

DVD'Lİ 4.4 GB'DAN FAZLA OYUN! 12 DEMO: PSYCHONAUTS, JUICED, COSSACKS 2... 25 VİDEO: XBOX 360 VE OYUNLARI...
6 FULL OYUN: BABYLON 5 PROJECT... CD'DE OLAN HERŞEYİN DAHA FAZLASI...

LEVEL

HAZİRAN 2005 11,00 YTL / 11.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-06 ISSN 1301-2134

HOŞGELDİN YENİ NESİL

ÖNÜMÜZDEKİ 5 YIL OYUNLARI BUNLarda OYNAYACAĞIZ
KONSOL OYUNLARININ GELECEĞİNE ŞAHİT OLUN!

XBOX 360 VS PS 3



AYRICA:

EMPIRE EARTH 2 • STRONGHOLD 2
PARIAH • STILL LIFE (TAM ÇÖZÜM)
RAGE OF THE WOOKIES • MIDNIGHT CLUB 3
DREAMFALL • BATTLEFRONT 2
WORLD OF WARCRAFT REHBERİ
REVENGE OF THE SITH • SECOND SIGHT

K.K.T.C FİYATI: 12,00 YTL-12.000.000



BURADALAR!

Aylardır merak ettiğimiz yeni jenerasyon oyun konsollarıyla ilk tanışmamız XBox 360'la oldu. Bir casus gibi sizdiğimiz Microsoft'un Los Angeles Shrine'daki XBox 360 konferansında gördüklerimiz tam beklediğimiz gibiydi. Kum saatı şekilli XBox 360, atasının kaba görünüşünden üstündü. Oyunları şu anki en üst seviye PC'lerde çalısan oyunlardan daha iyi görünüyordu. Oturduğumuz yerden alkışladık. Yeni jenerasyon gelmişti.

Ertesi gün kahvaltımızı ederken yanımızdan Quentin Tarantino geçti. Şahsen pek sevmesem de kabul etmem lazım, iyi film yapar kerata. Tespit edildi: Ünlü birisini görünce Cem Yılmaz'ın Türk şablonuna uyuyoruz: Burnunun dibindeki birine el sallıyoruz.

Ve daha sonra Playstation 3'e maruz kaldık. Bize neler olmuştu bilemiyorum, ama Sony'nin konferansındaki yemeklere katıldıkları bir seyden dolayı halisünasyon görmüş olmamız daha yüksek ihtiyacım, çünkü o gördüklerimiz oyun olamaz...

Uzun lafin kısası, dergiyi büyük ölçüde bitirip gittiğimiz E3 fuarı daha başlamadan yamulmuştu. Ayın 23'ünde geri döndük, daha jet-lag'den çekamamışken oturduk ve sizler için kapak konusunu değiştirdik. Değiştirmeliydik, çünküümüzdeki beş yılın yeni nesil konsollarına şahit olmuştu.

Bu arada Sith'in İntikamı'na gidildi. O yorgunlukla ilk başta pek beğenmediğimi düşünsem de, Youngling'lerin "Anakin abil!" diye ağladıkları, Yoda'nın göğsünü tutarak Jedi'ların ölümlerini hissettiği sahnelerde bir damla gözyaşımı zor zapttettim. Lord Vader'a maske takılırken alkışlamamak için kendimi zor tuttum. Şu anda arka planda soundtrack albümünden "Anakin's Betrayal" çalışıyor ve ben hala inanıyorum: Benimle yaşıt olan bu efsane, hayal dünyalarımızı şekillendiren Star Wars'un bitliğine inanıyorum. Her güzel şeyin bir sonu vardır ama bu mızmızlanmamak için bir neden değil :)

Siz bu sayıyı okurken bir daha gideyim şu filme. Belki bu kez alkışlarım...

