maddi sorunları takım oyuncularını satarak çözmeye kalktığınızda takımın morali düşmeye başlıyor. Aşağı tükürsen sakal, yukarı tükürsen büyük. Transfer sezonunda özellikle oyuncuların nelerden

mutlu olduklarını yada ne gibi şikayetleri olduğunu gözlemek oldukça önemli. Zaten bu ve benzeri her türlü bilgi tek bir tık ile karşınızda. Ayrıca kendi listenizdeki oyuncuların yanına notlar yazabiliyorsunuz. Transferdi, maçlardı, oyuncu şikayetleri derken, bu minik notlar hayatınızı kurtarıbiliyor.

Bütün bunlar ile uğraşırken menüler arasında kaybolmanız yada ne yaptığınızı şaşırmamanız da pek mümkün değil. Eastside Manager, Championship Manager 4 motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Bu aynı zamanda CM oyuncularına yeşil ışık demek. Kesinlikle yabancılık çekmeyeceklerdir. Ancak yabancılık çekilecek nokta maçlardan önce uğraşacağınız taktik ve antrenman ekranları olacaktır ki, sporu tanıdıkça üstesinden gelinabilecek bir nokta bu. Taktik olayına maç anında müdahale edebiliyorsunuz ancak maça ilgili alta geçen bilgileri sürekli takip etmek gerek. Hem bu bilgileri hem de maçın hızını ayarlayabildiğinizden dolayı bir sorun yok. Ancak ciddi değişiklikler yapabilmek için hem maçın gidişatından, hem oyuncuların o anki performansından, hem de diğer oyuncularınızı fiziksel, ruhsal ve teknik durumlarından haberdar olmanız gereklidir. Bir maç yapana kadar saatler harcadıktan sonra bir o kadar zamanı da maç için harcamanız





mümkin. Zayıf takımları yukarılara tırmandırmak, tepe-deki yerinizi korumaktan oldukça güç.

YILIN KISALTMASI

Oyunda ses namına bir şey yok. Zaten yazı tabanlı bir menajerlik oyunundan şahsen böyle bir bekletim de yok. Menüler ise grafiklerin tamamını oluşturmaktır. Aradığınızı bulmak gayet kolay. Geri planda kullanılan resimler hokey fanlarını gayet memnun edecek türden. Oyunun tek bir eksisi var ise, o da listeleri güncellemesinin oldukça uzun sürmesi. Özellikle içsizciniz biraz zayıf ise uzun bekleme süreleri canınızı sıkabilir. Ayrıca NHLEHM (kısaltmaya gel) kesinlikle kolay bir oyun değil. Önce masa başında ter döküyoruz. Buza indiğimizde önde götürdüğümüz bir maçı son saniyelerde kaybedebiliyoruz. Rakibi iyi okumak oldukça önemli, yapay zeka başladığı taktikle bütün bir maçı götürmüyor. Aynca hokeyde futbolun aksine gol atmak bir iki saniye sürebilir. Bu yüzden en ufak hata sizin ligin dibine yollayabilir.

İYİ BİR OYUN

Oyunun multiplayer özellikleri de oldukça başarılı. Ayrıca çok sağlam bir bağlantıya ihtiyaç duymuyor (doğal olarak). Simdiden bir ton online lig mevcut. Oyundaki durumunu html formatında kaydedebiliyorsunuz. Oyuncuların uğradığı ve bu tür dosyalarını paylaştığı bir iki site var şimdiden.

NHLEHM kesinlikle iyi bir menajerlik oyunu. Her bölgümü ayrı ayrı bir yazı konusu olabilecek kadar derin. Menajerlik tutkunlarının başından kalkamayacağı bir yapım olduğunu gurur ile söylüyorum. Hokey fanları zaten kesinlikle edineceklerdir.

Online liglerde görüşmek dileğiyle. ☺

Jesuskancı

Personal Details		Mental Attributes		Technical Attributes					
See Also	Action	Aggression	7	Checking	11				
Profile	Status	Anticipation	9	Deflections	11				
Contract	Information	Bravery	11	Deking	14				
History	Game Log	Creativity	13	Faccoffs	5				
		Determination	7	Hitting	13				
		Flair	4	Off The Puck	13				
		Influence	10	Passing	12				
		Teamwork	12	Pokecheck	7				
		Work Rate	14	Positioning	12				
		Physical Attributes			Shots				
		183 cm / 90 kg	Acceleration	7	Shots	12			
		Shoots: Left	Agility	7	Sticks	13			
		Born: 4.5.67 (Age: 36)	Balance	9	Wristshot	11			
		Overalls: SWE	Speed	8	Selection Info				
		Swedish	Stamina	12	Form	-			
			Strength	11	Morale	Ok			
					Condition	87%			
Luleå		GP	G	A	P	PMI	SOG	Min %	Avg %
		0	0	0	0	0	0	—	—
		Back		PHK					

Diff	Avg	Attribute Name	Avg	Diff	Diff	Avg	Attribute Name	Avg	Diff
	5	Aggression	9			9	Anticipation	10	
	5	Bravery	8			11	Creativity	11	
	11	Determination	11			12	Flair	11	
2	10	Influence	8			10	Teamwork	8	
2	10	Work Rate	11			11	Acceleration	4	
	12	Agility	8			7	Balance	8	
	12	Speed	8			7	Stamina	9	
	9	Strength	7			7	Checking	11	
	6	Deflections	10			9	Deking	9	
	6	Faccoffs	1			11	Hitting	8	
	10	Off The Puck	5			11	Passing	11	
	8	Pokecheck	9			11	Positioning	9	
	9	Shots	9			8	Shots	12	
	9	Snapshot	9			8	Sticks	13	
	9	Wristshot	9			8			

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER SPOR www.sportsinteractive.co.uk

Yapımı: Sports Interactive Medya: 1 CD Fiyat: -
Dağıtıcı: Sega Orijinal Olarak: Yok Yaşı Sınırı: Her yaşa uygun
Multiplayer: Internet Ağ 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Online Lig

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
233 Mhz CPU, 96 MB RAM, 8 MB GFX, 400 MB HDD	1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 400 MB HDD	<input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 Ün 2 Alıcı <input type="checkbox"/> 5=1 <input type="checkbox"/> 6=1 <input type="checkbox"/> EAX
Oyunu Almak: Normal Ingilizce gereklilik: Çok Zorluk: Normal		
Grafik Ses Dynanabilirlik Multiplayer Eğlence		Arıtlar/Eksiler Varolması yeter
LEVEL NOTU		Türün meraklısı dışında kimse hitap etmiyor Yükleme süreleri çok uzun olabiliyor

Alternatifler: Champion Manager yazın buraya, ayıp



Konstantin Koltsov - Mark Parrish	
Left Wing/Right Wing	Left Wing/Right Wing
HT: 6'0" / 187 lbs	HT: 6'0" / 191 lbs
Shoots: Left	Shoots: Right
Birth: 4.17.81 (Age: 23)	BIRTH: 3.3.77 (Age: 27)
Breast: 38"	Breast: 38"
Defense:	Defense:
Pittsburgh Penguins	New York Islanders
\$700,000 per year (2003-04)	\$1,250,000 per year (2003-04)

Oh be gotik Ortaçağ!

CASTLE STRIKE

Allah Allah nidaları yankılandı Johannesburg beyninin kapılarında!



Ground Control'ün senaryosunu dolu dizgin aksiyonla bittimiş ve huzura kavuşmuş durumdayım. Ama daha üzerrinden çok geçmeden ve arada birkaç FPS de çitlettiğim halde yeni bir strateji oyunu aranır oldum. Tam bu esnada Castle Strike ilahi bir ışık efektiyle masamda belirdi.

Castle Strike daha önceden No Man's Land ile adını biraz duyuran Related Desings'in oyunu. No Man's Land pek büyük bir yenilik sunmaya, ama güzel grafikleri olan orta halli bir strateji oyunuydu. Buna rağmen Avrupa'da özellikle İspanya'da, herhalde konusu yüzünden oldukça tutmuş ve sevilmiş bir oyundu. Castle Strike da yapım anlayışı olarak NML'e benzeyor. Büyük bir yenilik getirmiyor ama klasik üş kurma, kaynak yönetme ve savaşma üçlüsünü ortalama bir başarıyla bilgisayarlarımıza taşıyor.

HANS, JOHAN. YOLU GÖSTERİN ARKADAŞLARA

Oyunun 3D grafikleri fena değil ama kesinlikle tatmin edici değil. Çok daha güzel grafik kaplamalar, üniteler ve ünite animasyonları olabilirdi. Rahatça zoom yapabildiğimiz izometrik haritada ünitelerimizi seçmek ve yönetmek kolay. Scroll Speed'i biraz artırınca iyice rahat hale geliyor. Eğitim görevinde neyi nasıl yapacağımızı kolayca öğreniyoruz, zaten yapılacaklar da gayet basit. Her görevde kaleminiz içerişine gerekli eklemeleri yapıyor, surlarla ve kulelerle uğraşıyoruz. Kalenin dışında kalan kasabamızın da eksiklerini giderip boş kalan köylülerimizi birkaç tıklama ile mevcut üç endüstri arasında çalıştırıyoruz. Köylüler yiyecek, odun ve taş ile ilgilenirken vergi memurları da para işini hallediyor. Akabinde bize ordumuzu kurmak ve düşmanı kuşatmaya gitmek kalıyor.

ORTALAMA YAPAY ZEKA

Hafif gotik bir hava var, oyunun atmosferi Almanya ve Avusturya kokuyor buram buram. Savaşlar kalabalık ve



kıran kıvana geçiyor. Bir top, arbalet ya da kuşatma cihazı çok şeyi değiştirmeye. Kale kuşatmalarında düşmanı uzaktan bu silahlarla uflatmak, karaavaşlarında da topcuları hızla öldürüp silaha kendi adamlarınızı koymak çok önemli. Bu açıdan savaş bu araçların çevresinde geçiyor diyebiliriz. Genel olarak düşmanınızı bu şekilde ezmek, biraz ortaçağ havası solumak ve nispeten gerçekçi bir şekilde kale yönetmek eğlenceli. Arma uzun vadede oyunun genel vasatlığı, sıra dışı pek bir özelliği olmayışi ve gereksiz yere uzatılmış ara sahne diálogları sizin yoracak ve sıkacaktır. Yine de bir süre oynamak için uygun bir oyun.

Ali Güngör

CASTLE STRIKE

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.castlestrike.com

Yapımcı: Related Desings

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: -

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 ve Üstü

Multiplayer: ■ Internet

■ LAN

■ 4 Oyuncu

Multiplayer Modu: Lan, Internet 4 kişi

Minimum **Önerilen**

600Mhz CPU, 256MB RAM, 700MB HDD, 16MB GFX 800Mhz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX

Grafik

Ses

Dynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Oyna Alışmак: Normal

İngilizce Gereksinim: İyi

Zorluk: Ortalama

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Warrior Kings, Stronghold

65

Üçüncü seviye Solitaire

HOYLE CARD GAMES 2004

Pis yedili oynamak için en iyi yol

Doom 3 bir yana, Solitaire bir yana. PC kullanan herkes en az bir defa oynamıştır bu oyunu herhalde. Genelde iş yerlerinde işten kaçmak için bir alternatifir Solitaire. Bilgisayarda kart oyunlarını temsil eden oyundur aynı zamanda. Peki ya Solitaire'i gereğinden fazla oynadıysanız, sıkıldan masaüstündeki ikonları sıraya dizdiyorsanız ve paniğe kapıldıysanız ne olacak? İşte ben de bu sorunun cevabını vermek için yazıyı yazmadan PES 3 oynamaya gidiyorum (?).

PİS YEDİLİ

Hoyle Card Games (HCG) uzun zamandır devam eden bir seri aslında. Bilgisayarda kart oyunu oynamak istiyorsanız piyasada fazla seçenek yok. Oyunun yeni versiyonunda ufak tefek yenilikler var. En azından bir kart oyunundan beklediğimiz yenilikler...

HCG 2004'te toplam 18 kart oyunu bulunuyor. Bunlar; Bridge, Canasta, Crazy Eights, Cribbage, Euchre, Gin Rummy, Go Fish, Hearts, Memory Match, Old Maid, Pinochle, Pitch, Poker, Skat, Solitaire, Spades, Tarot ve War. Bunlardan Solitaire'i bir kenara ayıralım çünkü 50'ye yakın versiyonu var oyunda. Pyramid de bunlardan biri. Bu oyunda amacınız kartların tamamını -Solitaire kurallarıyla- piramide taşımak. Dediğim gibi, buna benzer çok faz-

la versiyon var. Ve bunların nasıl oynandığını öğrenmek için çok kapsamlı bir yardım dosyasına sahipsiniz. Burada her oyunun nasıl oynandığı hem yazılı hem de uygulamalı olarak anlatılıyor.

Ana menüdeki Hoyle Bucks seçeneği yeri. Oyunda kazandığınız paralarla, yeni arka planlar, müzikler, kartlar ve dekorlar satın alabiliyorsunuz. Bu da oyunu eğlenceli bir hale getiriyor. En azından daha çok oynamak için bir nedeniniz oluyor. Her kart oyununda olması gereken bir yenilik bu aslında.

HCG 2004, aynı bilgisayarda dört kişiye kadar, Internet'ten takımlar halinde veya tekli halde oynanabiliyor. Bunun yanında Internet bağlantısı olmadan tek başınıza oynamak için de birkaç seçenek sahipsiniz. Oyunda sesleri, davranışları ve oyun stilleri birbirinden farklı olan 12 ayrı rakip var. Mese-la Jasper, Jamaicalı bir cazçı ve Marvin de bir dinazor! (yaşı anlamında değil). Rakiplerinizin daha sessiz, daha ciddi veya daha konuşkan olup olmayacağına dair uyarlayabiliyorsunuz. Bir de Facemaker var oyunda. Facemaker'la bir karakter yaratabiliyor ve bunu oyunda kullanabiliyorsunuz. Karakterinizi saçını, elbiselerini veya surat şeklini değiştirmek sizin elinizde.

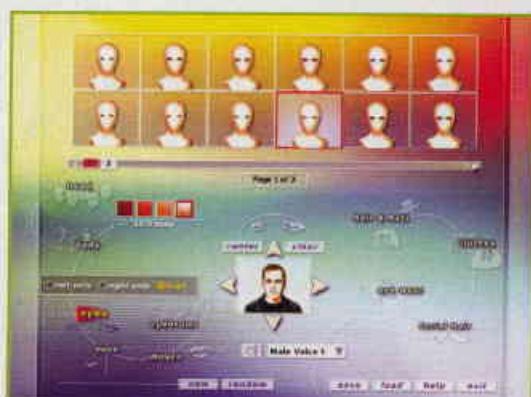
Yeni olan bir diğer şeyle konuşmalar. Oyun sırasında karakterinizin üstündeki ko-



nüşme tuşlarına basarak sınırlı da olsa bir şeyle söyleyebiliyorsunuz. İki farklı tuş var kullanabileceğiniz. Biri olumlu, biri olumsuz. Bu öylesine koyulmuş bir seçenek değil. Bu tuşları kullanarak rakipleriniñ yalnızca zaman da onlara yumruk atabiliyor veya suratlarına pasta atabiliyorsunuz. Agresif veya defans ağırlıklı bir oyun anlayışı sergileniyor anlayacağınız!

ORTAYA KARIŞIK

HCG 2004'te normal kart oyunlarından yola çıkılarak yapılmış birçok kart oyunu var ve kart oyunlarını se-



HOYLE CARD GAMES 2004 Kart oyunları

www.hoylegames.com

Yapımcı: Vivendi Universal

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Sierra Entertainment

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: Internet LAN

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: -

RECOMMENDED

RECOMMENDED	Önerilen
200 MHz CPU, 64 MB RAM, 100 MB HDD	500 MHz CPU, 64 MB RAM
	500 MHz CPU, 64 MB RAM
	HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

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

Oyna Alışmак: Kolay

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

İngilizce gerekliliği: Yok

Arıtlar/Eksiler

▲ Fazla sayıda oyun, onlarca

► Solitaire versiyonu, Hoyle

► Buck seçeneği, kapsamlı

► yardım dosyası

▼ Çok eski grafikler,

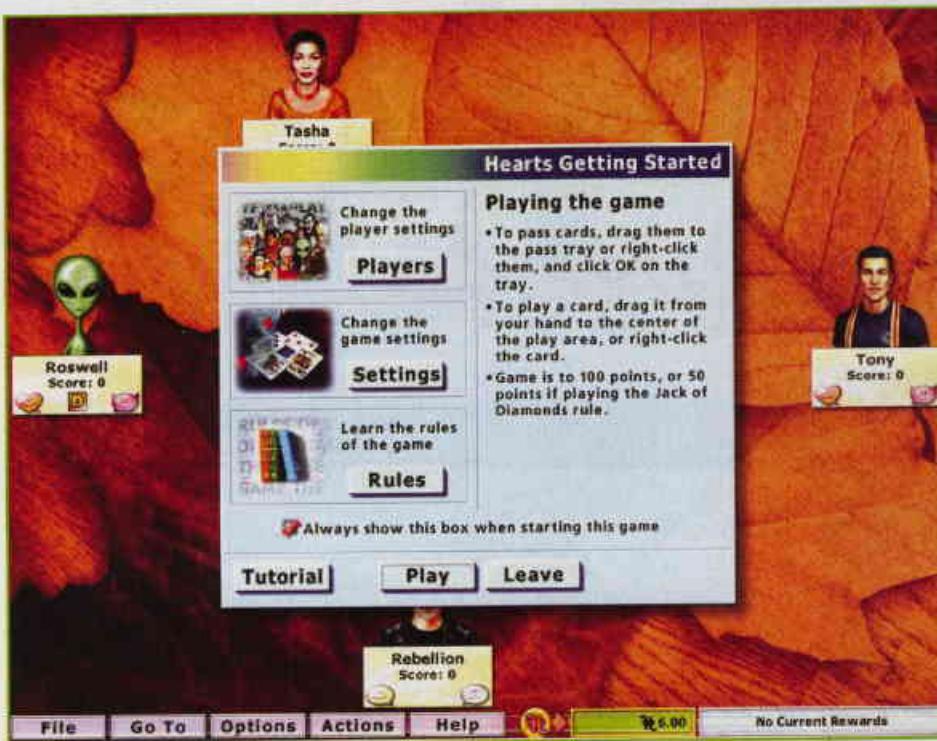
▼ tekrar eden sesler

LEVEL NOTU

Alternatifler: Hoyle Games serisi

75

BİLGİSAYARIN KARANLIK DÜNYASINA GİRMEYE HAZIR MISİN?



vigorsanız bu 18 oyundan en azından birkaç ilginizi çekecektir. In War'ı ele alalım. İki oyuncuya oynanen bu oyun çok basit bir mantıkla işliyor: Yere büyük kartı atan kazanıyor. Ancak her iki oyuncunun da yanında üç tank bulunuyor ve oyunu kaybettığınızda bu tanklar birbirer patlıyor. Yani kart oyunu kisvesi altında savaşıyorsunuz sevgili okurlar, bu vahşet değil de nedir?

Old Maid'de ise çiftleri elinizden çıkararak Old Maid'in elinizde kalmamasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Old Maid elinde kalan oyuncu kaybediyor. Bu da eğlenceli oyunlardan biri.

Memory Match, Mastermind'dan utanmadan kopya çekilmiş bir hafıza oyunu. Bu oyunda da amacınız eş kartları bulmak. Bir kart oyunu için HCG 2004'te fazla sağda müzik var. Bu iyi bir şey, ancak müziklerin MIDI gibi olması can sıkıcı. Ses açısından ise oyun oldukça gelişmiş. Konuşmalar tekrar etse de fena sayılmaz. Ama oyunun grafikleri Windows 3.1 zamanlarını hatırlatıyor. Tamam, bu bir kart oyunu ve buna benzer oyunlarda grafiklere pek dikkat etmeyiz. Yine de daha kaliteli arka planlar, daha kaliteli karakterler ve sırif yazıldan oluşan bir menü yerine büyük bir salon daha iyi olurdu. Burada bir adventure oyununda olduğu gibi sağa sola tıklayarak masalara oturabilirdik. Olması gereken de buydu. Çünkü

HCG'nin yanında '2004' yazıyor.

Bunların dışında ara birim kullanımı可以说abilir. İstediğiniz her şeye kolayca ulaşabiliyorsunuz ve ekranın kafanızı karıştıracak herhangi bir şey yok.

REST

Toparlamak gereklirse, HCG 2004 iyi bir kart oyunu. Özellikle bilgisayarda kart oyunu oynamayı sevenler için alternatif bir oyun. Ne var ki oyunun eksikleri de yok değil. Dediğim gibi, grafikler daha çekici olabilir. Eğer serisi takip ediyorsanız veya kart oyunlarını seviyorsanız, bu oyunu alın. Yoksa alın.

Fırat Akyıldız



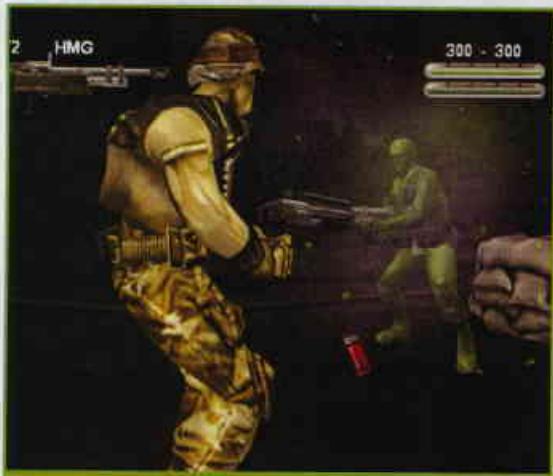
Bu dünyada siz şaşırtıcı gelişmeler bekliyor.

Bilgisayar eğlenceli olduğu kadar ürkütücü de olabilirler. Gerçek bir bilgisayar uzmanı olmak isteyen herkesin ilgisini çekecek konular; 3 tam sürüm program, 3 uzman yazısı ve 200'ün üzerinde hacker aracı UNDERGROUND ÖZEL SAYISI ve CD'sinde.

CHIP
BİLGİSAYAR KÜLTÜRÜ
ÖZEL SAYI

ARMY MEN

SAURGES' WAR



İşini bilmeyen çavuş

Öncelikle şunu belirteyim ki Army Men serisini oynanırken seyrettim ama hiç oynamadım. İşim gereği özelliklerini ve içeriğini biliyorum, fakat ne olursa olsun küçüklükten bu yana sakladığım oyuncak askerlerimin bana verdiği tadı verebileceğini hiç düşünmedim. Ah evet, çocuklüğünden bu yana bana alınmış mini mekaniklerim, plastikten oyuncak askerlerim, Kuzey Kalesi ve "match-box"ları halâ saklıyorum. 260 civarında oyuncak askerim, bunların silahları, çadırları, topları, ivrızıvırları ve bir sürü arabam olduğunu düşünürseniz, annemin yaşadığı "bu çocuk büyümeyecek" paniğini tahmin edebilirisiniz. Şu anda bütün çocukluğum bir düdüklü tencere kutusuna tıkmış şekilde, ben ölüktен sonra yakılmak üzere duruyor. Aranızda benim gibi olanlar mutlaka vardır. Onlar beni anlayacaktır. Yani tek manşak siz değilsiniz, ben de varım :) .

SARGE

Sarge's War, Army Men strateji oyunlarının aksiyon oyununa çevrilmiş hali. Üzerinde strateji geliştirdiğimiz mekanlarda bu sefer FPS oynuyoruz. Ana karakter olarak yine Sarge seçilmiş ve hikaye, ezeli düşman Green ve Tan orduları arasındaki初次 görüşmelerini baltalayan Colonel Malice adındaki bir deliye karşı mücadelemizi anlatıyor. Colonel Malice'in hazırladığı bir tuzak sonucu tüm takımını kaybeden Sarge, tek başına ordu olarak düşmanı darmadağın ediyor.

Sarge's War ilk izlenimde hepimizin

bilgisayarında bir şekilde yer edinmiş olan Hitman'ı andırıyor. Aynı kontroller, aynı bakış açısı. Fakat oda ne? Crooshair (hedef imleci) yok! Yani göz kararı ateş edeceğiz! Bu ilk panikten sonra farenin sağ tuşuyla rakiplerimizi seçtikten sonra ateş ettiğimizi fark ediyoruz. Fakat ne hikmetse Sarge, hiçbir rakibini neredeyse bir şarjör boşaltmadan indiremiyor. Ayrıca rakibe kilitlenmemiz onu vurabileceğimiz manasına gelmiyor. Özellikle uzaktaki bir rakibe kilitlendiğinizde oldukça fazla ateş etmeniz gerekiyor. Silahların isabet oranları da farklı, ama aralarında korkunç bir fark uok.

Oyunda uzaktaki rakipleri vurabilmek için birinci şahıs bakış açısı na geçiyoruz. İşte oyun burada iyi- ce saçmalamaya başlıyor. Öncelikle bir hedef imlecimiz oluyor. Bu iyi haber. Fakat imlec sanki düşman- ların üzerine gelmemek üzerine ta- sarlanmış. Düşmanların zor vurul- ması onların becerikli bir şekilde hareket ederek sizin atışlarınızdan kaçmasıyla değil, imlecin onların üstüne gitmemekteki direnciyle alaklı. Hele ki ince atış yapmaya çalışıyorsanız, daha da çıldırabilirsiniz. Sanki fareniz sizin komutları- nızı eksik veya fazla anlıyor. İmlec ya kısa bir mesafede gidip hedefin üzerine gelmek üzereken duruyor ya da hedefin üstünden geçip gidiyor! Siz de debelenmeye devam ediyorsunuz. Ayrıca bu moddayken uzaktaki rakipleri daha isabetli atışlarla vurabilmenize karşı tüm hareket yeteneğinizi kaybediyor- sunuz!

Yularına asıldığınız halde gitmemekte direnen bir eşek gibi ha-





reket eden crosshair ile rakiplerinizi vurmaya çalışırsınız. Arada anıran da siz olugorsunuz tabii. Koca bir tankın namlusu size dönükken o tankı vurmaya çalışmak bir işkence oluyor. Önce tankın görüş açısına giriyor, sonra birincil görüş açısına geçiyor ve ateş ediyorsunuz. Bu "Anacığım! Düşman!" tepkisi en az 5 saniye sürüyor. Bu arada vurulmamak için dua ediyorsunuz ama bu genelde olmuyor. Hani bu modu hangi arkadaş düşünmüş ve bir FPS'de hedef imlecini kaldırarak doğru bir iş yaptığına inanmış bilmiyorum ama kendisini tebrik ederim. Lütfen gidip en yakın kireç kugusuna atlarsın, çünkü üstüne kezzap atmak ve sonra da ateşe vermek istiyorum. Arada hiç değilse siva olup topluma yararlı hale gelir.

YAPAY ZEKÂ MI?

Oyunun reklamlarında geliştirilmiş yapay zekâdan bahsediliyor. Karşınızdaki düşmanlar çok sıkışıklarında popoları tutuşmuş gibi kaçıyorlar, bu doğru (üstelik çok da komik koşuyorlar). Ayrıca varillerin arkasına saklanıyorlar. Eğer bu gelişmiş bir zekâya gelişmemişini görmek bile istemiyorum! Seneler önce oynadığımız oyullardaki düşmanlarla benzer tepkiler veriyorlar.

Adamların koşusları ise başka bir komedi. Koşarken hiç bir yumuşaklık ve gerçekçilik söz konusu değil.

Eline süpürge sopası alıp sabit bir biçimde önünde tutarak kaçan bir insan ne kadar gerçekçi bir savaşçısıyla düşmanlarınız da, üzerindeki kamuflaj hariç, o kadar askerler.

Oyundaki herkes plastik asker olduğundan hasar modellemeleri buna göre yapılmış. Düşmanlar yandıklarında eriyor, vurulduklarında merminin geldiği yerler kopuyor. Ana karakteriniz de vurulduğu silaha göre hasar alıyor. Örneğin pompalı tüfek ile başınızdan vurulduğunda başınızın yarısı isırılmış elma gibi yarı kalıyor. Ya da tam göğüsünden vurulduğunda sırtınızın arkasına kadar açık kocaman bir delik oluşuyor. Siz de bu şekilde hoplayıp zıplamaya devam ediyorsunuz. Neyse ki oyun içerisinde topladığınız sağlık paketleriyle bu delikleri kapatıyorsunuz..

Sarge's War minik bölümlerden oluşturulmuş. Her bölüm bitirdiğinizde madalya alabiliyorsunuz. Ayrıca aralarındaki ufak demolar oldukça hoş yapılmış. Zaten oyunda sizi bölüm sonuna

ulaşmanız için en çok motive eden şey bu demolar. Bölüm tasarımları oldukça basit. Oyunda bulmaca gibi uğraştıracı şeyler yok. Sarge's War'ın demolarından sonra en eğlenceli olan kısım ise böülümleri oluşturan nesneler. Kumdan kaleler, mutfağ masası, tabak çanak gibi eşyalardan oluşan siperler gibi nesneler, size çocukluğunuzda plastik askerleriniz için cephe oluştururken harcadığınız hayal gücünü hatırlatıyor.

HERŞEYE RAĞMEN

Army Men: Sarge's War, FPS seven profesyonel oyuncular için tavsiye edebileceğim bir oyun değil. Oyunda özellikle birincil bakış açısından oynarken oldukça canınız sıkılabilir. Bir çok özelliğiyle rakiplerinin yanında zayıf kalan oyun, sadece farklı bir şey denemek isteyenler için bir tercih olabilir. Fakat uyarmadı demeyin, oyun bu halile büyük marketlerde sepet içinde satılan oyunculardan bir derece yukarıda, o kadar.

Burak Akmenek



ARMY MEN: SARGE'S WAR

AKSIYON www.take2games.com

Yapımcı: Global Star Software

Medya: 2 CD

Fiyatı:

Dağıtım: Take 2

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet LAN

8 Yaşunge

Multiplayer Modu: -

Minimum **Önerilen**

1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX 1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5.1 6.1

EAX

Oyun Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Düşük

Zorluk: Kolay

Grafik

DÜŞÜK ORTA YÜKSEK

Ses

DÜŞÜK ORTA YÜKSEK

Oynamanıza İhtiyaç Var mı?

DÜŞÜK ORTA YÜKSEK

Multiplayer

DÜŞÜK ORTA YÜKSEK

Eğlence

DÜŞÜK ORTA YÜKSEK

Arıtlar/Eksiler

- Komik hasar modellemesi, ara demolar.

- Düşük oynamanıza ihtiyac var mı?
- Sıkıcı bölümler,
- düşük yapay zeka

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Hitman Contracts

52

Kısa Kısa

SHRINE CIRCUS TYCOON

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

An geçmiyor ki, yeni bir Tycoon oyunuyla karşılaşmayaலım sevgili okurlar. A evet ya, karşılaşmayaலım, neden karşılaşalım ki? Tycoon da 'iş adamı', 'kodaman' anlamına geliyor zaten. Ama ben ne yapıyorum? Neyse, işim var şimdı, oyalamazsanız yazımı yazmak istiyorum.

Asıl sorun şu ki, Shrine Circus Tycoon bir Tycoon oyunu. Peki bu oyun nasıl oynanır, bu bir oyun mu, en yakın bakkal nerede?

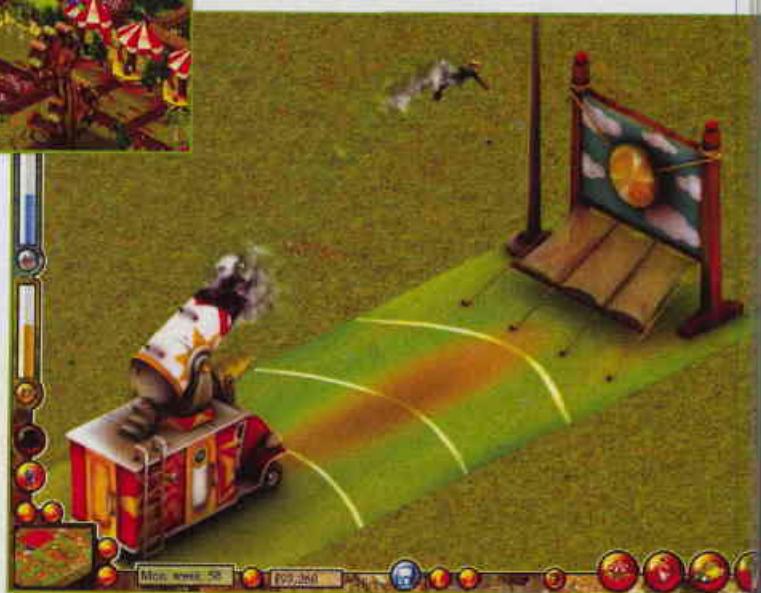
Ben de kalktırm Burak'ı aradım. "Alo, koca kafalıyım?" dedi, "Ha n'aber abi?" dedim, "İyi ya Fırat, sen nasılsın?" dedi, ben de sınırlenip kapattım suratına. Circus Tycoon'da ise (?) yapmanız gereken şey bir sirk kurmak, sırkıneze gelen ziyaretçileri eğlendirmek, para kazanmak, havaya girmek, dergiye geldiğinde Burak gibi "Ha sen kimsin ya, Berker'sin galiba?" diyerek arkadaşlarını tanıtmamak. Fakat grafiklerin Theme Park'ı aratmaması oyun için bir eksİ. Bir diğer eksisiye sınırlı, sıkıcı, aymaz, kepçe kulaklı oynamanış. Ne var ki eksiler burada kalmıyor, 'o bar senin bu bar benim' gezip taşkınlık yapmaya devam ediyorlar. İşbu diğer bir sorun bu oyunu oynamak zorunda ol-

Kısa Kısa kulakçıklarını kesip Level adresine yollamayan ilk beş kişi bizden iki adet Sinan Akkol kazanacak. Kazanan okurun Sinan Akkol'u en kısa zamanda iade etmesi gerekmektedir.



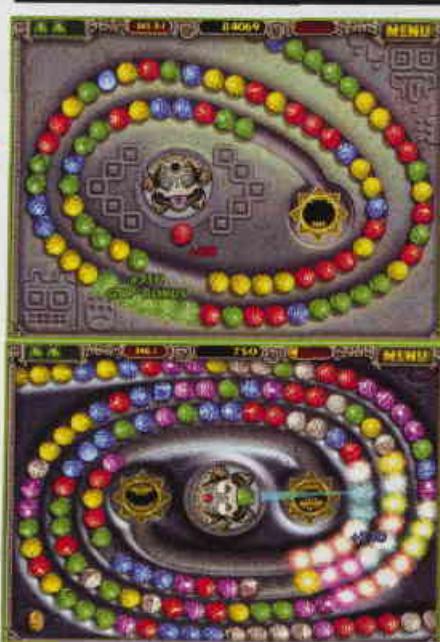
level
NOTU 33

mam. Oynamasaydım neler yapamazdım ki? Dergide tek kale maç yapabilir, direk yerine 90 GB'lık sabit diskimi koyabilir, top yerine de şu yarılm kalmış profiteroller kullanabilirdim. Ama ben ne yaptım? Bu oyunu yazdım. Neden? Yazmak zorundaydım! Neden? Yazmak zorundaborolopborolopborolog... ☺



ZUMA

Yapım: PopCap Games Dağıtım: PopCap Games Minimum Sistem: 300 Mhz İşlemci, 32 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı



Bu ne ya, bu ne?! Plank! Plunk! Pank! Bu ne? Başka oyun yok mudur şu yerkabuğunda sabah-akşam oynayacak? Bunun Doom'u var, PES'i var, FarCry'ı var! Masasının üstünde Doom 3 dururken, 60'a 100 ebatlarındaki Sinan Akkol ne yapıyor? Ha? Zuma oynuyor! "Plank, plunk, pank" diye! Ben de bu ortamda ne PES 3 oynayabiliyorum, ne kaşarlı sımit yiyebiliyorum, ne Gorcan'la geyik yapabiliyorum, ne de uyuyabiliyorum!

Bu kadar işim (!) varden Sinan sakinliğini derin dondurucuda muhafaza ederek Zuma oynuyor. Oyun da oyun olsa, değil! Bakınız: Bir kurbağayı kontrol ederek veya onun yanaklarını sıkarak ekranındaki renkli topları vurmaya çalışıyoorsunuz. Fakat aynı renkteki topları vurmanız gerekiyor ki, toplar ekranдан taşmasın, sel olmasın, savaşıçmasın, doğa, ağaç, taş, toprak, solucan vs. Grafik dik açısından

oyuna sataşmak gerekirse de ne yapayım, saataşım: 300 Mhz işlemcili bir makinede ve bir suntada bile çalışabilen bir oyun olması nedeniyle oyunun grafikleri vasati aşamıyor, vasata tırmanırken yerle yeksan oluyor. İşte biz buna Siyasal Bilimler'de 'vasati 40 kibrıt' diyorum.

O değil de, Zuma ses açısından kaliteli bir oyun. Kurbağanın frog! efektleri bu oyunu iki kat daha eğlenceli hale getiriyor, har vurup harman savuruyor, iki elin nesi var bir elin sesi var. Bunun dışında oyunun heyecanlı bir yapıya sahip olduğunu, eğlenceli olduğunu, iyi olduğunu... Ha, iyiymiş bu oyun ya. Dur bakanım! Plank! Plunk! Pank! Punk! Rock! Metal! Alternatif metal! ☺

level
NOTU 80

HAMSTERBALL

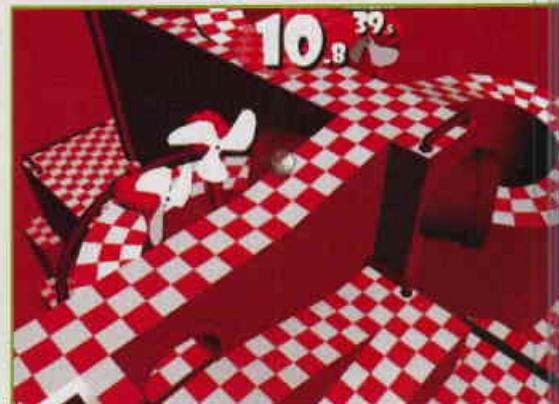
 Yapım: Raptisoft Dağıtım: Raptisoft Minimum Sistem: 700 Mhz İşlemci, 32 MB RAM, DirectX 8 destekli ekran kartı

Hamsterball bir hamster oyunu. Aslında bir fare olan ancak insanlar tarafından dışlanıldığı için petshop(boys)'larda "hamster" olarak başına tanıtılan bir hayvani kontrol ettiğiniz oyunda yapmanız gereken şey yere kapulanmamaya, dengede kalınmaya çalışmak, karşısından karşıya geçerken sağınıza solunuza bilmek, düşlerinizi haftada bir, bilemediğiniz iki defa fırçalamak. Bu kadar da pis olunmaz ki! Ayrıca oyundaki haritaların engebeli, yazıları sıcak, kişileri kurak ve sonbaharları Burak olduğunu itiraf etmeliyim. Burredan yola çıkarık şu yola sapabiliyim ki, buna `sapma` adını veriyoruz. Diğer yandan Hamsterball zor bir oyun sayılabilir. Ne var ki sabit, şuradan şuraya gitmeyen diskinizde saniyenin onda biri tutarında yer kaplayan bir oyun Hamsterball. Ayrıca Doom 3 gibi 8 MB RAM ve 100 Mhz işlemci de istemiyor (kafam karıştı). Bu da oyunu her an, her yerde, yolculukta, evde, işte, sokakta, çimende ve benzeri yerleşim birimlerinde oy-

nayabilmenizi sağlıyor. Oyunun birtakım sorunları da yok değil, var. Mesela grafikler net ve kaliteli olmasına rağmen fazla açık. Bu da oyunu oynarken çoğu kez şaşı bakıp şaşırmanıza neden oluyor. Bir fareyi kontrol ettiğiniz bir oyundan bekleyeceğiniz gibi oyunu fareyle, evrensel dilde "mouse" ile oynuyorsunuz. Bu da Hamsterball'un ne kadar tutarlı bir oyun olduğunu kanıtıyor, kanıtlamıyor değil. Fakat bu oyunu alın, Zuma'yı da alın, ikisini bir kaba koyup kızgın ateşte pişirdik-

ten sonra servis falan yapmayın, isteyen alınsın oradan. Ben de şu yarılmalı sandviçimi yiye... Ha, hanginiz yedi benim sandviçimi ya? Sinan? Berker? Serbest yazarlar: Burak? Batu? Reklam Departmanı: Aynur? Yeliz? ☺

level
NOTU 70



GORKY ZERO: BEYOND HONOR

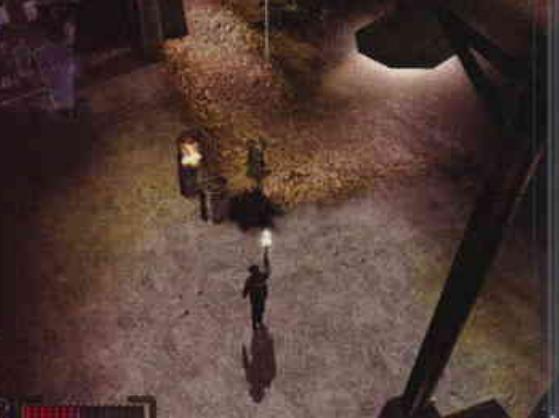
 Yapım: Metropolis Soft Dağıtım: JoWood Minimum Sistem: 900 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Son olarak toparlamak gerekiyor (?), Gorky Zero: Beyond Honor bir saklamaç/aksiyon oyunu. Cole Sullivan adındaki bir ajanı canlandırdığınız oyun third-person fotoğraf makinesiyle oynanıyor. Ama oynanıyor mu? Oynamıyor. Neden? Aslında bunun çok fazla nedeni var, ancak bunları 60 milyon kişi bizi izlerken açıklayamam, utanıyorum. Veya vazgeçtim,

açıklıyorum: Kamera çok fevri hareket ediyor, taşkınlık yapıyor, arkadaşlarına sataşıyor. Buna ek olarak oyunun gizlilik modu hiçbir işe yaramıyor. Gizlenmek yerine ortaya çıkıp kitle imha silahı ticareti yapmanızı rağmen hiç tepki almıyorsunuz. Bu da yapay zekâının beş para etmediği anlamına geliyor.

Bir dakika ya, Yeni Lira'ya geçiş yapıyoruz, o zaman beş para fevrahi sayılmaz, değerlendirmeyi Yeni Lira'yı baz alarak yapmaliyim. Ama vazgeçtim.

Oyunun eksileri bunlarla kalmıyor sevgili kitle imha silahı okur. Gorky Zero adındaki bu uçan dairenin grafikleri de beklenileni vermiyor. Ben de gittim Berker'in yanına, dedim "Abi bu borcunu vermiyor!" dedim, o da "Ha?" dedi, ben de sınırlenip "Sağol!" dedim, vurdum kapılı çıktı. Kapı tam kapanmadı. Gittim bi' daha kapatmadım hizlaca, yine kapanmadı. Çevredeki kiler



çaktırmadan yavaşça kapatmadım sonra da, neyse ki kimse farketmedi. Kimse farketmeyince bi' daha çarpayım dedim. Çarptım, tam kapanmadı, rezil oldum. ☺

Fırat Akyıldız

level
NOTU 40



KONSOL USTASI

PC'lerdeki oyun kitliği konsolları da vurdu. Spider-Man 2, Psi-Ops oynamaktan fenalık geldi. Eski oyunlara baktık, onlar da bitti. Çok yakın bir zaman içinde Türkiye sınırları içerisinde girmesini beklediğim Star Ocean: Till the End of Time da gelmezse oyun oynamayı unutamayız. Ama Eylül ayı sıkı geçecek. Gelecek oyunları beklerken siz de haberlere bakın; belki sevdığınız bir oyuna denk gelip ona gün sayarsınız.

Maymunlar nereye kaçıyor?

APE ESCAPE: PUMPED & PRIMED

Yapım: SCEJ | **Dağıtım:** Ubisoft | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** Ekim 2004

1999 yılında her iki analog kontrol düğmesini de kullandırmasıyla üstüne ilgileri toplayan Ape Escape'in pek deraigbet görmeyen ikinci versiyonundan sonra Sony yeniden kolları sıvadı. Ape Escape Pumped & Primed PS2 için hazırlanıyor. Önceki Ape Escape oyunlarından karakterlerin kullanacağı yeni oyunumuzda iki farklı oyun modu var. Buna göre hikaye modundaki 44 bölümde sekiz Boss savaşına katılabile-

ceğiz. İstersek yanımıza bir arkadaşımızı alıp bu eğlenceyi birlikte yaşamamız da mümkün. Peki bu oyunda ne yapacağız? Önceki oyunlardan tanıdığımız Jake, Natalie, Spike, Profesör gibi karakterleri çeşitli sporlarda karşı karşıya getireceğiz. Anlayacağınız tam bir tatil oyunu; ve Ekim ayında çıkıyor. Çok kafa yormadan eğlenebileceğiniz şirin grafikli bir oyun için bir gözünüzü bu başlıkta bırakın.



Nascar keyfi ellerinizde

LOGITECH NASCAR RACING WHEEL

E3'te Logitech bir direksiyon aparatından bahsetmiş, fakat ne olduğunu bize göstermemiştir. Bekledik, sabrettik ve karşımızda NASCAR lisanslı bu direksiyon çıktı. PC, PS2 ve Xbox'la uyumlu olan Logitech NASCAR Racing Wheel'in ismindeki NASCAR'a aldanmayın, tüm yarış oyunlarıyla uyumlu olacak. Xbox versiyonunda üstünde bir Memory Card girişi bulunacak direksiyon bu nedenle diğer versiyonlarından 10\$ daha pahalı olacak. Salonlar için tasarılanan direksiyonda kıskaç yerine vakumlar bulunacak. Yani alıp masanızın kenarına takamayacaksınız. Diğer direksiyon kontrolörlerinden daha hafif olan kontrolör agarlanabilir direksiyon hassasiyeti, dijital kontrol düğmeleri, XY ve AB tuşları gibi standart özellikleri de yanında getiriyor. 25 Kasım'dan sonra NASCAR logolu direksiyonunuza kavuşturabilirsiniz.



BASKIYI DURDURUN!

► Square Enix, Dawn of Souls isminin patentini aldı. Bu patente göre bu isimle ilgili video oyunu, müzik, animasyon, cep telefonu grafiği üretebilecekler. Dawn of Souls'un ne olacağı ise henüz belirsiz.

► Finny the Fish & The Seven Waters PS2'ye geliyor. Bir takım bulmacalar çözümü diğer büyük balıklardan kaçacağınız oyunun arkasında Sony bulunuyor.

► RPG fanatikleri saatlerini Şubat 2005'e ayırasın. Yeni yılın bu güzel ayında Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Rose'ye kavuşacağınız ve Xenogears hikayesine bir adım daha yaklaşacağız.

► Radical Games 2005'in sonunda siz birer Tony Montana yapmaya hazırlanıyor. Al Pacino'nun Monta-

na rolünde oynadığı Scarface, PC ve konsolları sarsacak lumugoruz ki.

► Japonca'sına güveniyorsanız ve Ekim ayında Japonya'ya giden bir tanığınız varsa şansınızın cukuru Metal Gear Solid 3: Snake Eater'ı buralardaki herkesten önce oynamaya şansınız olacak. Oyunun bu taraflara ne zaman geleceği ise belirsiz.

► PlayStation 3 hakkında açıklanan yeni bir detay: PS3 normal DVD'lerin yanında, Blu-Ray ismi veilen disk formatını da okuyabilecek. 4.7 GB'lık DVD'lerin tam 5 katı kapasitesi bulunan bu DVD formatıyla artık nasil oyunlar görürüz, orasını düşünmek bile istemiyoruz.

► Ubisoft Eidos'u satın alacağını açıklar gibi yaptı. Yani bu bir söyleşti aslında, ama bu yönde görüşmelerinin olduğu bir gerçek.

► Amerika'da Brian Gardiner ismindeki bir oyun delisi birkaç PsOne'ı parçalayıp yeniden birleştirerek bir el PsOne'ı yapmayı başardı. PalmPsOne adını verdiği alet PsOne'nın LCD ekranını kullanıyor ve 8 adet kaleml pille ancak 1.5 saat çalıshabiliyor. Daha fazla bilgi için: www.palmpson.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

► Sonic fanatikleri buraya: SEGA, Sonic Mega Collection Plus ile şimdije kadar çıkmış neredeyse bütün Sonic oyunlarının (Sonic Adventure ve sonrası yok) paket olarak sunmaya hazırlanıyor. Sadece PS2

için.

► Tim Burton's Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge erteledi, Oyunun yeni çıkış tarihi Şubat 2005.

► Amerikan futbolunu sevmeyene bile bu oyunu sevdiribilecek NFL Street'in ikinci çıkaması NFL Street 2, EA Sports tarafından 2005'in ilk aylarında konsollara geliyor. Bu ilk aylarda gelecek olan bir başka EA Sports oyunu da NBA Street V3. Hepsи gelsin, hemen gelsin!

► Winning Eleven 8 çıktığı gün 1 milyon adet satarak bir rekora imza attı. Bir önceki versiyonu WE 7 ancak üç hafta içinde bu rakama ulaşamamıştı. Satışlarında Asya kurasının etkisi de var.

Garip bir dünyada...

ODDWORLD STRANGER

Yapım: Oddworld Inhabitants | **Dağıtım:** Electronic Arts | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Bahar 2005

Abe's Odyssey ve Exodus'la garip bir dünyaya adım attıktan sonra oradan kolayca kurtulmak mümkün değil. Oddworld Stranger bizi o garip dünyaya geri yolluyor. Bu sefer amacınız çeşitli görevlere čikip bu görevleri FPS kamerasyonu yerine getirmek. Evet, Oddworld Stranger eski oyunları gibi platform değil, bir FPS oluyor. Zaman zaman üçüncü kişi görüntüsü de oynana girse de yoğunluk FPS olarak yaşanacak. Stranger'ın silahları çeşitli yaratıklardan oluşuyor. Şöyled ki, karşınızda düşmanın yapısına göre ona bir sincap, bir örümcek fırlatabilir, oyunun ilerleyen safhalarında da bu silahlınızı güçlendirebilirsiz. Yeni Oddworld'ün yer alacağı dünya da hayli ilginç bir yapı taşıya-

cak. Garip yaratıklarla karşılaşacak, daha da garip olanlarından görevler alacaksınız. Stranger'ın yakaladığı düşmanlarını bir vakum makinesiyle depolaması da gözden kaçmıyor. Bu fantastik yolculuk için şimdiden paranızı ayarlayın.



Karanlıkların içinden

TENCHU KURENAI

Yapım: K2 | **Dağıtım:** FromSoftware | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 2005 başı

Gizlilik ve ninja kavramları yan yana geldiğinde Tenchu'dan başka bir isim düşünmemiz pek mümkün değildir. Buna göre yeni oyunumuzda -ki şu anda Japon'lar gönüllerince oynuyorlar bu oyunu - sadece dişi ninjalar bulunuyor. Anime olsun, oyun olsun Japon'larda bir dişi kahraman takıntısı olduğu bir gerçek. Bunun yanında pek değişen bir şey yok. Hatta grafikler Tenchu: Wrath of Heaven'dan daha iyi bile değil.

Hikayeye göre, Ayame ve Rin birebirlerin-



den nefret eden iki bayan ninja. Rin kasabasına döndüğü sırada Ayame'yi düşman birlikleri arasında görünce kendinden geber ve Ayame'ye saldırır. Oysa Ayame düşmanları kovalamaya çalışmaktadır. Ortada bir yanlış anlaşılma olduğu su götürmez bir gerçektir. Tartışmak manasıdır. Beklemek en iyisidir. Tenchu ve dişi ninja fanatikleri Tenchu Kurenaï'ye...



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Yapım: Rare | **Dağıtım:** Microsoft | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** Ocak 2005

Kılık değiştirmenin yeni adı

Xbox'ta platform oyunları bir başka oluyor. Aynı oyunu PS2 ve Xbox'ta yan yana koymazsanız, hangisinin Xbox versiyonu olduğunu bir saniyede söyleyebilirsiniz. Kameo da bu parlaklıktan ve canlılığıtan yararlanarak Xbox sahiplerine yeni yıl eğlencesi sunmayı hazırlanıyor. Oyunda Kameo ismindeki periyi kontrol edecek ve düşmanlarıyla savaşırken çeşitli yaratıklara dönüşeceksiniz. Mesela bir deniz canavarı olup suda ilerle-



Kameraman oluyoruz

MICHIGAN

Yapım: Grasshopper Manufacture | **Dağıtım:** Spike | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** Belli değil

Zaka TV'nin size ihtiyacı var. Şöyle ki, yanınızda iki ses teknisyenin ve de bir spiker alarak ortaftaki garip olayları kameraya çekmeniz gerekiyor. Oyundaki kameraman rolü size verilmiş. Yapmanız gereken de Zaka TV'nin reytinglerini yükseltmek. Yalnız işiniz o kadar kolay değil. Ortalıktaki korkunç olayları görüntülemeye çalışırken kendinizi tehditeden korumalı, kasedinizin bitmesini önlemeли, gereksiz yere çekim yapmamalısınız. Olaylar gerçekleşirken kurbanları kurtarmak veya onları kaderlerine terk ederken kameraya almak ve rating toplamak sizin elinizde. Görüntü tahmin edebileceğiniz gibi FPS olarak belirlenmiş. Böylece tüm olayları en gerçek haliyle yaşayabileceğiz. Bakalım bu ne kadar zevkli olacak.



yebilmek, kuş olup uçmak mümkün. Her yaratık bir yönden güçlüken, başka bir yönden saldırılara açık olacak. Bu yüzden de bölümleri geçmek içinsürekli farklı yaratıklara dönüşmeniz gerekecek (ne güzeel, Amiga'daki Fury of the Furries'i hatırladım – blx). Macera ve aksiyon bölümlerinin birbirinden ayrıldığı, renkli ve eğlenceli gözüken ailenizin yeni platform oyunu için az bir zaman kaldı.

Japonlar işlerini biliyor

WINNING ELEVEN 8

Bizim bilmediğimiz ise, her yıl nasıl daha da iyisini yaptıkları

Son bir aydır her gün hakkında yorumlar okuduğum, araştırma yaptığım, forumlarında dolandığım oyun sonunda çıktı. İzninizle 5 Ağustos'u Türkiye Winning Eleven günü ilan etmek istiyorum. Neden bu oyunun delisi olduğumu, Winning Eleven günde gibi sapık fikirler ortaya attığımı daha önce Winning oynamayanlar bilmezler. Winning Eleven bir oyun değildir, yaşam stilidir. Neden böyle dediğimi hem bugüne kadar Winning Eleven ile tanışmamışlara hem de WE 8'i oynamayanlara şimdiden anlatacağım.

Efendim, bakın bu oyun sayfa-daki resimlerden ve isminden anlayacağınız üzere bir futbol oyunu (hadi yaa?). Evet evet, gerçekten bir futbol oyunu, ama aslında oyunun ötesinde birşey bu. Simülasyon diyebiliriz. Çünkü öyle FIFA serilerindeki gibi arcade bir oyun tarzına sahip değil. Tam tersi, gerçekçilik önländi, hem de oyunun her yanında. Gerek grafik, gerek oynanabilirlik, gerekse oyuncu istatistikleri.

Oyunun geçmişi hakkında bilgi verdikten sonra Winning Eleven 8'e geleceğim. Winning Eleven, PlayStation 1 zamanından beri oyun tarihindeki en gerçekçi oyun olma niteliğini taşımaktadır. Önce Goal Storm adıyla çıkmıştır, ardından Winning Eleven olarak hepimizi kendine esir etmiştir. Aradan o kadar yıl geçmesine rağmen Winning Eleven ünvanını kaybetmedi. Şu anda oyun dün-yasının en gerçekçi futbol simülasyonunun incelemesini okuduğunuza size garanti ederim. Bugüne kadar FIFA oynayan her bünye, Winning Eleven'in başına geçtiği zaman inanılmaz bir rahatlama yaşamıştır. Çünkü bu futbol oyunu serisinde FIFA'daki gibi kısıtlanmazsınız. Eskiden beri Winning Eleven'in yapımcısı olan Konami'nin yaptığı şey aslin-

da çok basit: Oyunu mümkün olduğunda detaylandırın. Evet, her versiyonda git gide daha detaylı ve böylece daha gerçeğe yakın bir oyunla karşımıza çıkıyorlar. 5 Ağustos'ta da karşımıza bugüne kadarki yaptıkları en iyi oyunla çıkivediler: WE 8.

JAPONCA ÖĞRENMEM GEREK

Bu yazımı yazdıktan sonra oyunun menülerinin çoğu Japonca'ydı. Bu yüzden de size turnuvalardaki yeniliklerden, Master League'deki değişikliklerden ve bunun gibi Single Player ağırlıklı konulardan söz edemeyeceğim. Ancak yine de bu konu hakkında bir kaç bilgim var. Master League'de, İngiltere, Hollanda, İtalya, Almanya veya

kimlerin hepsi var, bunun üstüne sınırlı sayıdaki klüp takımları yerine 138 tane klüp takımı var. Gerçekten çok büyük bir rakam. Bu takımlardan İtalyan, Hollanda ve İspanyol klublerinin bütün lisans hakları alınmış durumda. Yani formaların dizaynından tutun, armalar, reklamlar hepsi gerçekleri ile birebir aynı. Hazır grafiklere ufak bir giriş yapmışken devam edeyim grafikle.

Sizi temin ederim ki Winning Eleven 8, şu ana kadar gördüğünüz en iyi futbol grafiklerine sahip oyun. Bazılarınızın "FIFA'dan da mı iyi?" dediğini duyar gibi oldum. Bence



İspanya Ligi'ni seçip o ligde yarışabiliyorsunuz. Bence bu çok güzel bir yenilik. Düzenlediğiniz turnuva ve liglerde oyuncularınız daha çok yoruluyor. Değişik bir yorulma sistemi uygulanıyor. Futbolcular bitap düşüp maçta oynayamayacak duruma geliyorlar. Üstelik bildiğim kadariyla bu yeni yorgunluksız sistemi turnuvalarda kapatılabilse de, Master League'de zorunlu olarak açık kalıyor.

Şu saatlarından itibaren size Winning Eleven 8 hakkındaki bütün bildiğim şeyleri, yenilikleri, oyunun oynanışını anlatacağım. Bu kısımlar Japonca gerektirdiği için bol bol maç yaparak öğrendim.

Öncelikle oyunda geçtiğimiz versiyonlardaki milli ta-

yet, WE8 hem çok kaliteli hem de son derece gerçekçi grafiklere sahip. Özellikle futbolcular inanılmaz derecede gerçeklerine benzıyorlar. Birkaç akıma gelen örnek vermem gereklisse: Zidane, Shevchenko, Ronaldo, Henry, Trezeguet, Nesta, Beckham ve Maldini gerçekleriyle adeta birebirler. Ayrıca her oyuncunun sadece tipi değil, değişik özellikleri de oyuna yansıtılmış. Mesela Rui Costa'nın çorapları bileklere kadar inik iken, Kezman dizinin üstüne kadar çekiyor. Ayrıca oyunculara özel olan animasyonlar da de-



vam ediyor. Roberto Carlos'un koşarak vurduğu, Beckham'in adeta yamalarak attığı frikikler, Cristiano Ronaldo'nun koşu stili vesaire. Ayrıca gol attığınızda da oyuncuların 40 kusur farklı sevinç animasyonu var.

PS2, WE8'E AYAK UYDURAMIYOR

WE8'de grafiklere o kadar önem verilmiş ki, ekranada aynı anda 9-10'dan fazla futbolcu olduğu zaman oyun yavaşlıyor. Yani bu da demek oluyor ki, Konami Playstation 2'nin sınırlarını zorlamış. Ancak tabi oyunu çıkarmadan önce bu yavaşlamaya çare bulamayan Konami'ye eksit not veriyoruz.

Bu ufak detaya dejindikten sonra grafiklerle olan ilgili sohbetimize devam edelim. Ne diyoduk? Ha evet, futbolcular süper yapılmışlar, bunun yanında sahaların ve stadların da eskiye oranla harika olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca sahada artık bir de neyimiz var tahmin edin? Hakemimiz var. Böyle paytak paytak dolaşıyor etrafa, niye paytak dedim ben de bilmiyorum. Topla gider-

ken birden hakeme çarpacaksınız diye heyecanlanıp yön değiştirip topu kaptırabiliyorsunuz, halbuki hakemle çarpışsa bile, bu oyuncunuzu pek etkilemiyor. Ayrıca sizinle takım arkadaşınız arasında hakem bulunuyorsa, korkup pas atmamazlık yapmayın, çünkü bu tip durumlarda hakem topun üstünden atlıyor.

Sıra geldi seyirci grafiklerine/animationslarına; eskiye oranla daha iyi olduklarını söyleyebilirim ancak kesinlikle üst düzey bir çalışma beklemeyin. Fakat şunu da unutmamak lazım, bu haliyle bile zaman zaman oyunda yavaşlamalar oluyorsa, kaliteli seyirci grafikleri ile PS2 herhalde WE8'i kaldırıramazdı.

Müzik ve seslere gelirsek; mü-

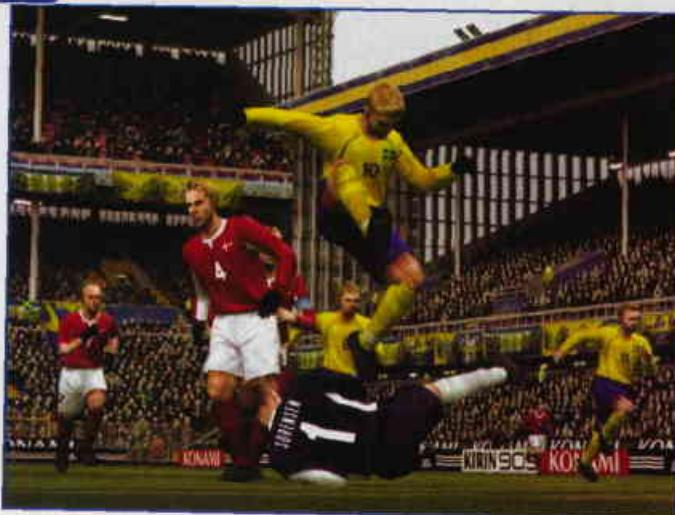
ziklerin son derece kaliteli olduğunu ve sizi moda soktuğunu söyleyebilirim. Birkaç kez, arkadaşım menüde ayarlar yaparken istem dışı olarak masaya vurarak ritm tuttugumu farkettim. Oyunda tabii ki Japon spikerimiz duruyor. "Otto şutooo" gibi klasikleşmiş replikleri duymanız mümkün. Oyun içindeki seslere gelirsek, sert faullerde futbolcuların "ah", "uh" diye inlediğini duyabiliyoruz. Bu tip faullerde seyirci de çok tepki gösteriyor. Seyircilerden söz açılmışken, eski tezahüratların hemen hemen hepsini barındıran WE8 bunlara yenilerini de eklemiş. Mesela Milan'in maçlarında gerçek maçlardaki tezahüratları duymanız mümkün.

OYNANIŞTAKİ DEĞİŞİM

Sıra geldi sizi bilgiye boğacağım bölümme: Oynamabilirlik. Eveet, oyunumuz eski oyunlara göre o kadar değişmiş ki, alışmanız için en azından 70 maç falan yapmanız gerekiyor. Alışmaktan kastım, oyunu gerçekten iyi oynamak, 6 yıldızlı zorlukta bile rahatça maçlarınızı kazanmak. Ah bakın bir yenilik karşınıza çıktı bile, oyunda artık altıncı bir zorluk seviyesi var. Bunu WE Shop'tan ufak bir WE puanı karşılığında satın alıyorsunuz. Ancak bu zorlukta, oyun hile yapıyor. Yavaş olan oyuncular, sizin hızlı oyuncularınızı yakalıyorlar, rakibin top sürmede az kabiliyeti olan adamları bile topu adeta ayaklarına yapışık olarak sürüyorlar. Ayrıca hazır menülerdeki ayarlardan bahsediyorken, takтик ayarlarının de fazlaıyla abartıldığını söyleyebilirim Japoncam yetmediği için (!!) bu konuda pek yardımcı olamıyorum.

Bakın yine laf oynanabilirlikten başka yerlere saptı. Artık kontrol ettiğimiz adam topa bağımlı değil. Topu rakibin sağından atıp, kendimiz solundan geçebiliyoruz. Veya topu bir anda bırakır gibi yapıp anı bir haretle tekrar alıp koşumuzu devam edebiliyor veya şut çekeriliyoruz. Bunun dışında yerden X tuşu ile verdigimiz pasları artık illa ki en yakındaki takım arkadaşımıza atmak zorunda değiliz. X tuşuna ne kadar uzun basarsak, yerden attığımız pas o kadar hızlı gidiyor. Böylece hızlı bir şekilde atağın yönünü değiştirebiliyoruz. Oyuncularınız verkaç yapmasanız da boşlukları kendileri bulup, oralara öldürücü deparlar atıyorlar. Gerçekten oynamabilirliği maksimum seviyeye çıkarın bir özellik bu. Ayrıca bu oyunculara havadan attığınız toplarda da göğüs kontrolü için durmuyorlar. Kafa veya göğüsleri ile topu ileri doğru kontrol edip koşularına devam ediyorlar. Eskiden mükemmel bir ara pasını adanızın kontrol edene kadar başına iki tane yarma defans oyuncusu geliyordu. Bu sinir bozucu olay artık ortadan kalktı.





Oyuncularımıza eklenen yeni özellikler de var. Mese-la bunlardan oyunu en çok etkileyeni "sliding" yani kay- ma kabiliyeti. Bu alanda yıldızı olan oyuncular top süren adama doğru kaydıkları zaman çoğulukla foul yapma-dan topu alabiliyorlar. Ancak sliding özelliği yoksa foul veya penaltıya sebebiyet verme ihtimaliniz daha fazla.

YENİLİKten BOL NE VAR Kİ

Oyunumuz, Winning Eleven 4'ten beri her versiyonda ol- duğu gibi, daha da yavaşlamış durumda. Bu oynaya arca-de'likten daha çok simülasyon havası katıyor. Oyun ya-vaşlamış dedik ama forvet oyuncuları bundan nasibini almamış. Defans oyuncularına göre oldukça hızlı yapılan forvetler çok rahat bir şekilde defansınızı geçiyorlar. Eski versiyonlarda olduğu gibi defans oyuncularının, forveti hafif hafif çekip yetişme veya omuz omuza gitmeleri ne-redeye imkansız. Tabii bu söylediklerim Ronaldo, Henry, Cisse gibi çok iyi istatistiğe sahip forvetler için geçerli. Yoksa ortalama forvetleri, iyi defans oyuncuları omuz omuza koşarken durduruyorlar. Defans ile forvet arasındaki dengesizlik o kadar da fazla değil. Ama dedi-ğim gibi, geçmiş oyulara göre atak oyuncularının güçlü olması, defansların gücü olmasından daha önemli olmuş. Orta saha oyuncuları tarafından yerden ve havadan atılan ara paslarında bu dediğim dengesizliği göre-ceksiniz.

Bunların dışında oyundaki şutlar ve kafa vuruşları da değişen ve geliştirilen özellikler arasında. Kafa vuruşla-rında artık top havada daha fazla süzürken, deli gibi kareye basmak bir işe yaramıyor. Böyle durumlarda oyuncalarınız topa oldukça kötü vuruyorlar. Ancak bekleyip, zamanlamayı iyi ayarlayıp kareye bastığınızda çok daha başarılı vuruşlar göreceksiniz.

Aynı şekilde çektiğiniz şutların da eskisi kadar etkili olmadığını göreceksiniz. İstikrarlı bir şekilde uzaktan gol atmayı Winning Eleven 8'e iyiçe alışana kadar unutabilirsiniz. Mesela koşarken, adaminızın ayağı topla tam buluştuğu anda şut tuşuna basarsanız cılız veya kötü bir vuruş gerçekleşirken, top ayağından açılmışken çektiğiniz şut daha sert ve etkili gidiyor.

Geldik frikkilere. Eski versiyonlara göre frikkilerde şut barını bir miktar daha az doldurmamız. Yoksa frikk-lerimiz tribünlere gidiyor. Bunun dışında frikkilerde Se-lect tuşuna bastığınız zaman yanınızda bir takım arkada-

şınız geliyor. Bu da yepyeni bir frikk sistemi demek. Bir kaç opsiyonunuz var, şimdi onları sayım size: Yanınız- daki oyuncu topun üstünden atlayıp siz vurabilirsiniz, o topa dokunup siz anında barajın yanından bir füze gönderebilirsiniz, direk olarak kaleciyi şaşırtmak için friği ona vurdurabilirsiniz veya o topu sizin önüne açar siz de yürüüp istediğiniz aksiyonu gerçekleştirirsiniz. Ayriyeten taçlarda da şu eskiden oldu-ğu gibi tacın atılacağı oyuncuya değil, tacı atanı kontrol ediyorsunuz. Buna alışmanız oldukça fazla zaman alacak ve bu yüzden bir sürü gol yiyeceksiniz.

Yeni frikkileri anlatığımıza göre sıra geldi yeni sakatlıklara. Oyuncunuz sa-katlandığında yanında sarı veya kırmızı bir ilk yardım işaretü çıkmadıysa bekli-yorsunuz. Dışarıda tedavi görüyor yak-laşık 3-4 dakika içinde oyuna geri gel-iyor veya hastanenin yolunu tutuyor. Bunu ekranın sol üstünde çıkan hasta-ne işaretü veya oyuna girme oku ile an-layabilirsiniz.

Konami oyunumuza çok güzel ve aynı zamanda sinir bozan bir yenilik da-ha eklemiştir. Gol atıyorsunuz, oyuncuları-

niz sevinmeye başlıyor. Ancak o da ne, birden bire yan hakemin bayrağını çek-tiğini görürsünüz. Bütün sevinciniz kursağınızda kalıyor ve oldukça sinirle-niyorsunuz. Yaklaşık on kere başıma geldi o yüzden biliyorum. Ama bence yi-ne de çok hoş bir ayrıntı. Oyun sırasında devreye giren bir başka demo/video ise oyuncuların birbirlerine sataşmaları. Sert fauller sonrasında oyuncuların bir-birlerinin üstüne yürüdüğünü ve bunu hakemin ayırdığını görüyoruz. Gözümle görmedim ama hakem araya girmedi-ği pozisyonlarda horoz dalaşı yaptıkları- ni da duydum. Bunun sonucunda da ha-kem kırmızı kartına başvuruyormuş.

BUNDAN İYİSİ WE9 OLABİLİR

Yazının sonunda, bu kadar güzel yenili-likler yapan Konami'yi kutluyorum an-acak bir konuda da eleştirmeden edem-i-yorum. Keşke oyunun çıkışmasından 1-2 hafta evveline kadar yapılan transferleri koysalarmış. Ancak edit menüsünden bunu kolayca çözeceğimiz için çok da büyük bir eksiz değil. ☺

Can Kori

WINNING ELEVEN 8 SPOR

www.konami.com

Yapımcı: Konami	Yaş sınırı: Yok	Orjinal olarak: Yok
Dağıtıcı: Konami TYO	Kaç oyuncu: 8	Fiyat: -

DESTEKLENENLER

<input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround	<input type="checkbox"/> DualShock	<input checked="" type="checkbox"/> 60Hz Modu	<input type="checkbox"/> Online
--	------------------------------------	---	---------------------------------

Oyunu alısmak: Orta	İngilizce gereksinimi: Az	Zorluk: Orta
---------------------	---------------------------	--------------

Grafik	Artılar/Eksiler
--------	-----------------

Ses	▲ Sayamayacağımız kadar çok yenilik
-----	--

Oynamabilirlik	Geliştirilmiş oynamabilirlik ve grafikler
----------------	--

Multiplayer	▼ Ekranda 9-10 oyuncudan fazlası olunca görülen yoğunlaşmalar
-------------	--

Eğlence	
---------	--

LEVEL NOTU	
------------	--

Alternatif: Yok, olamaz da zaten. (FIFA rakip bile sayılmaz)





Çok eskiden Çin'de Romance of the Three Kingdoms VIII

Oyunu oynamadan önce 5 ciltlik Han Hanedanı tarihini okuyoruz

Eveet. Şimdi koltuklarınıza yerlesin, tüm düşüncelerden arının ve konsantre olun. Çünkü çok çetin bir inceleme olacak bu. ROTK'ı bu kadar geç incelememizin sebebini merak ediyorsanız söyleyeyim. Bu oyunu anlamak için ya dünya tarihi üzerinde çalışmalarınız olmalı, ya da sinolojiden mezun olmalısınız. Aylar önce oyun elime geçtiğinde heyecanla oynamaya çalıştım, ama ilk 10 dakikada pes ettim. Bir dolu menü, binlerce Çinli ismi ve büyük Han Hanedanı tarihi... Hepsi üstüme üstüme geldi. Şimdi bunları sizinle paylaşacağım, hazırlısanız başlıyoruz (sıkılırsanız sıftan çıkışılabilirsiniz).

AMACINIZI BELİRLEYİN

Han Destanı ve Üç Krallık üstüne tarihi açıklamayı bu sayfalarda okudunuz (bkz. Üç Krallık üstüne). Buradan anladığımız kadarıyla Çin'de herkes birbirileyle savaşmaktadır. Yalnız burada ordular değil, kişiler önemli. Romance of the Three Kingdoms eserinde de ön planda olan hep karakterler. Liu Bei şöyle demiş, Zhang Jiao böyle cevap vermiş gibi sürekli bir takım isimler geçiyor.

Bizim yapacağımız ise şu: New Game diyecek oyuna başlamak ve-

ya Recommended Scenarios'a tıklamak. İsterseniz kendinize New Officer diyecek yeni bir karakter de yaratabilirisiniz, fakat bunu oyunu biraz inceledikten sonra yapmanızı öneririm. New Game veya Recommended Scenarios (destanda yer alan önemli savaş zamanları), Hangisini seçeceğiniz farketmez, çünkü ikisinin başında da size oyunu öğreten bir Tutorial yok. Yapımcılar sizin Çin tarihini ve İngilizce'yi mükemmel şekilde bildiğinizi düşünerek oyunu tasarlamışlar. Buradaki İngilizce konusu da önemli. Oyun boyunca sürekli menülerde dolaşmanız ve karakterlerin repliklerini takip etmeniz gerekiyor. Dolayısıyla İngilizce'niz sağlam olmalı.

Tutorial yok dedik ama Select tuşuna basarak bir Tutorial bölümüne ulaşabiliyorsunuz. Burada her şey yazılı. Yani size oynatarak öğretmiyor. Onun yerine gözleriniz şişene kadar bir takım yazılar okuyorsunuz. Sonra her

şeyi anladığınızı sanıp bu ekranı kapadığınızda, aslında hiçbir şey anlamadığınızı fark ediyorsunuz.

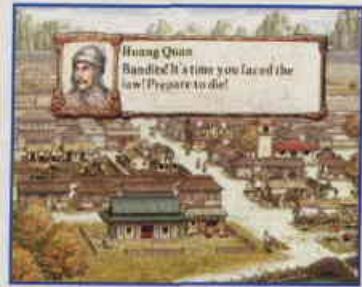
KAHRAMANINIZI SEÇİN

New Game dediğimizi varsayıyorum. Şimdi subaylarınızı seçmeniz gerekiyor. Subaylar altı farklı sınıfa ayrılmış. Ruler, Viceroy, Prefect, Warlord, Vassal ve Free Officer. Yedinci oyundan önceki oyunlardan farklı olarak burada illa Ruler olmak zorunda değilsiniz. Viceroy veya Prefect olarak bir şehrin sorumluluğunu alabilir, Warlord ile savaşlarda etkin rol oynayabilir veya Vassal olarak hükümdarın size emrettiği görevleri en iyi şekilde yerine getirmeye çalışabilirsiniz. Hatta bir oyuncu olarak sekiz subayı aynı anda kontrol etme imkanınız da var. Bu durumda şöyle bir şey oluyor. Mesela Warlord olarak diyeğiniz ki, "Orduya 1000 adet yiyecek alalım". Eğer subaylarınız arasında Ruler yoksa, bunu bilgisayar kontrolünde olan Ruler onaylıyor veya reddediyor. Şayet ki bir subayınız Ruler'sa bu onay yine size kaiyor ve oyunda birbirinizi ağırlamış oluyorsunuz.

Subaylarınızı seçerken statülerine, becerilerine de dikkat ediyor ve nihayet konseyin önüne çıkyorsunuz. Her yılın dört ayında toplanan konseyde savaş stratejileri, subay atamaları, şehir yenilemeleri gerçekleştiriliyor. Bu büyük bir kolaylık ve subaylarınızi burada konuşturmanızı öneririm. Hangi



Haritaya sürekli iç içe olmalısınız. Hangi bölge saldırmalı, hangi bölge daha gücsüz hepsi haritadan öğrenebiliyorsunuz.

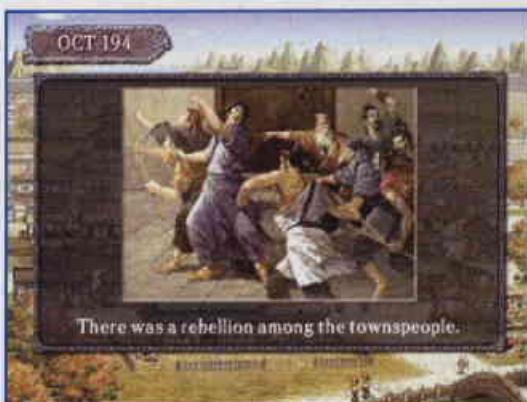




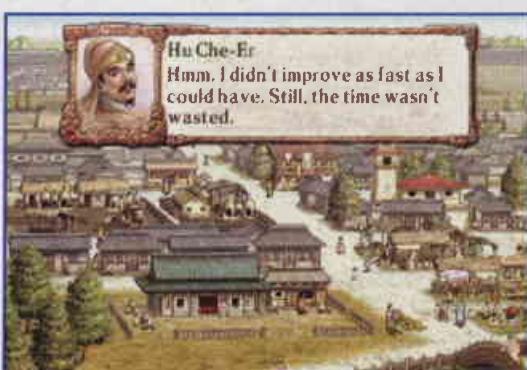
Günlük yaşantıda subayların, şehrin yapısıyla ilgilenmesi gerekiyor.

Officer Info Huang Quan	
Officer	Liu Yan
Region	Ist
Base	Yong An
Rank	Warlord
Class	9th
Ability	Exp
WAR	67
INT	81
POL	73
CHA	71
I / 3 Shift	Ability Skills Tactics >

Subayların tüm yeteneklerini bu ekrandan takip edin ve uygun oldukları konuda söz sahibi yapın.



Halkınızın huzurunu sağlamazsanız hem ününüz düşer, hem şehriniz hasar alır hem de hükümdarın gözünde sıfırlanırsınız.



Subayıınızı Barracks'ta savaş konusunda geliştirebiliyorsunuz.

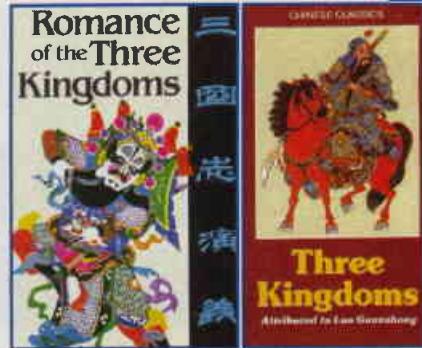
subayınız hangi alanda başarılıysa, sağdaki menüden o konuda önerilerinizi hükümdara iletin. Eğer mantıklı öneriler yaparsanız hükümdar bunları kabul edecek, iş ve ününüze artı puan kazanacaksınız. Size tavyiyem oyunu ilk defa oynadığınızda grubunuzda bir Ruler olmaması. Böylece hangi hareketinizin yanlış, hangisinin doğru olduğunu daha rahat anlayacaksınız.

SAVAŞA ATILIN

Bariçıl bir insan olabilirsiniz, ama bir süre sonra istemesiniz de savaşmak zorundasınız. Savaşa girmeden önce en iyi subaylarınızı seçiyor, hangi şehrde saldıracığını belirliyor ve hangi takıtlarla savaşacağınızı kara veriyorsunuz. Savaş sırasında askerlerinizin moralini yüksek tutmak çok önemli. Bunun için özel olarak Ploy seçenekinin altından ordunuza hareket sağlayabiliyorsunuz. Bir subayınızdan savaş sırasında öneri alıp, bunu uygularsanız, subayınızın ve altındaki askerlerin moralı ve ünü artıyor.

Diyelim ki savaşta rakip ordudaki subaylardan birini öldürdünüz ve kardeşi de tam o sırada yanındaydı. Kaçmanız gerekiyor, çünkü ağabeğini kaybeden kardeş intikam düşusuyla yanıp tutuşacaktır. Tüm ordusuya, elinde ne var ne yoksa size saldıracaktır. Anlayacağınız bunun gibi kişisel olaylar oyunun tüm yapısına hakim. Diyaloglar ve verilen kararlar inanılmaz büyük bir önem taşıyor. Sıradan strateji oyuncularındaki gibi iki tane birlik üretip karşı tarafa yollamanın çok ötesinde.

Neredeyse sadece menülerin oluşturduğu oyunda grafik aramak yanlış olur. Zaten bu açıdan ROTK



ÜÇ KRALLIK ÜSTÜNE

Romance of the Three Kingdoms'da bahsedilen üç kralılık, M.O. 210 yılında varlığını sürdürmenin Han Hükümdarı'ğı zammada yeri alıyor. Wu, Wei ve Shu krallıkların birbirleriyle sürekli mücadele eden ve Çin'de türkülü paylaşamayan üç kralılık. Romance of the Three Kingdoms kitabı savaslardan çok o dönemde yaşayan komutanların hırslarını ve tutkularını konu almış. Kitapın yedi bölümünden tamamıyla gerçekler anlatılırken, üç bölümünü kurgu oluşturuyor. Bu eseri özel yapansa herkesin okuyabilmesi. Çin'de kitabı çocukların masal olarak okuyor, politikacılar strateji öğrenmek için inceliyor, eğitmenler bilgi topluyor... Oyununenden özel olduğunu bu eseri okuduktan sonra çok daha iyi anlıyoruz, çünkü kitabı içinden çoğu karakter ve olay aynen oyuna yansıtılmış ve bunu yaşamak, kontrol etmek sizin elinizde. Çin tarihile ilgileniyorsanız, bu kitapla başlamakta fayda var.

çok gerilerde bir yerde. PS2'nin gücünün %10'unu ya kullanıyor ya kullanmıyor. Bu nın yanında stratejisi ve tarihsel gerçekliğiyle herhangi bir stratejiyi ezip geçebilecek bir yapısı var. İyi İngilizce, Çin tarihine ilgi, strateji meraklı ve sabır sahibiyseniz Romance of the Three Kingdoms çok iyi bir seçim olacaktır. Huzurunuzdan ayrılmadan uyarıyorum; bu oyun herkese göre değil. Hatta pastanın ufak bir dilimine hitap ediyor sanırım (pastayı hepimiz!).

Tuna Şentuna

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII STRATEJİ

www.koei.com

Yapımı: KOEI

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınıfları: Herkes için

Dağıtıcı: KOEI

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 8

DESTEKLİLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Almak: Zor

İngilizce Gerekliliği: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Derin konu: Oyunun her yönünü kontrol edebiliyorsunuz. Çin tarihini yaşamak.

Oynamabilirlik

Kesinlikle oyuncu dostu değil. Alışmak çok zor.

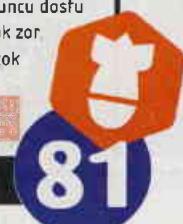
Multiplayer

Grafikler çağın çok gerisinde.

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: Dynasty Tactics 2



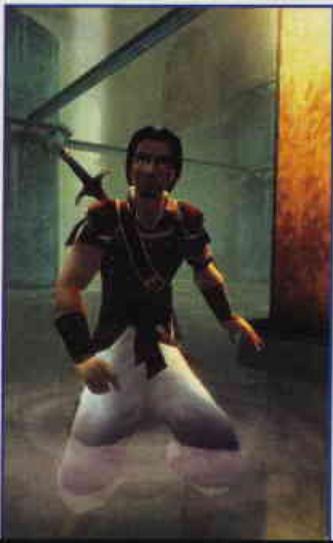
Prens nereye, biz oraya

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

PC'de ilk oynadığım oyunlardan biriydi Prince of Persia. Oyunun ne olduğunu zaten biliyorsunuz, bundan bahsetmeyeceğim. Hayal kırıklığı garatan devam oyunlarından sonra PC'deki son Prince of Persia, yani The Sands of Time tam bir klasikti. PS2 versiyonunun da PC'dekinden aşağı kalır bir yanısı yok.

PRENS, YENİDEN

Oyun prensin zaman hançerini çalmasıyla ve babasının vezirine vermesiyle başlıyor. Ardından babasının hilekâr, aşağılık, şıcko, asosyal veziri bu hançeri kum saatinde kullanıyor ve şehir kumla kaplanıyor.

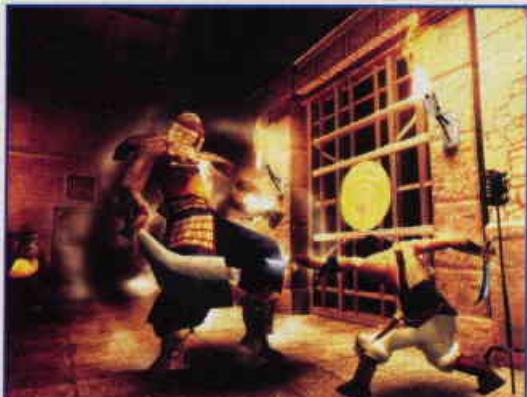


Bu da şehirde yaşayan insanların zombie dönüşmesine neden oluyor. Ve prens her şeyi eski haline getirmek için maceraya başlar.

Hemen belirtelim, The Sands of Time, bir önceki Prince of Persia 3D'yle kıyaslanamayacak kadar iyi bir oyun. PC incelemesini okuduysanız bunu biliyor olmalısınız zaten. Oyunu eğlenceli yapan ilk şey kontrollerin hızı ve akıcı olması. 3D bir aksiyon oyunu için en basit kontrol sistemini seçmiş yapımcılar. İstediğiniz şeyi çok hızlı bir şekilde ve olması gerektiği gibi gerçekleştirebiliyorsunuz. Bunda prensin hareketli olmasının ve her ortama uyum sağlamaşının da payı fazla. Mesela bir yerden düşerken prens otomatik olarak duvara tutunuyor. Vega bir yerden bir gerek atlarken kılıcını yerine koymuyor. Bu da Tomb Raider benzeri hantal bir oynamış engelliyor. Diğer yandan prensin yapabildiği hareket sayısı oldukça fazla. Duvarlardan koşabiliyor, demirlere tutunabiliyor, koşarak duvarlara çıkabiliyor, düşmanların üzerinden atlayarak arkalarından kılıçla vurabiliyorsunuz. İşin iyi yanı, bunların hiçbirini yaparken yorulmuyor, 'himpfff' diye nefese kalmıyor. Dövüş sistemi bir yerden sonra tekrar etse de, bu, oyunun eğlencesini fazla etkilemiyor.

The Sands of Time'da çok sık olmasa da bulmacalarla da karşılaşıyorsunuz. Ama bunlar aksiyonu kesmiyor. Aksine oyunu canlandırıyor. Tabii Prince of Persia tuzaksız düşünülemez. Oyun boyunca hareketli tes-

Kum saatı Playstation 2'de akıyor



tereler ve benzeri tuzaklar sizi bekliyor. Bunlar da oyunun heyecanını artırıyor.

Genel olarak oyun aksiyon ağırlıklı ilerliyor ve bu hiç sıkıyor. Çünkü The Sands of Time'in oynanışı, kurgusu ve anlatımı neredeyse kusursuz. Bu arada, öldüğünüz zaman zaman geriye de alabiliyorsunuz. Bu da güzel bir detay.

ALBİNİ

The Sands of Time kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Hatta oyun yapımcıları için de bir ders niteliği taşıyor. Oyunda eğlencenizin bir an bile yok neredeyse. Ve bu oyun grafiksiz bile olsa oynanır. Ancak grafikler de mükemmel çok yakın. ☺

Fırat Akyıldız

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME AKSIYON www.aral.com.tr

Yapımcı: Ubi Soft

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12+

Dağıtıcı: Aral İthalat

Fiyatı: 119.000.000

Kat Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

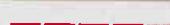
Online

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Gereklimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



Oynanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Artılar/Eksiler

▲ Mükemmel grafikler, bir aksiyon oyununda olabilecek en iyi kontroller, başarılı sunum, dengeli oynanış.

90

Tomb Raider: Angel of Darkness, Beyond Good & Evil

Olimpiyat coşkusu

ATHENS 2004

Parmaklarınızı ve sabrınıza güvenerek başlayın...



Bu satırları yazarken parmaklarımı hissetmiyorum. Bu satırların sonuna geldiğimde hislerimi yeniden kazanmamıym, yoksa diğer sayfalarımı yazmak için telekinetik güçler edinmem gerekiyor.

ONLARCA MÜSABAKA...

Tüm olimpiyat oyunlarındaki müsabakalara katılabilirsiniz bir oyun var karşınızda. Erkekler kelebek 100m yüze mi? İsterseniz Practice deyin, bu yarışı içice kafanıza işleyin veya gerçek olimpiyat bölümünde girip yüzmeyle ilgili beş oyunu art arda oynayın. Tüm olimpiyat müsaba-

kalarını bu şekilde oynayabiliyorsunuz. Amaç en yüksek puanı almak, en iyi şekilde ve centilmence yarışmak.

Mesela hangi alanlarda yarışabiliyoruz? Hepsini sayarsam incelemeyi liste halinde yapmam gereklidir, ama birkaç örnek vereyim. Ağırkaldırma, ciritle atlama, müzik eşliğinde jimnastik (artistik jimnastik mi deniyor buna?), yüzme, uzun atlama, okçuluk... Liste uzayıp gidiyor. Her kategori birbirinden görünüş olarak bayağı farklı, ama oynamış olarak neredeyse aynı.



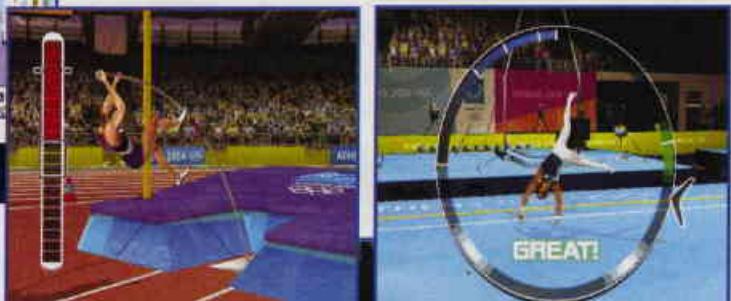
AMA TADI YOK

Karşılımda o kadar çok farklı müsabakayı görünce heyecanlandım, fakat sonra üzüldüm; çünkü bütün oyunlarda aynı şeyi yapıyorsunuz. Oynaması kısaca anlatayım. Mesela halter kaldırma. Halteri kaldırabilmeniz için belirtilen tuşlara hızla basmanız gerekiyor. Böylece aşağıdaki barda istenilen yere kadar çizgiyi ilerletebilirsiniz. Eğer tuşlara yeterince hızlı bastıysanız ve Dual Shock 2 elinizden fırlayıp gitmediye başarılı oluyorsunuz. Aynı şey yüzme için de geçerli. Yarışmacının ne kadar hızlı yüzdüğü sizin parmaklarınızın hızına kalmış. Her müsabakayı sadece bir kez oynarsanız sorun yok, ama birkaç kez oynadıktan sonra parmaklarınız isyan ediyor.

Nispeten zevkli olan bir bölüm, bayanlar için jimnastik. Burada seçtiğiniz ülkenin yarışmacısı müzik eşliğinde hareketler yapıyor ve aynı Dance Dance Revolution'daki gibi siz de aşağıdan yukarıya doğru sürülen oklara, ok şablonuna denk geldiğinde basmaya çalışıyorsunuz. Seçtiğiniz zorluğa göre bu oklar daha fazla sayıda geliyor ve eliniz ayağınızda dolasıyor. Bu güzel bir şey, ama her ülkenin aynı müzikte dans etmesi, aynı hareketleri yapması ve okların aynı yerden aynı zamanda çıkışmasına hiçbir anlam veremedim. Bu sadece jimnastik için geçerli değil. Belirli tuşlara basmanızı belirten oyunlarda da her zaman, her şey aynı.

Maalesef çok sıkıcı bir oyun Athens 2004. Hem parmaklarınızı yoruyor, hem de gözlerinizi. "Düğmelere daha hızlı kim basacak?" diyerek, karşılıklı oynama meraklısı da değilseniz, başka yönlere bakmanızı öneririm. ☺

Tuna Şentuna



ATHENS 2004

SPOR

www.989sports.com

Yapımcı: Eurocom
Dağıtıcı: Sony Computer Ent.

Orjinal Olarak: Yok
Fiyat: -

Yaş Sınıfı: Herkes
Kaç Oyuncu: 4

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyun Alışmак: Kolay

İngilizce Gerekçimiz: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik:

—

Ses:

—

Dynamanabilirlik:

—

Multiplayer:

—

Eğlence:

—

LEVEL NOTU

██████████

Arıtlar/Eksiler

▲ Tüm olimpiyat

▼ Her oyunu bir kez dynamak

oyunları: Parlak

▼ yeri: Çok fazla tekrar

grafikler: Gerçekçi

▼ var

sesler:

Alternatifler: ESPN NFL 2K5, EA Sports Fight Night 2004



Yeşil Dev'in PS2 çıkarması...

SHREK 2

LEVEL HIT



Eskiden konsollardan PC'ye "port" edilmiş oyunlara laf ederdik, ama son zamanlarda onları arar oldu. Ar- tık birçok oyun konsollar ve PC için ayrı ayrı hazırlanıyor ve ortaya bam- başka iki oyun çıkıyor. Ne hikmetse genelde bu oyunların sadece konsol versiyonlarını 'oynayabiliyoruz', PC versiyonlarını oynarken de sınırlı- lenip geriliyoruz ve dergide birmi- mizle kavga ediyoruz (ediyor mu- yuz?). Geçen ayki Spider-Man 2 mevzuundan sonra şimdi de Shrek 2 var karşımızda ve vasat olan PC versiyonuyla ilgisi yok bu yeşil de- vin.

YEMYEŞİL DEV...

Shrek 2 bir platform oyunu: PC ver- siyonu gibi yine platformlardan platformlara atlıyor, mini oyular oynuyor, salyangoz ve benzeri ya- ratıkları yok ediyorsunuz. Ancak PC'deki Shrek 2'yle PS2'deki Shrek 2 arasında epey fark var.

İlk başta, PC'deki gibi karakter- leri sırayla kontrol etmiyorsunuz. Shrek, Fiona, Donkey ve Gingerbre- ad Man'ı birlikte kontrol ediyorsunuz. Adamlarınız arasında L1 ve R1 tuşlarıyla hızlı bir şekilde geçiş ya- pabiliyorsunuz. Tabii her karakter farklı bir şey yapabiliyor, farklı yete- nekleriyle oyunda ilerlemenize yar-

dım ediyor. Mesela Fiona zamanı yavaşla- biliyor. Bunu perileri topladığınız bölümde kullanarak onları daha kolay bir şekilde yakalayabiliyorsunuz. Shrek kutuları taşıyabiliyor, Donkey normalde açılamayan bazı ka- piları çiğne atarak açabiliyor ve Gingerbread Man, yani Kurabiye Adam da bastonunu fir- labiliyor, yükseğe zıplayabiliyor, yaratık- lara kurabiye atıp onları oyalayabiliyor. Bunlar karakterlerin yeteneklerinden birka-çı. Bu hareketleri yapabilmeleri için de her karakter için ayrıca puan kazanmanız gere- kiyor. Ayrıca her karakterin sağlık puanları da birbirinden farklı.

Ve ne biliyor musunuz, filmdeki karak- terleri aynı anda kontrol edebiliyor ve bun- ların arasında geçiş yapabiliyor olmanız oyunu eğlenceli hale getiriyor. Elbette Shrek 2'yi iyi bir oyun yapan tek şey bu de- gił. Oyun çok değişken ve dinamik. Sık sık farklı bir mini oyuna karşılaşıyorsunuz. Me- selə yolda karşılaşığınız kız, babaannesine çorba yapmak için sizden sekiz tavuk topla- manınızı istiyor. Bunun karşılığında da size oyuna devam etmenizi sağlayan bir kapı açıyor. Yapmanız gereken şey de tavukların peşinde koşup onları kızın kazanına atmak. Bir diğer yanda Fiona'yla bir müzik oyunu da oynuyorsunuz. Anlayacağınız, oyun için- de oyularla ayrılıyor Shrek 2 ve bir platform oyunundan bekleyebileceğimiz şeyleri faz- lasıyla veriyor.

Grafikler ve kontroller de PC versiyo- nundan kat kat daha iyi. Animasyonlar,

İki oyun arasındaki beş farkı bulun...



renkli ortamlar, detaylı kaplamalar, filmin havasını ver- meye yetiyor. Kontroller ise aynı anda dört karakteri yönlendirdiğiniz bir oyun için oldukça iyi ve yerinde. Ba- zen -kaçınılmaz olarak- kamera problemleri yaşasanız da, buna alıştıysanız, çünkü çok rahatsız edici derece- de değil.

SONUÇ

Shrek 2'nin PC versiyonuyla arasındaki fark şaşırıcı. PS2'deki Shrek 2 her açıdan çok kaliteli bir oyun. Yaşınız geçmiş olsa bile bu oyuna bir bakın derim. Çok oyunculu versiyonla da oyunun eğlencesi katlanıyor. ☺

Fırat Akyıldız

SHREK 2		AKSIYON	www.alsanonline.com
Yapımı: Luxoflux	Orijinal Olarak: Varsız	Yaş Sınırı: 3 yaş ve üstü	
Dağıtıcı: TDK Mediactive	Fiyatı: 129.000.000 TL	Kaç Oyuncu: 4	
DESTEKLENENLER			
Dolby Surround	DualShock	60Hz Modu	CO-OP
İngilizce Alışmак Kolay	İngilizce Gereksinimi: Az	Zorluk: Orta	
Grafik	Arıtlar/Eksiler		
Ses	▲ Güzel grafikler, aynı anda	▼ Zaman zaman görüşü	
Dynamabilistik	kontrol edebilme imkanı,	▼ kısıtlıyan kamera	
Multiplayer	mini oyular, hareket ve		
Eğlence	yetenek.		
LEVEL NOTU			
Alternatifler: Maximo, Sonic Heroes	80		



Çok şeytani

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

Anlamsızca yaratık avlamadan bir sınırı olmalı

Başlıkta Todd McFarlane'i görünce heyecanlanmak doğal. Kendisi Spawn'un yaratıcısı ve peçeteyle kara lağı bir çizim bile kipaş kipaş gi debilir. Bu durum Evil Prophecy'de de düşünülmüş, yapımcılar ayarlanmış, yaratıklar McFarlane'e tasarla tilmiş ve ortaya bu çıkmış. Buradaki "bu" çok önemli sevgili okurlar. Çünkü ortaya çıkan "bu" şeyin ne olduğunu ne ben anladım, ne de anlayan birini tanıyorum. Sevgiler.

FARKLI İSİMLER...

...ama aynı oynanış. Evil Prophecy'de dört farklı karakteri aynı anda kontrol ediyoruz. Yani bir takım olarak ilerlememiz isteniyor. Mace ranızda ilerlerken istediğiniz zaman, istediğiniz karaktere geçiş yapmanıza izin verilmiş. Ortadaki sorun şu ki, her ne kadar kahramanlarımızdan biri büyüğü, diğeri korsan, bilim adamı, şifacı olsa da oynanışları tipatıp aynı. Sergiledikleri kombolar, hızları, güçleri... Tek farklılık özel saldırısı hareketlerinde ve büyü güçlerinde görülmüyor. Büyücü ortaya bir kaplan çağırabiliyor, korsan düşmanlarını tutup çeviriyor, şifacı herkesin enerjisini tazeliyor ve bilim adamı elektrik şoku yayıyor. Bir de süper güçleri var ki, "bunlar oyunda

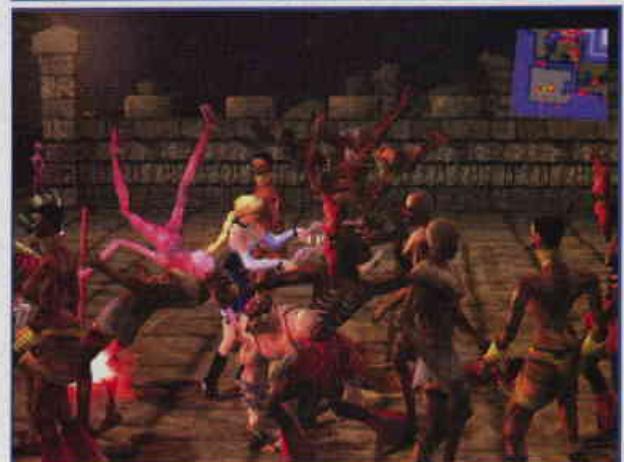
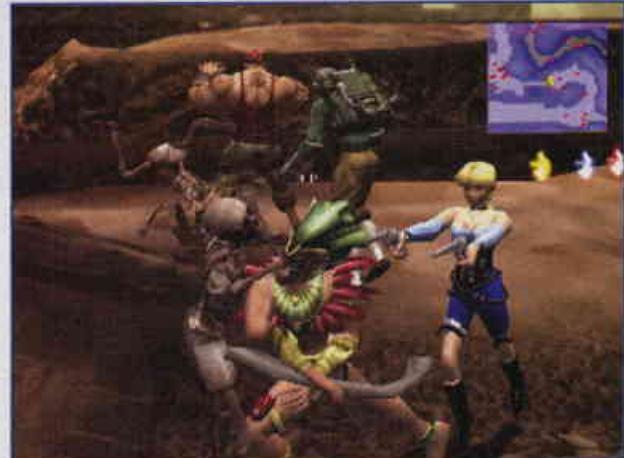
niye var" demekten kendimizi alamıyoruz. Süper güçlerinizi diğer kahramanlarınızla birleştirip daha da güçlü bir saldırı hareketi yapmak elinizde.