Sinan Akkol



KABUSTAN GERÇEĞE

Max Payne 2'nin yapımcısı Remedy'nin geçtiğimiz ay bahsettiğimiz yeni oyunu resmen duyuruldu; Alan Wake. PC'yle beraber PS3'e ve Xbox 360'a da çıkacak olan Alan Wake psikolojik bir gerilim/aksiyon. Konu, Amerika'nın sakin bir kasabasında ve bu kasabanın çevresinde dönüyor; olayların merkezindeki Alan Wake, karanlık kabusları hakkında yazan ve milyonlarca kişi tarafından tanınan bir korku yazarı. Ve bu kabusların gerçeğe dönüşmesiyle oyun başlıyor. Konu açısından ilginç bir oyun Alan Wake. Remedy bunu Max Payne'den daha derin bir oynanışla ve sağlam grafiklerle birleştirirse (ki PS3'ün ve Xbox 360'ın isimlerinin geçmesi grafiklerin detaylı olacağını gösteriyor) gelecek yıl iyi bir gerilim/aksiyon oyunu oynamamızı olası.



► UNREAL 3 MOTORUYLA SECTION 8

Kohan'in yapımcısı TimeGate Studios'un yeni Unreal Engine 3 projesi açığa çıktı. Gelecekte geçen (ah, 2005 yılının nesi var, bilmiyorum) bir FPS; Section 8. Strateji oyunlarıyla tanıdığımız TimeGate Studios'un Unreal Engine 3 ile hazırladığı yeni oyununda aksiyonla strateji/taktik bir arada kullanılıyor. Ama Section 8 daha çok aksiyon odaklı olacak. Zırhlı adamlardan oluşan bir takımla ilerleyerek görevleri tamamlamaya çalışacaksınız. Dağıtıcısı ve çıkış tarihi belli olmayan Section 8 hakkında yeni bilgiler için bizimle gelin. Ya da sadece gelecek sayılarımızı bekleyin.



ŞEYTAN'IN BİLE AKLINA GELMEZ DEMONİK

Aksiyon filmlerinin başarılı yönetmeni John Woo'nun uzun zamandır video oyunlarıyla ilgiliğini biliyoruz. Woo -sonunda- bu konuda bir atılım yaparak Tiger Hill Entertainment adında bir oyun firması kurdu. Firmanın Majesco ile ortak dağıtıcağı yeni oyunun ismiyse Demonik. Oyunun senaryosu tanıklık bir isme, yazar/yönetmen Clive Barker'a ait. Undying gibi mükemmel bir gerilim oyununda da imzası bulunan Barker'dan beklenilerimiz oldukça fazla elbette. Barker'ın ("Berker" diyesim geliyor her defasında, bir dahaki sefere öyle diyeşim), yine gerilim oyunlarıyla tanınan Terminal Reality ile böyle bir projeye girmesi beklenilerimizi artırıyor. Peki oyunda neler var? Düşmanlarınızı süründür-

mek (gerçekten), öldürmek için 25 farklı gücü sahip olacaksınız. Bunların içinde bir Hellfire gücü var ki, kullandığınızda taş üzerinde taş kalmayacak. Şöyle ki: Hellfire'i kullandığınızda görüş alanınızda ki her şey gökten yağan alevlerle yanacak. Etkilejici bir hareket değil mi sizce de? Bir diğer gücünüz ise The Devil's Hand, yani Şeytan'ın Eli. Düşmanlarınızı veya objeleri tutarak onları istediğiniz yere fırlatabilirsiniz. Bunu bir anlamda Half-Life 2'deki Gravity Gun'a benzetebiliriz. Tek farkı, ortada silah olmaması. Oyunda ilginç bir özellik daha var: Hile yapabiliyorsunuz! Nasıl mı? Savastığınız herhangi bir düşmanın ruhunu ele geçirerek "hileyle" ölümden kurtulabiliyorsunuz. Özel hareketleriyle ve güçleriyle ses getirecek bir oyna benziyor Demonik.