KONU

19. yüzyılın sonunda dünyaya karanlık güçler inmiştir. Kurt adamlar, vampirler ve garip yaratıkların istilası sona erdirilmemezse, dünyanın sonu gelecektir. İşte bu vesileyle oyun boyunca yerden hortlayan üç beş farklı yaratığı ortadan kaldırmak zorundasınız. Bir de size geçit vermeyen yaşlı bir amca var. Size zaman zaman diyor ki: "Bu kapıyı açarım, ama önce bana tüm büyüğünü ver, kaybettığım şu canavar kartını bul getir, iki takla at, beni eğlendir guldür..." Tüm dünyayı karanlıktan kurtaracak kadar güçlü bir ekip olmanızı rağmen, bu adamı dinleyip anlamsız isteklerini yerine getiriyorsunuz.

Amaçsızca ve büyük bir sıkıntıyla ilerdeğiniz oyunda karakterleriniz seviye de atılıyor, inanmazsınız. Bu bir işe yaramadığı gibi, çok ısrar ederseniz kime ne olmuş bunu Select tuşuna basıp öğrenebiliyorsunuz. Grafiklerin kahverengi ve tonlarından oluştuğu, müziğin genelde duyulmadığı, oynanışın git gide korkunçlaştiği bu mühîş (!) bir mücadele için, hep birlikte üç kez Evil Prophecy diyoruz. Belki böylece oyun mucizevi bir şekilde yok olur. ☺

Tuna Şentuna



MCFARLANE'S EVIL PROPHECY AKSIYON

www.konami.com

Yapımı: Konami HWI

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Konami

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 4

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock 60Hz Modu

Online

Dünya Alışmak: Koley

İngilizce Gerçeksimi: Yok

Zorluk: Koley

Grafik

Ortalama: 60 FPS

Ses

Ortalama: 60 dB

Oynamabilirlik

Ortalama: 60 FPS

Multiplayer

Ortalama: 60 FPS

Eğlence

Ortalama: 60 FPS

LEVEL NOTU



Alternatifler: Spawn: Armageddon, Gladiator: Sword of Vengeance

32

derindekiler

Bilgisayarınız Doom 3'ü çalıştırılmaya yetmiyorsa üzülmeye gerek yok, sizin için oyun tarihinin derinliklerine dalıp "olsa da yeniden oynasak" dediğimiz oyunları dipten çıkartıyoruz.

DIABLO

Bu oyunu kim oynayıp da unutabilir ki? Her ne kadar bazı RPG oyuncuları "sadece Hack & Slash" dese de bu oyun aslında öününe çıkanı kesip bıçmekten çok daha fazlası. Bilgisayar oyunlarının altın çağında bu oyun çıktığında, daha önce hiç tadılmamış bir tecrübe idi.

Diablo'yu oynadığımız ilk karanlık gecede yemyeşil bir kasabada dolaşmış ve korku içindeki köylülerin abartılı öykülerini dinlemiştik. Gördükleri onu delirtmiş, çareyi içinde ve sarhoşlukta arayan, gözlerinden yaşlar boşalan bir ihtiyar, derinlerdeki kasaptan bahsetmişti. Arkadaşlarının nasıl birer birer dev bir satır ile et parçaları haline geldiğinden ve çaresizliğinden... Kasabanın küçük kilisesinin önünde ölmekte olan bir adamın son sözleri bizim uyarımız olmuştu ama biz dinlemedik ve o taş basamaklardan indik.

O ilk oyun gecesinde ışıklar kesinlikle kapalıydı. Hafif gitar müziğinin yerini kilisenin daha ilk katında korkunç bir sessizlik aldı. Taşların arasında dolaşan belirsiz şeylerin sesleri ve yankılar aldı, kalbimiz hızlı hızlı çarparken taş lahitlerin arasından ilk düşmanlarımız, ölüler ve şeytanlar bize geldi!

Her dövüşten sonra kasabaya geri çıktıktı,

kasaba demircisi, şifacısı ve bilgesinin yardımçıları, kasabalıların yardım isteğinin desteği ile dayandı. Ve gün ışığının korumasında dinlenip her gece onlar dışarıya karanlık akınlarını başlatmadan yuvalarında avlamak için zindanlara geri döndük. İnilen her kat ile yaratıklar daha da korkunçlaştı. Eski efsaneler ve kahramanlar vardı, onların mezarlarındaki hazineler bize gereken silahları sağladı. Gömülü kütüphanelerdeki kitaplar bize güçler bahsetti. Garip yer altı pınarlarının suları bazen bizi kutsadı bazen de kutsal olduğunu sandığımız türbeler kirletilmiş çıktı. Yaratıkların garip tuzaqları ve kötü oyunları ile boğuştu. Ve onlar sürüler halinde geldiler!

Taş basmaklar indi, aşağıya, daha aşağıya, yaşımezlardan antik mezarlara, oradan garip mağaralara ve yer kureenin kalbine... Ve daha da aşağıda cehennemin tam kendisine, cehennemin lorduna ve yaltakçılara...

Kim Kral Leoric' in dramını unutabilir ki? Kim Archbishop Lazarus' un ihanetini unutabilir? Kasabadaki dostlarını, yardım etmek için savaştığı insanları, dinlediği müzikleri kim unutabilir? Karanlık mahzenin gölgeli köşelerini ve cehennem şövalyelerinin korkunç bö-

BİLGİ

Oyun: Diablo

Tür: İzometrik

RPG/Aksiyon

Yapımcı: Blizzard

Dağıtımci: Blizzard

Çıkış tarihi: 1996

Platform \ Medya: PC CD- MAC CD

İşletim sistemi : Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

www.planetdiablo.com,

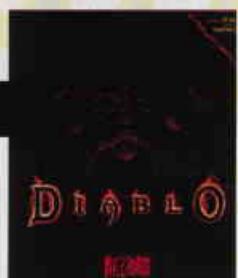
www.blizzard.com/diablo/

cube.diaboloworld.com/d1/

Nasıl ve nereden edilebilirim?

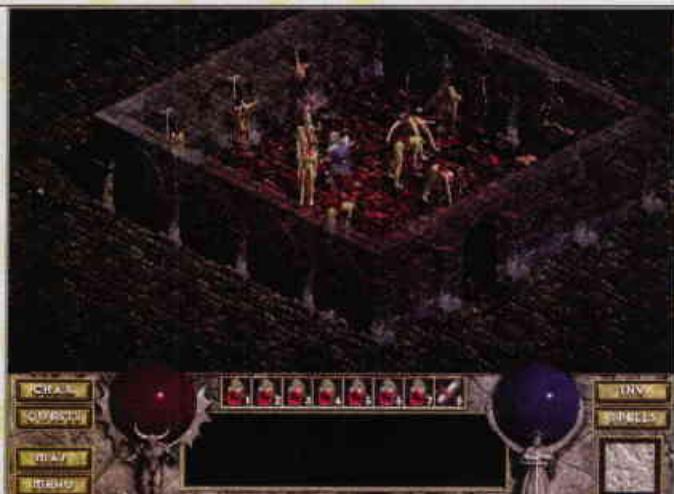
Blizzard' in sitesinden online olarak

9.95\$ e sipariş edebilirsiniz



... ve yaltakçılara...

ğürtülerini, savaş çıplıklarını ve iblis homurtularını bu oyunu oynayan kimse unutamaz. Bu oyun izometrik olduğu için çok şanslıyız. Arkağınıza görebilirken bile bu kadar bizi korkutabilen bir oyuna saygı duymak dışında ne yapıl-





bilir ki? Hangi oyun bulduğumuz sihirli hiznelerden bu kadar tatmin verdi ve öldürdüğüümüz yaratıklar gerçekten her birinde hazırıldı? Yığınlar, sürüler halinde yaratıklar, hafızalara kazınan zorlukta, her biri katliam makine-

si gibi büyük patronlar, özel kötü canavarlar. Her birinin kendi hikayesi var her birinin bir tarihi var, bu oyunu oynayan herkesin de kendine mal ettiği fakat aslında bütün diğer oyuncularla paylaştığı tecrübeleri, anıları var.

Battle.net'ın yaratılmasına, multiplayer'da arkadaşlarımızla bugün oynadığımız dev multiplayer oyunlarında bu oyunun büyük katkısı, kendinden sonraki bütün oyunlara etkisi oldu. Blizzard'ı Blizzard yapan bu oyun.

WARHAMMER 40.000 CHAOS GATE

X-Com, UFO Defense gibi bir taktik takım stratejisini ve Warhammer 40K gibi gotik-fantastik bir bilim kurgu dünyasını birleştirelim, işte size Chaos Gate! Evet kesinlikle deli bir bilesim bundan emin olabilirsiniz. Kontrolde karşılıklık ve bir miktar zorluk olsa da kesinlikle hem oynanış hem de oyunun geçtiği dünya yüzünden kesinlikle kaçırılmaması ve doyasıya oynanması gereken bir oyun. Kaybettiginde kesinlikle çok üzüleceğiniz bir oyun, kendimden biliyor ve uyanıyorum.

Kaptan Krueger kumandasında yaratıklarca ele geçirilmiş, boş olması gereken uzay hurdası gemileri grip temizlemek, özel operasyonlar yürütmek bizim görevimiz. Elimizde antik, dualarla süslü bolterlerimiz kalıp halinde çelik kusarken hızar gibi çalışan dev kılıçlar

ile, baltalar ve müstalar ile yakaladığımız Chaos hizmetkarlarını, düşman uzayıları ve isyançıları bastırıyor, eziyor kesiyoruz. İmparatorluk olmak gerçekten eğlenceli, disiplin ve askeri bir ruh, durmak bilmeyen bir savaş gerçekten eğlenceli. Power armorlar kesinlikle mükemmel duruyor, Fallout'tan bu yana hastası çok biliyorum. Bilim kurgu desen var fantastik kurgu desen o da var. Motorları daha iyi ve verimli çalışın diye dış yüzeyi dualarla kaplı uzay gemileri, tam Türk işi anlayacağınız! Biraz Roma-Germen Kültürü ağırlıklı olabilir ama ne yapalım yani?

Oynadığınız tız yine oynayın, oynamadığınız da bulun oynayın, hatta bana da bulun (oldu beyzadem)...

Ali Güngör

BİLGİ

Oyun:



Warhammer 40K
Chaos Gate

Tür:

İzometrik

Taktik Strateji

Yapımcı:

Mindscape Inc.

Dağıtımci:

SSI

Çıkış tarihi:

1998

Platform \ Medya:

PC CD

İşletim sistemi :

Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

patch için

www.avault.com/pcl/patches_temp.asp?patch=chaosgate

Nereden ve nasıl edinebilirim?

Orjinali artık satılmıyor, demosunu

<http://www.fileplanet.com/files/1000/11574.shtml> adresinden indirebilirsiniz.



Gelecek buradayken...

DEVASA ONLINE OYUN REHBERİ

...Siz hala annenizin "Single Player"ını mı oynuyorsunuz?

Yillardır devasa online (MMORPG) oyuncular hakkında bilgiler veriyoruz. Her sayımızda digital ortamda yaşayan bu dünyalar ile ilgili bir sürü örnek sunduk sizlere. Bu sayede ülkemizde de dünyadaki oyun piyasasını takip eden, elle tutulur bir online oyuncu kitlesi oluşmaya başladı. Şüphesiz bu kitlenin oluşmasında resmi olmayan Ultima Online sunucularının katkısı büyktür. Fakat aynı zamanda kredi kartı kullanma korkusunu yenen ve teknolojiyi yakalayarak online oyuncuların tozunu atan kemik bir kitle var ve bu kitle gittikçe büyümekte. Zaten devasa online oyuncuların tadını alan bu oyuncular kolay kolay bırakamıyor. Bu durumda hem tecrübeli oyuncuların yeni

şeyler bulabilecekleri hem de yeni oyuncuların aklındaki tüm soruları rahatça cevaplayabileceğimiz bir rehber hazırlamak için en doğru zamanın şimdi olduğuna karar verdik. İki sayı boyunca sürecek olan bu rehberi her zaman elinizin altında bulunması gereken bir bilgi kaynağı olacak şekilde tasarladık.

A) MMORPG NEDİR?

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) dilimize Devasa Online Oyun (DOO) olarak çevirdiğimiz bir oyun türüdür. Temelde oyuncunun satın aldığı oyun ile Internet üzerinden bir sunucuya bağlanarak diğer

oyuncularla beraber çeşitli etkileşimlere girdiği bir oyun türüdür. Sadece Internet üzerinden oynanabilir. Oyunun temelinde rol yapma oyuncularının özü bulunmaktadır. Yani oyuncu gerçek dünyadaki kendini oyun dünyasına yansıtmak yerine o sanal dünya içerisinde yarattığı karakterin yöneterek ve geliştirerek farklı bir varlığı canlandırmaya çalışır.

1) Bir dünya satın almak

İşte oyuncuların en çok zorlandıkları nokta burasıdır. Bir devasa online oynamak için orijinal oyuna sahip olmak ve geçerli bir kredi kartının bulunması şarttır. Bu durumda belli bir maddi güç sahip olmadan bu eğlencenin tadını çıkartmak imkansız gibi görülmektedir. Burada bir çok kriter ön plana çıkar. Öncelikle hangi oyunu seçmeliğiz sorusunun cevabı tamamen oyuncunun tercihi ve araştırma isteği ile orantılıdır. Ortaçağ benzeri fantastik ya da bilimkurgu tarzındaki oyundan hangilerinin ilgisini çektiği belirlerek sonra dergide bizim yaptığımız incelemeleri mutlaka okumalısınız. Bununla yetinmemiş oyunun sitesine girmek ve özellikle forumlarına üye olarak oradaki sohbetleri takip etmek sizi oyunla ilgili bir çok ayrıntı konusunda aydınlatacaktır. Aynı zamanda www.paticik.com ve www.avaturk.net adresleri hem alt siteleri hem de forumları ile Türk oyuncuların buluşma noktası olması açısından ana dilinizde yazılmış bir çok bilgiyi de içermektedir.

2) Bu para nereye gidiyor?

Aylık ücret direkt olarak oyunu üreten ve da-



HABERLER

@ SPELLCASTERS BETA TESTİ BAŞLADI

Ülkemizden bir ekibin hazırladığı, Spellcasters isimli oyuncunun beta testleri başlıyor.

Oyun web tabanlı olduğu için her yerden oynanabiliyor. Oyunun kuruluşu büyüğe üzerine işlenmiş. Kendi büyülerinizi tamamen kendiniz üretiliyorsunuz. Bunun için önce yarathık öldürüp onlardan düşen malzemeleri toplamanız gerekiyor. Daha sonra bu malzemeleri birleştirerek kendi scroll'larınızı yazıyorsunuz. Oyun şu anda oldukça zayıf görünebilir ama geliştirilme aşamasında olduğunu ve oyunu yapan ekibin henüz bir çok fikri uygulamaya geçirmemiğini de unutmayın. Beta test'e kahılmak ve oyuna ilgili fikir almak için www.thelastimage.com adresine bakılabilirsiniz.

@ GUILD WARS BETA

Bir başka haber ise Guild savaşları yapmayı seven oyuncular için. Tamamen bu tema üzerine kurulu olan Guild Wars Eylül başından itibaren beta teste başlıyor. Oyun için ön sipariş veren oyuncular bu oylara katılabilecek.

@ EVERQUEST 2 DE ZANAATKAR OLMAK

Devasa Online oyunlarda genelde zanaatkara yaratıkları eşyalarından herhangi bir tecrübe kazanmazlar. EQ 2 de ise zanaatkaların tecrübe kazanması üretikleri eşyalarla olacak. Bu sayede canavar avına çıkmak zorunda kalmayacaklar. Oyunda zanaatkalar için planlanan yetenek ağaçları da açıkladı.



ğıtan firmalara gider. Önümüzdeki aylarında bu firmaların işlegiyle ilgili bir yazı yazarak sizleri daha fazla bilgilendireceğiz. Fakat temel masraf tabii ki oyunun sunucularını işletme ve personel giderleridir. Bu giderler o kadar fazladır ki, bazen bir oyun bitme noktasına geldiği halde firmanın bütçesi karşılaşacağı için iptal edilebilir. Ultima Online 2 ve Ultima X, Warhammer Online ve Mythica gibi bomba oyunları sunucu/personel masrafları oyunu yapmaktan pahalıya malolacağı için iptal edildi.

Eğer uluslararası kullanımına açık bir kredi kartınız yoksa bu kartı olan birisinin kartını kullanabilemeniz için izin alıp ona aylık olarak parayı TL bazında ödeyebilirsiniz. Bu genelde ülkemizde kullanılan bir yöntemdir. Yurt dışında ise, kredi kartı olmayanlar için, oyunların satıldığı noktalarda, üzerinde kodlar bulunan ve oyun oynamak için belli bir süre satın alabileceğiniz kartlar bulunmaktadır. Bu kartlar aynı zamanda Internetle ilgili tüm güvenlik sorunlarınıza da bir çözüm getirmektedir. Benzer bir sistemi ülkemizde Avaturk kendi

sunucularındaki üyelik sistemi için kullanmaktadır. Fakat devasa onlinelerin kartları ülkemizde maalesef satılmamaktadır. Tek alternatifiniz bir kredi kartına sahip olmaktır. Genelde oyun fiyatları 50\$'dır ve bu oyunlar için, ilk ay bedava deneme süresi hariç, ödemeniz gereken aylık tutar 14.95 \$ civarındadır.

3) İlk bağlantılar özeldir

Oyunu aldiktan sonra ilk yapmamız gereken iş bir hesap (Account) açmaktır. Gerekli bilgileri girip hesabı açtıktan sonra oyunun son yamalarının çekilmesi için bilgisayarın bir süre nadasa bırakıyoruz. İşlemler bittiğinden sonra bilgisayarın gücüne göre video, ses ve klavye ayarlarını yapmalısınız. Online dünyada hız daha önemli olduğundan makinenizi çok kasıtmayın.

Artık ilk bağlantıya hazırız. Kullanıcı adını ve şifreyi girdiğimiz bağlantı ekranından sonra önlüğümü sunucu listesi gelecek. Her sunucu farklı bir dünyayı temsil ettiğinden birinde yaratılan karakter diğerine ulaşamaz. Sunucuları kabaca ikiye ayıralım: Bölgesel

ve kurala bağlı sunucular. Bölgesel sunucular farklı bölgelerdeki oyuncuların lag, ping gibi sorunlarla karşılaşmamaları için özel olarak açılmışlardır. İngilizce DOO'nun uluslararası dili olmasına rağmen bölgesel sunucularda genelde o bölgenin dili baskındır. Hatta birçok Fransız ve (özellikle) Alman oyuncu İngilizce bilmelerine rağmen yalnızca dillerini bilenlerle oynamaya meyllidirler. Sunucu seferken oyun keyfi ve ruh sağlığını bakımından bulunduğu yere en yakın olan sunucusu seçmeniz faydalı olacaktır; Türkiye için Avrupa ya da Orta Doğu gibi.

Kurala bağlı sunucular ise oyun zorluğu ve oyuncu kitlesi gibi kriterlere göre özelmiş sunuculardır. Buralarda karşılaşacağınız iki ana kural rol yapma ve PvP (Player versus Player) üzerine olacak. PvP sunucularında güvenlik ya çok sınırlıdır ya hiç bulunmamaktadır. Dolayısıyla her an saldırıyla uğrama olasılığı nedeniyle yeni oyunculara önerilmez. Eğer oyun bu tür sunucular içeriyorsa yapay zeka ya karşı savaşan güvenli sunucuda oynaya başlayıp (imkan varsa) karakter PvP'ye taşınmalı ya da yenisini yaratılmalıdır.

4) Doğru karakteri oluşturmak

Karakter yaratımına harcayacağınız zamana kesinlikle acımayın. Karakter ekranına geldiğinizde oyun yapımcısına bağlı olarak fiziksel ve karakteristik birçok özellik bulacaksınız. Fiziksel özellikler standart olarak cinsiyet, yüz ve vücut yapısı gibi seçeneklerdir, tabii bunlara dövme ve kıyafet gibi ekstralar eklenebilir.

LEVEL'IN WEB SEÇİMİ

<http://www.worldofwarcraft.com/info/story/chapter1.shtml>

WoW yaklaştıca heyecan saran oyunculara bir porşyon WarCraft tarihi

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

Netteki en geniş bilim ve teknoloji sayfalarından biri, ilgilenenleri tatmin edecektir.

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

Başarılı bir ilustrasyon sitesi.

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

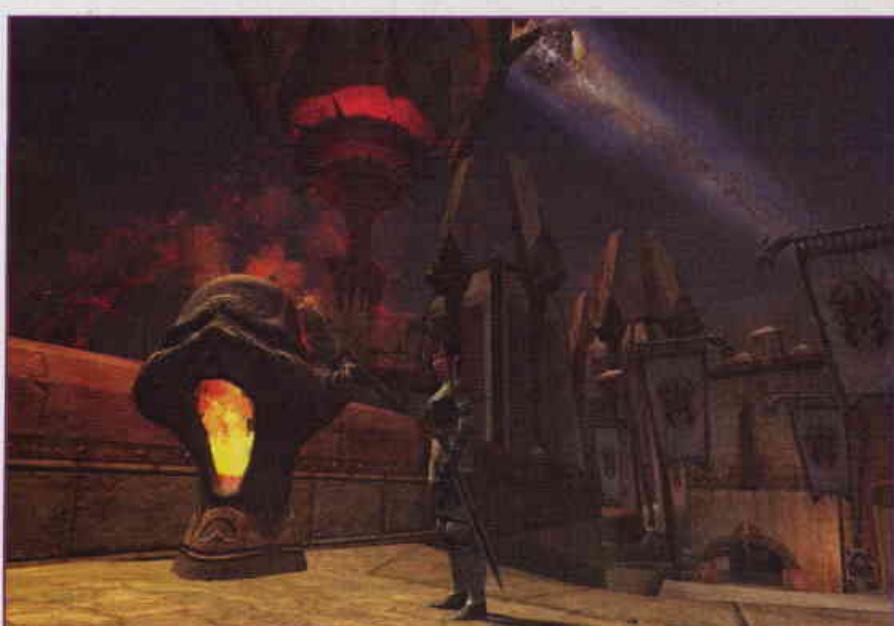
Altın Kelebek üçüncüük ödül sahibi sinefx geniş içeriğle doyurucu bir sit.

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

Fazla söyle ne hacet, adı üstünde.

<http://www.tqdevelopers.uni.cc/>

Oyun yapım sanatıyla ilgilenen herkes için Turkish Game Developers resmi sitesi.



Karakter özellikleri oyuna bağlı olmakla birlikte dağıtılan yetenek (skill) puanlarıyla veya sınıf seçimiyle yapılır. Sınıf seçimine en son örnek olarak WoW verilebilir. Bunlar dışındaırk ve meslekler oyununa göre farklılık göstermektedir. Bir online oyun karakterinde diğer göze çarpan etmen ise ismi olacaktır. Oyundaki filtreleme noktalama işaretlerine izin vermeyerek birçok saçılım isme engel olur. Buna rağmen karakterin ırkına ve sınıfına uygun bir isim seçilmesi hem havaya daha kolay girilmesine hem de ciddiye alınmanıza yardımcı olacaktır. Müstehcen ya da güçendirici isimler üzerinize elektrik çekerileceği gibi yalnız kalmanızı, hatta karakterinizin silinmesine neden olabilir.

5) Kapıyu aralarken

Size uzun süre eşlik edecek kahramanı hazırladıktan sonra artık sanal evrene ilk adımı atıyoruz. Bu arada oyun arabirimini, ekran parlaklığını ve kısa yol tuşları küçük ayrıntılar gibi gözükmesine rağmen oyun keyfinizi ve başarınızı baltalayabilecek en önemli nedenler olabilirler, aman diyeğim oyunun kitaplığını en az bir kere okumadan oyuna atlamayı. Adamınız arzularınızın aksine oyuna bir iki büyüğ veya paslı bir kılıç gibi mütevazi bir teçhizatla başlar. Şu anda yapılması gereken etrafta söyle bir turlamak ve ilk görevi verecek NPC'yi (Non Player Character - bilgisayar tarafından yönetilen karakterler) bulmak olacaktır. Bu NPC bir ionca yöneticisi (guildmaster) veya silah ustası olabilir. Onu bulduğumuzda kapısından geçtiğiniz bu yeni dünyanın siyasi, ekonomik ve askeri olaylar hakkında ilk bilgileri alacaksınız.

B- DÜNYAYA GİRİŞ

1) Eee şimdi ne yapacağım?

Dünyaya girdiğinizde tüm oyuncular önce size bir eğitim çalışması yapar. Böylelikle oyunu rahatça oynamak için gereken temel kullanım şekillerine rahatça uyum sağlarsınız. Dövüşmek, iyileşmek, diğer oyuncu karakterlerle ve NPC'lerle iletişim kurmak, görevler almak gibi tüm hareketlerinizi öğrenirsınız. Bundan sonrası ise tamamen oyun tazinize ve karakterinizin yapabildiklerine kalmıştır. İzin verilem limitler içerisinde herşeyi yapmakta serbestsiniz. Genelde ilk yapılan şey oyuncu argosuyla "yaratık kesmek"tir. Böylelikle karakterinizi geliştirmeye başlaysınız.

2) Silah arkadaşlarıyla buluşmak

Diğer oyuncularla iletişim kurmanın en kolay yolu banka, eğitmen NPC, yaratık spawn noktaları gibi oyuncuların sıkılıkla bulunduğu noktalara gitmekdir. Genelde bu noktalarda yara-



tık avına giden gruplar rahatça yakalanabilir. Ayrıca sohbetler de en çok buralarda dönmektedir. Oyuncularla yaptığınız sohbetlerde önyargılı olmamanız sizin daha popüler yapacaktır. Buralarda başlattığınız arkadaşlıklar ileride Guild (ionca) gibi daha büyük topluluklara girmeniz açısından referans olabilir. Unutmayın karşınızdaki de sizin gibi bir insan ve o da siz tanıtmıyor. Üstelik canlandırdığı karakterle çok alakasız fiziksel özelliklere sahip insanlarla sohbet ediyor olabilirsiniz.

3) Rol yapıyorsun

Rol yapmak aslında masa üstü oyuncularından gelen bir kavramdır. Oyunun temelinde rol yapmak bulunsa da bu genelde pek uygulanmaz. İnsanlar gerçek hayatı karakterlerini oyuna yansıtır ve hatta bir çok oyuncu gerçek hayatı da görüşür. Hatta bazı oyuncular daha uç noktalara giderek D00'yü görüntüyü chat ortamları olarak kullanırlar. Bu durumdan rahatsız olan oyuncular için ise bazı firmalar rol yapmanın zorunlu olduğu sunucular açarak yalnızca rol yaparak oynamayı seven oyuncuların ihtiyaçlarını da karşılarlar. Burada rol yapmak, sahte davranış olarak değil oyuncunun dünyasına ve oyundaki karakterinize uygun olarak davranışmak olarak anlaşılmalıdır.

4) Zindanın derinlerine inerken

İlk nesil RPG'lerde macera denince ilk akla gelen uçsuz bucaksız zindanlardı. Günümüzde oyun dünyasının zindanları ise yer altında kat kat ilerleyen dehlizler kadar küçük bir gelegen de olabiliyor. Zindanlar tek kişilik maceralar yerine birbirinin eksiklerini kapayan grup elemanlarıyla bir takım oyunu oluşturmak amacıyla hazırlanırlar. Zindanlar genelde göze direkt çarpmayan yerlere yerleştirilir. Buralara ilk girişte bilinmedik tehlikelere karşı dik-

katlı olmalısınız. Karakterin zindanda ölmesi açık alanlara göre daha kolay ve cesedi almak açısından daha risklidir. Buna karşılık kazanılan galibiyet de aynı derecede fazladır. Bir zindana girmeden önce deneyimli oyunculardan içerişi hakkında bilgi almayı unutmayın. Hatta size eşlik etmelerini önerilebilirsiniz. Zindanda kazanacağınız XP'den gereksiz pay vermek için grubunuza "nicelik değil nitelik" kuralına göre seçin.

Zindandaki yaratıkları iki gruba ayırbiliriz. İlk grup sık rastlanan ayakta kımı yaratıklardır. Bunalardan çok değerli galibiyetler düşmediği gibi deneyim puanınıza tek başlarına pek etkileri de yoktur. İkinci grupsa zindana dalma nedeniniz olan büyükbaşlardır (boss). Bu gruptakiler zayıf akranlarının aksine sadece sağlam bir grup tarafından ve zayıf noktalara göre hazırlanmış takımlarla indirilebilir.

5) Her sanal canlı da ölümü tadacaktır

D00'da her an ölümle el ele olacağını söyleyebiliriz. Özellikle alışma sürecindeki oyuncular için sık sık ölmek oyunun başında kader gibidir. Ve erkekliğin onda dokuzu her zaman çözüm olamıyor. Bu nedenle yapımcılar ölümü hem ceza durumuna düşürmemek hem de ödüllendirmemek için çeşitli yöntemler kullanırlar. Ölen oyuncular D00 türünün ilk yillarda diğer oyuncular tarafından yağmalanın cesetler demek iken, günümüzde ölen oyuncunun XP (tecrübe puanı) ve para kaybı ile sonuçlanıyor.

Ölen karakter belli noktalarda yeniden canlandırılır. Karakter oyuna bağlı olarak teçhizatına sahip veya kaybetmiş şekilde canlanabilir. Tamamen çıplak ve savunmasız bir oyuncunun cesedine ve eşyalarına kadar koşmasından daha kötü bir ceza olabilir mi? Öne-

rim böyle durumlara karşı sizi kollayabilecek bir dost edinmeniz. Hatta o dostun sizi ölüm anında dirilerek bütün bu problemlerden sıyrılabilecek bir büyüğe sahip olması tadından yenmeyecek bir durumdur.

D00'daki en acı ölüm ise hardcore oyun sunucularda gerçekleşir. Çünkü Hardcore'da yalnızca tek ölüm hakkı olduğundan gitti mi gitti kuralı geçerlidir. Bunun sonucunda devamlı olarak yaşanan stres kimilerine eğlenceli gelse de, ben şahsen önermiyorum. Bu nü güzel ülkemde hala tam oturmayan internet alt yapısının sonucu olan laglara bağlayabilirim.

6) Görevden kaçan ne olsun?

Hemen her oyun türünde bir şekilde bulunan görev tamamlama sistemi, D00 ile zirveye çıkarıyor. Görevler eninde sonunda örümcek halkalar gibi birbirin içine geçerek senaryoyu tamamlar. Yani ne kadar çok görev tamamlandı, dünyanın içine o denli girilir. Görev oyuna girdiğinizde ya siz bular ya da kendini buldurur. Görevinizin detayları bir NPC'nin sözlerinde ya da siz bekleyen bir notta gizli olabilir. İçeriği belli bir yaratığı öldürmek, eskortlu, casusluksa ya da bir eşyayı ele geçirerek olabilir. Eğer görev karaktere özel veya gizli değilse konuşmanız gereken NPC'yi bulmak zor olmayacağındır. Örneğin kimi oyunlarda NPC'leri başlarında yanan bir işaretten tanrıken kimilerinde ise bizzat o size gelecek veya bir şekilde dikkatinizi çekerdir. Eğer bu kişiyle bilgiler verildiyse tek yapmanız gereken bulunduğu ortama ulaşmaktır. İhtiyacınız olursa başka birine sormaya çekinmeyin. Görev çeşitleri standart olmasına rağmen mümkün olduğunda epik bir şekilde verilmeye çalışılır. Bunlardan en yaygın NPC'den aldığınız notu ya da eşyayı diğerine taşıdığınız getir götür işleridir. Bu görevler genellikle bir miktar XP ya da vassat bir eşyayla sonuçlanır. Diğer bir görev türü bir yaratığı öldürmek ve bir parçasını kanıt olarak geri götürmektir. Sonuçta alacağınız ödül yarattığın seviyesine göre değişir.

Bazı görevler belirli eşyaları istenen gö-

revde kullanmayı gerektirir. Görev sonucunda eşyayı NPC'ye geri verdığınızda eşya ödül olarak size verilebileceği gibi daha iyi (veya kötü) bir eşya da verilebilir. Riski size kalmış. Buna klasikleşmiş bir örnek EverQuest'teki Prayer Shawl'dır. Görev sonucunda kişiye özel harıkulade bir omuzluk alıyordu.

Görevler tek başına tamamlanılmasına rağmen bazen takım işi zorunlu olabilir. Bu görevlerin ödüllendirilmesi "online oyun takım oyunudur" söyleme atıfta bulunarak tek kişiliklere göre daha cömert olur. Eski online oyunlarda bir ödül verildiğinde bir oyuncunun alıp kaçması, hem sinir hem de güven bozucudu. Bu durum birçok oyunda ödülün direkt olarak oyuncunun envanterinde oluşturulma sıyla çözüldü.

Yeni nesil oyunların görev çözüm süresi gittikçe uzamaktadır. Bu rakam günler, aylar alabildiği gibi bir karakterin varlığının ana nedeni bile olabilir. (Örneğin WoW'da verilecek hayat görevleri oyundaki karaktersel farklılaşmayı maksimuma çıkaracağı gibi motivasyonu da canlı tutacak.) Bu görevlere ilk örnek EverQuest'in ilk eklentisiyle başlamıştı. Ana görevi tamamlayabilmek için uzun bir epik görev sırasını tamamlamak, güçlü bir klana ya da londaya (guild) üye olmak, tüm dünyayı dolaşmak, bir ton NPC'le konuşmak ve bunları en güçlülerini öldürmek gerekiyordu.

7) İsmim duyulsun yedi cihana

Binlerce oyuncunun beraber yaşadığı bir dünyada itibara sahip olmak önemli bir noktadır. D00'da oyuncunun hareketleri akranları tarafından devamlı izlenir ve yargılanır. Böylece uygunsuz dil kullanan, taciz eden oyuncular ve AFK'lar (Away From Keyboard - oyuncunun başında oturmayanlar) gruplara kalırlar, kendiliğinden ticaret kesilir. Böyle oyuncular bir süre sonra yapımının altın makasına hedef olurlar. Aslında diğer oyuncularla iyi anlaşmak o kadar da zor değil. Anahtar karşılıklı saygı, arkadaş canlısı olmak ve açgözlü olmamakta gizli. Tabii herkes birbiriley iyi anlaşacak diye bir kural yok. Birini ignore listesine alarak me-



sajlarından kurtulabilirsiniz.

İyi bir ismin maddi faydalari da bulunur. Örneğin güvenilir kişi kolaylıkla borç para bulabilir veya ödünç eşya alabilir. İyi bir ismin diğer önemiyse her oyuncunun bağlı olduğu lona ve klanı temsil etmesidir. Ne de olsa yapılan hareket tüm gruba atfetilecektir ki hiçbir grup kötü bir isme sahip olmayı istemez. Bu dünyada yaşayanların gerçek oyuncular olduğunu ve dünyanın sizin etrafınızda dönmediğini unutmayın. Ayrıca iyi ve ünlü olmak, özellikle Star Wars Galaxies'de para demektir. Her üretilen eşya yapan kişinin yeteneğine ve kullandığı malzemelerin kalitesine göre değiştiği için, en iyi tüccarlar ve silah üreticileri, en güçlü savaşçılarından şan şöhret olarak geri kalmazlar. Hatta yavaş yavaş bu tüccarlar birleşip gizlice tekelcilik yapmaya bile başladılar.

Rehberim ol ey LEVEL

Burak & Göker imzalı rehberimizin ilk bölümünü burada sona eriyor. Gelecek ay rehberin ikinci bölümünde devasa online oyunlarının daha gelişmiş özelliklerini, klan ve londalar, ticaret, savaşlar üzerine bilgiler ve her online oyun severin elinin altında bulunması gereken kapsamlı bir D00 sözlüğüyle LEVEL'da olacak. Bambaşka dünyalarda görüşmek üzere.

**Burak Akmenek
Göker Nurbeyler**

HABERLER

@ GENE EVERQUEST 2

Eğer özel kutucusu ile size bir Everquest 2 gelmesini istiyorsanız hemen ön siparişinizi verin. Böylece karakterinizi önceden yaratma imkanını size tanıyan bir karakter yaratma setine sahip olacaksınız. Aynı setin CD-Key'ini kullanarak oyuncu hesabınızı açığınızda ya da bu hesaba bağlı olarak Everquest 2'ye başladığınızda karakterinize bir hediye verilecek. Bu hediye ise karakterinize hız kazandıran bir çift bot olacak. Yani oyuna başlar başlamaz büyülü bir eşyanız olacak.

@ CITY OF VILLIANS

Şimdiden piyasaya çıkmış olan en iyi devasa online oyunlardan City of Heroes'da PvP yapmak için bir süre daha bekleyeceğiz. Oyun için çıkacak olan City of Villians adlı paket ile önce kendi kötü kahramanımızı yaratacağız. Bu kahraman ile kötülük imparatorluğumuzu kurdukdan sonra Paragon City'e dalacağız. Paragon City'de ise bizi iyi kahramanlar ve tabii ki onlarla yapacağımız savaşlar bekliyor olacak. Oyunda kendi üssümüzü kurmamız ve arkadaşlarımızla bir guild oluşturmamız mümkün. Fakat bunun için 5 ay kadar beklememiz gerekecek.

CS efsanesi devam edebilecek mi?

Yapım: Valve Software

Dağıtım: VU Games

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Counter Strike: Source

Halen en çok oynanan oyunlardan olan Counter Strike yeni yüzü ile bizlere merhaba demeye hazırlanıyor. Source motörünün nimetlerinden yararlanan bir CS nasıl olur, Half-Life 2 olur da piyasaya çıkarsa görebileceğiz. Valve yeni CS'nin tek hıralık demosunu belli kurumlara (cyber cafelere, aramayan bizim memlekette boşuna) dağıttı. Bu test sürüsünden gözlemleri derleyelim dedik biz de.

Öncelikle yeni grafik motoru Source,

geri kalmış motor ve grafiklerinden dolayı oyundan soğumaya başlayan hatta başka oyunlara yönelen kitleyi geri çekerilecek kadar yetenekli. Daha da güzel olan nokta oyunda temel olarak hiçbir şey değiştirilmeden yeni motorla tekrar yapılıyor olması. "Nesi güzel bunun?" diyorsanız bir yabancılık çekme durumu söz konusu olmayacak. Ayrıca CS severler arasında bir anket yaparsak, grafikleri nedeni ile seven pek insan bulmamız olası değildir. Grafik-

ler dışında her şeyin aynı kalması iyi. Daha gerçekçi karakter animasyonları, daha interaktif ortamlar, oyuncunun atmosferini artı yönde etkileyebilecek animasyonlar gibi artılar da mevcut. Yayınlanan videoda gördüğümüz üzere variller, cesetler, yerdeki silahlar en ufak patlama ile yerlerinden zıplayıp veriyorlar. Kurşunların yerden kaldirdığı toz toprak, dinamik ışıklanırma gibi etkenler oyuncunun kimyasına direkt olmasa bile kısmen etki edecek gibi görünüyor. Şahsim adına pek memnun değilim bazı şeylerden. Yani biraz düşük bütçeli aksiyon filmleri atmosferi gibi geliyor bana ancak bekleyip görmek niyetindeyim.

Dağıtılan demo sürümde tek bir harita bulunmaktadır. Hangi harita mı? Heh, artık ismini duymadan mide bulantısı için yeterli olduğu ünlü, en çok oynanmış, en çok baymış, "ööh yeter artık!" dedirmiş De_dust haritası. Seçilen harita pek iç açıcı olmasa bile, her şeyin yerli yerinde durduğunu görmek güzel. Yani ne taktiksel anlamda ne de navigasyonda bir sorun çekmenize imkan yok. Ancak gözlerimizin alışması biraz zaman alacak gibi görünüyor. Oyunun kimyası üstünde yapılacak değişikliklerden henüz bir haber yok. Zaten CS: Source grafik dışında şimdilik bir şey vaat etmiyor. Ancak bu departmanda da bir çok yenilik beklemek yanlış olmaz sanırım. Şu ana kadar duyurulan minör değişiklikler oyuncuyu ve oyunu pek etkilemiyor. Bunu söylememin nedeni CSS'nin Half-Life 2'den daha fazla ilgi çekiyor olması. Kondisyonu sıfır versiyonundan sonra benim gibi artık olaydan iyice soğumuş eski oyuncuları bile tekrar monitör başına bağlayabilecek bir sürüm geliyor gibi görünüyor.

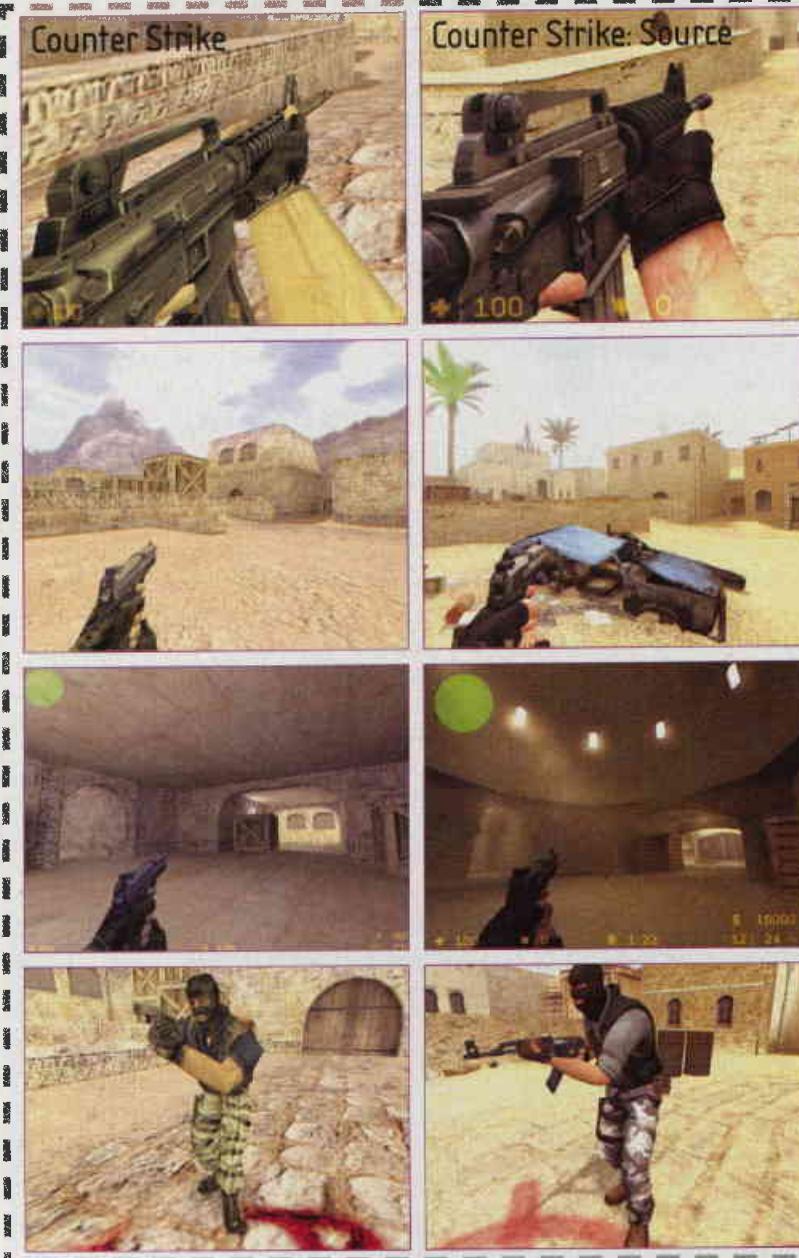
TÜNELİN SONUNDAKİ İŞIK

Peki grafik anlamda gelişmenin götürüsü ne? Sistemler yeni CS'yi doğru dürüst çalıştırabilecek mi? Sağda solda CS:Source benchmarkları boy göstermeye başladı. Her ne kadar güvenilir bulmasam bile, genel olarak ideal sistem (bkz. Donanım Pazarı) ayarında sistemlerde oldukça akıcı ve rahat çalışacak gibi görünüyor. Önce HL 2'yi ardından CS: Source'u heyecanla bekliyoruz. Kursağımızda kalmaması dileği ile. Kalın sağlıcakla... ☺

Jesuskane



Grafik motorunun değişmesi ile oyuncunun grafikleri bir devrim yaşıyor. Genel hatları aynı kalsa bile hemen hemen her şey tanınmayacak kadar farklı çıkıyor karşımıza. Geride kalmış başladığı rakipleri karşısında CS'ye bir şans tanımışi yanında gözlerimizi de şenlendiriyor.



WORLD CYBER GAMES 2004

TÜRKİYE FINALLERİ

3.5 sene önce Samsung'dan arayıp bir turnuva ile ilgili görüşmek istediklerini söylediklerinde WCG'nin bu denli popülerleşeceğini hem Türkiye hem de dünyada en büyük oyun organizasyonu haline geleceğini görmek zordu. Ama geçen zaman içinde WCG hem bir gelenek, hem de profesyonel oyuncuların kendilerini ispat edebilecekleri en büyük arena haline geldi.

Bu sene Türkiye elemeleri 18 ilde yapılan WCG'nin Türkiye finaleri için yine Parkorman'a döndük. Her sene oyuncular ve organizasyon bir adım daha profesyonelleştirdi, mekanlar genişledi, sorunlar azaldı ve turnuva daha keyifli bir atmosfere büründü. Bizce bu senenin en önemli yenilikleri oyuncularla izleyicilerin bir arada bulunduğu yeni bir mekan ve sponsorlarının logolarıyla donatılmış takım formalarıyla katılan daha profesyonel takımlardır.

Her ne kadar organizasyonun kalitesi

önceki senelere göre daha iyi olsa da finalin ilk günü biraz sorunlu geçti. Parkorman'ın elektrik altyapısı ve turnuvada kullanılan 110 bilgisayarın güç kaynaklarındaki sorunlar turnuvanın geç başlamasına yol açtı. Kısa sürede sorunlu makineler ayıklanıp turnuva başlatılsa da tüm makineler kullanılamadığı için programın gerisinde kalındı. Teknik sorunlar yetmezmiş gibi İstanbul'un son yıllarda gördüğü en yağışlı güne denk gelmesi oyuncuların güvenliği için erkenden paydos etmemi zorunlu kııldı. Böylece ilk gün maçlarının çoğu ikinci güne ertelendi. Oyuncular erkenden evlerine dönerken turnuva hakemleri geceyi turnuva mekanında geçirerek sorunları giderdi.

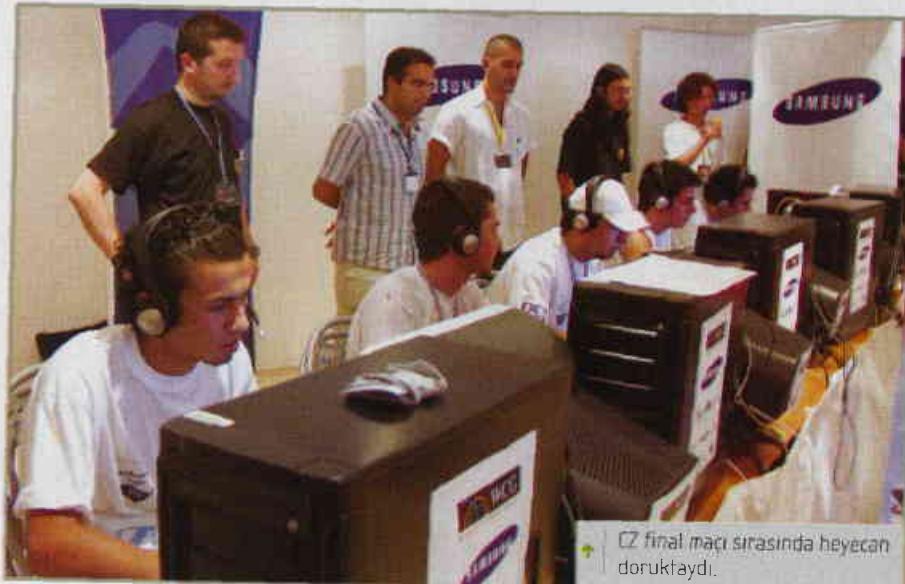
Finallerin ikinci günü havanın da açmasınayla turnuvaya ilk aşamada 40 makinayla başlandı. İlerleyen saatlerde Beko fabrikasından gelen 7 kişilik teknik ekip tüm makineleri gözden geçirip gereklî ayar ve parça

değişimlerini yaparak turnuvanın başta da planlandığı gibi 110 bilgisayar ile tam kapasite devam etmesini sağladılar. Böylece ilk günde kaybedilen zaman ikinci günde kapatılmış oldu.

Bir yandan maçlar devam ederken turnuvayı yerinde izleyen oyuncular oynanan maçları 3 ayrı dev ekranдан izlediler. ADSL bağlantısı gün içinde tekrar sağlandı ve maçlar oynasana.com üzerinden online olarak yayınlanmaya başladı. Bu sorunlar da çözüldükten sonra turnuvanın geriye kalan bölümünde de ufak tefek aksaklılıklar hariç herhangi bir sorun çıkmadı.

Finaller

Final günü tamamen final karşılaşmalarına ve turnuvayı izlemeye gelenler için turnuva sponsorlarında hazırlanan ek aktivitelere ayırmıştı. Elemeler sırasında kullanılan PC'lere bu sefer izleyiciler Need for Speed: Underground, C&C Generals: Zero Hour ve FarCry oynamak için oturdular. Günün en ilginç etkinliği ise kuşkusuz basın sponsoru olarak Level'in düzenlediği "Editör Yenmece Oyunu" oldu. Level'in Pro Evolution Soccer'da ki iddialı editörleri Sinan ve Fırat turnuva mekanındaki dev ekranlara kurulu PlayStation 2'lerde okurlarla Pro Evolution Soccer'ı oynadılar. Oyunda amaç hem Sinan hem de Fırat'ı yenemektı. 7 saat durmadan PES oynanan günün sonunda Sinan 14 maçın sadece 5'ini kazanabilirken Fırat 16 maçta 12 galibiyetle okurlara zor anlar yaşadı ve okurlardan sadece ikisi iki editörümüzü birden yenmeye başardı. Sinan Uğurdağ iki galibiyete ek olarak +3 averaj yaparak bu mini turnuvanın birincisi olurken, Adem Demirdağ +2 averajla ikinciliği kazandı. Üçüncülüğü bir galibiyet ve +3 averajla Kerem Erim alırken dördüncü



CZ final maçı sırasında heyecan doruktaydı.



Finaller seyircilerin de kahramıyla oldukça canlı geçti.

gü Şefik Akkoç (aka Rocko), Sertan Kay, Mert Aslan, Barış Müsteçel ve Ahmet Uçan paylaştı. Editörler tarafından en farklı galibiyeti 15-0 ile Fırat alırken en farklı mağlubiyeti 5-1 ile Sinan aldı. Etkinlik kendi aramızda yaptığımız mini bir ödül töreni ile sona erdi.