Yapım: Terminal Reality **Dağıtım:** Majesco Entertainment

Platform: PC, Xbox 360, **Çıkış tarihi:** Belli değil

Web: www.terminalreality.com

BOYNUZ KULAĞI GEÇİNCE TITAN QUEST

"Age of Empires"ın ismini duyduğunuzda kalp atışlarınız hızlanıyorsa eğer, bir kız arkadaş bulmalısınız; atarıyle, oyunla, serserilikle hayat geçmez." Ama Level dergisi olarak sizin yanınızdayız, merak etmeyin: Age of Empires'in yapımcılarından bir kısmı yeni bir klasik adayıyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlar. Brian Sullivan'in yeni firması Iron Lore'un ilk oyunu Titan Quest. Antik Yunan ve Mısır'da geçen bir aksiyon/RPG oyunu... Oyunda dünyayı yerle bir etmek için hapsedildikleri yerden kaçan Titan'lara karşı yaşam savaşı vereceksiniz. Ne için? Tabii ki insanoğlunu kurtarmak için! Bu macerada; Parthenon, Knossos labirenti, Piramitler, Asma Bahçeleri gibi birçok yerde mistik canavarlara karşı savaşacaksınız. Neden? Çünkü bu bir RPG oyunu! Esnek bir sınıf sistemi ve her şeyiyle değiştirebileceğiniz yetenekler, tek kişilik oyunla paralel co-op modu, oyunlarındaki önemli bilgiler. Gerçekçi grafikler, basit kontrol sistemiyle öneksiz, duymaya alıştığımız bilgiler... Ama öyle demeyin, grafikler çok iyi görünüyor!



Yapım: Iron Lore **Dağıtım:** Belli değil **Platform:** PC

Çıkış tarihi: Belli değil **Web:** -

BAŞARIYA GÖTÜREN KIVRIMLAR... CIRCLE STUDIO İLE RÖPORTAJ

>> Core Design, Tomb Raider serisinin yapımcısı, altı ay önce dağıldı; Amiga zamanından beri varolan başarılı bir şirket daha tozlu sayfaların arasında kayboldu. Ama Tomb Raider'dan kazandıkları paralarla Jeremy Heath-Smith ve Adrian Smith kardeşler yeni bir şirket kurdular: Circle Studio. Kardeşler en az Tomb Raider kadar başarılı bir oyun yapabileceklerini düşünüyorlar. Şu anda 35 eski Core Design çalışanını yeniden işe aldılar ve iki yeni oyun üzerinde çalışmaya başladılar bile: Ne yazık ki PC için hazırlanan Without Warning ve yeni jenerasyon konsollar için yapacakları gizli bir proje. Biz de e-posta aracılığıyla Tomb Raider gibi bir ismin ardından bu kardeşlere sorduk:

Level: Onca yıldan ve yedi Tomb Raider oyunundan sonra Core Design'a ettiğlerinden dolayı Eidos'a kızgın misiniz?
Jeremy Heath Smith: Hepimiz için bir değişikliğin zamanı gelmişti. O yüzden hayır, kızgın değiliz.

Lvl: Büyük bir şirkete bağlı olmadan oyun yapmak son zamanlarda çok riskli hale geldi. Siz Circle Studio'nun neden başarılı olacağına inanıyorsunuz?
Adrian Smith: 20 yıldan uzun süredir oyun yapıyoruz. Bu piyasada nasıl hayatı kalınacağını, aynı zamanda nasıl kaliteli bir oyun yapılacağını biliyoruz. Yeni bir şirket olduğumuz halde oyun konusundaki tecrübe-

miz çok yüksek.
Lvl: Son zamanlarda birçok oyun yapımcısının tamamen teknolojiye yönelip oyuncuların eğlenceli yönünü boşladığını düşünüyor musunuz? Kısaca, sizce de daha fazla yaratıcı oyun yapılmalı değil mi?

A.S.: Tabii ki. Birçok oyun yapımcısı teknolojiyi kovalamak uğruna oynanışa gerekli önemi vermiyor. Ama son zamanlarda iyice gelişen oyun yapım araçları sayesinde, oyun yapımcıları teknoloji ile uğraşmak yerine oynanışa daha fazla önem vermeye başladılar. Yaratıcı oyuncular ise doğru düzgün yapabilen az sayıda firma var, haliyle çok az yaratıcı fikir çıkmıyor ortaya.