Biz okurlarla PES'te kapisırken tribün haline getirilen alt salonda final maçlarının heyecanı vardı. Bu sene WCG'de en ilgi çekici yanın sponsorlarıyla birlikte turnuvaya katılan profesyonel takımlar olduğunu söylemiştim. Profesyonel takımların beraberinde başarıya da getirdiğinin en iyi göstergesi CESK takımının FIFA hariç tüm dallarda finale kalmasıydı. Microsoft, Sennheiser, Dijital Center gibi firmaların sponsorluğunu yaptığı takım gün sonunda 6 oyunun 4'ünde bizi temsil etmeye hak kazanarak damgasını finallere vuracaktı.

FIFA'da geçen iki senenin birincisi ve bizi WCG'de iki kere temsil eden tek oyuncu Cesk.Neo'nun üçüncülikte kalması üzerine iyice kızışan Fifa mücadeleinde Cyberarmy ile [64AMD] Emrah karşılaşıyordu. WCG'e katılmak için Almanya'dan gelen ve daha önce Avrupa'daki turnuvalarda önemli dereceleri olan Emrah 4-2 ve 2-1'lik skorlarla rakibini

zorlanmadan geçerek San Francisco vizesini alıyordu.

Warcraft III'de Cesk.Venom ve Starcraft'da Cesk.Sugosu final maçlarını kazanırken takımlarına ilk birincilikleri de getirdiler. UT2004'de geçen sene bizi Seul'da temsil eden Cesk.Blazer favorisi olduğu maçta belli olentileri boşça çıkarmayarak ikinci kez WCG'ye katılma hakkını kazandı. İki oyuncunun birden katılacağı tek dal olan Need for Speed'de final maçı kıyasıya olsa da iki oyuncunun da zaten WCG'e katılmayı garan-

tilemesi yüzünden daha rahat geçti. NFS'de birinci olan McRyan ve Cesk.Turkiss bizi San Francisco'da temsil edecek oyuncular.

Kuşkusuz finallerin en heyecanlı karşılaşması CS-CZ'de Team Quash ve Cesk.ist takımları arasındaki karşılaşmadı. Kazananlar grubu finalinde Cesk.ist, Team Quash'ı kaybedenler grubuna yollamış ama Team Quash, DD.ist takımını yenerek tekrar Cesk'in karşısına çıkmıştı. Birgün önceki maçtan sonra Cesk'in kolayca Team Quash engelini aşağı düşündürken Team Quash, Cesk'i ilk önce kendi seçtiği harita Cbble ve daha sonra Inferno haritalarında yenerek şampiyonluğunu ilan etti. Final maçını izlemeye gelenler arasında Team Quash'ın sponsoru AMD'den yetkililer olması hoş bir enstantaneydi.

Havuz başında yapılan kokteyl izleyen ödül töreni ile sıra kupaları kaldırırmaya geldi. Oyuncular sponsorların elinden kupalarını aldıktan sonra bizi WCG'de temsil edecek milli takım topluca poz verdi. İki sene önce turnuvaya Vendetta ile katılan Ümit "undertaker" Çelik ve UT2004 birincisi Emre "blazer" Birinci dışındaki tüm oyuncular bizi ilk defa WCG'de temsil edecekler.

Tuğbek Ölek



Ve işte Team Quash'ın zafer anı...

World Cyber Games 2004 - Türk Milli Takımı

Counter-Strike: CZ

Team Quash



Ercen İrtük, Ümit Çelik, Mert Altıparmak, Eren Altıparmak, Dağhan Demirci

UT2004

CESK



Emre Birinci

Fifa 2004

AMD64



Emrah Arslan

Warcraft: TFT

CESK



Kerem Pulat

Starcraft: BW

CESK



Onat Gegeoğlu

Need for Speed: U

- / CESK



Ercan Orhan, Gürsel Gürsoy

PATHWAY TO GLORY

Platform: N-Gage Yapımcı: Nokia Dağıtıcı: Nokia Tür: Sıra Tabanlı Strateji

Artılar: Müzik, demo ve seslendirmeler çok iyi. Rahat oynanış ve detaylı oyun yapısı. Gelişmiş multiplayer.
Eksiler: Düşük yapay zeka.

Nokia'nın N-Gage'e özel oyunu Pathway to Glory'yi uzun zamandır heyecanla bekliyorduk. Hem N-Gage'in hem de N-Gage Arena'nın tüm özelliklerini kullanabilmesi için özel olarak geliştirilen oyun tam anlamıyla platformun göz bebeği. Sıra tabanlı strateji türündeki oyun ikinci Dünya Savaşında çarşışmaların en yoğun olduğu dönemde Güney Avrupa da geçiyor. Aynı Commandos'da olduğu gibi savaşın kaderini etkileyebilecek kritik görevleri üstlenen bir komando timini yönetiyoruz.

Oyunu başlar başlamaz bizi dramatik bir müzik ve çok hoş illüstrasyonlardan oluşan bir demo karşılıyor. Demo ve müziği o kadar iyi hazırlanmış ki oyunu kaç kere oynarsanız oyunun giriş videosunu geçmeye gönülnüz etmiyor. Oyunun ana menüsünde bekleyerek müziği sürekli dinleme şansınız da var. Demonun yarattığı duygusal birlikte ana menüye ulaşıp yeni oyun seçenekine tıkladığınızda bir mobil oyunundan beklenmeyecek kadar çok oyun modu karşılıyor bizi. Oyunun tek kişilik bölümünü hem kendi başına hem de bir arkadaınızla cooperative olarak oynayabiliyor veya Bluetooth, N-Gage Arena ve Hot-Spot modlarından birinde multiplayer oynayabiliyorsunuz.

BEŞLİ TAKIM

Oyunda 5 kişilik bir takımı yönetiyoruz. Takım üyelerimizin farklı yetenekleri ve uzmanlıkları var. Bunlar sniper, ranger, medic, radiomen ve heavy-weapon experts. Ranger standart askerimiz ve genelde SMG ve el bombası kullanıyor. Medic yaralları iyileştirirken sadece kanamaları durdurabiliyor, kaybedilen health'i yenileyemiyor. Ama kanamalı askerler kısa sürede öldüğü için çok kilit bir rol üstleniyor. Radiomen bir sonraki si-



hava bombardıman desteği sağlarken, heavy-weapon expert bazuka ile binaları, siper ve barikatları imha edebiliyor ama başka silahı olmadığı için bir hayli savunmasız.

Takımınızı bu beş ayrı asker türü içinden seçerken görevinize ve hedeflere çok dikkat etmelisiniz. Sonuçta her takımın bir medic ve iki ranger'in olması gereklidir. Geriye kalan 2 askerin ne olacağına karar vermek görevin zorluğunu çok değiştirebiliyor.

Neyse ki görev öncesi briefing detaylı hazırlanmış. Size hedeflerin resimlerinden, harita ve izlemeniz gereken yola kadar pek çok bilgi veriliyor. Ustalık briefingde gerçek insan seslendirmesi kullanılmış. Bu da N-Gage için bir ilk. Ustalık oyun içinde de adamlarınız canları sıkıldıkça bir kaç kelime konuşuyor.

OYNANIŞ

Oyunun oynanışı oldukça rahat. Sıra tabanlı olduğu için acele etmeden rahatça ve düşünerek oynayabiliyorsunuz. Yön tuşlarıyla imlec hareket ettirirken sadece 5 ve 7 tuşları ile tüm fonksiyonlara ulaşabiliyorsunuz. Imlec bir

düşmanın üzerinde bulunduğu yere göre bir fonksiyona sahip oluyor. Ama oyunu daha hızlı ve rahat oynamak için diğer tuşlara atanın kısa yolları kullanılabilirsiniz.

Oyununda adamlarınızı hareket ettirmek, mevzi almak, gizlice bir yerden diğerine ilerlemek çok rahat. Binaların içlerine girebilimeli ve siperlerin arkasına yatıbmamı onlara büyük avantaj sağlıyor. Genel olarak düşmandan daha iyi nişancılarda. Düşmanın yapay zekası çok güçlü olmadığından hata yapmadıkça rahatça ilerliyorsunuz. Ama düşmanın kalabalık olması bazen sıkışmanıza yol açıyor ve adamlarınızı kurtarmak için iyi bir stratejiye ihtiyaç duyugorsunuz. Çünkü oyununda vurulmak aynı gerçek hayatı olduğu gibi çok büyük ihtiyatla ölmek anlamına geliyor. Nadiren vurulduğu halde kurtardığınız adamlarınız da minimum sağlıkla oyuna devam ediyor.

Oyunu multiplayer oynamak elbette daha eğlenceli. Ustalık bu kadar fazla bağlantı alternatif varken birlikte oynayacak birilerini bulmak hiç de zor olmayacağındır. Oyunun incelediğimiz preview versionu görevlerin tam olmasına dışında neredeyse bitmiş gibiydi. Ancak oyunun tam versiyonuna araç kullanma seçeneği, 4 tek kişilik (co-operative oynanabilecek) campaign ve 12 multiplayer görevi eklenmiş olacak. Oyun şu an Bluetooth üzerinden 6 oyuncu destekliyor ancak N-Gage Arena üzerinde kaç kişinin oynayabileceği da-

ha sonra açıklanacak. Şu anda kadar gördüklerimiz bile Pathway to Glory'nin en başarılı N-Gage oyunu olduğunu söylememiz yeterli.



YETI SPORTS 1

Platform: Cep Telefonu
Yapımcı: Chris Hilgert / Dağıtımci: Başarı Mobile
Tür: Spor / Bilgi İçin: www.mobilyoyuncu.com

Son zamanların en popüler web oyunu Yeti Sports şimdi de cepte. Bir yetiyi (kar adamı veya canavarı diye de bilinir) yönettiğiniz ve top olarak genelde penguenleri kullandığınız oyun basit ama bağımlılık yaratır. Yapıyla kısa sürede tüm Internet kullanıcılarının diline dolandı. Hatta bu basit flash oyununun CD versiyonu bile yayıldı. Sonradan oyuna yeni 5 bölüm daha yapılsa da bu ilk bölüm hep en popüler olarak kaldı.

Yeti Sports 1'de yönettiğimiz karakter Yeti bir yükseltinin altında duruyor ve yukarıdan atlayan penguenlere elindeki sopayla vurarak en uzağa fırlatmaya çalışıyor. Öncelikle aklınızda soru işaretü kalmışın penguenlere eziyet edilmiyor ve kendileri gönüllü olarak Yeti'nin sopasına doğru atılıyorlar. Çünkü penguenler bu yolla uçmanın heyecanını yaşamak istiyorlar.

Oyunun oynanışı çok basit. Her hangi bir tuşa bastığınızda yukarıda bekleyen penguen aşağı atıyor, tam Yeti'nin vurabileceği noktada bir daha basıyorsunuz ve Yeti penguenimizi uzaklara yolluyor. Tekrar



herhangi bir tuşa bastığınızda oyuncularınız atış pozisyonuna dönüyor.

Eğer penguen olması gerekenen yukarıdayken vurursanız çok yüksek bir açıyla fırlıyor ve uzağa gitse bile düşüğü noktaya çakılıyor. Eğer fazla aşağıdayken vurursanız ise kısa mesafeye düşüyor ve bir kaç kere sekse bile puanınız düşük oluyor. Oyunda amaç ideal noktada vurup penguenin hem uzağa düşmesini hem de seke seke daha da ilerlemesini sağlamak.

Bu kadar basit bir oyunun bu kadar eğlenceli ve bağımlılık yapıcı olması anlaşılır gibi değil. Ama bir kere başladınız mı elinizden bırakamayorsunuz. Sadece iki kere tuşa basmaktan ibaret gözükse de oyunda yüksek skorlar almak ciddi bir ince hesap gerektiriyor. Oyunun en eğlenceli yanı ise bir kaç kişi bir araya gelip olayı turnuvaya çevirmek.



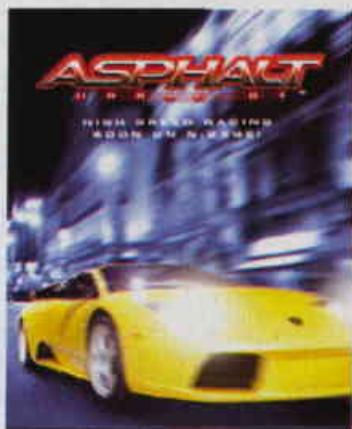
MOBİL OYUN HABERLERİ

N-Gage'de iki yeni macera

Nokia, oyun konsolu N-Gage için iki yeni oyun daha duyurdu. Biri parmaklarınızı biri de beynizi çalıştıracak oyunlardan ilki Asphalt: Urban GT.

İsminden de tahmin edebileceğiniz gibi bir araba yarışı oyunu olan Asphalt'ın bir özelliği oyunculara kendi arabalarını tasarlama fırsatı vermesi. Tasarım ve performans özellikleri kişiselleştirilebilen lisanslı modellerle yarışılabilen Asphalt: Urban GT, 3D grafiklere sahip. Yedi ayrı modda, dört oyuncuya kadar karşılıklı oynamaya imkanı sağlayan oyunda yarışlarda başarı sağlayıp para kazandıkça yeni pistlerde, daha üstün arabalarla yarışma şansınız var. Gameloft tarafından geliştirilen Asphalt, 2005 başında çıkacak.

N-Gage'in önumüzdeki yıl için duyurduğu diğer oyunu Catan ise, sevüp saydığımız bir başka oyun yapımcısı Capcom'un klas-



sıklarından, ilki 1995 yılında yayınlanan ve o günden beri 11 milyon civarında oyuncu tarafından satın alınan oyun, aşina olduğumuz adrenalin canavarı diğer N-Gage oyunlarından epey farklı. Zira Catan'da amaç düşman avlamak ya da yarış kazanmak değil bir medeniyet kurmak.

Bluetooth üzerinden dört kişiye kadar çok oyuncu desteği veren oyun da yollar, şehirler, üretim ve ticaret merkezleri kurmak ve yeni yerler el-

de ederek sınırlarınızı genişletmek için çaba harcıyoruz. N-Gage Arena, diğerlerine kıyasla daha karmaşık ve detaylı görünen bu oyunu tercih eden oyunculara, yol yapmak, şehirler ve mekanlar oluşturmak konusunda ipuçları ve tüyolarla destek olacak.

Mevcut Catan oyuncularının da ilgisini çekebileceği söylenen bu taze proje, mobiliyeye gönül vermiş strateji oyuncularının yeni favorisi olabilir.

STRATEJİ USTASI

hilekar özeli

Bu ay tam çözüm yazmaya gerek olan bir oyun çıkmadığından, bu ay siz okuyucularımızın hoşuna gidecek ne yapabiliriz diye bayağı düşündük. Ve bulduk da. Bu sayfalarda yılbaşıından beri çıkıştı olan tüm kayda değer oyunların, daha önce yayinallyadıklarımıza ek olarak, güncellenmiş tüm hilelerini ve yeni ipuçlarını bulacak ve hile için başka bir yere bakmak zorunda kalmayacaksınız. Öncelikle bu ayın bomba oyunu Doom3'ten başlıyoruz, coğunuza bu hileleri beklediğine eminiz.

DOOM 3

HİLE: Ctrl+Alt+F(Tilde) tuşlarını basarak açacağınız konsolda aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

pm_thirdperson 0 Üçüncü şahıs görüşünü kapatır.

pm_thirdperson 1 Üçüncü şahıs görüşünü açar.

give keys Tüm anahtarlar

give all Tüm silahlar, zırh ve sağlık

give berserk Berserk modu

give weapon_bfg BFG

give weapon_chaingun Chaingun

give weapon_chainsaw Chainsaw

kill İntihar

pm_crouchspeed ### Eğildiğinizdeki ilerleme hızınız

pm_runspeed ### Koşarken ilerleme hızınız

pm_walkspeed ### Yürüken ilerleme hızınız

pm_noclipspeed ### Noclip modunda ilerleme hızınız,

pm_jumpeheight ### Ziplama yüksekliğini ayarlar

com_showfps 1 FPS görüntüler

freeze Ekranı dindurur

benchmark Benchmark

give pda Bölümdeki tüm PDA ve diskleri verir

give armor 125 zırh

god Tanrı modu

notarget Görünmezlik

killmonsters Tüm yaratıkları öldürür

give ammo Max cepheane

give health Max sağlık

editor Harita editörünü açar

quit Oyunдан çıkar

aviDemo AVI formatında oyunun videosunu kaydeder

doomhell En son bölüme gider

g_nightmare 1 Nightmare modunu açar

noclip Duvarların içinden geçmenizi sağlar

g_showplayershadow 1 Tek kişilik oyunda kendi gölgelerini görmeyi sağlar

status İstatistik

HİLE: Bölüm seçimi için gereken kodlar.

map game/alphalabs1 Alpha Labs 1

map game/alphalabs2 Alpha Labs 2

map game/alphalabs3 Alpha Labs 3

map game/alphalabs4 Alpha Labs 4

map game/caverns1 Caverns 1

map game/caverns2 Caverns 2

map game/comm1 Comm 1

map game/commoutside Comm Outside

map game/cpu CPU

map game/cpuboss CPU Boss

map game/delta1 Delta 1

map game/delta2 Delta 2

map game/delta3 Delta 3

map game/delta4 Delta 4

map game/delta5 Delta 5

map game/enpro Enpro

map game/hell1 Hell 1

map game/hellhole Hellhole

map game/mars_city1 Mars City 1

map game/mars_city2 Mars City 2

map game/mc_underground MC Underground

map game/monorail Monorail

map game/mp/d3dm1 Multiplayer Map 1

index

Armed & Dangerous	91
Battle Mages	93
Breed	92
Catwoman	92
Colin McRae Rally 04	93
Condition Zero	94
Crusader Kings	97
Dead Man's Hand	95
Deus Ex 2	91
Doom 3	88
Driver 3	90
Dungeon Siege: LoA	91
Far Cry	94
Gangland	95
Ground Control 2	93
Hitman: Contracts	95-97
Manhunt	96
NBA Ballers	92
Painkiller	97
Prince of Persia: SoT	93-97
Red Dead Revolver	91
Rise of Nations: T&P	97
Sacred	91
Shrek 2	95
Space Rangers	97
Star Trek: Shattered Universe	95
Star Wars: KOTOR	92
The Suffering	94
Thief: Deadly Shadows	96
True Crime: Streets of LA	96
Two Thrones	97
UT 2004	90
Van Helsing	94

Not: Sayfalarda siyah kutu içindekiler Playstation 2, diğerleri PC oyunlarının hileleridir.

map game/mp/d3dm2 Multiplayer Map 2

map game/mp/d3dm3 Multiplayer Map 3

map game/mp/d3dm4 Multiplayer Map 4

map game/mp/d3dm5 Multiplayer Map 5

map game/pdas PDAs

map game/recycling1 Recycling 1

map game/recycling2 Recycling 2

map game/site3 Site 3

HİLE: Yaratık ve malzemeleri yaratmak için kodlar.

spawn monster_zombie_maint "Yellow Jacket" Zombie

spawn monster_demon_archvile Arch-Vile Demon

spawn marscity_marine_helmet_p90_walking Armed Guard

spawn moveable_base_barrel Fıçı

spawn moveable_base_fixed Üs

spawn moveable_base Üs

spawn moveable_base_brick Üs tuğları

spawn weapon_bfg BFG 9000

spawn moveable_base_boulder Kaya

spawn moveable_burger Burger

spawn moveable_cannister Teneke

spawn moveable_cartonbox (1-8) Karton kutu

spawn weapon_chaingun Chaingun

spawn monster_zombie_commando_cgun Chaingun Zombie

spawn moveable_chair (1,2 or 5) Sandalye

spawn moveable_burgerboxclose Kapalı hamberger kutusu

spawn moveable_cokecan Kola kutusu
spawn moveable_computer Bilgisayar
spawn monster_boss_cyberdemon Cyberdemon
spawn moveable_base_domino Domino
spawn_moveable_explodingbarrel Patlayıcı fırçı
spawn monster_zombie_fat Şişman zombi
spawn monster_flying_cacodemon Uçan Cacodemon
spawn moveable_gizmo (1-3) Gizmo
spawn_char_security_goggles_pistol Silahlı güvenlik
spawn monster_demon_hellknight Hellknight Demon
spawn_moveable_burningbarrel Aşırı patlayıcı fırçı
spawn monster_demon_imp Imp
spawn moveable_baptop Laptop
spawn weapon_machinegun Machinegun
spawn monster_demon_maggot Maggot demon
spawn monster_demon_mancubus Mancubus demon
spawn moveable_monitor Monitör
spawn moveable_burgerboxopen Açık hamburger kutusu
spawn_moveable_explodingtank Patlayıcı oksijen tankı
spawn_moveable_burningtank Patlayıcı oksijen tankı
spawn monster_demon_pinky Pinky Demon (Cyber dog)
spawn weapon_pistol Pistol
spawn weapon_plasmagun Plasma Rifle
spawn weapon_rocketlauncher Rocket Launcher
spawn weapon_shotgun Shotgun
spawn weapon_soulcube Soul Cube
spawn env_gibs_leftarm (veya rightarm) Kanlı kol
spawn env_gibs_torso Kanlı vücut
spawn env_gibs_leftleg (or right) Kanlı bacak
spawn monster_demon_cherub Cherub
spawn monster_zombie_bernies Falming Bernie zombie! Wewt!
spawn char_hazmat Hazard suit scientist
spawn monster_flying_lostsoul Lostsoul
spawn monster_demon_revenant Revenant
spawn monster_zombie_boney Boney Zombie
spawn char_campbell_bfg BFG'li Campbell
spawn char_campbell Campbell
spawn char_swann Swann
spawn monster_boss_sabaoth Sabaoth.
spawn char_betruger Evil Betruger
spawn monster_boss_guardian_seeker Guardian's Seeker.
spawn monster_boss_guardian The Guardian
spawn monster_boss_Vagary Spider boss
spawn moveable_ktable Masa

spawn monster_zombie_commando Tentacle Zombie

spawn monster_demon_tick Tick demon
spawn monster_demon_trite Trite demon
spawn moveable_paperwad Kağıt tomuru
spawn moveable_wrench İngiliz anahtarı

HİLE: Oyunun test haritalarını açmak için gerekli kodlar.

map testmaps/test_box Boş oda
map testmaps/test_lotsaimps Düşmanlarla dolu büyük oda
map testmaps/test_boxstack Kutularla dolu oda

HİLE: Kilitli malzeme dolaplarının kodları.

Martian Buddies 1 ve 2	0508
#039	102
#049	123
#048	123
#047	123
#054 (ikinci)	142
#054	246
#103	259
#215	298
#017	347
#079	364
#078	364
#213	371
#666	372
#001	396
#038	409
#669	468
#003	483
#023	531
#112	538
#452	571
#104	579
#013	586
#117	624
#116 (ikinci)	624
#064	651
#114	715
Weapons Storage 1 ve 2	734
#009	752
#387	836
#386	836
#317	841
#116	972
#063	972

TÜYO: Klasik Tanrı kodu sürprizi
 Konsolu açıp "iddqd" yazın.

SÜRPRİZ: Alan Dörweiler'in mesajı
 Alan Dörweiler'in PDA'sındaki reklam mesajında <http://www.martianbuddy.com> adresini göreceksiniz. Bu adresi internet tarayıcısına girdiğinizde karşınızda ID'nin hazırladığı bir sayfa çıkacak ve burada iki kil-

itli dolabın da şifresini göreceksiniz.

TÜYO: id Software PDA

Oyunun son bölümünde (Excavation Site) cehenneme inen asansörden indikten sonra sol taraftaki duvara yapışın ve bu şekilde ilerleyin, yoksa son demo başlayacaktır. Biraz ilerledikten sonra çıkmaz bir yere geleceksiniz. Burada ilk dikkatinizi çekecek olan şey mumlarla çevrelenmiş ID Software logosu olacak. Duvara tıkladığınızda duvar açılacak ve içerisinde odada ID Software çalışanlarınız "Teşekkür" maillerini barındıran bir PDA bulacaksınız.

TÜYO: Super Turkey Puncher 3

Oyunu başlar başlamaz yakınlardaki mutfağa gidin ve köşedeki arcade oyun makinasını bulun. Ekrana dikkat ettiğinizde orijinal Doom karakterini görebilir ve oyunda 25000 puan yapmanız halinde PDA'sınıza bir tebrik maili alabilirsiniz.

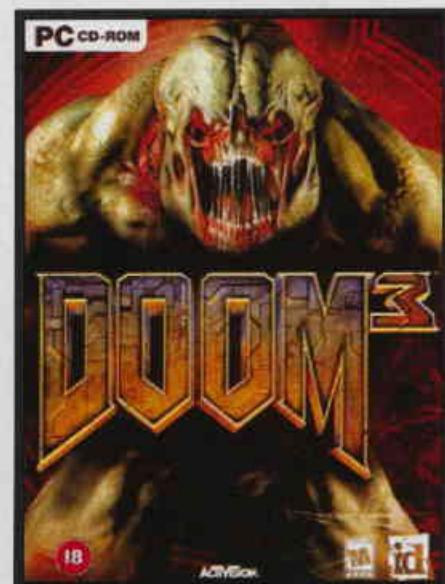
SÜRPRİZ: Şeytan'dan mesaj

Delta Labs'tan kalıcı olarak çıkmadan hemen önce (asansöre girmeden) üzerinde Doom pentagramı olan bir bilgi konsolu göreceksiniz. Download linkine basın ve diğer şeytanlara atılmış komik mesajları okuyun. Mesajlarda portal açılışı anlatılıyor.

SÜRPRİZ: Kaba Marine

Oyunun başında grafik seviyesini High olarak ayarlayın ve masadaki adamın yazdıklarını okuyun:

"I would also like to add that this marine transfer is especially rude. He has been hovering my shoulder reading every word I type" (Ayrıca yeni gelen Marine'in özellikle kaba olduğunu eklemeliyim. Omzumun üzerinden yazdığım her şeyi okuyor. Yeter artık!). •



UNREAL TOURNAMENT 2004

HİLE: Adrenalin değeriniz 100'e ulaştığında aşağıdaki kodları kullanarak çeşitli bonuslar kazanabilirsiniz

Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı Daha hızlı hareket

Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı Daha seri atış

Sağ, Sağ, Sol, Sol Görünmezlik

Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı Enerji geri kazanımı

HİLE: Instant Action modunda fighter yaratmak için "ff" tuşuna basın ve konsolda "Playersonly" yazın. Sizin haricinizdeki tüm botlar için zaman duracak. Daha sonra aşağıdaki kodları yazarak istediğiniz bir fighter'ı yaratın ve içine girdikten sonra yeniden "Playersonly" yazarak ortamın bir kez daha canlanmasını sağlayın.

summon ut2k4assaultfull.asvehicle_space-fighter_human Human Space Fighter yaratır
summon ut2k4assaultfull.asvehicle_space-fighter_skaarj Skarj Space Fighter yaratır

HİLE: "ff" tuşuna basarak açtığınız konsolda aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

behindview 0 Birinci şahıs görüşü

behindview 1 Üçüncü şahız görüşü

allammo Her silah için 999 cephe

addbots # Bot ekler

loaded Tüm silahlar

allweapons Cephane olmadan tüm silahlar

stat audio Ses bilgileri

FOV # Görüş alanını değiştirir

setname (name) Oyuncu ismini değiştirir

setres WxHxD (ör. 800x600x32)

Çözünürlüğü değiştirir

switchteam Takımı değiştirir

suicide İntihar

stat all Tüm bilgileri gösterir

enablecheats Hileleri aktif hale getirir

quit Oyunдан çıkar

exit Oyundan çıkar

playersonly Oyunu dondurur

stat game Oyun istatistikleri

god Sınırsız sağlık

killbots Tüm botları öldürür

skipmatch Maçı kaybettirir

changesize # Karakterinizi büyütür ya da küçültür

stat net Network istatistikleri

open (mapname) Belirtilen haritayı açar

playvehiclehorn 1 Komik korna sesi

setgravity # Yer çekimini ayarlar

setjumpz # Ziplama yüksekliğini ayarlar

setspeed # Oyun hızını ayarlar

stat fps FPS gösterir

slowmo # Ağır çekim modu

summon xweapons.redeemerpickup

Redeemer yaratır

summon xweapons.assaultriflepickup

Assault rifle yaratır

summon onslaught.onsvrpickup Avril

yaratır

summon xweapons.bioriflepickup Bio Rifle

yaratır

summon xweapons.flakcannongpickup Flak

cannon yaratır

summon onslaught.onsgrenadepickup

Grenade Launcher yaratır

summon xweapons.painterpickup Ion painter

yaratır

summon xweapons.sniper riflepickup

Lightning gun yaratır

summon xweapons.linkgunpickup Link gun

yaratır

summon onslaught.onsminelayerpickup

Mine Layer yaratır

summon xweapons.minigunpickup Minigun

yaratır

summon xweapons.rocketlauncherpickup

Rocket launcher yaratır

summon xweapons.shieldgunpickup Shield

Gun yaratır

summon xweapons.shockriflepickup Shock

rifle yaratır

summon utclassic.classicsniper riflepickup

Sniper Rifle yaratır

summon Onslaught.ONSHoverTank Goliath

yaratır

summon Onslaught.ONSPRV Hellbender

yaratır

summon xweapons.supershockriflepickup

Instagib shock rifle yaratır

summon

OnslaughtFull.ONSMobileAssaultStation

Leviathan Tank yaratır

summon Onslaught.ONSHoverBike Manta

yaratır

summon Onslaught.ONSAccraft Raptor

yaratır

summon Onslaught.ONSRV Scorpion yaratır

summon

OnslaughtFull.ONSHoverTank_IonPlasma Ion

Plasma Tank yaratır

summon skaarjpack.fireskaarj Fire Skaarj

yaratır

summon SkaarjPack.skaarj Skaarj yaratır

summon SkaarjPack.iceskaarj Ice skaarj

yaratır

summon OnslaughtFull.ONSGenericSD Toilet

car yaratır

togglefullscreen Tam ekran ve pencere modunu değiştirir

walk Fly modunu kapatır

stat none İstatistikleri kapatır

ghost Yerçekimini kaldırır

winmatch Maçı kazandırır

SÜRPİRZ: Hile yoluna başvurmadan oyundaki 3 gizli karakteri açmak için oyunu 3 farklı zorluk seviyesinde bitirmelisiniz. Bu zorluk seviyelerinin hangileri olduğu önemli değil ancak mutlaka farklı seviyeler olmalıdır. Aynı zorlukta oyunu 2 defa bitirmek size hiçbir şey kazandırmayacaktır. Bu şekilde sırasıyla Malcolm, Clanlord ve Xan'la oynama hakkını kazanabilirsiniz. •



DRIV3R

Aşağıdaki kombinasyonları ana menüde girin. Eğer doğru yaptığınız bir ses duydursanız, Daha sonra hileleri Options'in altındaki Cheats bölümünden çalıştırabilirsiniz.
Tüm Silahlar R1, L2, KARE, YUVARLAK, R1, R2, L2

Ölümsüzlük KARE, KARE, L1, R1, L2, R2, R2

Tüm Görevler L1, R1, L1, L2, KARE, KARE,

YUVARLAK

Tüm araçlar L1, L1, KARE, YUVARLAK, L1,

R1, YUVARLAK

Dokunulmazlık (Polisler siz görmez)

YUVARLAK, YUVARLAK, L1, L2, R1, R2, KARE

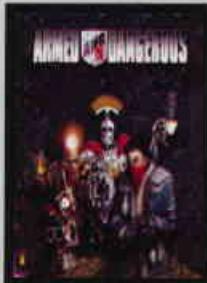
SACRED

HİLE: "ff" tuşuna basarak açılan konsolda aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

sys cheats 963 Hile modunu açar
cheat decap Karakterinizi parçalar
sys cheats 369 Hile modunu kapatır
cheat lord Tanrı modu
cheat suicide İntihar
cheat tp Teleport
cheat teleport Teleport

SÜRPRİZ: Kan Hilesi
Oyun klasöründe bulunan settings.cfg dosyasını bir metin editörü ile açın ve VIOLENCE: 2 satırını VIOLENCE: 1 olarak değiştirin. Artık siz çok daha kanlı bir oyun bekliyor.

ARMED AND DANGEROUS



HİLE: Options menüsü içindeki Cheat menüsünde şu kodları girin.

PRAYTOME Tanrı Modu
AMATINEE Demolan seyredin
MISSIONS İstediğiniz bölümü oynayın
SHIELDME Zarar görmezsiniz

NDMRBLTS Sınırsız cephe
SHOESIZE Büyük botlar
EATGRENZ Büyük eller
VERYHIIQ Büyük kafalar
AMBULNCE Sağlığı doldurur
SHOOTMDR Cephaneyi doldurur
WAAAAAAAH Ekranı ters çevirir
DAJIGSUP Tüm hileleri listeler •

DEUS EX – INVISIBLE WAR

HİLE: Deus Ex – Invisible War\System klasöründeki Default.ini dosyasını bir metin editörü yardımıyla açın ve [Difficulty] kısmına gelin. Burada şöyle bir satır görebilirsiniz:

" ; Player Damage multiplier - damage player takes from Als "

Buradaki değerleri 0.0 yaparsanız tanrı moduna geçmiş olursunuz.

TÜYO: Bildiğiniz gibi Deus Ex'te silahlarına göre biomod takmanız lazım. Eğer hangi silahla hangi biomodu birlikte alacağınız karar veremiyorsanız, şu önerileri dikkate alın:

Yakın dövüş silahları: Combat Knife, Toxin Blade, Crowbar, Baton, Stun Prod, Energy Blade, Dragon's Tooth Sword
Sırasıyla önerilen biomodlar: Enhanced Strength, Electrostatic Discharge, Cloak, Run Silent, Thermal Masking

Balistik silahlar: Pistol, Red Greasel Hunter, Assassin Pistol, Boltcaster, Hellfire Boltcaster, SMG, Widowmaker SMG, Shotgun, Sniper Rifle

Sırasıyla önerilen biomodlar: Vision Enhancement veya Spy Drone, Speed

Enhancement

Balistik olmayan silahlar: Flamethrower, Mag Rail, Rocket Launcher

Sırasıyla önerilen biomodlar: Vision Enhancement veya Spy Drone, Speed Enhancement

Patlayıcı silahlar: Concussion Grenade, Concussion Prox Mine, Flashbomb, EMP Grenade, EMP Prox Mine, Gas Grenade, Noisemaker Grenade, Spiderbomb, Scrambler Grenade, Scrambler Prox Mine

Sırasıyla önerilen biomodlar: Cloak, Run Silent, Vision Enhancement

SÜRPRİZ: Upper Seattle'da sizden geçiş için para isteyen nöbetçinin olduğu odada güvenlik kamerasının altında bir sandalye görebilirsiniz. Bu sandalyeye ateş eder veya üzerinde yakın dövüş silahı kullanırsanız kan aktığını görürsünüz. •



DUNGEON SIEGE

LEGENDS OF ARANNA

HİLE: Oyun sırasında Enter tuşuna basıp aşağıdakileri yazın (kodun başına + kojarak açabilir, eksi kojarak kapatılabilirsiniz):

zool: Yenilmezlik
version: Oyun versiyonunu gösterir
drdeath: Özelliklerini maksimum yapar
sixdemonbag: Tüm değerler 150 ekler
loefervision: Sisi kaldırır
xrayvision: Dokuları kaldırır
minjooky: Karakteri küçültür
maxjooky: Karakteri büyütür
checksinthemail: 9999999 Altın
potionaholic: 3 Süper Sağlık ve Süper Mana ıksiri verir
faetehbadgar: Yepyeni giysiler verir
sixdemonbag: 6 tane yüksek seviye çağrıma büyüsü verir



RED DEAD REVOLVER

Aşağıdaki Bounty Hunter bölümlerini bitirerek, ilgili hileleri oyunu durdurduktan sonra çıkan ekranдан açabilirsiniz.

Hile Bölüm

Hedefi kapama Stagecoach

Düşmanların altın tabancaları olur Fort Diego

Bözelme olmaz End of the Line

Sonsuz DeadEye Battle Finale

Altın silah Siege

Ölümsüzlük Fall From Grace

Hard zorluk derecesi Hikaye modunu bitirin.

Very Hard zorluk derecesi Hard zorluk derecesini bitirin.

Red Wood Revolver Modu Very Hard zorluk derecesini bitirin.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

swkotor.ini dosyasını bir metin editörü ile açın ve [Game Options] kısmına giderek şu satırı ekleyin:

EnableCheats=1

Dosyayı kaydedin ve oyunu yükleyin. Şimdi tuşuna basarak konsolu açabilirsiniz. Artık aşağıdaki şifreleri kullanabilirsiniz (sayı yerine 0-999 arasında bir sayı girin)

heal

setcomputeruse (sayı)

setdemolitions (sayı)

setstealth (sayı)

setawareness (sayı)

setpersuade (sayı)

setrepair (sayı)

setsecurity (sayı)

setstrength (sayı)

setdexterity (sayı)

setconstitution (sayı)

setintelligence (sayı)

setwisdom (sayı)

setcharisma (sayı)

addexp (sayı)

turbo

invulnerability

restartminigame

bright

addlightside (sayı)

adddarkside (sayı)

revealmap

givecredits (sayı)

giveitem (item name)

givemed

giverepair

givecomspikes

givesitharmor (sayı)

warp

infiniteuses

whereami

addlevel (sayı)

dancedancemalak

TÜYO: Çift Krayt İncisi

Karanlık Tarafı izleyerek kolayca iki tane Krayt Dragon Pearl sahibi olabilirsiniz. Tatooine'deki Krayt Dragon'u öldürdükten sonra Twilek'ten görev için daha fazla para isteyin. İsteğiniz kabul etmediğinde onu öldürüp üzerindeki inciyi alın. Krayt Dragon'un üzerinden çıkışacak olan ikinci inciyle birlikte işin kilincınızı oldukça güçlendirebilirsiniz.

TÜYO: Sınırsız Para (Karanlık Taraf için) Korriban'a geldiğinizde Juhani ile birlikte Sith Academy'e doğru gidin. Valley of the Dark Lords'un sol tarafında Dak Vesser isimli bir karakter göreceksiniz. Ona kim olduğunu sorunca Juhani onun bir Jedi sever olduğunu söyleyecek. Dak oradan ayrılarak ve Cantina'ya gidecektir. Bu sefer yanınızda Juhani olmadan kantine gidin ve onu öldürmenizi söyleyin. Öldürdükten sonra üzerinden 150 kredi ve işin kılıcı kristalini alın. Şimdi kantinden çıkışın ve vadiden sola doğru giderek Sith Academy'e doğru ilerleyin sonra da sağa dönüp tekrar kantine dönün. Juhani yanınızda olmadığı sürece Dak'in yine orada olduğunu göreceksiniz. Onu istediğiniz kadar öldürbilir, üzerinden çıkan kristalleri Yavin 4'te 2000 krediye satabilirsiniz. •



NBA BALLERS

"Phrase-ology" ekranında aşağıdaki kodları girerek, karşısındaki oyuncuya açabiliyorsunuz.

Kod: Oyuncu

the answer Allen Iverson'un Stüdyosu

zo Alonso Mourning

rising sun Amare Stoudamire

clyde the glide Clyde Drexler

dunk fes Dominique Wilkins

pass the rock Jason Kidd

give and go Jason Williams

special delivery Karl Malone

ice house Karl Malone'un Devonshire mülkü

hoosier Larry Bird

spreee Latrell Sprewell

Basket oranını görüntüleme Special Codes ekranında, Yuvarlak, Kare, Kare, Dijital Pad kodunu girin.

Bring Down The House Üçüncü turuvadada yapmanız gereken Bringing Down the House hareketi için Juice House barını tamamıyla doldurun ve R1 + R2 + Üçgen tuşlarına basarak potayı kırın.



CATWOMAN

Galeri açma Ana menüde Vault'u seçin ve Vault ekranında 1940 sayısını girin. Eğer şifreyi doğru girdiyseniz Catwoman'a ilgili birçok görüntüye ulaşabilirsiniz.

BREED

HİLE: Oyunun kurulu olduğu klasöre ve ardından "runscripts" klasörünü girerek "difficulty.txt" dosyasını açın. "Damage 0" yazılı satırın altındaki rakamı 0.0 yapın. Böylece oyun içerisinde büyük bir patlama ya da yüksekten düşme dışında hasar almayaçaksınız.



GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS



HİLE: Görev sırasında "ff" tuşuna iki kere basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

GODMASSIVE Zarar görmeyen birimler
FPS FPS görüntülenir
GOMASSIVE Tüm görevleri açar.

COLIN MCRAE RALLY 04

HİLE: "Secrets" menüsüne girerek aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

FNDDLF - CODE GROUP: 33056 Tüm araba parçaları
TPDSTS - CODE GROUP: 33056 Tüm diğer arabalar
RLEVWG - CODE GROUP: 33056 Tüm testler
QMLRPI - CODE GROUP: 33056 Tüm pistler
SFKTCP - CODE GROUP: 33056 Tüm pistler
BEDMSH - CODE GROUP: 33056 Ayna görüntüsü pistler
MBNNOE - CODE GROUP: 33056 Grup B modları ve arabaları
ZCDGEN - CODE GROUP: 34674 Tüm araba parçaları
FEQRJV - CODE GROUP: 34674 Tüm diğer arabalar
WBDWYE - CODE GROUP: 34674 Tüm testler
ZCNGMW - CODE GROUP: 34674 Tüm pistler
IRZQNT - CODE GROUP: 34674 Tüm pistler
XOEFIG - CODE GROUP: 34674 Grup B modları ve arabaları
HCHSFD - CODE GROUP: 34674 Ayna görüntüsü pistler
AJOOOU - CODE GROUP: 62297 Tüm araba parçaları
FNDKVA - CODE GROUP: 62297 Tüm diğer arabalar
HFDHVM - CODE GROUP: 62297 Tüm testler
OHZJWH - CODE GROUP: 62297 Tüm pistler
SPUFMB - CODE GROUP: 62297 Tüm pistler
SMOJYN - CODE GROUP: 62297 Grup B modları ve arabaları
ABDLEO - CODE GROUP: 62297 Ayna görüntüsü pistler
UEDIUP - CODE GROUP: 71077 Tüm araba parçaları
ZFBDKH - CODE GROUP: 71077 Tüm diğer arabalar
YCDYZH - CODE GROUP: 71077 Tüm testler
JJRGKX - CODE GROUP: 71077 Tüm pistler
ACDBEI - CODE GROUP: 71077 Tüm pistler
APCSTK - CODE GROUP: 71077 Grup B modları ve arabaları
ZMDHKN - CODE GROUP: 71077 Ayna görüntüsü pistler
JUDFUE - CODE GROUP: 76538 Tüm araba parçaları

EDDXVB - CODE GROUP: 76538 Tüm diğer arabalar

EUDNKA - CODE GROUP: 76538 Tüm testler

AHZSIX - CODE GROUP: 76538 Tüm pistler

CXYIYF - CODE GROUP: 76538 Tüm pistler

RTNITJ - CODE GROUP: 76538 Grup B modları ve arabaları

VJFWEF - CODE GROUP: 76538 Ayna görüntüsü pistler

DZDKLT - CODE GROUP: 83119 Tüm araba parçaları

LRUTRU - CODE GROUP: 83119 Tüm diğer arabalar

ABNEZS - CODE GROUP: 83119 Tüm testler

DSHRQV - CODE GROUP: 83119 Tüm pistler

WNDWPP - CODE GROUP: 83119 Tüm pistler

BUJUYO - CODE GROUP: 83119 Grup B modları ve arabaları

BVHPRU - CODE GROUP: 83119 Ayna görüntüsü pistler

XKDBLU - CODE GROUP: 84419 Tüm araba parçaları

EBDIQQ - CODE GROUP: 84419 Tüm diğer arabalar

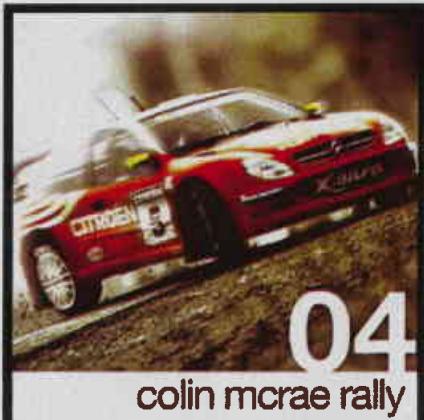
CIDLCC - CODE GROUP: 84419 Tüm testler

SXDEBB - CODE GROUP: 84419 Tüm pistler

EIDYVP - CODE GROUP: 84419 Tüm pistler

EEHIZA - CODE GROUP: 84419 Grup B modları ve arabaları

YUDWVP - CODE GROUP: 84419 Ayna görüntüsü pistler



BATTLE MAGES

HİLE: Görev sırasında "enter" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

gimmegimmegimme 100 altın
brainstorm Tüm büyüler
perfectwarrior Cyborg savaşçısı
ShamefullLoss Oyunu kaybettirir
EasyWin Oyunu kazandırır
Iamgreatcornholio Daha fazla experience puanı

Arisemywarriors Daha fazla savaşçı

Exit Oyundan çıkar



PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

SÜRPRİZ: Orijinal Prince of Persia Odası

Yeni bir oyuna başlayın ve Farah'in odasının balkonundayken X tuşuna basılı tutarak şu tuşlara basın: Space, Sol Fare Düğmesi, E, C, E, Space, Sol Fare Düğmesi, C. •



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, Sol.

Molotof Kokteylleri: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

Elinizdeki silahı ekstra cephane: 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, Aşağı, Aşağı, R2, R2.

Gonzo Silahı: Sol, R2, R2, R2, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı, R2, R2, R2, Aşağı, Yukarı
Aşağı, Yukarı, R2.

Defililik barını doldurma: Sağ, Sağ, Sağ, R2, Sol, Sol, Sağ, Sol, R2.

Alev silahı: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ.

Tommy Gun: Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, R2, Sol, Sol, Sağ, Sağ, R2, Aşağı, Yukarı, Sol,
Sol, Sağ, R2.

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

HİLE: “tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

bot_allow rogues 0 Rogue botlarını etkisiz hala getirir.

mp_freezetime <value> Zamanı belirtilen sürede durdurur ancak oyuncu hareket edebilir.

mp_startmoney 16000 Taşıyabileceğiniz en yüksek parayı verir.

bot_stop 1 Bot'ları durdurur.

sv_gravity <value> Yerçekimini ayarlar

FAR CRY

HİLE: “F” tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

\map archive Archive bölümü

\map boat Boat bölümü

\map bunker Bunker bölümü

\map carrier Carrier Bölümü

\map catacombs Catacombs bölümü

\map control Control bölümü

\map cooler Cooler bölümü

\map dam Dam bölümü

\map factory Factory bölümü

\map fort Fort bölümü

\give_all ammo=1 Tüm cephaneler

\map pier Pier bölümü

\load_game <isim> Quick Load

\save_game <isim> Quick Save

\map rebellion Rebellion Bölümü

\map regulator Regulator bölümü

\map research Research bölümü

\map river River bölümü

\map steam Steam bölümü

\map swamp Swamp bölümü

\map training Training bölümü

\map treehouse Treehouse bölümü

\map volcano Volcano bölümü

SÜRPİRZ:

Renkli isimler
Karakter seçim ekranında aşağıdaki kodları girerek isminizin renkli olmasını sağlayabilirsiniz. Bu kodların arkasından gelen harfler o renkte olacaktır ve istediğiniz sayıda farklı renk kodunu aynı isim içinde kullanabilirsiniz.

\$0 : Siyah

\$1 : Beyaz

\$2 : Mavi

\$3 : Yeşil

\$4 : Kırmızı



GANGLAND

HİLE: "~~" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz (V1.1 ve yukarısı için)

- cheat youbetterpay** 100,000 naktı
- cheat alienprophets** Sahte polisler
- cheat wowitsgreattobetheboss** Tanrı modu
- cheat kidiseeeverything** Savaş sisi ortadan kalkar
- cheat youwillbestunned** Assassin karakteri
- cheat yourliverlandedorverthere** Bazooka Gut karakteri
- cheat iwilltakecareofyou** Big Momma karakteri
- cheat youhadbetterwearkevlar** Black Widow karakteri
- cheat trustmewithyourlife** Bodyguard karakteri
- cheat likeatonoffbricks** Bomber karakteri
- cheat pocketsfullofdough** Businessman karakteri
- cheat iwillripyouramsoff** Enforcer karakteri
- cheat iknowodintoo** Ninja karakteri
- cheat youllittlehottieyou** Seductress karakteri
- cheat irissuxx** Yeah! mesajı

DEAD MAN'S HAND

HİLE: Tab tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

- allammo** Tüm silahlar için 999 mermi
- God** Tanrı modu
- fly** Fly modu

SHREK 2

Tüm Bölümler Oyuna başlayın ve ilk bölümde Start tuşuna basın. Scrap Book'a gidin ve Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın. Eğer kodu doğru girdiyseniz, "That's what I call spreading joy" diyen bir ses duyacaksınız.

Tüm Bonus'lar Oyun sırasında Start'a basarak oyunu durdurun. Scrap Book'a gidin ve Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız.



STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

Aşağıdaki kodları Excelsior'un kaptan köprüsüne benzeyen menüde girmelisiniz:

- Ölümsüzlük L1, Yuvarlak, L1, R1, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak ve Select tuşlarına sırasıyla basın.
- Tüm görevler R1, L1, Yuvarlak, Kare, L1, R1, Üçgen ve Select tuşlarına sırasıyla basın.
- Tüm gemiler L1, Kare, L1, Kare, R1, R1, Yuvarlak ve Select tuşlarına sırasıyla basın.
- Kobayashi Maru zorluk derecesi L1, Üçgen, L1, L1, Kare, Üçgen, R1 ve Select tuşlarına sırasıyla basın.
- Tüm madalyalar ve rütbeleri L1, R1, L1, Yuvarlak, R1, Üçgen, L1 ve Select tuşlarına sırasıyla basın.



HITMAN: CONTRACTS

HİLE: Şifreleri çalıştırabilmek için tüm Hitman oyunlarında olduğu gibi oyunun kurulu olduğu klasörden "hitmancontracts.ini" dosyasını açarak şu iki satırı eklemeniz gerekiyor;

ENABLECONSOLE 1

ENABLECHEATS 1

Daha sonra oyuna girip **"ESC"** ve **"SHIFT"** tuşlarına aynı anda basarak hile menüsünü ulaşabilirsiniz.

give some Tüm silahlar ve mermiler

give all Tüm silahlar ve mermiler (Gizli silahlar dahil)

end level Bölüm sonu

god mode Tanrı modu

infammo Sınırsız mermi

invisible Görünmezlik

TÜYO: Çift Altın Desert Eagle

Wang Fou Incident'ta anahtar kartı alındıktan sonra Mini Gun'ı almak için Asylum Aftermath'a gideceksiniz. Bundan sonra yola devam edin ve etrafında pencereler ve karşısına kapı olan büyük odaya geldiğinizde durun. Sağ tarafınızda üzerinde kırmızı ışıklar olan bir kapıya inen merdivenler göreceksiniz. O odaya anahtar kartıyla girebilirsiniz. Biraz ilerlediğinizde Altın Desert Eagle tabancalarını bulacaksınız.

TÜYO: Yeniden Doğuş

Sağlık çubuğu siz sıfır ulaştığında ekran siyah beyaz olacaktır. Eğer bu sırada dört farklı düşmanı kafalarından vurabilirseniz sağlığınız biraz artacak ve tekrar oyuna devam edebilirsiniz.

TÜYO: Ana Anahtar

Traditions of the Trade bölümünde üçüncü katta temizlikçi çocuğu göreceksiniz. Odalardan birini temizlemek için kapıyı açtığında kapıya yaklaşın ve anahtarı alın. Bu anahtar bölümdeki neredeyse tüm kapıları açabiliyor.

SÜRPRİZ: Hayalet

Hitman'de hayaletler olduğunu biliyor muydu? The Meat King's Party bölümünde mezbahanın yükleme ekranına dikkatle bakarsanız sılık bir kurukafa göreceksiniz. Aynı kurukafa Rotterdam Rendezvous'taki tilt makinelerinde de bulunuyor. Traditions of the Trade bölümünde otelin kapatılmış olan kanadındaki tuvalerlerin aynalarında da hayalet göreceksiniz. Bekçinin duş yaptığı odada adam aynaya baktığı anda hayalet görüp korkuyor ve etrafına bakılmaya başlıyor. Bu kanatlı aynaların birine ateş ettiğinizde kan damlamaya başladığını göreceksiniz.

SÜRPRİZ: Kanlı Küvet

Traditions of the Trade bölümünde ilk katta asansörü geçince kilitli bir kapı göreceksiniz. Bu kilidi maymuncukla açın ve koridorda ilerleyin (duş yapan bekçinin üniformasını alabilirsiniz). 109 nolu odaya gittiğinizde kan lekeleri ve ceset bulacaksınız. Banyoya girdiğinizde küvetin kanla dolu olduğunu göreceksiniz. Birinci şahıs moduna geçin ve aynaya bakın. Sol omuzunuz üzerinden küveti görüceksiniz ve kısa bir süre sonra korkunç bir sürprizle karşılaşacaksınız.



MANHUNT

HİLE: Aşağıda belirtilen hilelerin karşısında yazan böümlerde Hardcore modunda 5 yıldız kazandıktan sonra ana menü ekranında şifreleri kullanabilirsiniz.

UGOTARMS Tam donanım (Sahne 9 & 10)

THEYBOOM Helium Hunters (Sahne 7 & 8)

EVILEYES Görünmezlik (Sahne 17 & 18)

HELLSUIT Maymun kostümü (Sahne 15 & 16)

PIGGSUIT Piggy Kostümü (Sahne 19 & 20)

BUNYSUIT Rabbit Kostümü (Sahne 13 & 14)

HEALBACK Kendiliğinden iyileşme (Sahne 5 & 6)

URUNFAST Runner Modu (Sahne 1 & 2)

ALLRDEAF Silence Modu (Sahne 3 & 4)

UHITHARD Super Yumruk (Sahne 11 & 12)

HITMAN: CONTRACTS

Tüm BÖLÜMLER Ana menüde sırasıyla X, Üçgen, Yuvarlak, Sol, Yukarı, Sağ, L2 ve R2 tuşlarına basın.
Bölüm atlama & Gizli silahı alma Oyun sırasında sırasıyla R2, L2, Yukarı, Aşağı, X, L3, Yuvarlak, X, Yuvarlak, X tuşlarına basın.



TRUE CRIME: STREETS OF LA

HİLE: Yeni bir oyuna başlayın. Plaka ekranında "enter" tuşuna basarak aşağıdaki kodları girin.

ROSA Kadın partner

HURT M3 İç çamaşırı giyen kadın partner

VAKLAM Jeanette olarak oynamak

ACTVZZL Snoop Dogg

TATS Dövmeli kadın

KNOICHI Maskesiz Ninja kadın

RECKON Vahşi batı silahşörü

HARA Çalışan Asyalı erkek

HİLE: Oyundaki gizli kişimları açmak için aşağıdaki görevleri tamamlamalısınız.

Sandviç adamı Sokaklarda dolaşıp 10 sandviç toplayın

Call of Duty askeri Sokaklara saçılımış 10 asker kafasını toplayın ve plakaniza "Dogtags" yazın

Ekstra oyun sonu videosu Oyunu 3 şekilde de bitirin.

Snoop Dogg Yollardan 30 köpek kemiği toplayın

THIEF: DEADLY SHADOWS

HİLE: Aşağıda belirtilen ayarları yaparak oyunun zorluğunu isteğinize göre ayarlayabilirsiniz. Oyunun kurulu olduğu klasörde giderek "system" klasörüne girin ve "default.cfg" dosyasını açın. Yaptığınız değişikliklerden vazgeçme ihtimalinize karşı dosyanın bir yedeğini almayı unutmayın. Aşağıda görebileceğiniz gibi çeşitli parametreler için daha düşük değerler girerek oyunu kolaylaştırabilirsiniz.

Düşmanlarınızın görüş mesafesi

Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_Mult_Expert=1.2

Düşmanlarınızın duyma özelliği

Difficulty_AIAudio_Mult_Easy=0.8
Difficulty_AIAudio_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIAudio_Mult_Hard=1.03
Difficulty_AIAudio_Mult_Expert=1.13

Düşmanlarınızın enerjileri

Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.75
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Hard=1.2
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Expert=1.3

Düşmanlarınızı dövüş hızı

Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Hard=1.1
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Expert=1.2

Düşmanlarınızın verdiği hasar

Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Easy=0.5
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Hard=1.25
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Expert=1.5

TÜYO:

Ok Dükkanları
Dükkanlarından her birinde yalnızca tek çeşit ok bulunuyor, nerde hangi okun satıldığını bilirseniz, ihtiyacınız olan türü daha rahat ulaşabilirsiniz.

Well Equipped Thief (South Quarter): Su Oku

Marla (StoneMarket Proper): Yosun Oku
The Undercurrent (Docks): Ateş Oku

Old Quarter: Gaz Oku

TÜYO:

Bedava Su Okları
Eğitim görevinde meşale söndürme egzersizinde beklerseniz su kristallerinin devamlı olarak yenilendiğini göreceksiniz. Bu bölümde topladığınız şeyler oyunun kalan kısmında da sizinle kaldığı için Blue Heron Inn'den çıkmadan önce 25 su okulkun hakkını doldurmanız yararına olacaktır.

TÜYO:

Maksimum Eşyalar
Oyunda Garrett'in taşıyabileceği tüm eşyaların bir sınırı vardır. Eğer elinizdeki eşyaların birinde bu sınıra ulaştıysanız ve oyun ekranında o eşyayı almayaALKarsanız eşyanın alındığını ama envantere katılmadığını göreceksiniz. Yani o eşyayı alarak boş harcamış olacaksınız. Elinizdeki eşyaların maksimum sınırlarını bilirseniz, ihtiyacınız olmadan bu eşyaları toplayarak zarar etmemiş olursunuz.

Sağlık İksiri : 10

Normal Ok : 30

Gürültü Oku : 5

Su Oku : 25

Yosun Oku : 20

Gaz Oku : 5

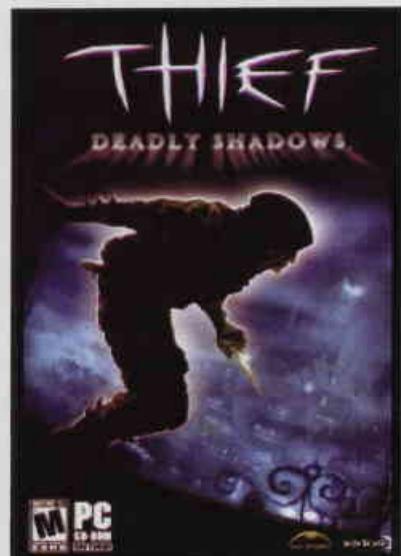
Ateş Oku : 15

Flaş Bombası : 20

Patlayıcı Mayın : 5

Gaz Bombası : 5

Yağ Şişesi : 5



TWO THRONES

HİLE: "TAB" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

svensk Bilgisayar size savaş açmaz
manunited \$50.000

richardnica 1000 galibiyet puanı
aik \$50.000 kaybettirir
richardbad 1000 galibiyet puanı kaybettirir
stefanrehn Tanrı modu
burp Olayları açıp-kapar
dimmuborgir Savaş sisini açıp-kapar

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

HİLE: Mezar kapıları

Düyunun sonunda doğru, eğer doğru kapıdan girmezseniz sürekli aynı yerde dolaşacığınız bir bulmaca var. Burada doğru kapıyı bulmak için, önüne geldiğiniz kapıda su damlaması sesi duymanız gerekiyor. Bu sesi duyduğunu her kapı sizi doğru yoldan ilerletecek ve en sonunda üst katlara çıkmayı başaracaksınız.

Asağı açma tuunu iki kez bıtırın ve üçüncü kez yeni bir oyuna başladığınızda Prince elinde bir asa taşıyor olacak. Bu asa kılıçtan daha güçlü, ama daha yavaş.

Orijinal Prince of Persia Yeni bir oyuna başlayın ve Prince balkondayken balkonun en soluna gidin. Şimdi L3 tuşuna elinizi basılı tutarak sırasıyla X, Kare, Üçgen, Yuvarlak, Üçgen, X, Kare ve Yuvarlak tuşlarına basın.

PAINKILLER

HİLE: "ff" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Bu kodlar sadece "daydream" ve "insomnia" modlarında geçerlidir.

SHOWFPS 1 FPS görüntüler
PKAMMO Tüm mermiler
PKPOWER Tüm mermiler ve sağlık
PKWEAPONS Tüm silahlar
PKGOLD Çok miktarda altın
PKKEEPBODIES Cesetlerin ekranда kalmasını sağlar
PKDEMON Demon Morph'u açar
PKWEAKENENEMIES Düşmanların 1 enerjisi olmasını sağlar
PKGOD Tanrı modu
PKHASTE Hızlanma
PKWEAPONMODIFIER Silah modifikasyonunu açar

TÜYO: Fazladan Altın

Düşmanların altın bırakmalarını sağlamak için onlara Painkiller'in ikinci atağıyla saldırılmalıdır. Bu atağı ölü düşmanın cesedi üzerine kullanın ve cesedi havalandırın. Cesedi 4-5 kez sektöründenizde altın bırakacaktır.



Orijinal PoP kodları Orijinal Prince of Persia'nın oyun kodlarını, Prince of Persia'yi açtıktan sonra şifre ekranına gir

Şifre ölüm

KIEJSC Bölüm 2

DMKERC Bölüm 3

ACCVQC Bölüm 4

XRTLQC Bölüm 5

UHLCQC Bölüm 6

RXCTPC Bölüm 7

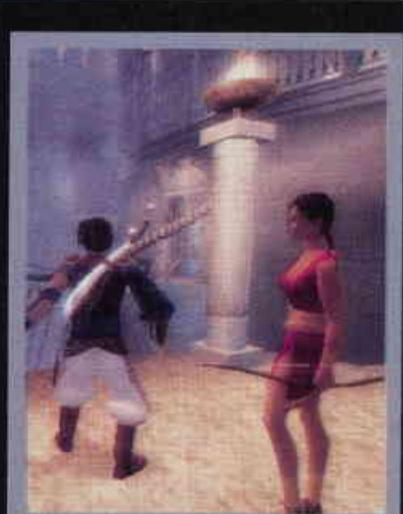
KBJQOC Bölüm 8

DFPJNC Bölüm 9

SWJJLC Bölüm 10

LAQEKC Bölüm 11

ZMBTOC Bölüm 12



SPACE RANGERS

HİLE: Equipment Menu'den girebileceğiniz bu kodların çalışması için oyunda belirli bir süre geçirmiş olmanız gerekiyor çünkü Space Rangers oyunda geçirilen her bir gün için size 1 hile puanı veriyor.

Shift + Ctrl + Bigmoney \$10,000

Shift + Ctrl + Hugemoney \$100,000

Shift + Ctrl + Repair Güneşe giderek tüm tamirlerin yapılması (masraf=40)

Shift + Ctrl + Boom Hyperspace'de tüm düşmanlar yok olur. (son savaşta çalışmaz) (masraf=30)

Shift + Ctrl + NextRank Askeri üste rütbe atlatır (masraf=90)

Shift + Ctrl + RangerPoints Ranger istasyonunda 1000 ranger puanı verir (masraf=150)

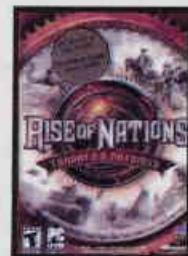
Shift + Ctrl + Paking Ekipmanlar 2 kat daha az yer kaplar (masraf=300)

RISE OF NATIONS: T & P

HİLE: Oyun sırasında "enter" a basıp gelen chat ekranında "cheat keys on" yazıp "enter" a basın. Artık aşağıdaki hilelerden faydalabilirsiniz.

ALT + F5 Her materyalden 1000 adet verir

ALT + F9 Araştırmaların, binaların veya üretimin çok hızlı yapılması sağlanır.



CRUSADER KINGS

HİLE: F12 tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

gold +1000 altın

piety +1000 dindarlık

prestige +1000 prestij

byzantine Tüm diplomatik olaylar başarılı olur

difrules Tanrı modu

fullcontrol Tanrı moduna geçtikten sonra haritadaki tüm askerleri kontrol etmenizi sağlar.

donanim

DOOM III REHBERİ

Doom III için nasıl bir upgrade gereği ve daha fazla performans için yapmanız gereken ayarlar burada.

SF 110



İNCELEME

SF 104



DOSYA KONUSU

SF 103



HABERLER

Bu ay muradınıza erdiniz arkadaşlar. Yıldızta Doom III sorup durduğunuz tüm bu sorularınızın cevabı bu ay Level Donanim'da. Doom III'ün çıkış şerefine bu sayfalarınlığını Doom III'e ayrırdık ve 6 sayfalık çok özel bir dosya konusu hazırladık. Bunun dışında çok hâfızsanın Phantom oyun servisiyle ilgili detaylarda bu ay Donanim'da.

Tuğbek Ülek & Savaş Alagoz



SF 102

HABERLER Service Pack 2'nin dertleri, yeni Counter-Strike'in befası ve Mars'tan son haberler...

SF 104

DOSYA KONUSU

DOOM III Upgrade ve ince ayar rehberi. Donanımlarımızı sarsan bu canavar oyunda ilgili merak ettığınız tüm donanım değerlendirmeleri ve performans ipuçları bu özel dosya konumuzda.

SF 110

İNCELEME

PHANTOM GAMING SERVICE Meraklı beklenen Phantom oyun cihazı ve servisleriyle ilgili tüm detaylar özel incelememizde.

SF 111

TEKNİK SERVIS Doom III sorularını mini-dosya konusuyla geçiştiren Tuğbek, Teknik Servis'e Doom III'ü sokmakta kararlı.

SF 113

DONANIM PAZARI Bu ay Donanim Pazarı'nda önemli değişiklikler var. Sistemlerimiz Doom III'ye hazırlanırken bazı bileşenlerine veda ediyor.

Multiplayer's Firewall Engeli

Service Pack 2 Dertli Geldi

Uzun zamandır beklenen ve Windows XP'nin güvenliğini büyük oranda artıracak olan Service Pack 2 yayınlandı. Bu güncellemeyi Windows Update ile cekebilirsiniz.

Windows XP geldi gelmesine ama beraberinde önemli sorunlar- da getirdi. Pek çok anti-virüs ve ağ güvenliği şirketi SP2'de önemli gü- venlik açıkları bulduğunu belirtir- ken HP kullanıcılarına SP2'yi kur- mama önerisinde bulundu.

SP2'nin asıl önemli sorunu ise entegre Firewall sisteminin kullanıcılarla zorluk çıkarması. Yaygın programların Internet erişimini kesen ve SP2 yüklenince otomatik olarak devreye giren yeni Firewall yüzünden Cute FTP; Symantec Anti-virus ve AutoCad gibi pek çok program çalışmıyor. Durum oyunlarda ise daha da kötü. SP2 yüklendikten sonra multiplayer özelliğini kullanılamayan bazı oyunlar: Age of Kings, C&C: Generals, Max Payne 2, Serious Sam, Sim City 4, Starcraft,

Warcraft III, Rainbow Six 3, KOTOR, UT 2003, Tribes 2... Liste uzayıp gitmüyor. Bu sorunu çözmek için ya firewallı komple kapatmanız ya da oyun ve programların kullandığı portları tespit edip açmanız gerekiyor. Her durumda biraz uğraşmak gerekiyor ve bundan haberini olmayan oyunculara saçılım yapabilecek bir durum.

Bizim de size önerimiz Service Pack 2'yi yüklemek için sorunların daha iyi anlaşılması ve çözülmüş olmasını beklemeniz.



Source'a davet

ATI'den Yeni özür Paketi

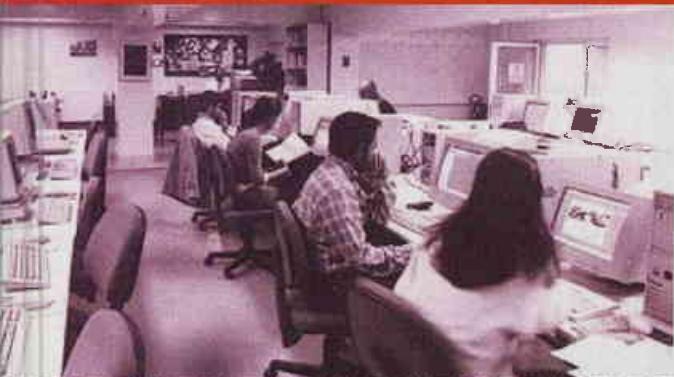
ATI'ın geçen yıl duyurduğu kampanyasını hatırlarsınız. Radeon 9600 veya 9800 ekran kartlarından birini satın aldığından Half-Life 2'yi bedava edinebilirsiniz. Tabii oyun bu kartların çıkışına yetişmediği için kampanya sonrasında "9600/9800 alana HL2 kuponu bedava" şeklinde revize edilmiştir. Aradan neredeyse bir yıl geçti ve Half Life 2 hâlâ ortalarda yok. Haliyle ATI bir kez daha kampanyayı güncelleme ihtiyacı duydu ve söz konusu ekran kartı sahiplerine, kısa süre önce açılan Counter-Strike: Source betasına giriş hakkı verdiğini duyarız.

Elinizde Radeon kartınızla birlikte gelen HL2 kuponuz varsa yapmanız gereken Steam'in resmi web sitesine (www.steampowered.com) uğramak ve hesabınızı aktive etmek. Böylece yeni Counter-Strike'ı herkesten önce oynayabilirsiniz. Gerçi şimdilik sadece de_dust haritası var ama Source görmeye değer. Üstelik Avaturk elini çabuk tutup ücret siz bir sunucu actı bile.

Bizce Valve'da elini çabuk tutmalı ve Half-Life 2'yi bir an önce çıkarmalı, yoksa ATI bu kuponlarla Valve'in hisse senetlerini de parça parça dağıtmaya başlayacak. Gerçi Half-Life 2'nin Preload'u başladı ama sunucular çok yoğun olduğundan çekmek tam bir sans işi. x



BİLİŞİM MESLEK LİSESİ



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KI

**Longhorn'un Boynuzunu
Kirptilar**

Microsoft nihayet yeni işletim sistemi Longhorn'un 2006 sonunda piyasaya sürüleceğini açıkladı. Yani iki yıl daha zaten 3 yaşında olan Windows XP ile devam edeceğiz.

Diger yandan Microsoft yeni işletim sistemini 2006 sonuna yetiştrebilmek için bazı değişikliklere gittiğini açıkladı. Bu değişikliklerin başında

Longhorn'un en önemli özelliği olan WinFS sisteminin komple çıkarılması var. Bütün dosya ve maillerimizi bir veritabanı altında düzenleyip içeriklerine göre hızlı arama olanağı sunan WinFS muhtemelen bir sene kadar sonra Longhorn'a eklenebilecek. Longhorn'un diğer iki büyük özelliği Avalon ve Indigo'nun kırılmadığı tersine Longhorn piyasaya cıkhınca Windows XP'ye de yüklenmeyecektir.

The logo consists of a circular emblem with a stylized 'T' shape inside, resembling a lightning bolt or a traditional symbol. Below the emblem, the word "LONGHORN" is written in a bold, sans-serif font. Underneath "LONGHORN", the words "M3 build" are displayed in a smaller, italicized, sans-serif font. The entire logo is set against a dark blue background.

nenileceği açıklandı. En büyük özelliği atılan, diğer iki özelliğini de Windows XP'de kullanabileceğimiz Longhorn'u iki sene merakla bekleyeceğimi- zi söylemek zor.

**Aman Kulağınızı
Dikkat** Cep telefonu satışlarında
ülkeinizde ikinci sırada
bulunan Siemens 65 serisi cep

Virüsle bakışmak

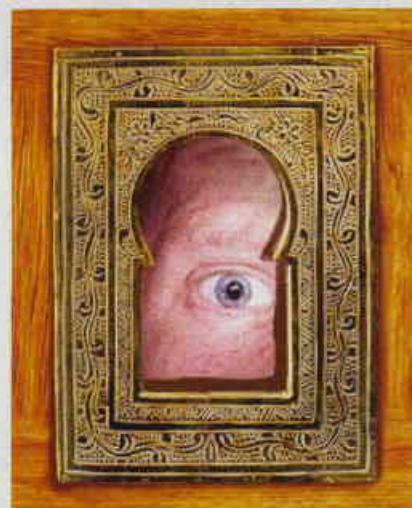
Hacker mı Röntgenci mi?

Seri katiller için, kurbanın nefesini hissetmenin ve gözlerindeki korkuyu görmenin en güçlü motivasyonlardan biri olduğu söylenir. Bu sapkin ruh halı, virüs yazarlarına da sırayet etmiş gibi görünüyor. En azından bir tanesi ne.

Tanınmış anti-virus firmalarından biri olan Sophos, geçtiğimiz haftalarda yeni bir virüsün tehdidi hakkında bilgi verdi. Rbot-GR ismi verilen bu yeni 'model', bilgisayarınıza bulaştıktan sonra web kamerasınızı açıyor ve sisteminize hasar veren kişi tarafından gözetlenmeye başlıyorsunuz. Sophos'un medya sözcüsü Graham Cluley, Rbot-GR'in tüm dünyayı çaresiz bırakan güçlü virüslerden olmadığını, kolayca temizlenebildiğini söylüyor ama bir başka tehlikeye dikkat çekiyor: "Bu özellik kişi sürede tüm virüslerde standart olarak kullanılan bir özellik haline gelebilir." Yani biri sisteminize zarar vermek istediginde, yapabilecekleri arasına siz gözetleme hakkı ken-

diliğinden eklenebilir.

Böyle tatsız bir durum yaşama olasılığınızla karşı, hackerinizin gözlerine bakarak hangi sevgi mesajını ileteceğinizi şimdiden kararlaştırmanızda yarar var. *



DS'in gizli geçidi

E3 dönüşü yeni avuçlu oyun konsolu Nintendo DS'le ilgili ne var ne yoksa yazmış, rahat etmişistik. Fakat Nintendo, cihazın tüm özelliklerini E3'te göstermek yerine, birazını da büyülere saklamış. Nintendonun resmi yayını Nintendo Dream Magazine'e açıklama yapan firma sözcüsü, DS'in donanımında şimdilik açıklamak istemedikleri gizli bir özellik olduğunu söyledi. Söz konusu gizli özellik, cihazın

sağ alt köşesinde, hemen kulaklığa girişinin yanında bulunan girişle ilgili. Bu girişin ne işe yarayacağını gelecekte açıklayacağımız diyen sözcü Mitsuaki Hagishima, bunun DS'in şimdide dek açıklanan özelliklerinden herhangi biri için olmadığını da özellikle belirtiyor. İşin ilginç tarafı E3'de gösterilen cihazlarda da bu portun bulunması ve fuarı ziyaret eden binlerce kişinin fark etmemiş olması.

Ses tanıma, iletişim ve Bluetooth üzerinden paylaşım gibi özelliklerin yanı sıra DS'e ne gibi bir ek getirildiğini öğrenmek için birkaç ay daha bekleyeceğiz gibi görünüyor. Konsol Kasım ayının sonlarına doğru Kuzey Amerika'da raflara çıkacak. Bu arada yan tarafta DS'in yenilenen ve daha sık hale gelen tasarımını görüyorsunuz. *



A KISA KISA KISA KISA KISA

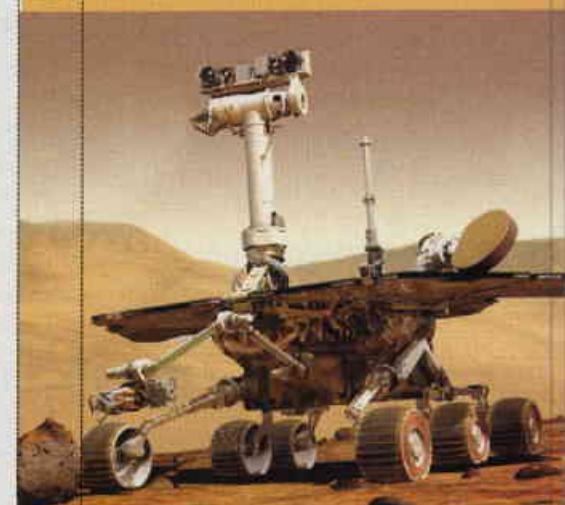
telefonlarındaki bir hatanın duyma bozukluklarına yol açabileceğini duyurdu. Bu hata yüzünden telefon ile konuşulurken pil bitmesi durumunda telefon yüksek sesle kapanış melodisini çalıyor ve telefon kulaga yakın olduğu için risk doğurabiliyor. Siemens kullanıcılarına kapanış melodisini iptal etmelerini önerirken kısa süre sonra sorunu çözen bir yamanın olduğunu ve telefonlara yükleneceğini belirtti.



6600 vs X700 Nividia ve ATI arasındaki teknoloji yarışında 15 Eylül'de yeni bir dönemece geliniyor. Her iki firma da yeni ekran kartı ailelerini bu tarihte satışa sunacak. Nividia'nın "Doom 3 grafik işlemcisi" olarak tanıtımını yaptığı GeForce 6600 serisine karşı, ATI da Radeon X700 kozunu ortaya sürmeye hazırlanıyor. ATI geni serisini X800 ve X600 olarak iki ayrı

Mars'da Mavi Ekran Bulundu

Nisan ayından beri Mars yüzeyini doyası olarak hayatı ve su belirtisi arayan iki araç Spirit ve Opportunity şu ana dek su etkisiyle oluşmuş gibi görünen bazı mineraller dışında bir şey bulmadı. Ancak Spirit kullandığı DOS işletim sistemi yüzünden az kalsın kendi sonunu buluyordu. 128MB DRAM ve 256MB Flash Memory ile çalışan Spirit DOS sisteminde Dünya'ya yollanan dosyaların bilgisini kendi dosya listesinde yenileyemeyince hafıza kartının dolduğunu düşünüp kendini resetlemeye başladı. Üst üste resefler yüzünden enerjisi neredeyse tükenen Spirit son anda kapatılıp dosya yapısı temizlenince işine geri dönebildi. Mars'da bin tür yaratık avladığınız bu günlerde bu ne kadar ilginizi çekti bilmiyorum ama şu an Mars'daki en akıllı aracı bir PDA'dan biraz akıllı olması Doom günterine daha çok vakit olduğunu gösteriyor. *



KISA KISA KISA

seride sunarken NVIDIA orta seviye serisi 6600'ü Eylül ayına bırakmıştır. Peki neler var bu X700'de?

Daha önceden kod ismi RV410 olarak duyurulan yeni kartta 8 pixel pipeline ve PCI Express x16 bus desteği bulunuyor. Yani X700, Radeon X600 serisine göre iki kat fazla pipeline'a sahip. Bu yüzden performansı da X600 ile X800 arasında bir yerlerde olacak. X700'ün 199\$ ve 299\$ fiyatla sahip iki ayrı model (muhtemelen XT ve PRO) olarak çıkması bekleniyor. *

DOOM III UPGRADE VE İNCE AYAR REHBERİ

Doom III için nasıl bir upgrade gereği ve daha fazla performans için yapmanız gereken ayarlar burada.

Oyun donanımları dünyasında son yılların en büyük gelişmesi Doom III'ün çıkıştı. Dünyanın her yerinden milyonlarca oyuncu nefeslerini tutup John Carmack'ın belirleyeceği yeni 3D grafik standartlarını ve mevcut sistemlerinin bu standarı kaldırıp kaldırılamayacağını beklediler. Daha oyunun çıkışmasından iki sene önce sizlerden "Sistemim Doom III'ü kaldırır mı?" sorularını almaya başladık ve oyunun çıkış tarihi yaklaşıkça bu sorular çığ gibi büydü. Bugüne kadar bu soruya hep aynı cevabı vermiştık "Piyasaya çıkışmanın bir oyunun performansı hakkında yorum yapamayız". Ama artık Doom III elimizde, artık bahane yok! Doom III, muhtemel sistem performansları, nasıl bir upgrade gereği ve daha fazla performans için yapmanız gereken ayarlar burada.

Doom III'ün Anlam ve Önemi

Her ne kadar çoğunuza Doom III performansına kitlenmiş olsa da eminim sizin de tek bir oyun için



bu kadar kıyamet koparılmasına şaşanlar vardır. Unutulmaması gereken burada hedefin tek başına bir oyunun değil, önumzdeki yılarda çıkacak ve Doom III motorunu kullanacak tüm oyunların performansının söz konusu olması.

Doom III belki oyun olarak bekleneni veremedi. Ama oyunun 3D motoru kesinlikle herkesi mest etti. Muhteşem grafikler, gelişmiş ölçeklendirilebilme, sorunsuz ve bug'sız yapı, harika bir ses motoru, kolayca mod üretilebilmesi... Tüm bunlar oyun yapımcılarının Doom III'ü seçmesi için önemli sebepler.

Donanım Rehberi

İşin mantığı hakkında fazlaıyla konuştuğum. Gelin farklı donanımların ne gibi performanslar verdiğine ve ne gibi upgrade'ler gerekligine bakalım şimdii. Her oyunda olduğu gibi Doom III'de de performansı etkileyen üç önemli donanım bileşeni var. Ekran kartı, hafıza ve işlemci.

Ekran Kartları

Bunlardan en önemlisi olan ekran kartlarının performansını değerlendirmek için çok detaylı bir teste giriştik. Piyasada bulunan ekran kartı modellerinin çoğunu kendi hazırladığımız 3 ayrı demo'da test ettik.

Kendi hazırladığımız demoları kullandık çünkü Doom III testi yapan çoğu kişinin kullandığı, oyun içindeki Demo1 tek başına performans değerlendirmesi için yeterli değil. İlk demomuz oyunun başladığı andan Marine HQ'ya gelene

kadar olan bölüm. Bu bölümde hiç çalışma yok ama oyun sürekli olarak oyun içi demolarla bölündüyor ve bu demolar yüksek kaliteli insan modelleme ve animasyonlarıyla dolu.

İkinci demo Central Processing bölümünün yaklaşık olarak ilk yarısını kapsıyor. Bu bölümde haritanın kendisi oldukça sade ama çok sayıda ve çeşitli yaratıklar mücadele etmek gerekiyor ve oyundaki düşmanların bir çoğunu görüyoruz. Bu bölüm yapı olarak oyunun yaklaşık %70'lik kısmına benzeşiyor.

Son demomuz ise oyunun final bölümünün tümünü kapsıyor. Bu bölüm başta çok kompleks harita yapısı, hemen her yüzeyde bump ve normal map'ler, yoğun partikül efektleri ve kompleks ışıklandırma içeriyor. Son Boss ile kampa ise hem çok geniş mekan, hem yüksek poligonlu yaratıkların üzerimize yağması, hem de durmayan silahlar ve onların efektleri ile oyunun zorlanmadık yanını bırakmıyor.

Aslında bu demoları size de vererek kendi sistemlerinizi bizim testimizle karşılaştırmanızı istedik. Ama demolar toplamda

700MB'i geçiyor ve bunu ne CD'ye yerleştirmek.

Test sonuçlarına geçmeden önce test sistemimize kısaca bir bakalım:

TEST SİSTEMİ

AMD Athlon 64 FX-53 işlemci
2x512MB Corsair XMS3200 DDR-RAM
MSI 6702E (K8T800 Pro çipset) Anakart
Zalman ZM400B-APS Güç Kaynağı
Seagate Barracuda 7200.7 SATA Sabit Disk
Creative Audigy Ses Kartı
Chieftec Matrix Kasa (8 sistem fanı)

Testimize başlarken piyasada kullanılan tüm ekran kartlarını hedeflemiştik. Ancak burada iki önemli sorunla karşılaştık. Birinci sorunla satılmayan kartlar ya firmaların elinde yoktu ya da teste yollamak istemediler. Önceden kullanılmış kartlarla test yapmayı da uygun görmediğimden mecburen testi piyasada satılmakta olan kartlarla sınırladık. ATI üretimi GPU'ya sahip 8 ayrı modeli test ettik. Böylece hemen hemen tüm Radeon'lar testten geçmiş oldu (Üretim hatası yüzünden çalışmayan 9800 XT hariç). İkinci sorun ise GeForce ekran kartlarına ulaşmakta yaşadık. Piyasa GeForce

TEST KARTLARI

Üretici	Model	GPU	RAM
ASUS	A8000 Pro	Radeon X800 Pro	256MB DDR3
ASUS	V9999 GE	GeForce 6800	256MB DDR3
ASUS	AX800XT	Radeon X800XT	256MB DDR3
ASUS	A9550 GE	Radeon 9550	128MB DDR
HIS	Radeon 9600XT	Radeon 9600XT	256MB DDR
HIS	Radeon 9600 SE	Radeon 9600 SE	128MB DDR
HIS	Radeon 9200	Radeon 9200	256MB DDR
HIS	Radeon 9200 SE	Radeon 9200 SE	128MB DDR
HIS	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	256MB DDR
MSI	FX 5900XT	GeForce FX 5900	128MB DDR

TABLO 1: ÜST SEVİYE KARTLAR XS

1024x768 High		1024x768 High 4X AA		1280x1024 High		1280x1024 High 4X AA	
Demo 1	Demo 2	Demo 1	Demo 2	Demo 1	Demo 2	Demo 1	Demo 2
Radeon X800 XT	122	Radeon X800 XT	83,7	Radeon X800 XT	85,2	Radeon X800 XT	57,2
GeForce 6800	110,5	GeForce 6800	81,8	GeForce 6800	85,2	GeForce 6800	57,6
Radeon X800 PRO	88,9	Radeon X800 PRO	54,7	Radeon X800 PRO	59,7	Radeon X800 PRO	37,4
Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2
Radeon X800 XT	128,9	Radeon X800 XT	93,7	Radeon X800 XT	91,1	Radeon X800 XT	64,9
GeForce 6800	115,2	GeForce 6800	83,3	GeForce 6800	86,3	GeForce 6800	59,4
Radeon X800 PRO	93,3	Radeon X800 PRO	62,2	Radeon X800 PRO	64,3	Radeon X800 PRO	42,9
Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3
Radeon X800 XT	88,5	Radeon X800 XT	67	Radeon X800 XT	69,9	Radeon X800 XT	48,8
GeForce 6800	73,3	GeForce 6800	61,1	GeForce 6800	63	GeForce 6800	46,9
Radeon X800 PRO	71,3	Radeon X800 PRO	45,3	Radeon X800 PRO	51,5	Radeon X800 PRO	31,7

TABLO 2: ORTA SEVİYE KARTLAR XS

1024x768 High		1024x768 High 4X AA		1280x1024 High		1280x1024 High 4X AA	
Demo 3	Demo 1	Demo 1	Demo 2	Demo 1	Demo 2	Demo 1	Demo 2
Radeon 9800 Pro	51,3	Radeon 9800 Pro	41,7	Radeon 9800 Pro	34,1	Radeon 9800 Pro	21,4
GeForce FX 5900	47,2	GeForce FX 5900	34	GeForce FX 5900	31,8	GeForce FX 5900	22
Radeon 9600XT	30,4	Radeon 9600XT	16,7	Radeon 9600XT	20	Radeon 9600XT	11,2
Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2
Radeon 9800 Pro	54,4	Radeon 9800 Pro	54,4	Radeon 9800 Pro	36,9	Radeon 9800 Pro	24,5
GeForce FX 5900	48,5	GeForce FX 5900	36,1	GeForce FX 5900	33,1	GeForce FX 5900	24,1
Radeon 9600XT	33,8	Radeon 9600XT	20,5	Radeon 9600XT	22,3	Radeon 9600XT	13,7
Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3
Radeon 9800 Pro	49,9	Radeon 9800 Pro	49,9	Radeon 9800 Pro	30,2	Radeon 9800 Pro	18,5
GeForce FX 5900	36,8	GeForce FX 5900	26,9	GeForce FX 5900	25,5	GeForce FX 5900	18,3
Radeon 9600XT	26,8	Radeon 9600XT	14,5	Radeon 9600XT	17,9	Radeon 9600XT	9,9

kartlarla dolu olsa da firmalar ATI çipsetli kartları teste yollamayı tercih ettiler ve sadece iki GeForce modelini teste dahil edebildik. Bunda geçmişte ATI çipsetli kartların testlerde daha başarılı olmasının ve firmaların genel politika olarak ATI modellerini ön plana çıkarma isteklerinin etkili olduğunu düşünüyoruz. Yine de merak etmeyin yeri geldiğinde bu eksikleri gidermek için bir iki ufak kopya çekeceğiz. Testimizdeki kartları ilgili tabloda görebilirsiniz.

Bkz. Sayfa 104

Üst Seviye Kartlar

Açı haberi yavaş yavaş vermek adına gelin öncelikle işe Doom III'ü coşturan en son model ekran kartlarıyla başlayalım. Bkz. Tablo 1

Şöyleden genel bir bakışta kolayca söyleyebiliriz ki ATI ve NVIDIA'nın yeni nesil ekran kartlarını alanlar Doom III'de yüksek çözünürlükte Antialiasing desteğini de açarak, yani neredeyse maksimum görüntü kalitesinde oynamayıyorlar oyunu. Tabii işlemci ve RAM'leri de güçlüğe.

Yukarıdaki testlerin bize söyle-

lediği önemli diğer bir nokta ise GeForce'ların yeni nesilde Radeon'lara olan üstünlüğü. Aynı fiyat dilimindeki GeForce 6800'ün X800 PRO'ya %50'lere varan performans farkı attığını hatta çözünürlük artışı ve AA ile X800 XT'yi dahi geçtiğini görüyoruz.

Diğer bir çarpıcı nokta Doom III'ün çözünürlük artışı ve AA ile ne kadar ciddi bir performans düşüşü gösterdiği. Oldukça gelişen Antialiasing teknolojisi sayesinde bu performans farklarının oldukça düşük seviyelerde kalmasına alışmamıştık. Ama Doom III'ün görsel zenginliği AA'yı yeniden sadece en iyi karta sahip olanlara açık olan bir teknoloji haline getiriyor.

Sonuçta NVIDIA bugüne kadar Doom III'e yaptığı yatırımların karşılığını tam anlamıyla alıyor. Doom III'ü bu kartlara göre yapıldı yoksa bu kartlar mı Doom III'e göre ama bariz olarak bilemiyoruz. Ortada bir el ve eldiven ilişkisi var. Eğer salt Doom III performansına göre yeni nesil bir ekran kartı alacağınız bu kesinlikle GeForce 6 serisinden olmalı.

Orta Seviye Kartlar

Bkz. Tablo 2 Orta seviye kartlara baktığımızda bir önceki dönemin üst seviye kartlarının Doom III'de nasıl zorlandığını üzgünle izliyoruz. Radeon 9800 Pro ile Radeon X800 PRO arasındaki %50'nin üzerinde çıkan performans farkı yeni nesil kartların ne denli güçlü olduğunu gösteriyor. Bu yüzden bir önceki dönemin üst seviyesi şimdilik orta seviye haline geliyor.

Tablodaki skorlara baktığınızda GeForce FX 5900'ün, Radeon 9800 PRO'nun çok gerisinde kalmasını yadırgamış olabilirsiniz.

Sonuçta bu kartlar az çok birbirine denk ürünler. Bu farkın sebebi 9800 PRO'nun 256MB FX 5700'ün 128MB olması. Ama daha önceki testlerimizi hatırlarsınız 256MB ile 128MB arasında ciddi performans farkları doğmuştur hatta daha hızlı oldukları için 128MB'lık kartlar daha yüksek performans veriyordu. Doom III'le birlikte bu tamamen değişti. Artık dönem 256MB'lık kartların dönemi ve fazla RAM'e sahip olmanın performansı nasıl etkilediğini açıkça görüyoruz.

Bu sonuçların bence en üzücü yanı en popüler orta seviye kartı olan Radeon 9600XT'nin Doom III'ü 1024x768'de oynatırken zorlanması. Demo 3 skorundan görebileceğiniz gibi oyunun zorlayan bölgelerinde ortalama 30 FPS'nin altına düşüyor. Yine de yazımızın ikinci bölümünde vereceğimiz ayarları da kullanarak Radeon 9600XT ile 1024x768 çözünürlükte oynamak mümkün. Bu yüzden bizim tavsiye ettiğimiz minimum ekran kartı 256MB'lık Radeon 9600XT. Bu nın altındaki herhangi bir kartla görüntü kalitesinden ödün vermeden Doom III'ü rahat oynamak mümkün değil.

Bu seviyedeki kartlara sahip olanların paniğe kapılıp upgrade'e kalkışmasına gerek yok. Ama Doom III'ün tadını çıkarmak tam performans oynamak istiyorum diyeysanız ilk gruptaki pahalı kartlardan birini almak zorundasınız.

Alt Seviye Kartlar

Bkz. Tablo 3 Doom III'ün ürkütücü bir oyun olduğunu düşünüyorsanız



id software ve NVIDIA arasındaki iş birliği hem GeForce kartlarının Doom III performansına yansıyor hem de bu kartlar id'nin tavsiye ettiği donanımlar olarak yandaki etiketi taşıyor.

bir de şu test sonuçlarına bakın. Açıkçası benim kanımı donduruyor. Buradaki alt seviye kartlarla Doom III'ü bugün için ideal 3D çözünürlüğü kabul edilen 1024x768'de oynamanın imkanı yok. Ayarları 800x600 ve Medium'a çektiğimizde alt seviyenin yukarıda kalan kartları bir parça paçayı kurtarıyor ama yine de tüm kartlar Demo 3'de 30 FPS'nin altında kalıyor.

Hele ki Radeon 9200 serisinin durumu içler acısı. Ne yazık ki bu seri için söylediklerimiz piyasada en çok bulunan MX440 ve FX 5200'ler için de geçerli. Bu kartlarla Doom III'ü az çok makul bir performansla çalıştmak için 640x480, Low Quality'e inip Ayarlar kısmında anlattığımız ayarları bir hayli zorlamanz gerekecek.

Eğer bu kartlardan birine sahipseniz ve imkanınız varsa mutlaka upgrade etmeniz gerekiyor. Yeni bir ekran kartı alacaksanız da bu en alt seviye kartları düşünmeyin bile.

Ek testler

Testimizi yaparken GeForce kart temininde sorun yaşadığımızı söylemiştim. Bu yüzden Chip Online'da yapılan bazı test skorlarını da burada paylaşmayı gerekli gördüm. Bu skorlar size GeForce'ların performansı ve Doom III'deki liderlikleri konusunda daha da iyi bir fikir verebilir. *Bkz. Tablo 4*

İşlemci

Testimizi ekran kartlarıyla sınırlı tutduğumuz için işlemcilerle ilgili

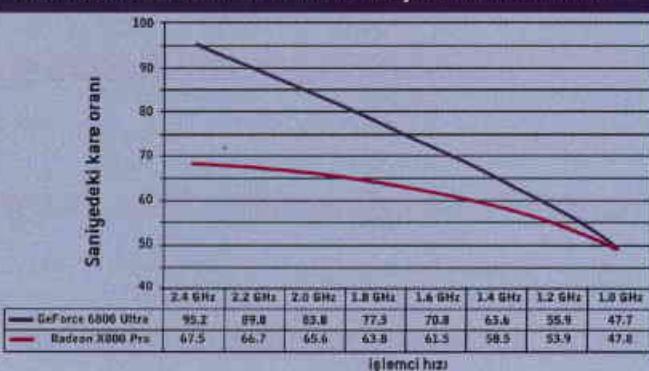
skorlar için de Chip Online'in testlerini değerlendirmeye aldı. Burada çok detaylı olarak 1Ghz ile 2.4Ghz arasındaki işlemcilerin performans farklarını görüyorsunuz. *Bkz. Tablo 5, Tablo 6*

Gördüğünüz gibi Doom III işlemcilerde, ekran kartlarında olduğu kadar aç gözlü değil. 1 Ghz'lık bir işlemci ile bile oynanabilir değerler alınabiliyor. Tam performans için ise 2.4Ghz veya üzeri bir işlemcinin gereği ortada. Ancak 2.4Ghz ile 3.2Ghz arasındaki performans farkı sadece %10'lardır.

Bu arada test sistemimizde kullandığımız Athlon 64 FX-53'un performansı ile farklı işlemcilerle yapılmış testleri karşılaştırdığımızda Athlon 64'ün Pentium 4'lere göre çok ciddi bir performans üstünlüğü olduğunu görüyoruz.

1.8Ghz ve üzerinde işlemciye sahip olanların ciddi bir upgrade ihtiyacı yok. Bu hızın altında kalanların (ve her zamanki gibi celeron kullanıcılarının) pan-

TABLO 5: ÜST SEVİYE EKRAN KARTLARI VE İŞLEMCI PERFORMANSI



ge kapılmasına gerek olmasa da yeni bir işlemciye geçmesi performanslarını çok ciddi şekilde artıracaktır. Bu arkadaşlara upgrade'i öneriyoruz.

Doom III için 3Ghz Üzeri bir işlemciye ihtiyaç olmadığı ortada. Yine de işlemci alırken mümkün olanın en iyisini almak çok uzunca bir süre upgrade yapmayı garantileyebilir. İşlemci yenilemek genelde anakart ve RAM değiştirmek anlamına da geldiğinden bugün ne kadar iyi alırsanız gelecekte o kadar az masraf yaparsınız. İşlemci tercihinde bizim tavsiyemiz ise Athlon 64 serisi.

RAM

İşin en kolay kısmı ise RAM. Zaten DDR 400 artık standart hale geldi. 256MB hafıza ile adam gibi oyun oynamadığı da ortada. 512MB ile 1GB arasındaki performans farkı ise Doom III'de %10 civarında. Yani 512MB RAM ile Doom III oynamak çok büyük bir sorun değil. Ama ideal performans için 1GB RAM kullanmalısınız. Ayrıca Dual Channel RAM kullanmak fazladan %5 performans sağlıyor

SES

Doom III'ün kendine özel bir ses motoru var. Her ne kadar bazı lisans anlaşmazlıklar yüzünden id Software, Doom III'ün EAX teknolojisini kullanmadığını söylemek zorunda kalsa da bu doğru değil. Herhangi bir entegre ekran kartı ile dahi Doom III gayet güzel 5.1 ses verebiliyor. Yani bir Audigy'ye ihtiyacınız yok. Elbette Audigy ses kartı ile entegre ses kartının ses kalitesi arasında ciddi farklar var. Ama ses için Doom

III'e özel bir şey yapmanız gerekmıyor. Yeterki Windows'dan hoparlörünüze 5.1 olarak ayarlayın. Eğer 5.1 hoparlörle sahip değilseniz ise Doom III'ü iyi bir kulaklıklı oynamanızı tavsiye ediyoruz. Eğer o da yoksa bilgisayarınızın ses sistemine yatırım yapmanın zamanı gelmiş demektir. Çünkü Doom III'de sesler hem atmosferi hem de oynanışı ciddi şekilde etkiliyor.

Ince Ayar Rehberi

Sizin için, Doom III'ün performansını gözle görür öranda artıracak çok özel ipuçları var. Bunların içinde Internet'de herkesin dilinde dolanan ImageCache ve Humus Tweak ayarları da var. Ama her şey sırasıyla. Önce işin temelinden, oyun kurulumu, sürücü ve Doom III ayarlarından başlıyoruz.

Kurulum ve Sürücüler

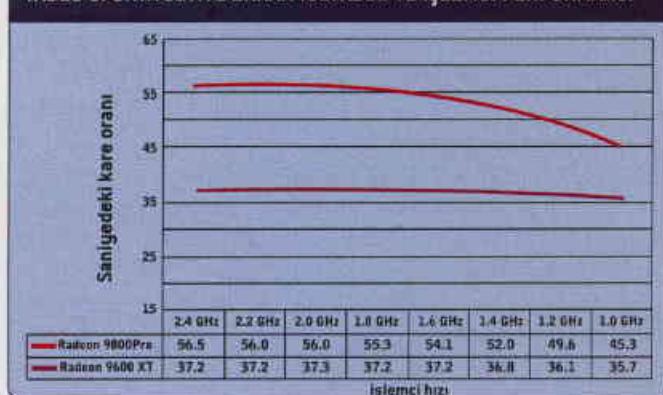
Kimileriniz Doom III'ü kurarken veya kurduktan sonra çalıştırıken sorun yaşamış olabilir. Bunun en muhtemel sebebi Doom III'ün kopya koruma sisteminin bazı programlara alerjisi olması. Eğer sistemde aktif halde CloneCD, Alcohol, Daemon Tools veya Nero programları varsa Doom III sorun çıkarabiliyor. Oyunu kurmadan veya oynamadan önce bu programların kapalı olduğundan emin olun, hatta gerekiyorsa komple kaldırın.

Doom III sadece Windows XP/2000 sistemlerinde çalışıyor. Bunun mantığı nedir Windows 98 / ME'nin ne eksiği var bilemiyor. Ama Doom III bu sistemlere kurulumu reddediyor. Ancak PlanetDoom forumunda Doom III'ü

TABLO 3: ALT SEVİYE KARTLAR XP

1024x768 High		800x600 Medium	
Demo 1		Demo 2	
Radeon 9550	16,9	Radeon 9550	28,3
Radeon 9600 SE	15,2	Radeon 9600 SE	26,4
Radeon 9200	11,8	Radeon 9200	16,3
Radeon 9200 SE	7,3	Radeon 9200 SE	9,7
Demo 3		Demo 3	
Radeon 9550	18,9	Radeon 9550	32,7
Radeon 9600 SE	16,8	Radeon 9600 SE	30
Radeon 9200	12,8	Radeon 9200	18,4
Radeon 9200 SE	8	Radeon 9200 SE	11,3
Demo 4		Demo 4	
Radeon 9550	15,2	Radeon 9550	25,3
Radeon 9600 SE	13,1	Radeon 9600 SE	22,6
Radeon 9200	9,2	Radeon 9200	12,9
Radeon 9200 SE	5,9	Radeon 9200 SE	8,1

TABLO 6: ORTA SEVİYE EKRAN KARTLARI VE İŞLEMÇİ PERFORMANSI



Windows 98'e sorunsuz olarak kurulan ve gayet güzel kullanan insanlar var. Kurulum biraz detaylı ve Hex kodlaması gerektiriyor. O yüzden burada uzun uzun anlatmayacağım ama Windows XP'ye para bayılmadan önce aşağıdaki linki kullanarak şansınızı deneyebilirsiniz. Bu arada elimde Windows 98 olmadığı için ben bu metodu denemedim. Soru ve sorularınız için linkteki forumu kullanın (malesef İngilizce).