Lvl: Core Design'in eski ve popüler oyuncularından hiçbirini Circle Studio ismi altında yeniden görebilecek miyiz? Chuck Rock mesela?

J.H.S. Maalesef, tüm eski oyuncularımızın isim hakları Core ile gömülüdü. Oturup yenilerini yapmak zorundayız. :)

Lvl: Son bir soru: Eğer oyun endüstrisi başladığında 0 yaşında idiyse, sizce şimdiden kaç yaşında?

A.S.: Hala ergenlik döneminde.



SILENT STORM EVREN OLDU!



Nival Interactive (Heroes of Might & Magic V, Blitzkrieg, Silent Storm), Novik firmasıyla birlikte strateji/taktik oyunu Silent Storm evreninde, Soğuk Savaş zamanında geçen yeni bir RPG hazırlıyor. Bir Sovyet ajanını canlandıracığınız Hammer & Sickle "açık" bir oynanışa sahip. Bunun anlamı, kafanızdaki taktikleri serbestçe uygulayabilecek olmanız; çizgisel olmayan senaryonun da bunda payı var elbette. Yapacağınız her

hareket oyuna etki edecek ve sonucunda ya barış, ya da Üçüncü Dünya Savaşı gelecek (umarım yapımcılar Üçüncü Dünya Savaşı sırasında geçen oyular yapmaya başlamazlar, umarım). Gizli bir ajan olarak giyiminizi, konuşmanızı devamlı kontrol edecek ve fazla dikkat çekmemeye çalışacaksınız. Bu işe yaramazsa 90 farklı ikinci Dünya Savaşı silahından birini kullanabileceksiniz. Oyunun çıkış tarihi ise şimdilik belli değil.

■ **70'li yılların kültür filmi Taxi Driver** (Martin Scorsese) Taxi Driver da oyun oluyor. Yeni bir firma olan Papaya Studio oyunun yapıcısı. Dört Oscar ödüllü Taxi Driver'in

 oyun versiyonunda yapımcılar filmin ruhunu korumaya çalışıyorlar. Kesin çıkış tarihi verilmiyor şimdilik, ancak oyunun bu yaz piyasada olmasını bekliyoruz.

■ **Türkiye'nin korsanlık nedeniyle uğradığı kayıp** bir yılda 55 milyon dolar arttı. BSA için her yıl yazılım korsanlığıyla ilgili global bir araştırma düzenleyen IDC'nin 2005 raporu açıklandı. Raporla göre Türkiye'nin korsanlık nedeniyle uğradığı kayıp 2003'teki 127 milyon dolarlık seviyesine göre 55 milyon dolar artış göstererek 2004'te 182 milyon dolara çıktı. Bu sadece bizim sorunumuz değil tabii ki. Ama biz bu büyük sorunun büyük bir parçasızız. Eğer oyun oynuyorsanız, oyuncular seviyorsanız, kopyaya prim vermeyin. Hem Gordon Freeman mutlu olsun, hem de siz mutlu oln.



■ **Sega, Total War'un yapıcısı** Creative Assembly'yi satın aldığında ve yapımcı firma konsollar için Spartan: Total Warrior'u geliştirmeye başladığında tedirgin olduğumuzu itiraf etmeliyiz. Çünkü bu Creative Assembly'yi PC'den uzaklaştırabilirdi. Neyse ki korktuğumuz şey olmadı ve Rome Total War için bir eklientinin yapım aşamasında olduğu duyuruldu: Barbarian Invasion. Resmi açıklamanın dışında eklenen hakkında ne Creative Assembly'den, ne de Activision'dan

 (oyunun isim haklarını hala elinde tutuyor) bir bilgi sızdırılıyor. Gelişmelerle yeniden karşınızda olana dek Rome Total War oynamaya devam edin!