Windows 98 Kurulumu

<http://www.forumplanet.com/planetdoom/topic.asp?fid=5733&tid=1447895>

Doom III için en son sürücülerin yüklenmenin performansı artırdığını söylememiz siz şaşırtmaz sanırım. Eğer benim bunları yazdığını zamanından beri yeni versiyonlar çıkmadıysa şuan NVIDIA'da Forceware 61.77, ATI'da ise Catalyst 4.8 sürücülerini buluyor. Mevcut Forceware sürümü Doom III'ü sorunsuz ve yüksek performansda oynatabiliyor. Ancak Catalyst 4.8 yerine Catalyst 4.9 Beta kullanmak Doom III performansınızı ciddi oranda artırıyor. Zaten Doom III'ün piyasaya çıkışının hemen ardından ATI bu beta sürücüsü "Doom Hotfix" olarak duyurdu. Sürücünün Beta olması siz endişelendirmesin ben yaklaşık 15 gündür kullanıyorum ve hiç bir sorunla karşılaşmadım. Ama yine de sorunla karşılaşırsınız sürücüyü kaldırıp eski versionu yeniden kurun.

Sürücülerde yapmanız gereken özel bir şey yok. Ayarları "Uygulama Tercihleri" olarak bırakın ve işinizi Doom III'ün ayarlarıyla görün. Ancak bazı NVIDIA kart ve

sürücülerinde Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering ayarlarını oyun içinden açsanız bile sürücüden de açmadıkça etkili olmaya biliyor. Buna dikkat edin.

Ayarlara Hazırlık

Doom III ayarına. Buna başlamanın önce yapmamız gereken bir kaç şey var. Doom III mevcut dosyalarla hiç oynamadan ve sadece yeni dosyalar ekleyerek kolayca ayarlanabiliyor. Yani yaptığınız denemeler sırasında bir sorun çıkarsa eklediğimiz dosyaları silip yeniden başlamanak yeterli olacak.

Tüm dosya isimleri ve komutları karşılıklı olmaması için çift tırnak arasına alacağım. Siz uygularken tırnak işaretlerini görmeyin.

Önceden hazırlamamız gereken dosyanın ismi "autoexec.cfg". Notepad yardımıyla boş bir text dosyası oluşturun, "autoexec.cfg" olarak adlandırın ve bu dosyayı c:/program files/Doom III/base klasörünün altına kopyalayın.

Bu dosyayı her zaman için notepad ile açıp değiştirebilirsiniz ve bu dosyaya girilen tüm komutlar Doom III açılırken otomatik olarak aktif hale gelir. Bu dosyaya girdiğiniz her komutun aynı bir satır olmasına dikkat edin.

Doom III'de ayar ve test yapmak için sürekli olarak konsolu kullanacağız. Ctrl + Alt + é tuşlarına aynı anda basarak oyun içinde konsolu açabilirsiniz. Eğer konsolu çöğu oyundaki gibi sadece "é" tuşunu kullanarak açmak istiyorsanız autoexec.cfg dosyasına şu komutu ekleyin, "set com.allowconsole 1".

Yaptığınız ayarları deneme-

nin en kolay yolu önceden hazır olan bir save'ınızı yükleyip denemek. Eğer autoexec.cfg dosyasına "com showFPS 1" komutunu eklerseniz sağ üstte sürekli olarak kaç FPS ile oynadığınızı görebilirsiniz. Eğer autoexec.cfg dosyasına "bind F10 toggle com showFPS"

Diğer bir yöntem ise bizim yaptığımız gibi benchmark uygulamak. Bunun için konsolu açın ve "timedemo demo1" yazın. Oyun otomatik olarak demo1 isimli demoyu oynatarak size ortalama FPS miktarını verecektir. Ama demolar yapay zeka ve fizik modeli kullanmadığı ve normal oyundan biraz daha yüksek bir FPS verdiği için oyunu oynayarak denemek bence daha sağlıklı.

Her sistem zorlayan oyunda olduğu gibi ayarlara başlamadan önce virüs ve trojanları temizleyip geri planda çalışan tüm programları kapatmayı unutmayın. Ayrıca defragmentasyon (disk birleştirmesi) yapmak yüklemeye rürelerinizi azaltacaktır.

Grafik Ayarları

Doom III grafik ayarlarına oyunun ana menüsünden ulaşabileceğimiz "Options" altındaki "System" sayfasındaki temel ayarlarla başlayalım.

Scan Hardware and Select

Optimal Video Quality

Bu komut sisteminizdeki donanımları tarayarak donanımınıza özel ayar yapar. Pek işe yaradığı söylenemeyeceğim. Çünkü Do-

om III'ün seçtiği ayarlar genelde alabileceğiniz grafik kalitesinin altında kalıyor.

Video Quality

Bu ayarın altında dört seçenek bulunuyor Low, Medium, High ve Ultra. Bu ayarlar tamamen oyundaki dokuların kalitesiyle ilgili.

Bu ayarı belirlerken sisteminizdeki RAM miktarına dikkat etmelijiz. 64MB için Low, 128MB için medium, 256MB için High ve 512MB için Ultra seçmenizde faydalı var. Yakın zamanda 512MB RAM'e sahip ekran kartlarının çıkıştı bekleniyor. Ama o zamana dek kimseye Ultra'yı tavsiye etmiyoruz.

Doku kaliteleri dışında bu ayarların değiştirdiği tek şey High ve Ultra'da 8x Anisotropic Filtering (AF) uygulanması. Eğer 128MB RAM'e sahipsiz ve yine de AF kullanmak istiyorsanız High seçeneğini deneyip performansınıza bir bakın. Eğer sorun yoksa iyi. Ama performans yetersizse Medium Quality seçin ve autoexec.cfg dosyanızı "image_anisotropy 8" satırını ekleyin. Böylece AF'yi kendiniz açmış olursunuz. Diğer bir yöntem de ekran kartı ayarlarından bu seçimi yapmak. Ama bu özellikle ATI kartlarında sorunlara yol açıyor. NVIDIA kullanıcıları bu seçeneği de deneyebilir.

Üst seviye bir kart'da seçtiğiniz kaliteye göre performans değişime bir göz atalım. Skorlar testimizde kullandığımız üç özel demonun 1024x768 çözünürlükte



TABLO 7

Kart: Asus AX800 Pro / 256MB RAM

Ayar	Skor
Low	93,6 fps
Medium	92,8 fps
High	84,5 fps
Ultra	73,1 fps

AA kullanılmadan alınmış ortalamalarıdır. *Bkz. Tablo 7*

Gördüğünüz gibi Ultra skoru bir hayli düşürüyor. Hala oyun oynanabilir performans da ama Ultra ayarını kullanmak yerine daha yüksek çözünürlük ve AA kullanmak görüntü kalitesi açısından daha iyi sonuç verecektir. Diğer yandan Medium ile Low arasında fark yok denenecek kadar az.

Gelişmiş Ayarlar

System sayfasında "Advanced Options" seçeneği mutlaka dikkatinizi çekmiştir. Bu seçeneğe tıkladığımızda açılan küçük sayfa ciddi grafik kayıplara yol açsa da performansımızı artırbilecek bir dolu ayara sahip. Anti-Aliasing dışında tüm ayarlar standart olarak açık gelmektedir.

High Quality Special Effects

Bu ayar Doom III'deki bazı gelişmiş efektleri kontrol ediyor. Mesele lavlardan yükselen isının oluşturduğu optik yanışmalar gibi. Eğer performansınız oynanabilir seviyede değilse kolaylıkla kapatabileceğiniz bir ayar bu. Her ne kadar oyunun gerçekçiliğini düşürse de bu efektler oyunun belli noktalarında kullanıldığı için çok şey kaybetmiş olmazsınız.

Enable Shadows

Eğer bu özelliğini kapatırsanız oyundaki bu harika gölgelerden mahrum kalacaksınız. Gerçi bu her yerin pırıl pırıl olacağı anlamına gelmiyor. Hala karanlık köşeler sizi korkutacak. Ama yine de çok mecbur kalmadıkça bu seçenek ellemeyin. Pek çok yerde siz korkutan, bazen de düşmanı önceden görmenizi sağlayan gölgeler oyunun en önemli parçalarından biri.

Enable Specular

Bu özellik Doom II'deki obje ve yüzeylerin daha gerçekçi görünmesini sağlıyor. Kapamak genel grafik kalitesini ve gerçekçiliği ciddi oranda düşürüyor. Bu yüzden mecbur kalınmadıkça kapatılmaması gereken bir özellik. Yine de gölgeleri kapamaktansa bunu kapamak kulağa daha makul geliyor.

Enable Bump Maps

Bu özellik yüzeylerin dokulu, girintili çıktıları görünmesini sağlıyor. Kapamanız durumunda oyundaki yüzeyler, çok daha basit ve kötü görünecek. Bu özelliği kapamak hem de Specular Lighting ile birlikte kapamak çok şey kaçırmaz anlamına geliyor.

Vertical Sync

Doom III yapı olarak 60 FPS ile sınırlı. Yani oyunu oynarken performansınız 60 FPS'nin üzerine çıkmıyor. 60Hz'de monitörler için kabul edilen minimum taze-

leme oranı olduğuna göre bu ayarı standart olarak kapalı tutmak ile açmak arasında bir fark olmamalı.

Kimi kullanıcılar bu ayarı performansı etkilediği iddiasında. Ama ben yaptığım denemelerde herhangi bir fark göremedim. Bu yüzden ayarı standart halinde kapalı bırakmanızı tavsiye ediyorum.

Antialiasing

Sanırım hepiniz AA'nın ciddi performans kaybına yol açtığını zaten biliyoruz. Bu yüzden performansınız zaten düşükse bu ayarı açmayı düşünmeye bile. Ama yüksek performans alırsanız daha iyi görüntü kalitesi için açılabilirsiniz. Yine de tavsiyem 4X'i geçmemeniz. Çünkü 4X AA ile Doom III zaten muhteşem görünüyor.

Yine az önce kullandığımız kart'da Antialiasing kullanıldığında performansın nasıl değiştiğine bir bakalım. Skorlar yine 3 demo-nun ortalaması. *Bkz. Tablo 8*

Antialiasing kulanmak ile çözünürlük artırmak hemen hemen aynı performans kaybına yol açıyor. Ama ikisini birden kullanmak performansın tam olarak yarı yarıya azalması anlamına geliyor.

Grafik Komutları

Doom III'ün menüsünde bulunan grafik ayarlarını değerlendirdiğimize göre gelin daha kompleks ayarlara bakalım. Bu ayarların tümü autoexec.cfg dosyasına ekleyerek kullanabilirsiniz. Ayarların tümü performansı artırmaya yönelik. Ama ekran karıt modelinize bağlı olarak bir kısmı oyunda grafik bozulmalarına yol açabilir. Bu yüzden hepsini tek tek deneyerek kullanın.

"com_videoRam" Bu komut Doom III'ün sisteminizdeki ekran kartını kaç MB olarak gördüğünü belirtir.

Komutu yukarıdaki şekeiten konsoľa yazarak mevcut ayarı görebilirsiniz. Eğer komutu girince çikan rakam ekran kartınızın RAM miktarını tutmuyorsa bunu düzeltin. Düzeltmeyi autoexec.cfg dosyasına yukarıdaki satırı yazın sonuna RAM miktarınızı yazarak yapabilirsiniz.

"cm_backFaceCull 1" Doom III görsüntü alanın dışında kalan nesneleri çizmez.

"com_purgeAll 1" Bölümler arası geçişlerde mevcut tüm datayı sıfırlar ve yeni bölüm için sıfırdan yükler. Bölümlerin yüklemeye sürelerini artırır ama oyun içinde küçük yüklemelerden doğan duraklamaları azaltır.

"r_vertexBufferMogs" Vertex buffer'a ne kadar hafıza ayrılmışını belirler. Sonuna ekleyeceğiniz rakam MegaByte cinsinden bu değeri belirler. Bu değeri 48MB veya 64MB'a çıkarmak performansınızı artırbilir.

"r_skipParticles 1" Oyundaki partikül efektlerini kaldırır. Bunlara duvarlardan dökülen tozlardan, dumanlara kadar pek çok şey dahil.

"r_useShadowCulling 1" Görülebilen ışık kaynaklarından gelen gölgeleri kaldırır. Bu ayar açıkken kaçındığım bir bölge olduğunu sanıyorum. Ama bundan tam olarak emin olmak da zor.

"r_renderer" Oyundaki en can alıcı ayarlarından biridir. Doom III'ün hangi grafik dilini kullanacağını belirler. Bu ayarın sonuna koyabileceğiniz değerler best, arb, arb2, cg, exp, nv10, nv20, r200'dür.

Yanlış ayar oyunun çalışmasını engeller ama sonuçta autoexec.cfg dosyasını kullandığımız için düzeltmek sorun olmaz. Bütün ayarları deneyecek vaktim olmadığı için deneyip yanlışmasını size bırakıyorum. Eğer içinden çıkmazsanız bu satırı autoexec.cfg'den silin böylece standart "Best" değerine dönecektir.

"r_useStateCaching 1"

"r_useCachedDynamicModels 1"

"r_orderIndexes 1"

"r_useTwoSidedStencil 1"

"r_useTurboShadow 1"

"r_useShadowVertexProgram 1"

"r_useShadowProjectedCull 1"



TABLO 8

Kart: Asus AX800 Pro / 256MB RAM

Ayar	Skor
1024x768	84,5 fps
1024x768 AA	62,2 fps
1280x1024	64,3 fps
1280x1024 AA	42,9 fps



"r_useTripleTextureARB 1"
"r_useConstantMaterials 1"
"r_skipUpdates 1" Statik ışıkları dırma
"r_skipFogLights 1" Sis ışıkları dırması
"r_useOptimizedShadows 1"
"r_usePortals 1"
"r_skipMegaTexture 1" Düşük dokular kullanır, kaliteyi düşürür
"r_useInfiniteFarZ 1"
"r_useLightPortalFlow 0"
"g_projectileLights 0"
"g_doubleVision 0" Vurulduğu nuzdaki afallama efektini kaldırır
"g_muzzleFlash 0" Namludan çıkan ışıkları kaldırır
"g_showBrass 0" Sılahtan çıkan kovanları kaldırır
"g_showPlayerShadow 0" Kendi gölgelerini kaldırır
"g_bloodEffects 0" Kan efektlerini kaldırır
"GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST" Bilinear Filtering

Özel ayarlar

Şimdi geldik işin daha da derin kısmına. Eğer şu ana kadar verdığımız detaylar hali hazırda bennizi bulandırdıysa bunlara giriş-meden önce biraz nefes almanızda fayda var :)

CacheMeg Ayarı

Doom III ile ilgili forumlarda ortaya atılıp dillere dolanan iki özel ayarımızdan ilki CacheMeg. Bu ayarın Doom III performansını delliler gibi artırdığını duymuş olabilirsiniz. Maalesef ben performansda çok ciddi bir artış görmedim. Bu ayar sadece bölümlerin yüklemesini optimize edip oyun içindeki bazı duraklamaları engeliyor. Ama yine de yabana atma-

yınlı. Oyunda özellikle kapıları açtığınızda 1 saniyelik duraklamalar yaşlıyorsanız çözümü işte burada. Bu ayarları autoexec.cfg dosyasına girmelisiniz.

"image_useCache 1" Bu ayarı açın girin

"image_cacheMegs XXX" Buradaki XXX yerine sahip olduğunuz toplam sistem RAM'ının (ekran kartı RAM'i değil) dörtte biri ile yarısı arasında bir değer girin. Bu aralıkta farklı değerler deneyerek oyunun hangi ajarda daha iyi olduğunu bulun.

"image_cacheMinK XXXX" Bu ayarın en zor kısmı bu. XXXX'ye yazacağınız değer oyun yüklenirken hafızaya alınacak sıkıştırılmış dokuların minimum değerini belirler. Eğer çok düşük olursa bütün dokuları hafızaya almaya kalkıp sistemi kilitler. Eğer çok yüksek olursa bu sefer de dokuları hafızaya almaz ve performans düşer. Bu değer için tavsiye edilen miktarlar 3072 ile 20480 arasında değişiyor ve tamamen sisteme özel. Tavsiyem 3072'den başlayıp 2-3bölük artışlarla 20480'e kadar denemeniz.

Humus Tweak

Ufak ufak efsaneye dönen bu ince ayarı ilk olarak Beyond3D forumlarında Humus nickli bir kişi ortaya attı. Adını da buradan alıyor. İşin ilginci bu arkadaşın ATI'da çalışıyor olması. Heralde bu ayarın sadece ATI kartlarında işe yarıdığını söylememeye gerek yok :)

Bu ayarı kullanarak %40'a varan performanslar sağladığını iddia edenler var. Ben sadece %3-5 gibi bir performans artışı aldım.

Ama deneyin belki şansınıza benden yüksek bir performans artışı alırsınız.

Ayarı yapmak için ilk yapmanız gereken aşağıdaki linkteki dosyayı çekmek.

<http://esprit.campus.luth.se/~ffhumus/temp/doom3/PerformanceTweak.rar>

Dosyayı Doom III'ün kurulum klasöründe Doom 3\base altına Winrar kullanarak açmanız yeterli. Böylece rar arşivinin içindeki asıl dosya olan interaction.vfp, tam olarak **Doom 3\base\gioprogs** klasörüne gelmiş olacak.

Bu ayar oyunda ciddi grafik bozulmalarına da yol açabilir (gerçi bende olmadı). Eğer böyle bir sorunla karşılaşırsanız bu dosyayı silmeniz yeterli olacaktır.

PK4 Dosyalarını Açmak

Son ipucumuz bir ayar değil asıl bir uyarı. Bir yerlerden Doom II/base klasöründeki ckpk4 uzantılı dosyaları winzip ile açmanın bölmeleri daha hızlı yüklenmenizi sağladığını duyabilirsiniz. Ama bunu yapmak disk alanı kaybetmenize, online serverlara bağlanamamanıza ve oyunu hiç bir zaman update edememenize yol açıyor. Üstelik bölümlerin daha hızlı yüklediği de yok. O yüzden yapmanızda fayda var.

Ek Ayarlar

Size performansla ilgili vereceğimiz ipuçları bu kadar. Sanırım bu ipuçlarını ve ayarları tek tek denemek en az oyunu bitirmek kadar vakit alacaktır. Yani Doom III'le

ince ayar çekmek de başlı başına bir oyun. Son olarak performansla ilgisi olmayan ama ilginizi çekebilecek bir kaç ipucu.

"g_fov XX" Bu ayar oyundaki bakış açısınızı değiştirir. XX yerine dilediğiniz açıyı yazın. Böylece oyunu balık gözünden oynayabilirsiniz.

"editor" Konsola bu komutu yazarサン Doom III'üm editörü açılır. Harita ve mod geliştirebilirsiniz.

"g_nightmare 1" Eğer oyunu direkt olarak Nightmare modunda oynamak istiyorsanız bu komutu kullanın.

"pm_thirdPersonDeath 1" bu komutu kullanırsanız öldüğünüzde ölümünüzü dışarıdan, üçüncü gözden izlersiniz.

"pm_thirdPerson 1" Bu komut oyunu tamamen 3rd Person'a çevirir

"r_showTris 1" Oyun wireframe hale gelir. Böylece ortalıktaki gerçek poligonları görebilirsiniz "god" Hey bu ayar değil bu hile!!! Sadece denemeleri yaparken bir de yaratıklarla uğraşmak istemezsiniz belki diye ekledim.

Oyunun kısa yoluna sağ tık yapıp özelliklerine girer, buradaki hedef (target) bölümünün en sonuna "+disconnect" yazarsanız oyun başlarken id'nin demosu çıkmaz.

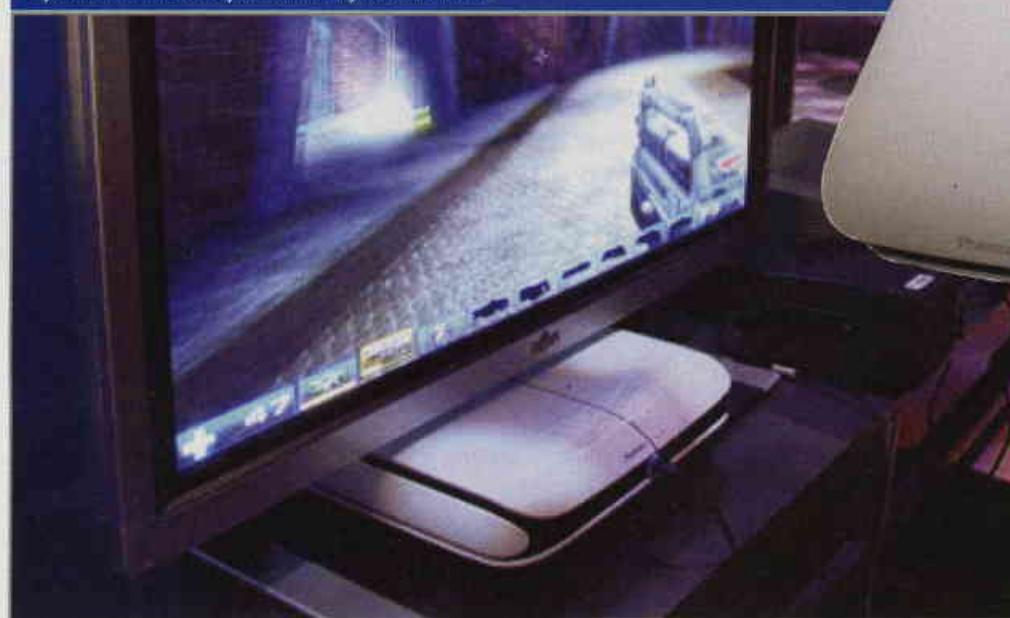
Bizden bu kadar. Gerisi sizin ayar yeteneğinize ve kesenize kalmış. Biz Half-Life 2 çıktıktan sonra kış uykusuna yatıyoruz. Yoksa yakında Doom III kusmaya başlayacağız :)

Tuğbek Ölek



PHANTOM GAMING SERVICE

Oyun tarihinin en büyük kumarı oynamak üzere!



Yillardır haberleri ve rivayetleri

ortada dolaşır duran Phantom ni-hayet bu sene E3'de ortaya çıktı. Infinium Labs'ın geliştirdiği Phantom temelde PC tabanlı bir konsol. Yani yapı olarak Xbox'a bir hâli benziyor. Ancak ondan farkı kendi platformu veya oyunları olmaması. Phantom tamamen PC oyunları için geliştirilmiş bir cihaz.

odemek zorundasınız. Sonra Internet bağlantınızı kullanarak Phantom Game Service üzerinde ne kadar oyun varsa çekip oynamaya başlıyorsunuz. Her oyna para ödemek yok, gidip oyun almak yok hatta neredeyse oyunu yüklemek bile yok. Siz bir oyunu seçtiğinizde sistem oyun dosyalarını yüklemeye başlıyor. Kısa



Öyleyse Phantom'u televizyon altına yerleştirecek şekilde sarılmış sık bir oyun PC'si olarak düşünebilir miyiz? Aslında tam olarak bu da değil. Şöyle diyelim: Phantom oyunlar için aynı Digiturk gibi bir sistem kurmaya çalışıyor. Yani bu ismin arkasında sadece bir donanım cihazı değil oldukça gelişmiş bir servis var.

Bu servis şimdilik sadece ABD için düşünülüyor ve mutlaka çok hızlı bir Internet bağlantısı gerekiyor. Phantom'a ayda 30\$ vererek üye oluyorsunuz. Baştan iki senilik üyeliğe razı olursanız Phantom'ın ve ücretsiz sizin oluyor. Aksi takdirde Phantom'a da 200\$

sürede oyunu başlatabilir kadar dosya birikiyor ve oyunu oynamaya başlıyorsunuz. Siz oynarken sistem diğer yandan gereken diğer dosyaları da çekiyor. Elbette yeni çıkan en güzel oyunları böyle ücretsiz çekemiyorsunuz. Onlar için ekstra ücret veriyor veya pay-per-play sistemi ile oynadığınız kadar para ödürüyorsunuz. Aynı bizim Digiturk'ün vizyon salonları gibi. Enteresan bir sistem değil mi?

Phantom Yaşıyor!

Sık ve sade tasarımlı ile Phantom bugüne kadar üretilmiş en sık oyun sistemi. Cihazın kendisine analog kontrolleri ol-

mayan yine çok sade bir gamepad ve bugüne kadar gördüğüm en entesans klavye-mouse seti eşlik ediyor. Klavyenin iki yüzeyi bir defter gibi açılıp kapanabiliyor. Klavyeyi kaldırıldığınızda aşağıda Mouse için düz ve rahat bir zemin kazanmış oluyorsunuz. Klavye de kendi etrafında dönerek elinizin açısına uyabiliyor. Böylece bir anda koltukta otururken rahatça oynayabileceğiniz bir klavye Mouse setine kavuşuyorsunuz.

Phantom, PC oyunlarını oynatsa da Windows işletim sistemi kullanıyor. Sistemin arayüzü ve menülerini aynı Xbox'un menülerini gibi hareketli 3D animasyonlardan oluşuyor. Menülerde dolaşır yeni oyunlar indirebiliyor, yüklü oyunları oynayabiliyorsunuz. Arayüzü evdeki herkes için ayrı ayrı özelleştiriliyorsunuz. Böylece küçükler için daha basit bir arayüz ve sadece onların yaşına uygun oyunlar sağlayabiliyorsunuz.

Hadi bakalım kemik

Bana sorarsanız Phantom'un başarılı olma şansı pek yok. Birincisi PC oyunları TV'den oynamaya göre geliştirilmeliyor.

lar ve o minin mini arayüzler ciddi bir sorun olacak. Ayrıca PC oyunları monitör başına oturup saatlerce oynanacak türdedir, konsol oyunlarının rahat ve grup halinde oynamaya el veren yapısı yoktur. Bu onu pek oturma odasına uygun yapmıyor. Ayrıca yükleme buglarının kullanıcıları bezdireceği görüşündeyim (E3'de beni bezdirdi açıkçası). Kaldı ki bu sisteme uygun Internet bağlantısı ABD'de bile o kadar da fazla değil.

Diger yandan Phantom'un çizdiği yol oyunlarının geleceğini temsil ediyor bence. Çünkü bu sistem oyunların kutu üretim masraflarını, satıcı karlarını kaldırıp, pazarlama bütçelerini rahatlatacığı için oyunların fiyatını %50 kadar düşürebilir. Bu sistem kopyaya kesin bir çözüm olabilir ve aynı zamanda küçük yaştakileri vahşet içerikli oyunlardan uzak tutabilir. Kasası oyun dünyasının bugün nedirdi versa hepsine birden çözüm olabilir. Bu yüzden benzerlerini bir sonraki kuşakta olmasa bile daha sonraki kuşaklarda tüm konsollar da göreceğimize şüphe yok. Yani Playstation 4 ve Xbox 3'ün bu sistemi kullanması çok büyük bir ihtiyat. Infinium Labs'ın bunu bundan kurması gelecekte onu en büyük oyun firmalarından biri yapabilir. Ama bunun bütün parayı roulette kırmızı ?'ye yatırmaktan farklı yok bence.



Teknik Servis



Beklediğimiz üzere bu ay Doom III'ü çalıştırımayanların soruları sahanak halinde yağdı. Biz Doom III'ü sıkış suyunu çıkarmaya bakalım Half-Life 2'nin de ön yüklemeleri Steam Üzerinden başlıdı. Uzun sözün kısası upgrade sezonu açılmıştır arkadaşlar.

AGP PRO ŞART MI?

Öncelikle umarım keyfiniz yerindedir. Bir ay önce mail yoluyla bazı sorularımı iletmiştim sizlere. Ama yolladığım mail ne dergide yayınlandı ne de bir cevap alabildim. Sanırım bir aksaklılık oldu ve mail size ulaşmadı.

Belki bunda sizin bir suçunuz yok ama şimdî sayıları da artmış olan sorularımla yüzleşeceksiniz.:) Bu sefer umarım bir cevap alabilirim.

Sistemim: Intel i850 MV, P4 1.8 GHz, 256 MB Kingston PC 800, Inno 3D GeForce FX 5600 128 MB, Audigy SE, XP Home şeklinde. Sistemde bazı iyileştirmeler yapmak istiyorum ve bunun Doom III'le bir alakası yok:

SORU Upgrade için çok gerekli olmadıkça 250\$ in üzerine çıkmak istemiyorum.

Sorularım şunlardır:

1) Ram miktarını artırmak istiyorum. Ram konusunda Kingston 512 MB DDR 400 düşünüyorum. Sizin hem ram tipi hem de marka konusunda tavsiyeleriniz nelerdir.
2) Asıl problem anakart konusu. Merak ettiğim AGP Pro olarak isimlendiren teknoloji AGP 16X gibi birşey mi? Sizce yakın gelecekte AGP Pro zorunluluk haline gelmi? Aldığım anakartı 2 yıl kadar kullanabilmek istiyorum. Bu durumda şu an pahalı olan PAT ve AGP Pro teknolojilerine sahip olmam mıymış?

3) Aslında RD-Ram kullanmaktan memnunum ama anakartım AGP 4X olduğu için değiştirmem gerektiğini düşündürüyorum. RD-Ram kullanan yeni teknolojilere sahip bir anakart var mı? Varsa bile bu anakarti almak ve RD-Ram için para harcamak biraz saçma olur diye düşünmemektedim. Sizin fikriniz nedir?

4) Önceli ekran kartlarında (MX440, FX 5200) kullanılacak bellek miktarını, çekirdek ve ram hızlarını windows ayarlarını veya kartlarla gelen yazılımlarla ayarlayabiliyordum. Şimdiki kartımda ise bu seçeneklere ulaşamadım. Ama dergilerde yapılan testlerde kartının bu yolla upgrade edildiğini okudum. Bu ayarlara ulaşmak için ne yapmalıyım.

Zaman ayırdığınız için çok teşekkür ederim. Öyle densiz ve cahil oyun düşmanları yüzünden de canınızı sıkmayın. Bi de upgrade yaptıktan sonra ki haliyle DOOM III BENİM MAKİNEMDE ÇALIŞIR MI? :)

Süleyman Gürdal

Merhaba Süleyman

E-Mail'ler nadiren yolda takılır ve takılısa da sana bir mesaj ile yerine ulaşmadığı bildirilir. Defalarca tekrarladığımız gibi her mektubu yanıtlayamigoruz ve yanıtlanacakları seferken belli kriterlerimiz var. Zaten donanim@level.com.tr adresine mektup yolladığında bu konuda bir açıklama otomatik olarak ge-

liyor. Ya yolladığın mektubun bir benzeri kısa zaman önce Teknik Servis'de yayınlanmıştı ya da mektup fazlalığından sıra sana gelemedi. Neyse bu ay şans sana güdügüne göre geçelim cevaplarına.

1) Upgrade ederken seçilecek parçaları tek tek sormanız gereklidir. Donanım pazarını sadece yeni bir sistem alacaklar için değil upgrade edenler için de hazırlıyoruz. Orayı kontrol edersen tavsiyemizin 1GB DDR 400MHz olduğunu göreceksin.

2) Ekran kartı portlarındaki son teknoloji PCI Express. Artık AGP dönemi sonuna gelindi. Eğer ileriye yatırım yapmak istiyorsak PCI-X ekran kartları almamız gerekiyor. Ama sen ekran kartı değiştirmeyi düşünmedin için herhangi bir AGP 8X anakart olmasını görecektir. AGP Pro ise sadece ekran kartına daha fazla güç sağlayan bir AGP versiyonu ve profesyonel ekran kartlarında kullanılıyor. Yani bizim için bir önemi yok.

PAT ise i865 çipseti için geliştirilen bir çözüm. i865'in i875 gibi çalış-

kıp şu hatayı veriyor "VPU grafik hızlandırıcı sıfırlandı lütfen bu sorunu ATI şirketine bildirin" diyor. Bu arada ekran kartım Radeon 9600se ne yapmam lazımdır?

Alptekin Oztürk

Merhaba Alptekin

Son bir ay içinde "VPU Recovery" hatası ile ilgili bir çok soru geldi. ATI ve NVIDIA'nın sürücülerindeki Türkçe hataları yüzünden bazen hata mesajlarını anlamak çok zor olabiliyor. Aldığın hata mesajının tam ve İngilizce metni şu "VPU Recover has reset your graphics accelerator as it was no longer responding to graphics driver commands. Please tell



ATI Technologies about this problem". Mesajın bu halini anlamak çok daha kolay. Pek

çoğu kişi hata mesajına bakıp ekran kartlarında "VPU Recover" sorunu olduğunu sanıyor. Ama aslında "VPU Recover" ekran kartında bir sorun yaşanması durumunda sistemin tümdeñ kilitlenmesini engelleyen bir sistem. Sağda solda "VPU Recover" seçeneğini kaldırarak sorunun çözüleceğini okuyabilirsin ama buna kulak asma. "VPU Recover"ı kaldırıkmak sadece sorun yenilendiğinde sistemin hata mesajı vermek yerine kilitlenmesine yol açar.

Peki "VPU Recover" hatanın kendisi değilse sorun ne? Pek az kişi ekran kartıyla birlikte güç kaynağını ve kasa soğutmasını da geliştiriyor. Yeni ek-

Pek çok kişi hata mesajına bakıp ekran kartlarında "VPU Recover" sorunu olduğunu sanıyor.

masını sağlıyor. Her üretici bu çözümüne farklı isimler veriyor ve i865 çipsetli bir anakart alacaksen bu özelliğe sahip olması faydalı olacaktır.

3) Bu konuya defalarca irdeledik bu yüzden kısa geçeceğim. Şu an için mantıklı olan tek hafıza türü DDR-RAM.

4) Keşke o dergilerde nasıl yapacağına da yazmış :) Bazı gelişmiş ayarlar registry ayarları ile açılabiliyor. Ama bence en mantıklı ve kolayı Powerstrip kullanmak. Bu küçük program overclock'un yanı sıra bir dolu ek özellik sunuyor, tüm ekran kartlarını destekliyor ve sadece 750kb. <http://entechtaiwan.net/util/ps.shtml> adresinden çekebilirsin.

VPU SİFİRLENDİ

Sistemim P4 2.80GHz, 512MB RAM oyunları oynarken sürekli olarak çi-

ran kartlarını kullanabilmek için en az 300W ve ideal olarak 350-400W gücünde bir güç kaynağı gerekiyor. Piyasadaki ucuz Çin malı güç kaynaklarının hemen hepsinde 300W yazıyor ama bunların çok büyük çoğunluğu bu gücü gerçekten sağlayamıyor. Güç ve ışığı kontrol etmek için BIOS'unuzun veya anakartınızla gelen programların sistem göstergelerini kullanabilirsiniz. Ayrıca ATI Control Panel ekran kartı işinizi gösteriyor. Ekran kartının ideal ıslısı 40 derece civarındadır. 60 derece ve üstü tehlikelidir. Bunun dışında güç kaynağından gelen ve ekran kartına güç sağlayan kablo demeti üzerinde takılı başka bir cihaz (HDD, fan) olmadığından emin olun.

Eğer ısınma veya güç kaynağı probleminiz olmadığını eminseniz sorun büyük ihtimalle Catalyst sürücülerindendir. ATI ne yazık ki bir süredir sürücü kalitesini düşürdü. Mevcut sürücüler kaldırıp daha eski sürücüler yüklemek sorunu çözebilir. Eski sürücülerin tümünü son sürücüyü çektiğiniz sayfanın altındaki "Previous Driver Versions" linkinde bulabilirsiniz. Özellikle VIA çipsetli anakarta sahip olanlarda bu sorun daha fazla görülüyor. Eski bir sürücü yüklemeden önce mevcut sürücüyü

mutlaka kaldırmanız gerekiyor.

Elbette "VPU Recover" mesajını almanız yol açan sorun oyundan da kaynaklanıyor olabilir. Sorun sadece bir oyundaysa büyük çaplı çözümlere girişmeden önce oyunun yamasının olup olmadığını kontrol etmek hatta yama için bir süre beklemek mantıklı olabilir.

Eğer bunların hiç biri size uyumugorsa, overclock yapmadıysanız ve ekran kartı ayarlarını değiştirmek işe yaramıyorsa elbette az rastlanan farklı bir sorun veya kartınızda donanımsal bir hata da olabilir.



sistem ne kadar gider" hem de "Doom III çalışır mı?" yasakları çiğnendiğinden soru silinmiştir. – Level Forumu gibi oldu ama :D)

2) Windows XP Pro kullanıyorum ve Internetde mail sitelerine girdiğimde kapat emri gibi birşey çıkıyor ve sadece 30 saniye durup ondan sonra bilgisayarı resetlediği için tam olarak ne yazdığını anlayamıyorum. Bilgisayarı aldığım yeri aradığında bana bu olduğunda çalıştırı griп shutdown -a yazmamı söyledi. Bunu yapmak sorunu çözüyor ama sonra bilgisayar hafiften yavaşlıyor. Başka yolu yok mu? Bilgisayarcımın de virus fark ettiğinde olur diyor ama olsun virus olsa bile kapansın istemiyorum. Bu windowsun bi özelliği olduğuna göre kapatmanın bir yolu olmalı.

Gürsu Güretmenoğlu

Cevapların için teşekkürler. Başarılarınızın devamını dilerim..

Erkut "The_rabbit" Pehlivان

Selam Erkut,
Splitter mutlaka evdeki her bir paralel telefon hattının girişine takılmalıdır. Ayrıca Splitter'lar 2 ve 3 giriş/çıkışlı olarak iki farklı tiptedir. Her Splitter'in üzerinde bir Line girişi bulunur ve buna duvardan gelen hat bağlanır. Ayrıca mutlaka bir telefon çıkışı vardır. Senin bahsettiğin gibi DSL çıkışlı olanlar ise duvardan gelen hatta hem modem hem de normal telefon takmak isteyenler içindir. Aslında bu DSL çıkışlı gelen Line bağlantısını olduğu gibi verir. Yani sadece çoklayıcı işlevi görür ve kullanılması şart değildir. Duvarдан gelen hattı sadece modeme bağlayacağsan splitter'a ihtiyacın yoktur. Yani temel kural olarak telefonlar tek tek splitter'dan geçmeli ama DSL'ler geçmemeli. 256 kbps hızında bir ADSL bağlantısının maksimum hızı 20k ile 25k arasında değişir.

FARE GİBİ SES

- 1) Bilgisayarın kasa içi sıcaklığını nasıl öğrenebilirim? (İçini açmadan)**
- 2) Bilgisayarımın içinden ara sıra fare sesi gibi bir ses geliyor. Gicir Gicir biopsy. Bilgisayarda fare olmadığına göre bu ses ne olabilir? Fandan geliyor olabilir mi?**
- 3) Gerçi geçen sayıların birinde gördüm fakat ama o normal ekrandi. Bana bir ince ekran lazym. (LCD, TFT artı adı neyse) Hangisi fiyat performans olarak en iyi? (17 inç)**
- 4) Kasamı değiştireceğim hangisi iyi? Böyle az yer kaplayanı var mı bu meretlerin?**
- 5) Bilgisayarım çok gürültülü çalışıyor. Sesizleştirmenin yolu var mı?**
- 6) Son olarak, konu dışı ama anılsın bu işlerden diye bir sorum dedim, Kodak'ın 2.0Mp'lik Dijital kameraları benim işlemi görür mü kalitesi nasıl? Gece iyi çekebilir miyim, yoksa paraya kırıp 4.0Mp'lik Sony mi alayım?**

Böylesi bilgisayar dersi sınav soruları gibi sordum ama kusura bakmayın parmaklarım kırıbiraz.

Çok Teşekkür ederim.

Mert

Merhaba Mert,
Güzel sorular sormuşsun
bakalım bu sınavı verebilecek miyiz?



1) Kimi anakartlar kasa içi sıcaklığını da ölçer. Ama bunu anakart üzerindeki devreler ile yaptıklarından çok sağlıklı değildir. Bu işin en sağlıklı (ama tuzlu) yolu bilgisayarına bir ön panel kontrol cihazı alman. Bu cihazlar kasa sıcaklığını sürekli olarak takip edebilmeni sağlar, fan kontrolü gibi ek fonksiyonları sunar.

Yani temel kural olarak telefonlar tek tek splitter'dan geçmeli ama DSL'ler geçmemeli.

WINDOWS 30 SANIYE İÇİNDE KAPANIYOR

Sevgili Level ailesine ve tüm Level okurlarına selam. Derginizi 4 yıl önce bir arkadaşımın evinde gördüm. Arkadaşım tuvaletteyken bir

bakıymış dedim nedir diye.
Tam içindekiler kısmına bak

karken arkadaşım geldi ve beni pata küté dövdü. Neden diye sorduğumda da "Manyak misin niye karıştırdı buruşturuyorsun" dedi. İşte sizinle böyle tanıştım, dört yıldır okuyorum ve çok eğleniyorum. Bir mail atmak farz oldu dedim kendi kendime. Neyse şimdiden birkaç sorum var onlara geçeşim bir zahmet aratık lütfen...

1) ... (Editörün notu: Aynı soru içinde hem "Bu

Selam Gürsu,

Level ile tanışma hikayen enteresan olduğu için aynen koydum. Okurlarımızın Level'a düşkünlüğü bizleri memnun (ve dört köşe) etse de iyi bir arkadaş bin Level'dan kıymetlidir. Bu yüzden arkadaşının şakadan pata küté yaptığı umuyorum. ? ölümcül gınahtan ikisini işleyen ilk sorunu kirptigimize göre hemen ikinciyi cevaplayalım.

Sistemindeki sorunun sebebi MS Blaster (veya Sasser) isimli solucan. "Shutdown -a" komutunu kullanarak iyi bir şey yapıyorsun. Bu komut sistemin yeniden başlamasını geçici olarak öner. Ama sorunun kesin çözümü için Windows'unu güncellemen gereklidir. Bu seçeneği Internet Explorer'in Araçlar seçenekleri altında bulabilirsin. Güncellemeler içinde MS Blaster yamasını bul (833330 kodlu) ve buradan yükle. Ayrıca iyi bir anti-virus programı kurmayı da unutma.

SPLITTER

Level'da çalışan herkese selamlarımı sunup ve sorularıma geçiyorum;

- 1) Speedtouch 330 USB ADSL modemim var. Galiba kutunun içeriğine splitter dahil değilmiş ve dahili bir splitter yok. Ben de splitter almayı düşünüyorum ancak splitter sadece bağlı olduğu telefonun hattını mı ayrılıyor yoksa evdeki paralel bütün hatlarda mı işe yarıyor. Çünkü splitterların 3 giriş var; biri Line, diğeri DSL, bir diğeri de telefon girişi. Yani sadece telefon girişine takılan telefon mu işler yoksa evdeki bütün diğer paralel hatlarda mı?**
- 2) 256 kbps download hızına sahip bir hattın ortalaması kaç kbyte/sn download etmesi gereklidir?**

Düzelme:

Geçen ay bu sayfada ADSL Internet bağlantısı ile verdığımız bilgilerde bir hata yaptırdık. Türk Telekom ve Süperonline tarifelerini karşılaştırdığımız tablomuzda Süperonline'nın ari olan fiyatlarla Katma Değer Vergisi (%18) ve Özel İletişim Vergisi (%15) dahil değildir. Yanlış bilgiyi vermemeden dolayı özür dileriz.

Ahiretten Donanım Sorusu

Ahiretten Donanım Sorularının bu ayki bölümünde "Editorie Yüz Göz Olma" konusunda nasıl sınır tanınamayacağımı ve "rahat insan" kavramını inceleyeceğiz. Öncelikle örneğimize bakalım.

Subject: Way naber abi!

Ya abî ben ve kendim ikilisi nbs otuzoz. Neyse, bi bilgisayarda nasi harddisk'i ikile böülüyoz? Bi tonnesine format atcoğdim. Bi zahmet pliz yardım bööhöhöh

Neset Sopaci

Herhalde örnek tek başına söz konusu kavramılarla sınır olmadığını gayet güzel gösteriyor. Özellikle rahatosapiens olarak anılan insan türünün bu konuda çok yeterli olduğu biliniyor. Bu noktada Neset arkadaşımıza bu güzel örnekten dolayı teşekkür ediyor, sabit diskini bölmeden önce soyadını Sopalik'a çevirmesini tavsiye ediyoruz.

sigionlar sunar. Benim tavsiyem Vantec Ne-xus Multifonksiyon panel (55\$). Ama eğer buna para harcamak istemiyorsan anakartın kasa içi sıcaklığı veya anakart yüzeyi sıcaklığı değerlerini kullanacaksın (BIOS veya anakart ile gelen ek yazılımla).

2) İki ihtimal var. Birincisi fanlardan birine bir kablo değiyor olması veya fan arızası. Fanı durdurup sisteme hasar verebileceğinden tehlikeli bir durumdur. Ama "gicir gicir"



sesinden çok "birbir-birbir" gibi bir ses ve-

rir. Bence daha büyük ihtimal ses sabit diskinde geliyor. Kimi sabit diskler gürültülüdür ve bu tip sesleri çok çıkarır. Ses sabit disk çalışırken mi geliyor (dosya veya program açma, dosya kopyalama sırasında) yoksa herhangi bir an veya sürekli mi geliyor kontrol et. Sürekli geliyorsa fanlarını mutlaka kontrol et. Gerçi kasanı açmak istemiyorsun ama kapağı açıp sesin nereden geldiğini dinlemek en kesin çözüm olur.

3) Bugüne dek düşük tazeleme oranları yüzünden TFT'leri hiç tavsiye etmedik. Ama son bir iki ay içinde 12ms tepki sürelle

(85Hz olarak düşünübilirsin) yeni modeller çıkmaya başladı. Önümüzdeki aylarda bu ürünler test edeceğiz. Özellikle BenQ ve Samsung'da çok iyi birer model var. Ama test etmeden model ismi vermek istemem. İyi bir marka ve 12ms tepki süresi olmasına dikkat et.

4) Bu meretlerin az yer kaplayanı SFF dediğimiz Mini PC'ler. Shuttle, Abit ve MSI'da güzel modeller var. Ama anakart başta olmak üzere bazı parçalarına veda etmen gereklidir ve şu noktada pek ucuza gelmez. Eğer SFF sistem kullanmıyorsan bir midi-tower kasa kullanmak durumundasın,

nun dışında kasanın anakarta temas etmeyen yüzeylerini (kasa kapağı, kasa zemin ve tavani) mantar tabakası ile kaplayabilirsin. Bu hem ucuz hem de etkili bir yöntem. Mantar tabakaları resim ve mimarlık malzemeleri satan kirtasiyelerden kolayca bulunuyor. Çoğu yapıştırıcı ile uygulanabilir.

5) Kodak benim favori dijital kamera markalarından. Ayrıca Sony, Casio ve Fujifil'erde gayet iyi. Ama 2Mp bir kameranın karanlıkta iyi resim çekmesi biraz zor. Eğer karanlıkta çekim yapabilmek istiyorsan hem yüksek

Bugüne dek düşük tazeleme oranları yüzünden TFT'leri hiç tavsiye etmedik.

Benim bildiğim kadariyla Midi-tower'da şu an Aopen ve Asus gayet iyi modellere sahip.

5) Kasa sessizleştirmenin pek çok yolu var. İlkî daha sessiz bir işlemci fanı almak. Ayrıca kasa içi fanlarını da daha sessiz fanlarla değiştirebilir, ısıya göre fan hızı kontrolü yapan bir güç kaynağı alabilirsin. Vantec, Zalman ve Thermaltake'in bu işe yarayan bir dolu gelişmiş ürünü var. Bu-

hem megapixel (ama gerçek CCD) değeri olan hem de iyi bir optik lense sahip kamera almalısın. Test sonuçlarını en kısa sürede bekliyorum.

Jügebek Ülek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmem istediginiz sorularınızı dananim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarında radikal bazı değişiklikler yaptık. Her şeyden önce Doom III'ün gelmesi şerefine Ideal ve Süper sistemlerimizde ciddi bir upgrade yaptık. Yeni süper işlemcisi sayesinde 4500\$'ı geçti. Ideal sistemde ise hem sistem hem de ekran kartı RAM'leri arttırlı. Diğer yandan sistemlerimizden vakti dolan iki parçayı komple attık. Bunlar modem ve optik yazıcı. Artık tüm optik sürücülerimiz ya CDRW/DVD combo ya da DVD yazıcı. Bu yüzden ikinci bir optik sürücüyü sizin tercihinize bıraktık. Modem'de ADSL'in yaygınlaşmasıyla birlikte artık kullanacağınız bağlantı türüne göre bir tercih. İşin ilginci bu adım verdim hesabı ve bir dolu değişikliğe rağmen ekonomik ve ideal sistemlerde fiyat değişikliği olmadı.

Aşağıdaki ürünler 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.mavidananim.com
www.hizlisistem.com	www.pcgold.com.tr

	Ekonomin	Ideal	Süper
İşlemci	Athlon XP 2400+ (Box)	87\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box) 150\$
Anakart	MSI KT4AVL (6712)	64\$	Abit NF7-S 113\$
Bellek	512MB DDR-400 Twinmos	90\$	2 x 512MB DDR-400 Twinmos 180\$
Sabit-disk	Samsung Spinpoint 80GB	75\$	Samsung SP1213C (8MB) 120GB 112\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB	124\$	HIS Radeon 9600 XT 256MB 214\$
Monitör	Samsung 793DF Flat 17"	135\$	Samsung 797MB 17" 213\$
Optik Sürücü	Samsung 51/32/12/16 Combo	60\$	Samsung 51/32/12/16 Combo 60\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE 77\$
Kasa	Aopen KA50D	54\$	Aopen H600 61\$
Klavye	Microsoft PS2	8\$	MS Multimedya Blue 20\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0 32\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips A2.610 74\$
Floppy		7\$	7\$
Toplam		821\$	1313\$
			4653

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı Grüne grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalarından alınmıştır. Bu yıldızdan incelemlerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmişdir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



SPIRITUS

Bazı savaşlar diğer herşeyi gölgede bırakabilirler...

Yıkılmış duvarın ardından bir enkaz parçasına yaslanıp gecenin karanlığını izledi. Uzaktan gelen telsizli ayak sesleri, hastalıklı öksürükler ve namluya sürülen mermi sesleri gecenin sessizliğinde büyüp yanılıyordu. Kalabalıklar, hem de çok kalabalık. "Adam başına bir kurşun..." diye homurdandı, "...ve yine de yetmeyecek." Dönüp etrafına bir göz attı, o dönerken üstündeki paslı, yıpranmış zırhın hidrolikleri can çeken bir yılan gibi çaresiz tısladı. Zırhı bakım görmeyeli çok olmuştu. Ve zırhı öldüğünde içinde onu da beraber götürürecek, bunun farkındaydı. Hidrolikler olmadan çeyrek tonluk metal kabuğu yerinden oynatmasına, hatta içinden çıkılmasına imkan yoktu. Eli gayri ihtiyyarı bir şekilde kolundaki kontrol panelinin üzerinden geçti. Zırhı öldüğünde yaşı bir kaplumbağa gibi akbabaların gelip leşini didiklemesini beklemeye niyeti yoktu. Güvenlik kodunu söyleyip sırtındaki reaktörü aşırı yüklemesi yeterliydi, hikayeye son noktayı otuz kilotonluk bir mantar bulutu koyacaktı.

Yıkıntıların arasında dolaşan gölgelerden biri doğrulup ona seslen-di, "Yaptığın hiçbir şeyi beğenmiyoruz Allah'ın belası gerizekalı! Neden artık düşüp ölmüyorsun?" Sağ kolundaki gatling gölgeye doğru gürlerken karşılık verdi, "Hayatımı her yediğim hali size beğendirmeye çalışarak geçirecek değilim pislik herifler!" Gölgə parçalanıp karanlığa karıştı, ama yerini bir başkası aldı. "Neden yapıcı eleştiriye kulak vermiyorsun? Neden artık cehennemin dibine gitmiyorsun?" Bu sözleri havada ışıklı bir kuyruk takılmış süzülerek gelen zırh delici roket izledi. Yanından kıl payı geçen roketin isisini yüzünde hissetti, ama miğferini kapatmadı. "Kendi sıkıntılarını ve çıkmazlarını kişisel tatmin için bana yansıtın işe yaramazın tekisin sen!" diye haykırdı karanlığın içine

doğru. "Eleştiri öyle yapılmaz, böyle yapılır ham ahhlat!" sözünü sol kolundaki 2,75 inçlik fırıldıcıdan gölgelere yağan bir dizi güdümsüz roket izledi. Patlamalar geceyi bir an için gündüze çevirirken etrafta uçusan vücut parçalarını gördü ve çaresizlik dolu haykırışları duydı. "Senelerce istenen her hali ezberledim, yine de sigortalı bir işe kapağı atamadım!" diye inledi son nefesinde gölgelerden biri.

Gittikçe çoğalan gölgeleri karşılamak için hızla yer değiştirirken nabızı deli gibi atıyor, ter ve sıcaklık zırhının içini dolduruyordu. Dev gibi bir gölgə karanlıktan üzerine fırladı, elindeki koca balyoz bakması bile acı veren kara enerjilerle yüklenmiş alev alev yanıyordu. Şekilsiz yüzün açık bir yaraya ben-

zer ağzından öfke boşaldı üstüne. "Sen hayatını başkalarının emeklerine çamur atarak kazanan işe yaramaz öküzin tekisin! Geber!" Balyoz havada acı bir ışık çapılı bir saniye önce durduğu yere indi, koyu mavı bir enerji dalgası betonu ve çeliği parçalayarak patladı. Son anda kurtulmaya sevinecek halı yoktu, elini uzatıp yanında asılı duran savaş baltasını çekti. Balta enerjiyle yüklenirken gecenin karanlığına uğursuz yeşil bir parıltı saçtı. "Emeğimin karşılığını cebine indirmek isteyenler bunun için emek vermeli! Bıktım artık kolay köşe dönmek isteyen Ückağıtlardan!" diye gürledi dev yaratığı ikiye böicerken.

Ama artık gölgelerin aksi durdurulacak gibi değildi. Her yoldan üzerrine yağlıyor, el bombası, kurşun, balta, bıçak, tırmak ve dişle onu düşürmeye çalışıyordu. "Söylediğin

Keşke bu kadar basit olabilseydi...

hersey yalan!" diye haykırdı bir tanesi. "Sen kendini ne sanıyorsun hayvan herif!" diye nefretini kustu bir başkası. "Bu zırh kaç para şimdí, bir araba alır mı?" diye kükredi bir diğeri. "Ya bizim gibi olursun, bizim düşüncelerimizi paylaşırınsın, ya da ölürsün!" diye bağırtılar hep bir ağızdan kulaklarını sağır etmek isteresine. Kolundaki gatling artık durmaksızın uluyor, izli mermileri sadece birkaç metre ötesinde yığılan bedenleri parçalıyor. "Ruhlarınızı lanet olsun akılsız şebekler!" diye tısladı nefretle sıkılmış dişlerinin arasından. "Gelin de görün, siz mi beni kendinize benzetiyorsunuz, yoksa ben mi söküp alıyorum boş kafalarınızda kalıpları sonsuza kadar!"

Uzaklarda oturmuş geceye bakanlar, yükselen mantar bulutunu korkuya izlediler... ☺





TELEVİZYON

Gregor'u da süperstar yapınlar!

Gregor Samsa'nın talihsizliği yanlış çağda yaşamasındadır. Yanılmayalım, bu onun çağının ötesinde biri olduğu anlamına gelmez. Sadece onun yaşadığı çağdaki çoğu hastalık gibi henüz "farkındalık" illetine de deva bulunamamıştı. Zavallı Samsa günümüzde yaşamış olsayıdı hayatın anlamlılığı onu bir hamamböceğine çevirmeyecek, o da hepimiz gibi günlük yaşamın içinde eriyip gidecekti.

Bugünün insanı belki çok daha anlamsız bir hayat sürdürür. Ama "hayat" öylesine farklı ve büyük anlamsızlıklarla çevrili ki onu gerçek anlamda olmasa da görece anlamlı kılıyor. Hadi dürüst olalım yaşadığımız şey pek de bir şeye benzemiyor. Çeşitlilik çağımızın belki en büyük nimeti. Hiçbirimiz bir diğerine benzemiyoruz ama aynı anlamlılığı yapıyoruz.

Evet Samsa'nın derdi farkındalıktı. O zamanlar bu kelimenin bir anlamı vardı. Ama modern çağda geçenken insanlar "farkındalık" kelimesini atıp yerine yeni bir tane seçtiler; "televizyon". Eğlence veya bilginin paylaşımı adı altında dünyada olan biten ne kadar anlamsız olay varsa günün 24 saatı karşımıza çıkmaya hazır. Irak'a hala alabildiğine gökten "demokrasi" yaşıyor, bütün dünyanın gözü önünde İsrail "barışçı" operasyonlarını sürdürür, hala dünyanın ücra köşelerinde aklına esen her kabadayı katliama kalkışabiliyor. Ah pardon sizin sosyal sorunlarınız mı vardı? Aile içi şiddet veya kalp kırıklıkları mı? Açın bir televizyonu bakın insanlar ne akıl almaz şeyler yaşıyor ve halinizin şükredin.

Canınızı dışınıza takıp deliler gibi çalışıyorsunuz ama kalabileceğiniz düzgün bir evin kirasını ödeyecek kadar bile kazanmıyorsunuz. Ya da modern yaşama geçiş ara-



cınızın kredi faizleri yüzünden bunalımdasınız. Ne diyorsunuz siz! Hiç mi haberlere bakmadınız, her ay kaç ülkenin ekonomisi iflas ediyor, sokaklara dökülp yemek için marketleri talan ediyorlar. Hatta onların bile durumu iyi. Açıktan ölmemek için havadan atılan yardımlara muhtaç kaç milyon insan var bu dünyada?

Tamam haberleri bir yana bırakalım madem. Biraz eğlence programlarına bakalım. Bakın ne güzel popçu yarışıyorlar, insanları eve kapatıp saçmalıklarını izletiyorlar, izdivaç hevesli gelin, damat, hatta kaynana adaylarını yarıştırıyorlar. İnsan ilişkilerinizde yanlış giden bir şeyler olduğunu düşünüyorsanız bir de bunların yaşamına bakın. Bakın manasız ilişki nasıl olur.

İşinizde başarısızsanız kendinizi teselli etmek için spor programlarını izleme şansınız var. Bakın bu spor dünyasının profesyonelleri içinde işini doğru yapan bir kişi var mı? Eğer kesmezse bir doz muhalifet alın. Politikacılar bu haldeyse bizim beceriksizliklerimizin anlaşılır olması doğal değil mi?

Televizyon denen bu resimli kutuda gerçekten anlamlı ne var ki? Bazen izleme değer düzgün bir film ya da dizi, dört yılda bir bizi coşturacak, duygulandıracak olimpiyat veya dünya kupası, kırk yılın başında adam gibi bir program, enteresan bir haber. Yani televizyonda anlamlı bir şeyler bulmak imkansız değil, sadece çok zor.

Ama derdim televizyon izlemek değil. Başta da söyledim, derdim farkındalığımızı geri almak. Şu lanet word'ün bu kelimeyi her yazışında, altın kırmızıyla çizmemesi. Akıl almadır "gerçeklerle" çevrilmemek. Televizyonu açtığında kusmadan kapatabilmek. Belki "dönem" tekrar dönmeli. Ama bu sefer lehimize. Televizyonun değerlerimizi acıtan uçlarını törpüleyecek şeyler yapmalı, televizyona ait kavramları saldırmalı. Mesela "bön bön bakmak" yerine "seçicilik" koymakla başlamalı işe, "izleyip izleyip unutmak" yerine "tepki vermek", "yıllarca beş para etmeden iş yapmak" yerine "unutulup gitmek". Ya da "magazin olmak" yerine "örnek olmak". Televizyonun koca karnında o kadar yumuşak nokta var ki...

Ya da her şeyi bir yana bırakıp hayatımıza böylece devam etmeli. Ama o zaman Samsa'ya hakkını gerçekten vermeliyiz. Samsa günümüzde yaşamış olsayıdı hayatın anlamlılığı onu bir hamamböceğine çevirmeyecekti. Hayatta bir şeyler yakalayamazsa eğer en azından Popstar'a katıldı. Gerçi biz Kafka'dan bir başyapıt kaybederdim ama Samsa (Çekçe "ben yalnızım demek") hepimiz kadar "mutlu", hepimiz kadar "sosyal" bir insan olurdu. ☺



UZAK

Ve perde indi...

Her yeri kapalı, ufak ve karanlık bir odanın içinde uyanı Vosviddin. Yumuk gözlerini açmaya çalışı, yapamadı. Zorladı kendisini ve açtı. Yine karanlıktı. Bir şey fark etmemişi sanki, hiçbir şey göremiyordu, hiçbir şey yoktu yanında, uykusuzluğundan başka. Karanlıktan korktuğu için kapattı göz kapaklarını, yine karanlıktı. Ellerini kocaman kalbine uzattı yerinden kalkmak için, kalbi ellerinden tuttu Vosviddin'i. Bu onu mutlu etmişti. Gülmüsedî donuk bir şekilde, kimse görmedi; konuşmaya çalışı, kimse karşılık vermedi; boşverdi, kimse umursamadı. Nasıl çıkacağını düşündü o karanlık, gri odadan. Bu kez boşluğa uzattı ellerini. Çevresinde duvarlar vardı. Dört duvara da dokundu, bir çıkış yolu bulmak için. Tahta bir şeye çarptı. Gücünü vererek itti hızla tahtayı. Kapı açıldı...

Kamaşan gözlerini korumak için kisti gözlerini. Karanlık oda ışıkla doldu, soluk duvarlar beyaza boyandı. Cesaret edemedi dışarı çıkmaya. Karanlıktan daha korkutucuydu ne olduğunu bilmemişti aydınlik. Belki de orada kalması daha iyi olacaktı onun için, belki de kimse zarar veremeyecekti bu şekilde arkasından sürüklediği büyük, ama savunmasız kalbine. Bir adım attı ileriye doğru. Sonra bir adım daha... Her adımda daha hızlı nefes alıp veriyordu. Karşısında hiçbir şey yoktu, ışıkta başka, karanlık odada sıyaştan başka hiçbir şey olmadığı gibi. Bir adım daha attı...

Durdu. Tahta kapı boşluğa açılmıştı. Boşluğa dokundu Vosviddin. Gökyüzüne baktı, bulutlar bembeyazdı. İlk defa bu kadar uzaktaydı evinden, ilk defa bu kadar yükseltiydi hayattan. Bu canını daha az acıtıyorlu asında, ama bunun farkında değildi, farkında olamayacak kadar da soluktu. Odanın ucunda duruyordu, ya da hayatın ucunda. Dengesini kaybetti bir anda. Tahta kapıya tutundu, içeriye çekti kendisini. Nefes nefese kalmıştı, odanın ucuna yaklaştı yeniden, aşağıya baktı... Her şey daha küçük görünüyordu olduğundan; evler, ağaçlar, yılan gibi kıvrılan uzun, uçsuz bu-

olduğunu düşündü, suçu kendisinde aradı, bulamadı. Evlerin yanından uzanan bir lunaparka takıldı yumuk gözleri. Rengârenkti içindeki her şey. Dönme dolap ağır ağır dönyordu. Orada olmak istedî o an, çocukların oynamak istedî. Veya lunaparka girmek... Aşağıya inmesi gerekiyordu bir şekilde. Neden o odanın ucunda durup hayatı teget geçtiğini bile bilmiyordu.

Odanın yanından uzanan dikenli, uzun bir ağaç vardı. Ağaca uzandi, tutundu sıkıca. Ve aşağıya inmeye başladı yavaşça. Ağacın kabukları canını acıtıyordu, ama boş verdi. İnmeye devam etti ağacın dallarına

Gülmüsedî donuk bir şekilde, kimse görmedi; konuşmaya çalışı, kimse karşılık vermedi; boş verdi, kimse umursamadı.

caksız yollar, insanlar... Gerçekten de küçüklerdi belki de, ama bunu hiç düşünmemiştir. Savrulan düşüncelerini toplamaya çalışı, yapamadı.

İncelemeye başladı aşağıdaki hayatı, uzaktan. İnsanlara baktı, oldukları yerde duruyorlardı ve mutlu gözüküyorlardı. Gülmüseyen, kırmızı yanaklı bir çocuk gördü, hareketsiz duran. Yanındaki çocuklar da oyun oynuyorlardı donuk bir halde. Onlar da gülmüşyordu. Çocuklardan biri yukarı bakarak el sallıyordu. Vosviddin de ona karşılık verdi ufak eliyle. Evlere baktı, pencereleri vardı. Buna alışık değildi. Aynı maviye olmadığı gibi... Ağaçlar da masmaviydi. Karanlık, kuytu odasına benzemeyen başka bir dünya vardı aşağıda. Orada olmadığı için böyle

tutunarak. Bu uzun ve yorucu bir yolculuk olmuştu onun için. Yine de vazgeçmedi. Vazgeçse de başladığı yere dönecek kadar gücü yoktu, hiçbir zaman da olmamıştı. Sonunda yolunu tamamladı. Ağaçtan indi, aşağıya baktı. Evlere baktı bir kez daha; ağaçlara, çocuklara ve lunaparka da. Uzağa göç eden kuşlardan ve 'uzak'tan daha yakındı şimdi hayatı. Gülmüseyen çocuğun yanına doğru yürümeye başladı, küçük adımlarla. İleride annesini gördü. Oluğunu yere çakıldı kaldı Vosviddin. Gözleri doldu, ellerle tuttu göz yaşlarını. Annesine doğru koşmaya başladı. Aralarında çok az mesafe vardı. O sırada bir fırtına koptu, bulutlar kırmızı toprağa karıştı, gökyüzü siyaha bulandı. Ve sahne yıkıldı. Kartondan lunapark, el sallayan çocuk, mavi ağaçlar devrildi. Ardından da annesi... Göz yaşları elinden düştü Vosviddin'in, kimse umursamadı. ☺





OYUNBOZAN

Ben dünyanın en kötü Warcraft 3 oyuncusuyum!

Masaüstü rol yapma oyunlarını gerçekten severim. Bu oyunlarda hayal gücünüzü geliştirmek için gereken her şeyi bulabilirsiniz. Pek çok farklı ve ilginç insanla tanışabilir, takım oyunu sayesinde kendinizi geliştirebilir ve en önemlisi, hayal ürünü bile olsalar kötü adamları tepeleme fırsatı bulabilirsiniz. Zamanımın büyük bir kısmını oyunlarla geçirdiğimi söyleyemem, ancak oyunlar olmasa hayatım çok monoton ve sıkıcı olurdu. Tabii arada bir oyunlar ve oyuncularla ilgili gerçekten kafamın tasını attıran bazı olaylara denk gelmiyor değilim. O yüzden, bu defa bahçemi bu can sıkıcı detaylar üzerine homurdanmak için kullanacağım.

SONU GELMEYEN "KES-BİC" TARZI OYUNLAR
Bir kova dolusu zar atıp, sonra da gelen sayıya bakarak "Yaşasın, arbalestimle tam iki gözünün arasından vurdum!" diye çığlıklar attığım türden oyunlara katılmayı seviyorum. Ama şurası da bir gerçek ki, tamamen savaşmaktan ibaret olan rol yapma oyunları bir zaman sonra insanı bıktırıyor. Yani, bir yarığı kılıçınızla kaç farklı biçimde kesebilirsiniz ki? Hem zaten oyunlarda kaç çeşit yaratık var ki kesmekten bıkmayısınız? En kötüsü de, tüm o zar atarak geçirilen zamanın, gerçekten iyi kurgulanmış bir hikaye anlatarak ve o hikaye içinde rolü olan kişilik sahibi karakterleri canlandırarak kullanılamaz mı? Aslında "rol yapmanın" gereği de tam anlamıyla bu değil midir?

KARAKTER OLUŞTURMADAN ÇARPIŞMALARA DEK ASIRI KARMAŞIK ŞEYLER

En nefret ettiğim şeylerden biri de, tam kendimi kaptırılmış ilginç bir diyalogun ya da heyecanlı bir çarpışmanın ortasındayken durup, küçük bir kuralı kontrol etmek için kitapları ya da çizelgeleri karıştırmak zorunda kalmak. Olması gereken ise verilen kararları ya da yapılan hareketleri bir ya da iki kez zar atarak kontrol etmek ve oyunu devam etmektir. Olası her durum ve her detay için milyonlarca farklı faktörü dikkate alıp üst üste hesaplamaya yapmak değil! Bir oyunu sevmemdeki en önemli unsur da budur zaten, bir defa başlandı mı ivir zivir detaylarla uğraşmadan kaptırıp gidebiliyorsam, o oyun bana göredir.

KARAKTER SAHİBİ OLMIYAN KARAKTERLER

Belki yazarlık üzerine bir kariyeri takip ettiğim için bana öyle geliyor, ancak asla insanların neden oyun karakterlerini baştan savma hazırlıklarını asla anlamamışım. Neden bahsettiğimi biliyorsunuz. "Kapı açılmıyorsa

kirarımlı!" dışında bir davranış modeli olmayan savaşçılar, kural kitabından son anda kopyalanmış büyütüler, hatta sırif oyuna beş dakika kala hazırlandığı için bir geçmiş ya da bazen adı bile olmayan karakterler! Kusura bakmayın ama ben oyunlarda canlandırdığım karakterleri gerçekmiş gibi görmeyi ve onları canlandırmayı severim. Haliyle karşımıda gerçekten etkileşimde bulunabileceğim doğru düzgün karakterler olsun isterim. Bir kağıt dolusu istatistik bilgiden oluşan ve oyunun üzerinde oynandığı masadan daha cansız tiplerler değil! Neyse ki benim gibi düşünen çok fazla kişi olsa gerek ki, uzun zamandır bu konu ciddi bir problem değil.

OYUNCULARA DUYULAN NEFRET

Rol yapma oyunlarını çocukça, saçma, sıkıcı ya da ilgi alanınız dışında görür olabilirsiniz. Bu sizin fikrinizdir ve buna kimse de bir şey diyemez. Ama bunu bir kötüük gibi, bir suç gibi görüp de bu doğrultuda propaganda yapıp duranlar gerçekten tepemin tasını atıyor! Rol yapma oyunlarından anlamayanların, konunun içinde olmayanların sahip olduğu tüm bilgi kulaktan dolma şehir efsanelerinden başka bir şey değildir! Tekrar ediyorum, ROL YAPMA OYUNLARI NE ŞEYTAN, NE DE TEHLİKELİDİR! Sanırım bu konuda saatlerce konuşabilirim ama şimdilik bu kadarı



yeter. Belki başka bir zaman bu konuya daha fazla değineirim.

GRUPTAKİ TEK KIZ OLARAK "ÇOCUKLARDAN BİRİ" HALİNE GELİVERMEK

İnanın bir grup oğlanın arasındaki tek kız olmanın hem iyi yanları, hem de kötü yanları var. Her şeyden önce erkeklerin kadınlarından uzaktayken ağızlarından neler kaçırıldığını bilseniz hem kulaklarınıza inanmazsınız, hem de çok gülleriniz. Bazen bir kız olduğunuzun unutulması, diğerleriyle iletişim kurmayı imkansız hale getirebiliyor.

GİRDİĞİNİZ İNTERNET KAFENİN "GÜLÜ" KONUMUNA DÜŞMEK

Bir internet kafeye girdiğim anda sadece bakişlardan değil, bir anda tüm ortama çöken ölüm sessizliğinden ne denli rahatsız olduğumu anlatamam. Öyle süper model sayılım ve dikkatle izlenmek de haliyle arada bir her kızın hoşuna gider. Ama esas problem bir bilgisayarın başına geçtiğimde ortaya çıkarıyor. Sırf karşı cinsten olduğum için bilgisayardan ya da oyunlardan zerre anlamadığımı, olsa olsa dönem ödevimi yazmak ya da Solitaire oynamak için orada bulduğumu sanan erkeklerin tavırları sınırimi zipliyor! En basit oyun kurallarını ya da bilgisayarı nasıl açacağımı açıklayamaya kalkanlar mı istersiniz, bir oyun almak istediğimi söylediğimde "Kime hediye edeceksiniz?" diye soranlar mı. Neyse ki "Hediye paketi olmasına gerek yok, oyunu kendime alıyorum!" demek çögünün çenesini kapatmaya yetiyor. ☺





3 / 5

CEHENNEM ÇOCUĞU

film

Hollywood tam gaz çizgi roman uyarlamalarını devam ediyor. İlk olarak iki yıl önce bilgisayar oyunu sayesinde tanıttığım Hellboy bu ay sinemalarımızda. Cehennemden dünyaya transfer olan Hellboy ilginç bir karakter; onun içen bir anti-kahramandan çok, çırkin bir kral de ki (kızı). Hellboy'un hikayesi 2.

Dünya Savaşı'nda başlıyor. Köşeye sıkışıklarını anlayan Naziler çareyi doğaüstü güçlerde aramaya başlarlar (bkz. Indiana Jones). Savaştan galip çıkılmak için başvurdukları kara büyüğün ters teber ve ritüelin ortasına bizim Hellboy düşüverir. Görünüş olarak bir

cehennem zebanisi andıran Hellboy, Amerikalılar tarafından Naziler'in elinden kurtarılır ve iginin yanında yer almak için özel bir teşkilat tarafından eğitilir. Aradan yıllar geçer ve Naziler yeni bir dünyayı ele geçirme planıyla tekrar piyasaya çıkarlar (Nazidir ne yapsa yeri dir). Ama bu sefer karşılaşlarında eski bir dostu bulacaklardır...

Hellboy, 90'lı yılların başında Mike Mignola tarafından yaratılmış. Filmini çekmek de Blade 2'den tanıdığımız ve özellikle görsel efektler konusunda oldukça sağlam olan yönetmen Guillermo Del Toro'ya nasip olmuş (Benicio Del Toro ile bir akrabalık var mı aca-

ba?). Tabiri caizse kodu mu oturan bir abimiz olan Hellboy'u Ron Perlman canlandırıyor. Gerçekten de cüssesi ve yüzüyle cuk oturmuş desem abartı olmaz herhalde. Hellboy, Perlman'ın ilk başrolü. Kendisini hep daha önce yan rollerde izledik (Alien: Resurrection, Kayıp Çocuklar Şehri, Blade 2 ve daha nice fantastik yapımlar) ve artık sahip olduğu deneyim kesinlikle başrolü hakediyor. Hellboy, görsel açıdan inanılmaz renkli bir film. Karakterler, kostümler, dekorlar, efektler, kısacası her şey tam bir şenlik. Fantastik filmleri seviyorsanız, Hellboy'a bir şans tanımalarınız; çünkü o size tanımayacaktır!

ÖLÜMÜNE KARDEŞLİK

dvd

5 / 5



Son derece sıkıntılı geçen ağır bir ağıt sürecini saymazsanız, tam 434 gün. Evet, 434 gün boyunca tarihteki en büyük, en kanlı, en yıkıcı savaşlardan birinin tam göbek deliğinde kaldığınızı düşünün. Düşünün ki geçmişte hiç denememiş, yepenmiş bir kavram olan paraşütle düşmanın ortasına atlamak üzerine kurulmuş bir gücün üyesisiniz. Üstelik siz üstünüzde bir sürü patlayıcı, yanıcı, delici malzemeyle birlikte bin metre yüksekten atlamaya ve yere sağ inebilmek için de bir parça kumaşa güvenmeye iten iki basit sebep var: İlki o genç kafanızın içinde yanıp duran "kahraman olmak" arzusu, ikincisi de ayaelli yerine yüz dolar maaş alacak olmak. Üstelik pek haberiniz yok ama, inceğiniz yerde sizi karşılayacak olanlar da ellerinde çiçek buketleri taşıyan sevimli kızlar değil, yillardır cephe pişmiş kararlı ve aşık suratlı milyonlarca Alman askeri.

Band of Brothers, ya da Türkçe adıyla Kardeşler Takımı, bir senaristin hayal gücünün ürünü olan tipik kahraman asker modelleriley dolu bir yapımdır. 101inci Hava İndirmeye'nin üyelerinin başından geçmiş olayların gerçek hikayesi. Ve bu açıdan Steven Spielberg ve Tom Hanks'ın önceki benzer yapımı olan Saving Private Ryan ile ciddi bir farklılık yaratıyor. Dizide göreğiniz tüm karakterler gerçekten yaşamışlar ve bir kemiği dizi çekildiğinde halen hayatı imişler. Zaten tüm hikaye de onların ve askeri kayıtların anıtlıkları üzerine kuruluyor.

Ve tabii bir de tüm produksiyonun kalitesi var ki, Kardeşler Takımı bu açıdan bırakın herhangi bir TV dizisini, her yıl Hollywood'dan çıkan yüksek bütçeli filmleri bile katlayıp bir kenara koymuyor. Tüm produksiyonda Spielberg ve Hanks'in tecrübesi iz bırakmış, ancak bunun da ötesinde, farklı bölgeleri değişik yönetmenlerin çekmiş olması olaylara farklı açılardan bakılmasını sağlayarak tüm bölümlerinin aynı tarzda sürmesini önlemiştir. Tiglon'dan çıkan 5 DVD'lik set ise kesinlikle her sinema ve 2. Dünya Savaşı tutkunun koleksiyonunda olması gereken bir eser.

M. Berker Güngör

SIRA AİLEYLE TANIŞMADA



Neyse ki yaz bitmeden Shrek 2 vizyona girmiş durumda. İlk filmin inanılmaz başarısından sonra Shrek 2, uzun süredir en çok beklenenler listesinde üst sıralardaki yerini korumaktadır. Hatırlarsanız, ilk filmin sonunda Shrek ile Fiona'yı bir yastıkta kocarken bırakmıştık. Shrek 2 de hikayenin kaldığı yerden aynen devam ediyor (zaten Shrek dört bölümlük bir projeymiş). Bizimkiler balayına çıkmıştır ama Fiona'nın anne ve babasından gelen çağrı üzerine Uzak Ülke'nin yolunu tutarlar; tabii Eşek de bu yolculuktan efsiz kalmaz. Öte yandan kral ve kralice biricik kızlarının Shrek gibi bir yaratıkla evlendiğinin ve üstelik kızlarının da

böyle bir yaratığa dönüştüğünden habersizdir (körlé yatan şası kalkar). Yaşanılan büyük şokun ardından kayınpeder, Shrek'ten kurtulma planları yapmaya başlar. Zira Fiona'nın geleceği için başka düşünceleri vardır. Planlarını gerçekleştirmek için Yakışıklı Prens ve canavar avcısı Çizmeli Kedi'den yardım ister... Bir DreamWorks yapımı olan Shrek 2 yine renkli karakterleri, sağlam esprileri, inanılmaz gorselliği ve başarılı seslendirmesiyle (ki geçen sefer Türkçesi de hiç fena değildi) kesinlikle izleyicinin yüzünü güldürüyor. Özellikle ev sahipliği yaptığı masal kahramanları ve filmlere yaptığı göndermelerle Shrek yine hedefi onikiden vuruyor. 2001'de En İyi Uzun Metrajlı Animasyon

dalında ilk Oscar'ın sahibi olan Shrek, aynı zamanda tamamıyla bilgisayarda üretilerek böyle bir ödül alan ilk yapılmış unvanına da sahip. **film** Seslendirme kadrosu yine oldukça renkli. Mike Myers (Shrek), Cameron Diaz (Fiona), Eddie Murphy (Eşek) ve Antonio Banderas (Çizmeli Kedi) ünlü isimlerden bazıları. Shrek 2, kaçınılmaması gereken bir eğlencelik, özellikle yaz sezonunun kısır programını düşünürsek.

Güven Çatak

4 / 5

MARSLILAR BU SEFER SAĞLAM GELİYOR

Steven Spielberg'in son projesi olan "War of the Worlds" aynı zamanda inanılmaz bütçesiyle Hollywood'un gelmiş geçmiş en pahalı filmi olma yolunda. Marslılar şimdiden Titanic'in 110 milyon dolarlık rekorunu aşmış durumda. Ünlü bilimkurgu yazarı H. G. Wells'in aynı adlı romanından David Koepp (Panic Room) tarafından uyarlanacak filmin başrolünde Tom Cruise var (muhtemelen yapımcılardan birisidir). Marslıların dünyayı istila etmesini konu alan film en erken 2005 sonu gösterime girebilmiş. Bakalım Spielberg böylesine büyük bir produksiyonun altından kalkabilecek mi? Oyunu gibi olmasın da.

Güven Çatak

EN 5

1. SHREK 2 (KALDIĞI YERDEN DEVAM)
2. HELLBOY (İNSAN DEĞİL SANKİ BİR MELEK)
3. THE GIRL NEXT DOOR (EV ALMA KOMŞU AL)
4. GARFIELD (ÇİZGİ KALMALIYDI)
5. ALIEN VS PREDATOR (GELSİN ARTIK)



FİLM DEN...

Dr. Weir: "Gittiğin yerde gözlere ihtiyacın olmayacak..." (event horizon)
Dr. Weir: "Cehennem sadece bir kelime, gerçek ise çok daha kötü." (event horizon)



BLACK ALEET

"Pulvis et umbra sumus"

Kapkarlık katakombda, binlerce yıldır sahip-
sız olan döküntü bir tahtta oturuyordu.
Görmek için işığa ihtiyacı yoktu. Tefekkure
dalıdı: Anılarını yokluyordu. Özellikle biri-
sine ait anılarını... Bir zamanlar insan olan,
sonradan... Birşey... Sayesinde insandan daha
fazlasına dönüşen, gizemli birine ait anılarını.

Hayalet...

Uzun zamandır başına bela olan o güçlü
hasını, Ne kadar zaman olmuştu? Bir yıl?
Onbin yıl? Hatırlayamıyordu. Hatırlamaya çä-
lişliğinde düşünceleri bulanıgor, başı dönü-
yordu. Değişmiş vücudu ne kadar kudretli
olursa olsun hala insan vücudu duyu, sınırları
vardı.

Altı parmaklı, iğrenç görünümündi elleri yeri
süpürüyordu. Parça parça kol yenleri avuçlan-
ına düşmüştü.

Ben kimdim?

Sonra kendisinden sorduğu bu soruya yanıt
vericesine düşünceler ve görüntüler uçtu si-
yah iperle kapaktarından dikili gözlerinin
önünde. Yaz gececi insana musallat olan per-
vaneler gibi. Minareli ve köprülu bir şehir. Ko-
yu renkli bir deniz.

Istanbul?

Hafifçe kıkırdı. Sessiz mahzende kuru dallanın tutuşması gibi bir ses döne döne uzaklaştı. Sonra kafasını yana devirdi, kendi kıkırdamasını dinlemek istercesine. Bir görüntü daha gelmemişti aklına. Bir kadın. Kuzgun kanadı ka-
dar siyah saçları, bronz renkli pürüzsüz teni, zümrütler kadar ışılıtı, yeşil gözleri, kaslı ve
kırımlı vücudu olan bir kadın. Bu kadının
öneği olduğunu hissediyordu. Birşey olmuştu. Hayalet ile ilgili... Değişmişti ikisi de.

Kimsin sen?

Uzun parmaklar kadim mermeli kavradılar ve
sıklıklar. Dikili dudaklar, iperi gererek aralandı-
lar ama haykırıksız kesik girtiaktan geldi. İnsan
olmayan bir cıngılkı koptu varlığın boğazından.
Mermer parçaları aynalarak uçtular. Tahtın eski

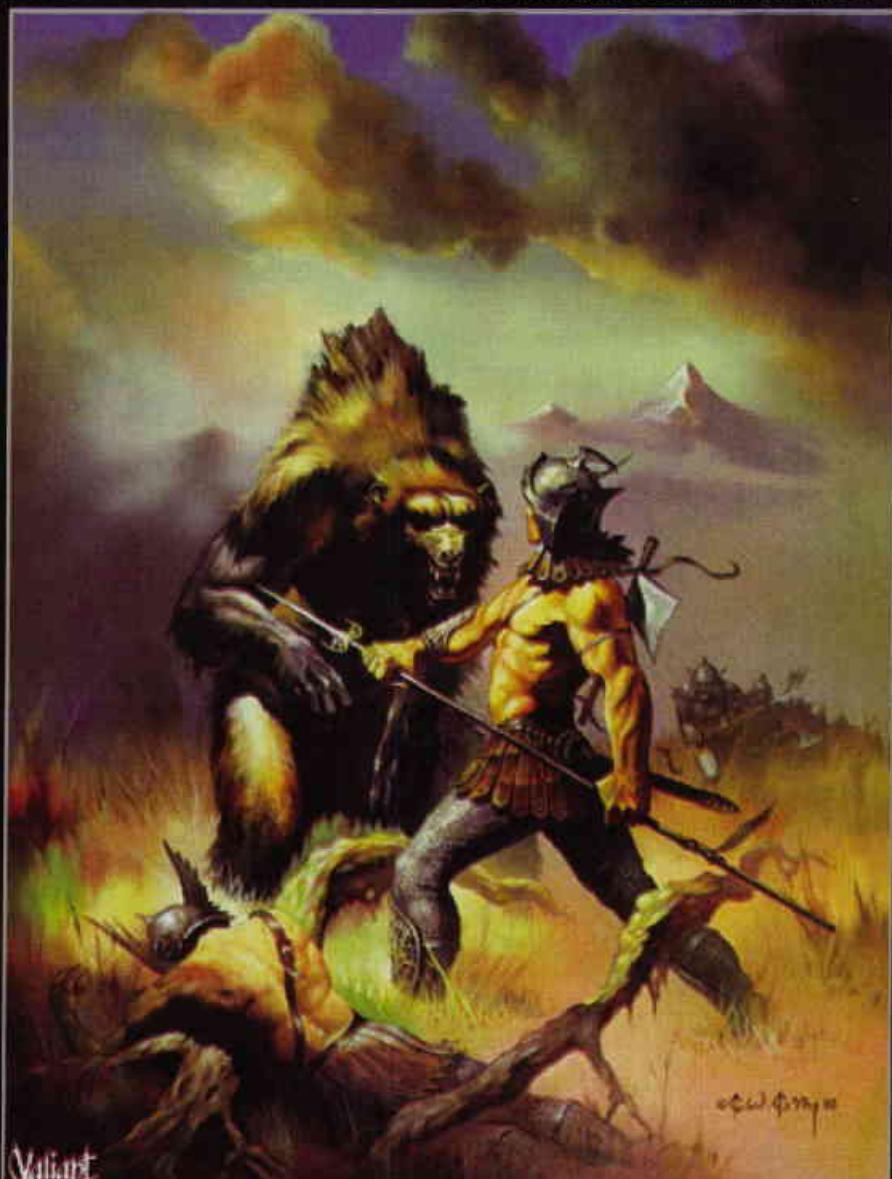
kolları parçalıydı. Alnındaki kocaman
kırmızı göz delice açıldı ve sadece kendisinin
görebildiği bir görüntüye odaklandı.

Varkılı yapabildiği kadar gülümseyerek sa-
kinleşti tekrar.

Bir kopi vardı. Geçmek zorunda olduğu.

*Hayalet'in keşfettiği, henüz Hayalet değil-
ken. O geçmiş, kendisi kalmıştı. Orada sava-
şıyorlardı işte. Kendisi İkitelli'di, terkedilmiş
bir deponun arkasındaki pislik dolu girinti-
deydi, Hayalet ise gümüş tanelerin kar gibi
yağdığını yemeşil bir tepede.*

*"Eğer onun turnağı bile kırılacak olursa,
sana vereceğim ceza bir milyon evrenin ce-*



hennemlerinde dehşete anlatılır" diye konuştu Hayalet. Sağ elindeki gümüş renkli kılıcını uzatmıştı, sol eli kanlı bir yumruyu.

"Ah evet. Ama onun tırnağı kırıldı değil mi Hayalet? Tırnağı ve bir çok yeri..." tekrar kırırdı.

O savaş sırasında Hayalet henüz o garip dövmelerini almamıştı. Siyah Kumlar onu sahiplenmemiştir. Yoldaşlarını çekerceği günler çok ama çok uzaktı o vakitler. Ama Hayalet yine de güclüydü Kahrolası ve ölmeyordu. O kadar çok kan ve yara vardı yarı-çıplak gövdesinde, ama ölmeyordu.

"Tarih boyunca sevdikleri yüzünden kötülüğü alt etmekte başarısız olanları hatırla Hayalet. Sevdikleri onlara hep ayak bağı olduğunu. Ya sen? Bu tuzağa tekrar ve tekrar düşecek kadar kalın kafalı misin? Yoksa Roland gibi asıl hedefine yürüken bütün sevdiklerini feda edebilir misin? Söylesene Hayalet! BUNDAN BAŞKA DÜNYALAR OLDUĞUNA EMIN MISİN?"

"...EMİN MISİN?" diye haykırdığını fark etti varlık. Odadaki heykeller gürültüyle oteye devrildiler, bulutlar halinde ayaklanan tozlar sakinleşerek yere indi, uzaklara yuvarlanan zıynet eşyaları tıktılarla durdular.

Hayalet o an durmuştu. İçinde büyük bir mücadele verdiği mutlaktı. Varlığın tiksindirici kollarında dehşete düşmüş kızın gözleri tarıfsiz bir duyguya bakıyordu karşısındaki aşkına. Çoklu evrende onu kurtarabilecek tek kişinin, bir başka sebep için kendisinden vazgeçmek üzere olduğunu anladı. Umutsuzluğun dondurucu yükü üstüne çöktüğünde şaşırıcı bir şekilde sakinleşti genç kadın. "Ömrümün tek aşkıydin" dedi hafifçe. Son ne-

fesinde acılı bir yumruk vurmak istiyor değildi Hayalet'e. Yaşamının en büyük, belki de tek gerçekini dile getirmek zorunda hissetmişti sadece.

Hayalet kadına baktı. Gözlerinde her şeyi kaybetmiş bir adamın üzün dolu, pes etmiş bakışları vardı. Yaşam, tüm mantıklar



ve varolan her şey iki seçime indirgenmişti. Varlığın kapıdan geçmesine izin vermek ve vermeme. Bu seçimin sonuçları olası geleceklerde yitimti. Hayalet her şeyin sonunun gelebileceğini farketti. Bu sorumluluk altında eziydi. Yapmasının öğretildiği şeyin varlığın kapıdan geçmesine ne pahasına olursa olsun karşı koyması gerekiydi. Aşkı, sevgisi, kadını, o kadının yanında dugumsadığı tüm o gerçek hisler önemizdir büyük sebeplerin karşısında. Korumaya and içtiği dünya onu harcamaya hazırlıdı. Varlığın geçmesine izin

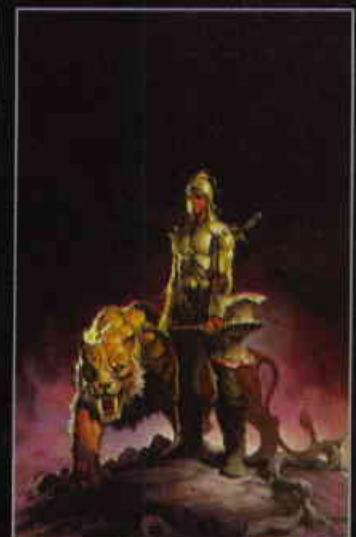
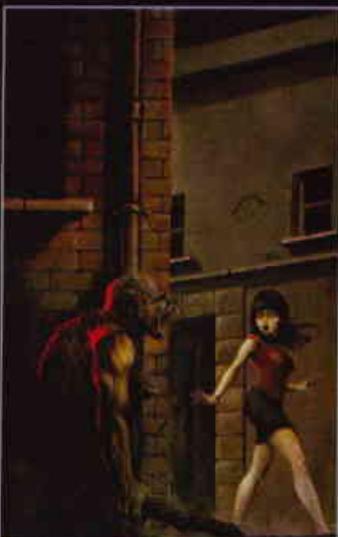
verirse kadını kurtarabilirdi, buna rağmen binlerce dünyadaki milyarlarca canlığı tehdidine atmış olacaktı. Lakin kadının sonsuza dek yitirilmesi pahasına bu canları korursa kendisi ölmekten beter olmayacak mıydı? Bunu tercih edebilir miydi? O kadar fedakar mıydı? Kendisini... seçemezdii. Ona böyle öğrettili. Öysa öğretmenler böyle bir seçimle karşı karşıya kalmamış kişilerdi. Fildişi kulelerinde güvenle oturup medya raporları, tabloid gazeteler, randevuevleri ve gurme restoranları içinde yaşıyorlardı. Hayalet'in gördüklerini görmemişlerdi.

"Dnu yere bırak" diye mirildandı Hayalet. Sözler ağızından çıkar çıkmaz bir anlaşmanın imzası atılmış gibi oldu. Varlık sonsuz bir tattımla güldü. Elleri kadını yere indirdi.

"Bu tarafa geç Hayalet" diye hırladı varlık. Hayalet bir an tereddüt etti, sonra adımı attı. İşıdan kapıdan geçerek kendi dünyasına, İstanbul'a geldi.

"Şimdi kapıdan uzaklaş ki geçebileylim." Seste sözlerle, kelimele, insan girtlağına sigmaya bir heyecan, bir bekleni vardi. Hayalet karanlıklarda yatan kadına baktı göz ucuyla, varlığa güvenmiyordu. Kadının kırıdaklılığını görmeye çalıştı. Yapamadı, kadının silueti deponun kapkara bir gölge düşürdüğü tarafında yatıyordu. İnsanüstü görüş gücü öte tarafta kalmıştı, artık yine sadece bir insandi. Yapmakta olduğu şeyi düşünerek titredi ve kapıdan uzaklaştı.

Varlık kayarak kapıdan geçti. Hayalet'in her an fikrini değiştirmesini bekliyor gibiydi. Kapıdan geçer geçmez döndü ve Hayalet'in gözlerine baktı. "Siz kahramanlar asla büyümeyeceksiniz. Asla hatalarınızdan ders almayacaksınız. Klisesiniz. Gerçek hayatı ka-



zanmanızın imkanı yok." Tatminkar bir biçimde gülümsemeye çalıştı, birbirine dikiilmiş dudaklar. Sonra o iğrenç ellerinden birini yavaş hareketlerle havaya kaldırıldı. O tuhaf dercede uzun parmakları arasında, öte tarafın gümüş parıltıları ve İkitelli'nin sanayı bölge-sinin çıplak, sodyum buharlı lambalarının donuklığında parlayan birşey vardı.

Bir iğne.

"Neleri feda ettiğini biliyorsun zaten. Bir de neyi kurtardığına bak."

Karanlık taht odası oradan oraya sürüklendi, yuvarlanan bin bir eşyayla çılıyordu. Bu hortumun ortasında ise varlık vardı. İnlıyor, titriyordu. Eski bir savaşın, fazla gerçekçi anılarını tekrar yaşıyordu.

Hayalet kollarındaki bedene çevirdi gözlerini, yeşil gözleri çöktan ölmüş birini gördü. Sevdığı kadının cansız bedeninin nasıl göründüğünü şaşırıldı. Her gözeneğinden hayat fışkırın kadın bedeni, işitilərin danışıtı gözleri, mükemmel tropik meyvelere benzeyen dudakları... Hayalet, kılıcını atarak kadının elini tuttu, hızla uzaklaşan bir sıcaklığı duygusadı. Hemen gözlerini yumup içindeki tüm büyüğü kudretini kucaklamaya çalıştı. Burada, bizim dünyamızda işe yaramayacağını bilerek. "Bir defa Tanrıım. Sadece bir defa büyü yapmama izin ver. Bana aşkımlı geri getir. Sonra tüm kudretimi al. Onu durdurmak için yaşamın tüm çöllerini, okyanuslarını, fırtınalarını, karşıma koyacağın her savaş, her hasmı yalnızca kılıçlarımı geçmeye hazırlım. Yeter ki son defa büyü yapmama izin ver. Son bir defa..."

Ama büyüğü kapının öteki tarafında kalmıştı. Varlığın her saniye beslendiği tarafta. Hayalet bir daha asia ikinci bir seçenek olmayacağıını biliyordu artık. Sadece bir yol vardı artık önünde. Tehlikeye attığı herşeyi korumak. Sadece bir yol vardı artık önünde.

İntikamı.

"Beni bir defa daha göreksin" diye konuştu Hayalet. "Ve bu son defa olacak inan bana."

* * *

Varlık şakinleşerek tahtına çıktı. Şimdi oradarda bir yerde ölü kahramanları etrafına toplayarak bellisiz bir amaca doğru giden kişi, uzun zaman evvel alt ettiği hasım değildi. Bunu biliyordu varlık. Çok daha tehlikeliydi. Hayalet'in canını yakmıştı, bunu biliyordu ama onu yok edememişti. Henüz.

Şimdi Hayalet çok daha kararlıydı, daha etkili ve Sigah Kumuların işe karışmasından sonra daha kudretliydi. Kayipları onu sertlesmitter, karşısına çıkabilecek herşeye kafa tutabilecek bir içsel güç kazandırmıştı ona. Açı, zehir gibi bir güç.

Ruhuyla beslenen bir içsel güç.

Varlık düşmanını hafife almak gibi bir eniyiliği yapacak değildi şüphesiz. Yeterince güç kazanmıştı, şimdi Hayalet'in oyununa çomak sokma sırası gelmişti işte. Küçük de olsa çomaktı yine de.

Varlık dikişlerin izin verdiği kadar gülümsemi.

Roland adındaki Çocuk Kara Kule'ye geldi

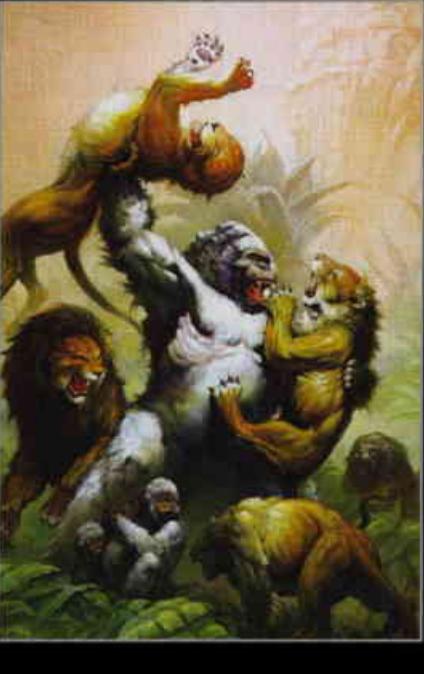
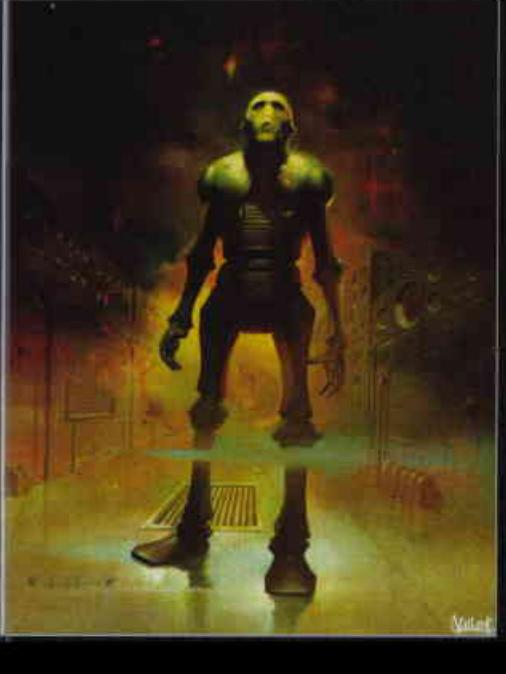
Dünyanın benim için uzaklarda bir yerde, mücadele içinde varolup giden bir karmaşa kütlesi olduğu dönemlerdi. O karmaşanın içine sıkışmış güzelliklerin, aralıklarla Amazing Spider Man çizgi romanları, sinema filmleri ve fantastik-bilimkurgu romanları suretinde hayatına girdiği yıllarda. Stephen King daha çok ailemin ıçsuz bucaksız kütüphanelerindeki sağıdiger bir kesiri işgal eden kitapların yazarındı. Birkaç romanını okumuşluğumvardı elbette, henüz olgunlaşmamış bir okuma açığının esridim, elime geçen herşeyi okuyordum. King'in birbirinden mükemmel eserleri de busaldırından kurtulamamıştı. Ön ünlü yapan ilk romanları ilden geçirdikten sonra başka yazarlara, tarzları ve eserlere yöneldim.

Bir gün Doğuş kitabıının, ders kitaplarının çoğunlukla bulunduğu camekanında etkileyici kapak illüstrasyonlu bir King kitabı gözlerime çarptı. Ailemin kütüphanesinde olmayan bir King kitabı.

Adı Kara Kule idi.

Benim Kule (yazılı boyunca seri adı olarak Dark Tower), mekan ismi olarak Kara Kule'yi kullandım) yolculuğum işte böyle başladı. Kral'ın neredeyse çeyrek yüzyılı deviren Kule'yi yaratma öyküsü ise gelecek ay sona eriyor. Hepimiz için bir bitiş simgeliyor bu. Belki de fantazya tarihinin en büyük yaratım maceşinin son bulacağı zamanı yaşıyoruz. 25 yıl suren, kitaplar arasında yıllar geçen, sayısız başka eseri gücüyle etkileyen ve onlara nüfuz eden bir külliyat Dark Tower serisi. Öyle bir etki ki yazarını, yaratıcısını bile kurduğu o eşsiz güzellikteki ağa dolayan...

Roland Deschain'in o acımasız çöl boyunca siyahlı adamı kovalayıp da İç Dünya'nın so-



nunu simgeleyen okyanusu izlerken sona eren kitabı, dünyadaki King okurları, fk-bk hayranları ve kitap meraklıları üzerinde büyük bir etki yapacağını kim tahmin edebilirdi ki? Satış olarak The Stand, It gibi başka King harikalarına yaklaşmasalar da kendilerine bağımlı kalabalık bir gürh yaratan Dark Tower kitapları tarihte eşine benzerine az rastlanmış bir şok oluşturdu. Zincirlenmiş bir oyuncak ayının resmedildiği bir fotoğrafa iliştilmiş, gazetelerden kesilmiş harflerden oluşan mesaj; "Dark Tower'in yeni kitabını bir önce yayınlamazsan ayıcık ölecek", Kule'yi arayanların paylaştığı bir duyguyu özetiyor. Acılı, tedirgin bir bekleni. Öyle ya, ya Kral Dark Tower serisinin sonunu getiremeden ölecek olursa?