■ **Knights of the Temple'in devamı yapılıyor.** Yeni oyun da cehennem güçlerine karşı savaşmak için Paul de Raque ordusuna katılıyoruz. Amacımız hem bu güçleri genmek, hem de 13. yüzyılın Avrupa'sındaki üç antik

 artifact'i bulmak. Eski Roma, Arabistan, terkedilmiş adalar, yıkıntılar, yeraltı mezarlari ve su altı kaleleri, yaratık avlayacağımız ilginç mekanlar arasında.

■ **X-Men fanatığıseniz iyi bir haberim var.** Değilseniz, yapacak bir şey yok. Yazdım bir defa! Neyse, İkinci X-Men Legends oyunu Rise of Apocalypsesi, bu yılın sonuna doğru piyasada olacak. Oyunda toplam 16 oynanabilir karakter, daha etkin NPC'ler, yeni düşmanlar (grunt'lar, mini boss'lar vs) yer alıyor.

 Magneto, merak edilen karakterlerden biri. Ve yeni oyunda yine birçok farklı güç sahip; uçmak, çizgi-romandaki gibi metal objeleri hareket ettirmek, Magneto'nun hareketleri arasında sayılabilir.

ZİNDAN KUŞATMA ALTINDA

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

➤ Popüler minyatür oyunlardan Mage Knight Apocalypse, PC'ye bir aksiyon/RPG olarak çevriliyor. Oyunda gizemli güçler ve "kötü" bir ordu tarafından tehdit edilen fantastik bir dünyada bulunuyoruz kendimizi. Bu ordunun başında The Apocalypse Dragon ise pek sevimli değil; beş başlı bir Hint tanrısı.

Beş ana karakterden birini seçeceğimiz oyunda efsanevi kahramanlarla (ki bunlar hakkında fazla bilgi verilmiyor) bir takım oluşturabileceğiz. Takım oyunu, Mage Knight Apocalypse'in kalbi. Çok oyunculu modda da, tek kişilik oyunda da... Grubunuzu yakın/uzak dövüş, büyülü yetenekler olan karakterlerle, dengeli bir şekilde kurmanız gerekiyor. Bu aynı zamanda büyük grup combo'larını beraberinde getiriyor.

Dungeon Siege'e (Gas Powered Games) benzer bir level atlama sistemi kullanıldığından, Mage Knight Apocalypse'ta yetenek puanına ihtiyacınız yok. Bunun yerine karakteriniz oyunun akışına, oynayışınıza göre gelecek. Mesela ağır bir kılıç kullandığınızda karakteriniz daha güçlü olacak; büyülü kullanmak karakterinizin büyüğünü, ok kullanmaksa hızını artıracak. Sistem otomatik işlediği için oyunun akıcı ve hızlı olacağını söyleyebiliriz.



Yapım: Namco **Dağıtım:** Namco **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 2006 sonu **Web:** www.namco.com/games/mkapocalypse

GHOST RECON 3 GELİYOR

HAYALET MEKSİKA'DA



➤ Ghost Recon 3, Xbox 360'tan PC'ye direk çevrilecek. Oyunun yine konsoldan çevriliyor, ama bu defa konsolun ismi Xbox 360 olunca işin rengi değişiyor; grafikler gerçekten de çok iyi. Ghost Recon 3'te bu kez 2013 yılındayız. Amerikan Ordusu, Integrated Warfighter System adında, teknolojiyle donatılan yeni askerler geliştirmi. Ve siz Scott Mitchell liderliğinde Ghost güçlerini

ve IWS ile donatılan özel grubu kontrol ediyorsunuz. Başkanı kurtarmak, nükleer kodları geri almak ve firar eden askerleri yakalamak, alacağınız görevlerden birkaçı. Ghost Recon 3'teki yeni mekanımız Meksika. Hizin ve aksiyon dozunun artırılmasıyla PC'deki ve -özellikle- Xbox 360'daki en iyi tak-tik/aksiyon oyunu olabilir Ghost Recon 3. Beklediğimiz şey de bu değil miydi zaten...

E3'TE BOHEMIA OPERASYONU



Bohemia Interactive, yani Operation Flashpoint'in yapımcısı, E3'te biri Xbox için hazırlanan üç yeni taktik/aksiyon oyunu gösterdi. Ve bu üç oyundan hiçbirinin ismi "Operation Flashpoint 2" değil. Çünkü bu isim oyuncunun dağıtıcısı Codemasters'a ait. Codemasters'la yollarını ayıran Bohemia da bu ismi kullanamıyor doğal olarak. Codemasters'in Operation Flashpoint 2'si ise büyük ihtimalle ya iptal edilecek, ya da başka bir firmaya verilecek. Durumu Sports Interactive'le Eidos arasındaki ayrılığa da benzetebiliriz. Şimdi gelelim, Bohemia'nın yeni taktik/aksiyon oyunlarına: Armed Assault, Operation Flashpoint'in yeni bir motorla güncellenmiş hali, firmanın ilk oyunu. 100 km kareye ulaşan bir savaş alanı, iyi bir multiplayer desteği, Armed Assault'ta bulacaklarımıza arasında.

Denemelik ismi "New Generation PC Military Simulator" olarak açıklanan bir



YUME

2D grafikli, 3D karakterli bir platform oyunu. Klasik platform oyunlarındaki her şey bu oyunda da var.



PRO. MANAGER 2006

CMS'e ve -özellikle- Football Manager 2005'e rakip, İspanyollar tarafından geliştirilen bir menajerlik oyunu. CM5 neyse de, Football Manager 2005 varden işleri zor.



oyun daha Bohemia'nın listesinde. Tarih olarak 2010'un seçildiği bu oyunda Avrupa ve Asya'yı boydan boya geçecek, marine'lerden özel birlilkere kadar farklı asker tipleriyle savaşacak, RPG benzeri bir sistemle level atlayacağız. Ayrıca Armed Assault'un yaklaşık dört katı fazla bir savaş alanı söz konusu. Tabii kullanılabilir araçlar da olacak; bu artık taktik/aksiyon oyunlarında bir FPS'de silah olması kadar doğal.

Vuruş hissini/gerçekçiliğini de hesaba katarsak, firmanın da söylediği gibi "New Generation PC Military Simulator" şimdije dek yapılan en iyi askeri simülasyon olabilir. Operation Flashpoint'e bakınca düşünüyoruz da, neden olmasın?

SİNEMAYA AÇILAN PORTAL: DOOM



Oyunundan sonra filmini de beklemek zorunda kaldık ya, ona şaşıryorum. Bu cümlede gizli örne Doom. Beyaz perdeye yansımاسına az bir zaman kala Doom'un filminden birkaç kare yayınlandı. Gelecekte, 2145 yılında geçen filmde, marine'ler uzak bir gezegendeki (isim verilmiyor) bilim laboratuvarına saldırın yaratıklara karşıavaşıyorlar. Filmde daha önce Lord of the Rings üçlemesinde Eomer olarak izledigimiz Karl Urban, baş rolü, yani uzay marine'ini oynuyor (The Bourne Supremacy ve The Chronicles of Riddick'ten de tanışabilirsiniz).

Exit Wounds ve Romeo Must Die'in yönetmeni Andrzej Bartkowiak film'in yönetmeni. The Nutty Professor ve The Mask gibi filmlerin görsel efekt uzmanı da Doom'un kadrosunda yer alıyor: Jon Farhat. Film Ekim 2005'te gösterime girecek. Bakalım grafikleri nasıl olacak... Ne график ya?!

Pandemic Studios, taktik/aksiyon oyunu Full Spectrum Warrior'un devamını geliştiriyor. Ten Hammers'ta (yeni oyunun ismi) kontrol edebileceğiniz koalisyon güçleri, teknolojik silahlara donatılmış mekanik birlilikler, geliştirilmiş bir yapay zeka sistemi (kaçınılmazdı) ve yeni karakter hareketleri/yetenekleri bulacağınız.