İşte geçirdiği kazayla bir dönem yatağa mahkum olan Kral'ın da kafasına aynı soru o dönemde dank etmiş olmalı. Roland hedefi belirsiz Mono Blaine'in içinde veya Susan Delgado'ya ait hatırlarının içinde sonsuza dek

hapis mi kalacaktı?

Böylesce bir gazar ve bir garatıcı olarak misyonunun, yaptığı en önemli şey olan Kara Kule ve Roland Deschain'i yolun sonuna ulaşımak olduğunu anlayan Kral oturdu kelime işlemcisinin başına ve son üç kitabı bir çırپıda bitirdi. Bunu ilk okuduğunda içimde bir korku duştüğünü inkar edemem. Ne de olsa dönem dönem, yıllar geçtikçe tatil yaptığım otelin rehin kitabı gibi en umulmadık yerlerde karşıma çıkan yeni Dark Tower kitapları içimde hiç dinmemiş bir heyecanı ateslemiştir. Her biri, çitayı bir öncekinden daha yükseğe çekmiş, geryüzünde yalnızca Stephen King'in ulaşabileceği bir mükemmel çizgisi belirlemiştir gözümde. Dark Tower serisi yıllarca rafine edilen düşünce ve duygularla yazılmışlardı ve Roland, Eddie, Jake, Susannah ile Oy'u, bu yıllar süren işlemlerle fantazya tarihini en unutulmaz, en özel ve özgün kahramanları arasına sokmuştu. Bu düşünce ve duyguları Mono Blaine'i, Henry Dean'i, Steven Deschain'i, Cort'u, Alain ve Cuthbert'i, Susan Delgado'yu, Çoçlu cadı Rhea'yı, Tik-Tak Adam ve Marten Broadcloak'u, nam-i diğer Randall Flagg'ı var eden.

Öyleyse bu kendi kendini aceleye getirmek, sonunu bulamama korkusuya tuslara abanma isteği Dark Tower'a nasıl bir etki yapabilirdi? Kral Kaplumbağa'nın Çağrısını duyduğundan gercken emin olmadan böylesine önemli bir işin başına oturmamıydı?

Bugün bu soruya cevap vermem çok zor. Wolves of the Calla'nın ve ondan daha iyi olmasına rağmen Song of Susannah'ın; The Gunslinger-Drawing of the Three-The Waste Lands-Wizard and Glass kadar yoğun, buram buram Kule kokmamasıyla ve serisi yedi kitapla sınırlamasıyla King'e kaşlarını çatabilir ve ya her ne olursa olsun beni hala şaşırtıbildiği; Kule'ye giden yolu

azimle yürüüp, okuduğum hemen herşeyden daha vuruçlu kitapları birbirin arkasına sıraladığı ve hepsinden önemlisi BİZ KARA KULE'YE ULAŞTIÐIÐI için onu ayakta alkışlayabilirim.

Eh, artık iyisi veya kötüsü için, herkes bir gönə dağınıkken, sandal ağacından kabzalı silahlar kırımları son bir savaş ve belki de kadim intikamlar için terketmişken, sorular bir bir cevaplarını bularken ve herşeyin merkezine sadece BİR viraj kalmışken üstümüze o eski bekleniyi çağrıştıran bir sessizlik cöküyor. Artık zarlar son bir defa daha atıldı. Roland Deschain kaybettigi ve feda ettiği onca şeye rağmen yaşamının amacını yerine getirmek üzere, Arthur Eld'in soyundan gelen o acımasız kahraman ve onu liderleri kabul eden son silahşörler için alacakaranlık vakti. İçimde bir yer Roland'ın Kara Kule'yi göremeyeabileceğini mirildansa da o sesi derinlere, Tanis'in Kitiara ile birlikte olduğu gerek itiyor ve 19 katet'inin Kara Kule'nin önünde duracağı, Roland'ın hepsinin adını teker teker söyleceği anı bekliyorum.

Şimdi siz bana cevap verin sevgili okuyucular.

Dark Tower'da gittikten sonra elimizde ne kalmış olacak muhterem Takipçiler bana söyleyin. Wheel of Time... Drizzt Do'Urden, başka?

LotR sabit gücünü korurken, Yerdeniz'in hanımı yaşına başını almışken, Roland ve katet'i Kule'den sadece bir viraj uzaktayken, Anakin siyah kaskı takmak üzereyken biz fantazya-bilimkurgu meraklılarını heyecanı sürekleyecek ne var ufukta?

Ne?

* * *

Umuyorum ki herkes akıllı davranışın son tatil fırsatlarını değerlendirdiğinden.

Sürç-ü lisän ettiysek affola.

Not: Hayaletin hikayesinin önceki bölümlerini okumak için LEVEL CD'deki Underground bölümune bakınız.

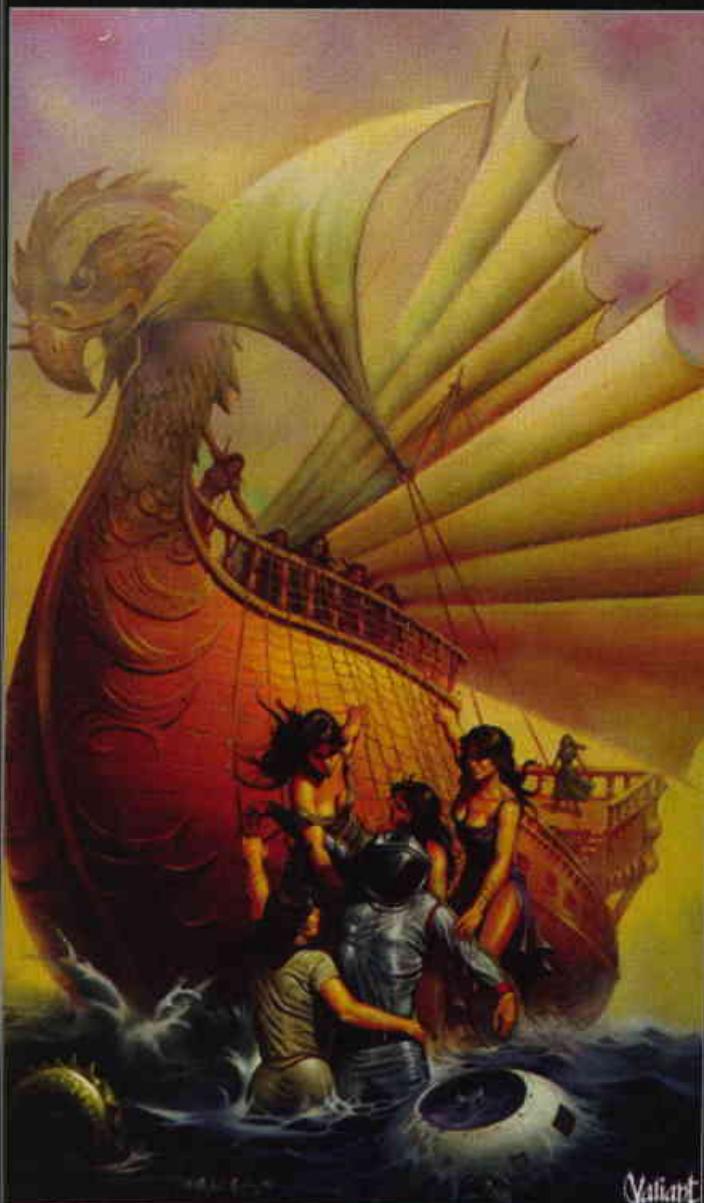
N.

www.lostlibrary.org
aliaksaz@level.com.tr

İllustrasyonlar:
Ken Kelly

Jukebox:

- LL Cool J – Hey Lover
- Gang Starr – Big L-Rest in Peace
- Heavy D and the boyz – Black Coffee
- Eminem – Superman
- 2Pac feat Dr. DRE – California Love



INBOX & OUTBOX

Merhaba millet, nasılsınız bakalım? Yazı da yedik öyledir böyledir derken. Sizi bilmem ama sonbaharı da zerre sevmem Neden sevmem derken? Kişiye sebeplerden, sonbaharın bir suçu yok aslında. Neyse, katlanacağım artık.

TEKNOLOJİ ARSIZLIĞI

Nasilsın Berker abi, bütün Level halkına selamlar. Piyasaya süper oyuncular geliyor, herkes büyük bir merakla bu oyuncuları bekliyor. Artık teknolojinin imkanları ile gerçeğe yakın süper oyuncular yapılıyor, belki de gelecekte gerçek oyuncular yapılacak ve hayatımızın bir parçası olacak. Ama bir de madalyonun diğer yüzü var. Eğer böyle giderse insanlar her yıldada belki de her ayda bir bilgisayar yenilemek zorunda kalacaklar, buna can mı dayanır?

SORU Ben oyun oynayamamaktan dert yanıyorum. Bir hevesle oyun alıp eve getiyorum. Yükleniyorum, küt diye önume bir yazı çıkmıyor 'yok ekran kartın yetersiz, yok RAM az geldi'. Hadi gittik kartımızı yeniledik son modelinden sonra o da birkaç ay sonra yeni oyuncuları çalıştırılamaz oldu. Böyle de olmaz ki, insan buna para yetiştirebilir mi? Umarım süper teknoloji buna da çözüm getirir. Yani sonuçta bu oyun değil mi? İnsanı eğlendirsin. Boşuna insanlara bö-

rindeki isim fontlar saçmaladığı için doğru okunamıyordu, ben de okuyabildiğim kadarıyla "Kasa-poğlu" olduğu sonucunu çıkardım. Neyse, gelelim meselenin özüne. Evet, günümüzde PC sektöründe bir teknoloji arsızlığıdır gidiyor maalesef ve bundan sadece sen ya da ben değil, tüm dünyadaki oyuncular muzdaripaslın. Misal, X-BOX üzerindeki grafik işlemcisi NVIDIA ürünüdür ve kapasite olarak GeForce 2 serisi bir ekran kartının üzerinde-

da elde olsanla idare edeceğiz. Bu kadar basit. Sonuçta bu bir hobi, olmadığı başka bir tanesine döneriz, ne yapalım? Donanım ve oyun üreticileri de kendi elliyle kendi sektörlerini gebertmiş olurlar, üzerine de kına yakarlar.

YAZININ İÇADI

Geçen ay müthiş ötesi (:P) bir mektup daha yollamışım sənə, altı buçuk yıldır size bir tek mektup atma girişiminde bulunmamama rağmen bu aralar bana neler oldu bilmiyorum; ayrıca sadece Level'e değil her yere mektup yağdırılmaya başladım. Neyse aklıma sağlam bir şey gelirse yazmaya çalışacağım bu sefer. Mesela siber alemdede iletişim konusu var, yüz yüze bile kisaltmalarla konuşan insanlar forumlarda veya "chat" yaptığı platformda nasıl ımla ve anlatım hatası yapmadan iletişim kurar? Aslında "gerçek" alemdede dil konusunda dikkat olsalar, eminim www üzerinde de düzgün iletişim kurabilir insanlar. Tabii yaş faktörünün de önemi var bu konuda. Şöyledir bir örnek vermek gerekirse SNN'nin ilk açıldığı dönemlerde Half-Life oynayabilmek için üye olmuşum -yaş 13 ya da 14- ve ilk kez forum kavramıyla tanışmışım. İmla kurallarına dikkat etmemi bırakın, bazı arkadaşların "lamer" veya "leet" şeklinde adlandırdığı kimseler gibi yazı yazmaya başlamışım. Ancak yıllar ilerledikçe anlaşılır hale yazmanın insana kaybettireceği bir şey olmadığını, hatta değer bile kazandığını anladım. Son olarak aklımdaki birkaç adet soruya cevaplandırmanı istiyorum zahmet olmayacağı.

1- Sence birikmiş dergiler çöpe mi gitmeli yoksa evi işgal etmeye devam mı etmeli? Bu arada bu sorunu scannerla çözmemen nefret ediyorum cevabin o ise.

2- Bir mahzuru yoksa ne mezunu olduğunu söyle misin?

3- Niye herkes oyuncuları bitirmek için oynuyor, amaç zevk almak değil midir? Gerçi en popüler platformun "coin-up" ve en popüler oyunun da "Street Fighter 2" oldu-

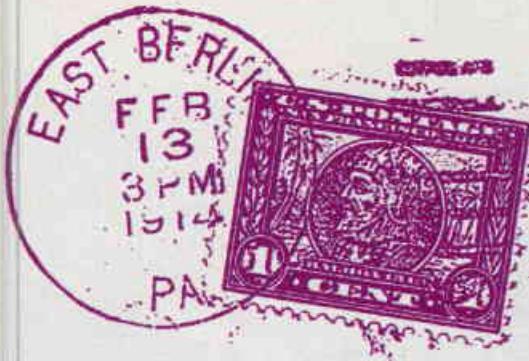


Eh, herhalde insanların televizyona çıkıp gururla asla okumadıklarını, yazmadıklarını söyleyebildikleri bir ülkede başka türlü olması da beklenemezdi.

Le eziyet edilir mi? Oyun adam gibi oyun olacak insan oturdu mu başına "eyyt be ne güzel oyun oynadım" desin. Süper teknoloji ve grafikleri olmayan bir oyun da insanı son derece eğlendirebilir. Tabii ki teknolojinin yararlarını da inkar etmiyorum ben. Ben altı yaşındayken aldığım bilgisayarımda ilk oynadığım oyun Half-Life oldu ve şimdilik onaltı yaşındayım ama Half-Life'in yaşadığı zevki bana hiç bir oyun veremedi. Cevabın için şimdiden teşekkürler kendinize iyi bakın.

Samet Kasapoğlu

Merhaba Samet, öncelikle soyadını yanlış yazmış olabilirim, kusura bakma. Ancak e-postanın üz-



ğu za-

manlarda bile aramızdaki %90'luk bir kesim için böyledi durum yanlış hatırlıyorum, C64 zamanlarında nasıldı bilmigorum, onu da sen söyle istersem.

4- Temmuz Level'daki Chip Oyun Özel 2'nin reklamında fiyatı 11.000.000 TL olarak gözüküyor ancak dergi 13.500.000 TL'den satışa sunuldu, gerçi 20.000.000 TL olsa da alırım ben ama bu son anda yapılmış olan değişikliğin nedenini söyleşen memnun olurum.

Uмуяюм Level gelecek yıllarda yıllarda daha da gelişecek. Hoşça kalın.

Not: Bu mektubu okuyan herkese Türk Dil Kurumu'nun web sitesini (<http://www.tdk.org.tr/>) tavsiye ederim, hem imla kılavuzu hem de sözlüğü çok işe yarıyor, benden söylemesi. Mesela yukarıdaki soruların birinde geçen "mahzur" kelimesinin "mahsur" olarak yazılmadığını, "mahsur"un farklı bir anlamı olduğunu bu siteden öğrendim.

Efecan 'Silphatos' Çınar

Merhaba Efecan, doğrusu geçen ay senin bir mektubuna yer verdim mi burada bileyim. Ama düzgün Türkçe kullanan ve içi boş olmayan her mektuba yerimiz var. Doğrusu ben de geçenlerde Türk dilinin yakın gelecekteki olası kaderini düşünüp efkârlarıyordum, sen de tam üzerine geldin. Maalesef ülkemizdeki okur yazarlık oranı, ki ben gerçekten okuyup yazan kesimden bahsediyorum, iç savaşla kavrulan gariban Afrika ülkeleriley aynı seviyede. Eh, herhalde insanların televizyonca çıpır gururla asla okumadıklarını, yazmadıklarını söyleyebildikleri bir ülkede başka türlü olması da beklenemezdi.

Sonuç olarak korkarım lisamız yakın bir gelecekte ölmese bile artık bildiğimiz haliyle var olamayacak. Fikir ya da bilim üretilmeyecek, haliyle uluslararası düzeyde hiçbir esemesi okunmayan bir ülkenin lisansı olmeye mahkumdur zaten. Bunu ne bir kurum, ne de bir yasa önleyebilir. Bunu ancak lisana sahip çıkan, onu kullanan, geliştiren, dünyada da kabul ettilrebilen nesiller yapabilir. Oysa kullandığı lisana özen gösteren kaç kişi var ki? Günlük gazeteler gibi tüm ülkeye ulaşabilecek gazetelerde lisans kullanımı bile acıncak halde. Neyse, geçelim sorularına;

1- Birikmiş dergiler olayını bu kadar da abartmayın derim, sonuçta benim evimde son sekiz senedir Vo-

gel bünyesinde emek verdığım dergilerin çoğu mevcut durumda ve abartılacak denli yer de kaplamıyorlar. Biraz geniş ve basınca dayanıklı bir kütüphanenin tek bir rafı tüm Level sayılarını rahatlıkla taşıyabiliyor mesela. Ama sonuçta bu da senin dergilerine ne kadar değer verdiği barak.

2- Aslında hiçbir yerden mezun değilim. Bir müddet hevesle İngilizce bölümünde okudum, öğretmen olmak gözüme iyi bir fikir gibi gözükmüştü. Ama seneler senesi güzide eğitim sistemimizin olmadık rezilliklerine katıldıkten sonra "Yemişim vereceğiniz diplomayı!" deyip kaydımı sildirdim, askerlik şubesinin yolunu tuttum. İyi mi ettim, kötü mü, orası tartışılır. Ama zaten asla "Bir diploma alayım da kapağı güzel bir yere atayım." mantığında olmadığımdan basıp gitmek bana çok da dokunmadı hanı. Sonuçta ben kendi kaderimi çiziyorum, tipki diğer herkes gibi.

3- Valla o zamanla bu zaman arasında oyunlarda değişen çok da bir şey yok aslında. Tamam, belki artık oyunlar daha büyük bir endüstri haline geldi ve tasarımda pazarlama bölümünü sözü daha fazla dinlenmeye başlandı. Ama güzel oyunlar yine çıkıyor. Sorun senin bunları ne gözle oynadığın. Ben bundan on sene evvel oyunları nasıl oynuyorsam, ya da motorsiklete nasıl biniyorsam, bugün de aynen devam ediyorum. FPS oynarken etrafa dolaşıp mimariyi inceliyor, RPG oynarken diyaloglardakiince esprilere dikkat ediyor, RTS oynarken değişik takımlar deniyorum. Yani aslında oyunu yapanların kafasının içinde geziniyorum.

iltifat kısmını atlıyorum. Zaten gerek de yok. Sizde hafiften tombul, keltoş ve bir dünya adama bedel bir "deli it" olduktan, bende de onun yazılarını okumak için delice bir istek varolduğundan dolayı arz-talep ilişkisi sağlanıyor ve bunun sonucu her ay bir (rakamla "1") adet Level zevk ve şevk ile alınıyor. 99 seenesinin AOE II kapaklı sayısından beri sizi takip ediyorum. Bunun öncesinde ise kısa bir Gamepro geçmemiş var. 0 zamandan bu yana hem kişisel hem kitleSEL olarak oyun kültürünün gelişimini yaşama ve gözleme fırsatını bulmuş olduğum için bir iki kelam etme hakkını kendimde buluyorum. Hem bu alanındaki dergilerin yazarları hem de onları takip eden gençlik olarak uzun bir süre boyunca oyun oynayan kitlenin hayal gücü, hoşgörü, araştırma-merak gibi kavramlar konusunda toplumun geri kalan kısmından daha üstün olduğu ile ilgili yalana kendimizi büyük bir zevkle inandırdık. Oysa şimdi beş yıllık bilinçli ve daha da öncesine dayanan Commodore, Atari gibi (her ne kadar o zamanlar isimlerini bilmemes de) platformlarda olan tecrübelere de dayanarak, oyun oynayan kitlenin toplumun diğer kesimlerindeki moron ve embesillerden hiçbir farkı olmadığını acı bir şekilde anladım. "Farklı" olan o çok az sayıdaki kişinin ise "farklılığını" sebebinin oyunlar olmadığını en azından kendi üzerinde gözlemedim. "Ne diyo lan bu hıyar?" diyorsan, internetteki onlarca forumlarda, oyun sunucularında, internet siteinde minik bir araştırma yaparsan ne dediği-

cevap

Forumlarda adam gibi fikir paylaşılan bir yer arayanlara xasiork.com'u öneremem.

Motorla giderken de sürat yapmam, ağır gidip yolun tadını çıkarırım zaten. Ve inan oyunları herkesten önce bitirip etrafta cake satmak isteyen çığınluk bundan onbeş sene evvel de vardi. "Sen beceremiyorsun, bırak ben iki dakikada bu bölümün senin yerine geçeyim!" muhabbeti ölümez. Keşke ölse, bitse.

4- Daha önce defalarca söylemiş, dergi editörlerinin fiyat politikaları üzerindeki etkileri sıfırdır. Sıfır. Tabii yine de pek çok insan tüm şirketi bizim yönettiğimizi ve adam başı iki-üç milyar maaş alדיםızı düşünüp duruyor. Ben de diyorum ki, keşke alabilsek!

İşte cevaplannı verdim. Bence sık sık yaz, böyle eli yüzü düzgün mektup geldi mi bu köşegi yapmak zevkli oluyor çok.

ROCK'N'ROLL BABY!

Selamlar diyerek klasik bir giriş yapıyor ve

mi anlarsın. Özellikle forumlar tam evlere şenlik. Benim teorime göre forumlarda herkesin seviyesizce birbirini boğazlamasının sebebi kimseyin bir başkasının yazdığını anlamaması ya da anlamak istememesi. Zaten bu adamların birbirlerine nasıl cevap yazabileğini bile anla-



yamıyorum. Türkçe'nin en basit öğelerinin (basit bir nokta ya da büyük harfle başlama gibi) bile kullanılmadığı bir yerde elbette iletişimsizlik had safhada olur. Neyse, eğer forumlarda adam gibi fikir paylaşan bir yer arayanlara xas-ork.com'u önerebilirim.

Gelelim dergiyi yermeye. Hepsinden önce kapakta abartılı şeyler yazmak bir gelenektir ama Kasım (sanırım) 2003 sayısında olduğu gibi embesilik seviyesine çıkarmak kimin fikriydi bilmiyorum. "İçerde XX tane oyun var - Nası yani? - Ay inanıyorum mı şimdii?" gibi başlıklar çok abesti. Bu derginin niye "Trendy", "Hey Girl" gibi popüler kültür saçılığına dönüştürmeye çalışılsın anlayamıyorum. "Bu ay oyun moyun incelemedik lan!" deseniz bile size düzenli bir şekilde alacak sabit bir okuyucu kitleniz varken bu tür baygınlıklar çok saçma. Sanırım eski Level'ların daha çok sevmesinin sebebi o samimi ve ağızına geleni esirgemeyen havaydı. Ve Temmuz sayınızda Eva hanımfendinin son derece kritik kız tavlama dersleri ise civil civil bir erkek dergisi olma yolunda doğru adımlar attığınızı gösteriyor, tebrik ederim. Ayrıca sorarm size iki aydır "İsgal" nerede? Ha "Kültür" sayfaları var diyorsanız lütfen bu sayfaları sadece popüler kültür mahluklarına ya da clubberlara göre hazırlamamanızı rica edeceğim. Evet çok uzun oldu ama emektar bir okuyucu olarak mazur görünüz. Aslında çok daha fazla şeyi tartışmak isterdim ama neyse. Buradan sevgili dalgımız Ali'ye ve Gorcan Abi'ye selamlar. Ve Berker abi lütfen ara sıra girdiğin "Ulan beni de kim okuyormuş be!" triplerine girme rica ederim. Ben kendimi eşşek yerine konmuş hissediyorum.

Goodbye boogies!!!

Bay Protest

Yoksa gidesi bir adam değil yani. Kürekle kovaladık geçen, gene geldi "ehi ehi" diye, öyle de yüzsüz bir şahsiyet!

Cevap Hoşgelişsin Inbox köşesine. Tombul keltaş ve en fazla cürmü kadar yer yakabilen bir hümanoid olarak izin ver seni söyle bugur edeyim, ardından odunu beline beline vereyim! Geyikleri rahat bırakıp sende takıntı yaratın, hatta zaman zaman tıklere yol açan şu unsurlara ucundan kıyasından cevap vereyim istersen. Öncelikle şu "oyuncular süperdir" muhabbetine bir temas edelim. Bu sayfalarda asla öyle bir muhabbet geçmedi, neden? Oyun da oynasa, beş diploma da alsa, hatta kasıp AY yüzünde sek sek de oynasa, öküzin gene öküz olduğunu bilecek kadar aklımız yerinde çok şükür. Hanedir, bilgisayarda oyun oynamak bir insana sabahdan akşamaya kadar futbol ya da magazin geyiği kızartmaktan daha fazla şey öğretelebilir. Ama yalnızca öğrenmeyi isteyene! Gerçekten akl ve gönlü gözü açık adama oturup boşluğa bakan bille birşeyler öğretelebilir, orası da aynı bir muhabbet konusudur, hiç girmeyelim. Ben neredeyse sekiz senedir Vogel bünyesinde faaliyet gösteren bir çiban başı olarak öyle okur mektupları, telefonları ve hatta bazen maalesef kendilerigle yüz yüze geldim ki, yerinde sabır taşı olsa bin para olurdu. O yüzden burada bir kere daha vurgulayalım, oyuncular süper yaratıklar değildir, ama adam olmaya hevesli insan yavrusunu tutup lağıma atsan gene kendini çekip çıkarın. Bu arada oyundur, kítaptır, filmdir ne bulsa içinde birşeyler kapar, feyz alır. Biz de haligle onu örnek gösteririz. Yoksa nedir, kahvehanede bütün gün al papazı ver kişi yapmakla, net kafede oturup 3'ün 1'i ile sanal adam taramak ara-

sında fark olabilir mi? Olamaz! Koy o adamın önüne yeşilliği, o gene mutludur kendi sıralarında boşça kürek çekerken.

Gelelim dergi editörlerinin zaman zaman saçmamasına, bu da bizim en doğal hakkımızdır! 2 gün uyumadan monitöre bak, ardından son dakikada kapakta değişiklik yapman istensin, bunun için sabaha karşı anasının nikahındaki matbaaya git, sonra geri dön. Eh o kapakta saçmalanması o saat itibariyle artık Allah'ın emridir yani! Eva konusunda da haksızlık ediyorsun, daha bir tek yazısını okudunuz, nasıl hemen hakkında karar verebilirsınız? Tamam, ilk yazı için seçtiği konu hoşuna gitmemiş olabilir ama birazcık tanıyan biri olarak hiç de magazinsel bir kişilik taşımadığını ben biliyorum. Mesela "Nasıl Yapıldı?" köşesini beğeniyorsan, onu da Eva'nın hazırladığını söylemem gerek.

Gorcan Abi'ye gelince, adamın esas işi Vogel bünyesinde çıkan Level hariç bütün dergilerin CD tasarımlarını yapmak. Eh üstüne okul, foto çalışmaları, konser filan da eklenince, son iki aydır pili açıktır biter gibi oldu. Yoksa gidesi bir adam değil yani. Kürekle kovaladık geçen, gene geldi "ehi ehi" diye,

öyle de yüzsüz bir şahsiyet! Neyse, gene gaz ama bu kadar uzun cevap beklemeye.

BÜYÜKLER VE KÜÇÜKLER

Merhaba, LEVEL'i aralıksız takibimin altıncı yılı. Temmuz'da köşende yazdığın gazi bence dikkatle seçilmiş, her kelimesi planlanmış bir yazydı. Bence çok da güzel ve aydınlatıcı bir yazdı. Geçen ay, Inbox'a yazan arkadaşın bundan ders alarak gelecekte, süre gelen bu hataları yapmamak için harekete geçmek yerine, aylaklı ederek sana laf sokmaya çalışması beni üzdü doğrusu. Yazdığın amaçlı bir gazının eski ve yanlış temellere dayandırılan bir eleştiri yazısına maruz kalması seni de üzüyor dur herhalde. Burada hemen ekleyeyim "eski ve yanlış temeller" kesinlikle büyülere saygı veya bu türden kendi kültürümüze bağlı şeyler değildir, lütfen yanlış anlamaya. Demek istediğim bakış açımızdır. Bakış açımız eski ve yanlış.

Maalesef bir çok insan da böyle. Bu yüzden yazdığın yazı bir çok insana an-

lamısız ve insanları aşağılayıcı gelecektir. Ama bu yazılı yazdığınıma göre tamamen boşça gitmiş değil demek ki.

Saygılarımla,
Emre ARAPOĞLU



Merhaba

Emre, dediğin gibi bizi yıllardır izliyorsan ve bennim yazılarını da okuyorsan, o zaman tabii ki daha önce yazdıklarımı da biliyorsundur. Ve o yazılarınlığında benim "atalara" nedentli değer verdığımı de bilirsin. Zaten sorgunun yansını bu oluşturuyor. Ben yıllardır devamlı yazıyorum, ama herkes beni devamlı okumuyor. Haligle herkesin her yazdığını objektif yargılaması ya da anlamaya çalışması beklenemez. Devamlılık içeren her olayda bu yan etki gözlemlenebilir zaten, tipki on böülümlük bir dizi filmi beşinci bölümde yakalayıp bir türlü tad alamamak gibidir. Bunun da ötesinde, tek bir sayfada gerçekle kafamdan akıp geçen düşünce seleni nasıl bir bardak suyla yutulabilecek bir hap haline getirip sunabilirim ki? Kendini anlatmak bu kadar kolay olsa bilginler bir ömrü bir tek fikri anlamaya ve anlatmaya harcarlar mıydı? Kaldı ki ben bilgin de değilim, yanlarından bile geçemem. Hepsinin üstüne bir de şu gerçeği ekleyelim, sen ne anlatmak istiyorsan iste,larındakilerin anlayacakları onların anlayışları ile sınırlıdır. Sana bin ton altın verebilirim, ama ceplerin ne kadar alır? Aynı hikaye işte. Eh, seneleştir bu ve daha nice gerçekleri kabul-iendiğimden, eskisi kadar özümüz beni yanlış anlaşılmak. Yazmanın doğasında olan bir şevidir bu, yaptığı için kötü yanını kabul etmezsen de ömrü billah iflah olmasın. Bak etrafındaki insanlara ve nasıl devamlı her şeyin en iyisini isteyip, alamayınca oldukları yere çökmelerine, daha iyi anlarsın.

DUVAR SÜRÜNGENİ 2

İyi günler Level çalışanları. Bu size 5. mailim ama diğerleri gibi sitem etmeyeceğim. Ayrıca çoğu klasik mail gibi size yaň çekmekle başlayıp, "yayınlarasanız sevinirim" diye de bitirmeyeceğim. Ama size teşekkür etmeden de geçemeye-

ceğim. İşinizi severek yaptığınızı düşünüyorum çünkü. Derginin içeriği bunu belli ediyor zaten. Neyse, şimdije kadar bütün oyun incelemeleriniz en ufak puanına kadar tuttu. Ayrıca 2. görüşler de tuttu. Ta ki Spider Man 2'nin incelemesine kadar. Oyunu büyük bir heyecanla yüklemiş ve fakat oyunu oynamaya başlayınca biraz hayal kırıklığına uğramıştım. Her gerekçeyle amanımdır, bütün binaların tepesine tırmanamıyorum, hareketlerim azdır ama (Spider

Soru
Man'ı çok sevdiğim için olası gerek) yine de eğlencemiz. Fakat o Ağustos sayısını alıp Spiderman 2'nin 30 puan aldığına göre ilk tepkimi "Haaaagırır!" olmuştu. Kendimi ihanete uğramış ve aşağılanmış hissettim. Puan verirken biraz acımasız davranışımınız. Neyse aslında bi sorum yoktu ama adet yerini bulsun:

1) Age of Mythology hastası biri olarak acaba bi AoM 2 veya güzel bir Expansion Pack düşünülüyor mu?

2) Himm yok.

Hoşçakalın, sevgiyle kalın.

Omer Yolal

Merhaba Ömer, kendini gerçekten de aşağılanmış hissetmek ister misin? O zaman hem gidip Spiderman 2'nin Playstation 2 versiyonunu oyna, sonra da dönüp tekrar PC versiyonunu nasıl sağlam ve iyi olduğunu gördükten sonra, bir PC oyuncusu olarak böylesi bir Spidey oyununu sana nasıl müstahak görürlerini kendi kendine soracak, hatta aşagılık kompleksine kapılacaksın. Aradaki fark o kadar büyük işte! Zaten PC versiyonunun o denli düşük not almasının sebebi de aslında budur, yani PS2 sürümünün çok iyi olması. PC kullanıcılarının başı kel mi? Ehm, tamam ben pek Elvis Presley söylemam ama bu demek de gildir ki tüm rezil oyunlar benim sırtıma yiğilişin!

Peki neden böyle oldu? Sebebi basit, PC ve PS2 sürümleri iki ayrı firmaların eseri. Ve ana kahraman aynı olmasına rağmen ikisi hiç alakası olmayan ürünler olmuş. PS2 sürümünü yapan firma oyunun hakkını vermiş, ter dök-

E-veeeeet, işte yine sayfanın dibindeyiz! Mektubu cevaplanmayanlar kusura bakmıyor, cevaplananlar da elini efeğini çekmiyor, her iki grup da yazmaya devam ediyor. Bunlardan birini deney, diğerini kontrol grubu kabul ediyor ve Inbox'ı tavşanlar üzerinde denemeye devam ediyoruz. Ben biraz uysam iyi mi olacak ne?

müş. PC sürümünü yapan dingiller aldıları yağlı kontratın üzerine güzelce ögle uykusuna yatmışlar. Aradaki fark budur. Ve eğer oyun piyasasında kötü PC oyunlarına bir kez göz yumulur, etin en güzel tarafının konsol kullanıcılardan tabağına konmasına ses çıkarılmazsa, bu iş içinden çıkar. Tabii aynı şey konsollar için de geçerli, burada bir denge kurulmalı. Bilmem anlatıbdırmı? Yani bizim yaptığım iş kötü oyunları siz tüketicilerin başından def etmektir.

Şimdi diyeceksin ki memlekette oyun piyasası mı var? Millet korsan alıp duruyor. Bilmenler için durum böyle görünebilir, ancak yavaş da olsa artık bir piyasa oluşuyor. Çok yavaş ama oluşuyor. Ve bir gün bizler kesemize uygun fiyatlarla orijinal oyunlar alabilecek, hatta yerli oyunları da raflarda görebileceğiz.

Merhaba Duriel, şimdi sana "Duriel'in gügümleri kalaylı" diye bir türkü okusam Mordor yoresinden, sen bozum olsan ismini katlettigim için.

Ve bu endüstri oluşurken onbinlerce ve hatta yüzbinlerce insana ekmek kapısi açacaktır, istihdama katkıda bulunacaktır. Eh, belki çok yüksekte uçuyor gibi görünebilirim, ama yükselmekten korkanlar da asla yıldızlara ulaşamazlar. Age Of Mythology olayına gelince, onun ikincisi ile ilgili bir haber yok şu an, ama Age of Empires 3 harıl harıl yapılmakta ve Kasım ayında piyasada olması bekleniyor.

CROSSROADS

Ben 6 yıldır bir süredir derginizi takip ediyorum. Yapmakta olduğunuz işe saygım büyük. Hakikaten on veya yirmi kalitesiz sayfalık kopyacı dergiler sizlere bir kez bir güzel utanımlı! Size daha önce de mail attım ancak bu ilk acil danışması sorunum. Uzatmadan soruyorum: Birkaç gün önce 4 portlu bir Alcatel ADSL modem aldım. Modeli 510 4-port ADSL Gateway diye geçmektedir. Bu modemi sorunsuzca yeni aldığım bilgisayara kurdum. Çok rahat ve kullanışlı, başka modem aratmaz bence. Ancak kitapçığında da yazdığı gibi üstünde dört adet ethernet kablosunun girebilmesi için port var. Diğer bilgisayara

ethernet kablosunu taktım fakat tık yok. Benim yeni PC Windows XP-Home kullanıyorum (lisanslı) diğer bilgisayar ise Win98 kullanıyor. İki farklı işletim sistemini daha önce network ile bağladım, sonra da kaldırırdım. Yeni modemimin sağladığı bağlantımı nasıl diğer bilgisayara dağıtmam bileyorum ve sizlerin yardımını rica ediyorum. Sizlere en iyi dileklerimi yollar, iyi çalışmalar dilerim.

FROST klanından eski okuyucunuz:
Duriel Frostbane

Merhaba Duriel, şimdi sana "Duriel'in gügümleri kalaylı" diye bir türkü okusam Mordor yoresinden, sen bozum olsan ismini katlettigim için. Çekip çift palayı gelsen üstüme, ben de çeksem esane kılıçım Iceshard Hummingblade'i, kapışak buzulların üzerinde oradan oraya sekerek, bir inceden anime tadında. Sen Bladedancer lezzetinde seri, narin, çevik bir Elf stilli sergilesen, ben Orc/Barbarian karışımı kaba ama etkili stilimle senin çift palanı karşılasam. Eh, ne de olsa Iceshard Hummingblade biraz büyük-

çe bir kılıç. He he, iki dakikada ne combat kurdum kafamda bir Duriel Frostbane ismi üzerine ama ha! Fakat geysi kesip senin probleminin çözümüne gelelim. Burada yer verdim, çünkü çok basit ama kolayca düşülebilecek bir hataya düşmüşsun, başkanları da bu sebepten saçını başını yollabilenlerde, insanların kulağında bulunsun. Senin derdin ne odur

Cevap
ne de bu, senin derdin kullandığın network bağlantı kablosu! İki bilgisayarı doğrudan network kartlarıyla bağlayabilmek için, network kablosunun iki ucundaki fişler farklı şekillerde montajlanır. Buna "cross" kablo bağlantısı denir. Ancak bu bağlantı modeli işin içine bir "hub" girdiğinde işe yaramaz, o zaman düz bağlanmış bir kablo gereklidir. Burada ADSL modem bir "hub" görevi gördüğünden, haliyle senin network kablonun artık işe yaramıyor. Ne yapacaksın? Kabloyu alıp network malzemesi satan bir bilgisayarcıya gitmeyin. "Haci bu cross kabloyu düz dönüştürür!" diyecek. Avcı da en az bir uçtan fişini yenisiyle değiştiriyor. Çart çart eder, yeni birşeyler satmaya kalkar ya da bu işi için on metre kablo parası almaya kalkarsa da çift palayı çekip fazlalıklarını buduyorsun! ✘

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisini mevcut değildir. Gelmeniz üstüme!

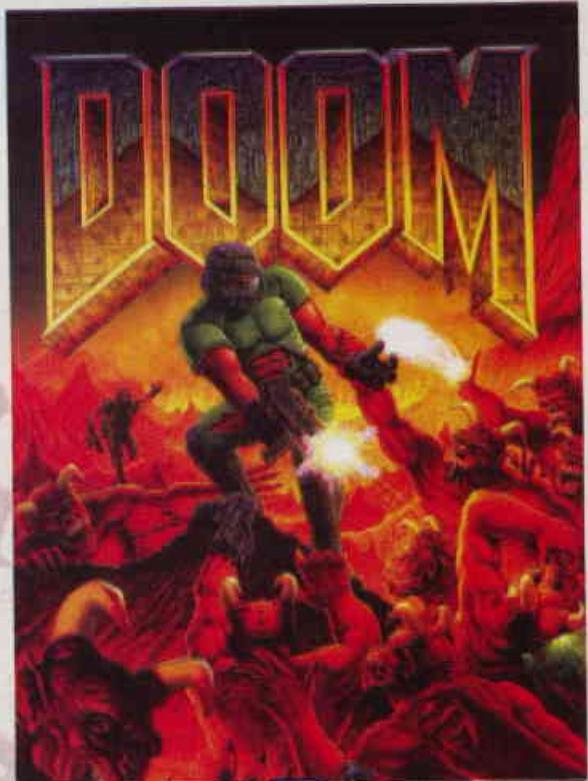
Sizin Maddiniz

NASIL YAPILDI?

DOOM



Bugün neden her altı ayda bir upgrade etmemiz gerekiyor? İşte cevabı



Aslında John Carmack'ın oturup Wolfenstein 3D'yi programlamasının en önemli sebebi, Boston kökenli bir oyun firmasının tamamen yeni bir 3D oyun üzerinde çalıştığını duymuş olmasıdır. Bu oyun Ultima Underworld olup, o zamana dek hiç görülmemiş kalitede grafiklere ve derin bir oyunanısha sahipti. Her ne kadar Wolfenstein 3D onunla yarışacak kalitede değilse de, içerdigi katiksiz aksiyon sayesinde çok ilgi çekmiş ve ardından gelecek olan Doom gibi bir efsaneyeye yolu açmıştır.

iD Software'ın kurulmasından tam iki yıl sonra ise Doom piyasaya çıkacaktır. Bu oyun sadece oyun endüstrisini temelinden değiştirmekle kalmayacak, aynı zamanda halkın oyulara bakış açısını ve iD Software'ın ününü de inanılmaz biçimde etkileyecektir. Carmack'ın Doom'u yapmasındaki en önemli sebepler rekabet ortamını sevmesi ve önceden Wolfenstein 3D için yapılan çalışmadan tatmin olmamasıdır. Sıfır deneme maksadıyla oturup yeni bir grafik motoru tasarlar. Bu motor daha

sonra biraz daha geliştirilip Raven tarafından çıkarılan Shadowcaster için kullanılacaktır.

Öte yandan Carmack çalışmaya ara vermeden yeni bir projeye başlamıştır. Projenin adı "They're Green And Pissed" olarak konulmuş, Carmack oyun kodunu gazärken John Romero oyunındaki canavarları tasarlamağa başlamıştır. Romero her zamanki gibi etrafta dolaşıp "Gezegenin tarihindeki en baba oyunu yapıyoruz!" diye böbürenmektedir, kısa süre sonra iD Software için yeni bir ofis tutar ve buraya taşınırlar. Tasarım ekibinde John Carmack, John Romero, Adrian Carmack ve Tom Hall gibi sonradan iyi efsaneleşecek isimler vardır. Ve hiçbirini de bu oyunun son derece kanlı ve sıra dışı bir yapım olduğunu inkar etmemektedir.

Tom Hall oyunu üç bölüm olacak şekilde tasarlamış, her bölüm için de senaryolar hazırlamıştır. Orijinal senaryoya göre bir grup Space Marine bir arkadaşlarını kurtarmak için çabalarken, Tei Tang gezeninde cehenneme açılan bir boyut kapısı bulurlar. Hall oyuna sinematik bir gözle yaklaşmak istemektedir ve hatta Alien filmini yapanlarla fikir alışverişi içinde bulunmaya başlar. Ne var ki Carmack oyunun içeriği hakkında tüm kararın kendisinde olmasını istemektedir. Onun kafasındaki fikirler oyunun daha ziyade Evil Dead 2 tadında, bol aksiyonlu olması gerektiği yönündedir. Tom Hall fikirlerinin reddedilmesinden dolayı hayal kırıklığına uğrar ve iD Software'den ayrılır. Doom üzerindeki çalışmalarını asla tamamlamayacak ve yerini John Romero doldurmak zorunda kalacaktır. Ancak tüm sorunlar bu kadarla kalmayacak, hemen her gün yeni bir tartışma yaşanacaktır.

Bu noktada John Romero'yu oyun tarihine geçiren unsur Adrian Carmack tarafından yaratılan canavarları daha da ölümcül hale getirmesidir. Oyundaki canavarlar Romero'nun elinde daha vahşi ve sayıca inanılmaz kalabalık bir hale gelmişlerdir,





bu da oyunun adrenalini sevicesini hayli yükseltmiştir. Ayrıca bölüm tasarımlarındaki karanlık ve şeytani atmosfer de gine Romero'nun eseridir. Ne var ki oyundaki pek çok detay o dönemin işlemcilerinin gücünün üzerinde olduğundan oyundan çıkarılmıştır. Unmaker ve Dark Claw adındaki iki silah oyundan tamamen çıkarılmış, BFG'nin atış efektleri ise hayli basitleştirilmek zorunda kalmıştır. Duvarlarda beliren kurşun izleri ya da canavarların sağlık göstergeleri gibi başka unsurlar da gine aynı sebepten oyundan çıkarılmıştır.

Tabii proje ilerledikçe oynaya daha düzgün bir isim bulma ihtiyacı da ortaya çıkmıştır. "They're Green And Pissed" gibi bir ismin pek ilgi çekmeyeceği bellidir. Carmack oturmuş bir Scorsese filmi olan "The Color Of Money" izlerken, Tom Cruise'un

bir repliğine takılır. Kendisine cebinde ne olduğu sorulan Cruise az ve öz bir biçimde "Doom" yanıt verir. Oyunun adı artık bellidir.

Carmack o zamana dek hiç görülmemiş türden bol renkli, ışık efekti, sıra dışı mimari yapıları görüntüleyebilen bir oyun motoru tasarlamıştır. Ancak oyunun tek özelliği grafik detayı olmayacağı, Romero da kafasındaki yeni fikirleri ortaya dökmekle meşguldür. Bunlardan biri oyunu piyasaya harita editörüyle beraber sürmektedir. Oyunun kolay modifiye edilebilen .WAD köklü harita dosyaları ve editörü sayesinde tarihin ilk mod yapım çığlığı başlayacaktır. Romero'nun bir diğer çığın fikri ise oynaya network üzerinden karşılıklı oynamabilme imkanı kazandırmaktır ki bu da yapılabilir. Ne tür bir canavar yaratıklarını anlamaları uzun sürmez. Bir gün Romero işe geldiğinde içeriiden yükselen bağışmaları ve küfürleri duyar, kavga çıktığını sanıp telaşla içeri dalar. Carmack ve Carmack ağlarından karşılıklı Doom oynamaktadırlar. Neler olduğunu soran Romero tarih bir cevap alır, "Karşılıklı bir oyun modu bulduk, adını da Deathmatch koyduk!"

Oyun çıktıktan hemen sonra başta IBM olmak üzere pek çok firma Doom'un şirket ağları üzerinde oynamasını yasaklayacaktır. O zaman ki Novell tabanlı ağlar Doom'un yüksek yoğunluklu veri paket akışının altından kalkabilecek yapıda değildiler ve çabucak çökemektedirler.

John Romero oyun bitmeden birkaç ay evvel Doom hakkında propaganda yapmaya başlar, hayli de başarılı olur. 1993 sonuna doğru oyun çıktıığında herkes hevesle onu beklemektedir. Ancak o yıllarda Internet alt yapısı şimdikinden çok daha farklıdır, WWW ve HTML diye bir şey henüz icat edilmemiştir. Neredeyse tüm veri paylaşımı metin tabanlı BBS sunucular tarafından yürütülmektedir ve bunların büyük kısmı da üniversite öğrencileri tarafından kullanılmaktadır. "Oyun çıktıktan günde Wisconsin

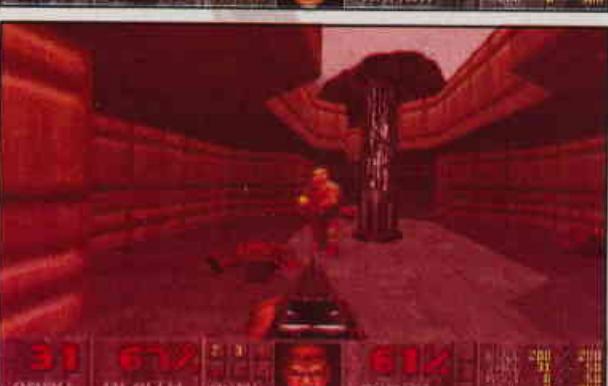
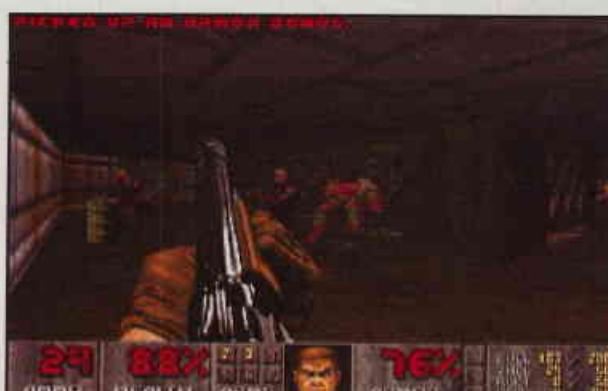


Üniversitesi'nin tüm ağı göçmüştür. Çünkü ağ aynı anda sadece 125 kullanıcıyı destekleyebiliyor ve neredeyse herkes oyunu indirmek istiyordu!" diye gülümseyerek hatırlıyor o günleri Romero.

İlk Doom piyasaya Shareware olarak çıkmıştır. İlk bölüm ücretsiz olarak dağıtılmış, diğer iki bölüm ise parayla satılıyordu, bu o zamanlarda çok yaygın bir uygulamaydı. Ancak kısa sürede oyunun tam sürümü etrafta dolaşmaya başladı, bu yüzden bugün bile Doom'un kaç kişi tarafından oynandığını söylemek mümkün değildir. Ancak ardından çıkanın Doom 2 tam anlamıyla ticari bir yapıp olarak profesyonelce piyasaya sürülmüş ve yaklaşık 80 milyon dolarlık bir hasılat getirmiştir.

İşin ilginç tarafı, ilk Doom shareware bir sürüm olduğundan, piyasaya çıktıktan birkaç ay sonra dek profesyonel oyun yapımcıları ve eleştirmenleri tarafından pek ciddiye alınmamıştır. Ama oyuncular olup bitenin farkındaydalar.

John Carmack Doom'un toplum üzerindeki etkisi hakkında "Oyun dünyası aniden daha canlı ve renkli bir yer oluvermiş, üstelik sıradan insanların ilgisini de en sonunda buraya çekilebilmiş!" diyor. Sadece sıradan insanlar değil, müzisyenler de Doom'dan etkilenmişti. Nine Inch Nails, Rammstein, Smashing Pumpkins gibi gruplar sadece oyunu bayılana kadar oynamakla kalmamış, buradan aldığı ses efektlerini çeşitli bestelerde kullanacak kadar Doom'a tutulmuşlardır. İşte John ve Adrian Carmack ikilisinin oyun dünyasının rock yıldızları haline gelmelerinin hikayesi budur!



Hazırlayan: Eva Dvorackova
Çeviren: M. Berker Güngör

DOOM

3D AKSIYON

386/4 MB RAM/DOS 4.0/VGA

ID SOFTWARE/ ID SOFTWARE

1993 (DISKET)

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhan@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 Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz alaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megaemini@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurboylu gnurboylu@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gexhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanaibi@level.com.tr

Savaş Alagöz savos@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İnceşağır, 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 Boztaşla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Cil

Üretim Koordinatörü Turgut 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, gulcen@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus, eguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, koyuz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Dönirbaş Sokak, No:4 Otto Sanayi

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. VefaBağın Sok

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone Web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26



Daha çok oyunla geliyoruz!

LEVEL 


LEVEL DVD'li versiyon

1 Ekim'de seçkin bayi ve süper marketlerde.