Techland'den Vahşi Batı temalı yeni bir FPS oyunu geliyor: Lawman; diğer adıyla Call of Juarez. Firmanın diğer oyunu Chrome'un grafik motoru kullanılarak Vahşi Batı yeniden yaratılıyor. Müzikler de Vahşi Batı'ya ve Will Smith'e (neden?) uygun olacak.



American McGee'den yeni bir oyun yapım aşamasında. Bad Day L.A., third person kamerasyyla oynanan eğlenceli, Los Angeles'in modern zamanında geçen bir aksiyon/adventure. Cell-shade grafik teknolojisile hazırlanan oyunda Los Angeles'taki kaosa son vermeye çalışacaksınız.



Driver faciasından sonra bunu bekliyoruz aslında; Driver'in devamı正在被开发。Driver 4, 2006'da PC, PS2 ve Xbox için piyasada olacak. New York'ta geçecek olan Driver 4'te bir hikaye çevresinde dönen serbest görevler alacaksınız. Yani Driver 4 bir anlamda "geçmişe dönüş" olacak yapımcılar için. Geliştirilen araç dinamiği, online desteği, Driver 4larındaki diğer bilgiler. Yeni nesil konsollar için herhangi bir girişimi yok Reflections'in.



Evil Genius'un yapımcısı Elixir Studios da kapanan firmalara eklendi. Firma birkaç yıldır ismi belli olmayan bir proje üzerinde çalışıyordu. Kapanışın nedenini tahmin etmiş olmalısınız: Parasızlık.



Digital Extremes, Pariah 2'nin yapımına başladıklarını açıkladı. Oyun hakkında bilinen tek şeysse PC'yle birlikte yeni nesil konsollar için geliştiriliyor olması. Ama ne gerek var?



Brothers in Arms, Brothers in Arms Earned in Blood ile sürüyor. Road to Hill 30 üzerine kurulacak olan oyun da yeni; modlar, araçlar (M10 "Wolverine" tankı gibi), silahlar ve çok oyunculu modlar bulunuyor (co-op da buna dahil). Oyunu bu yılın sonlarına doğru oynayabileceğiz.

RISE OF NATIONS EVRİM GEÇİRİYOR

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Rise of Nations, son zamanlarda oynadığımız sayılı kaliteli stratejilerden biriydi. Ve şu sıralarda devamı正在被开发. Aslında tam anlamıyla bir "devam oyunu" denilemez Rise of Legends için. Çünkü Rise of Nations ismini taşımamasına rağmen ilk oyunundan her şeysiyle farklı. Yeni oyun fan-tezi temalı, büyülü uygırlıklara karşı savaşlığınız bir strateji bu defa. Rise of Legends'ta Aio adında bir dünyada, büyüğ ile teknolojinin savaşına tanık olacağız. Diğer bir anlamda; göğü delen binalarla çevrili şehirlerde, devasa çöllerde, yaratıklara ve makinelere karşı savaşacağız. Dediğimiz gibi, bu ilk oyunundan tamamıyla farklı bir konsept. Ancak oynanış adına benzerlikler var. İlk başta, bölge almak ve birim inşa etmek başarılı olmanız açısından önemli, çünkü bunlar oyunun devamlılığını sağlıyorlar. Fakat Rise of Legends, Rise of Nations'tan ve diğer strateji oyunlarından bir yerde ayrılıyor: Zamanınızın çoğunu kaynak araştırmasıyla harcamak zorunda değilsiniz. Zira oyun puan sistemiyle işliyor. Kaynak



araştırmak yerine, puan kazanmak için özel bölgeler inşa etmeniz yeterli. Teknoloji ağacı için de aynı sistem geçerli. Bu da kazandığınız puanlarla birden fazla aynı "level teknolojisi" satın alabileceğiniz anlamına geliyor. Rise of Nations'taki problemlerden biri varolan bir bölgenin yenisini yaptığından fiyatın artmasıydı. Ta ki yeni bir şehir istila edene kadar... Legends'ta bu problem zincirleme bir sistemle, yani bahsettiğimiz şekilde çözülmüş. Oyundaki kaynak sayısı iki. Birinci, şehirlerden ve taşıma konvoylarının (Vinci uygırlığındaki taşıma konvoyları eski lokomotifleri hatırlatıyor) takasından kazanabileceğiniz altın, diğeri ise "varolan madenlerden" çıkarabileceğiniz Timonium. Şehirlerin ve madenlerin önemi de burada ön plana çıkarıyor; eğer bir şehri veya madeni ele geçirirseniz o bölge üzerinde kontrol hakkı kazanacak ve uygırlığını geliştirebilirsiniz. Rise of Legends 2006'nın ikinci yarısında oyasında piyasada olacak.



Yapım: Big Huge Games **Dağıtım:** Microsoft **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 2006'nın ikinci yarısı **Web:** www.riseoflegends.com

GEARS OF WAR PC'YE...



Unreal'ın yapımcısı Epic'in Xbox 360 için duyurduğu ilk oyunu Gears of War, PC için正在被开发. Gears of War, aynı zamanda Unreal Engine 3 ile yapılan ilk oyunlardan biri.

Third-person kamerası kullanılan oyunda tak-tik/aksiyonla korku türü aynı potada eritiyor. Kontrol edeceğimiz karakter eski bir savaş kahramanını, Marcus Fenix. Takımıza liderlik yaparak insanoğlunun varlığını tehdit eden güçlere karşı savaşacaksınız. Konuda takıldınız, farkındayım.

Ama boş verin, grafiklere bakın. Tabii grafik değil sadece bu oyunu ön plana çıkarılan şey; oyunun tüm modları, bölümleri ve senaryosu yardımlaşmalı oyun için hazırlanıyor. Böyleslikle iki kişiyle oyunu tek kişiyle oynadığınız gibi oynayabileceksiniz.

YAŞAYAN ÖLÜLERİN YENİ YAŞAMI

Bir zombi oyunu, ama bu kez George Romero'dan, yani zombi filmlerinin tek isminden. Oyunun tek ve basit bir amacı var. Evet, tahmininiz doğru: Zombi öldürmek! İlginç değil mi sizce de? Değil.

Ne bulmaca çözmek, ne de yol bulmak; hiçbir bu oyunda yok. Tek yapacağınız şey zombi öldürmek. Tabii "George Romero" ismi geçtiği için bu sefer City of the Dead'den umutluyuz.

Oyun herhangi bir Romero filmi üzerine kurulmuyor, sadece Ölüler Evreni'nde geçiyor. Beş farklı karakterden birini kontrol ederek yaşayış ölüler tarafından istila edilmiş bir şehirde yaşam savaş vereceksiniz. Aldığımız bilgilere göre, yine zombi filmlerinden tanıyacağımız Tom Savini oyunun hem özel efektlerine katkıda bulunuyor, hem de oynanabilir bir karakter olarak karşımıza çıkıyor.

Tabanca, makineli tüfek, el bombası ve shotgun gibi klasik silahları oyunda kullan-



abileceğiz. Ancak shotgun'u her atışınızdan sonra doldurmanız gerekiyor. Bu da bir zombi oyununda isteyeceğimiz son şey, çünkü stresli. Ayrıca yolunuza çıkan objeleri silahlarınızla kombine edebileceksiniz. Mesela bir küreği shotgun'a bağlayarak zombilerin kafalarını uçurabileceksiniz.

Zombi oyunları klişesini kırabilecek bir oyun olabilir City of the Dead. Beklemedeyiz.

Yapım: HIP Games **Dağıtım:** HIP Games **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Belli değil

GÖKDELENLERİN GÜCÜ ADINA!

Film oyunlarına karşı olan umursamaz tutumumuzu King Kong değiştirebilir. PC'nin dışında PSP de dahil olmak üzere tüm oyun konsollarına çıkacak olan King Kong'un oyunu, Peter Jackson'ın da katkısıyla gerçekten çok iyi görünüyor.

Jack Driscoll'u yöneteceğimiz oyun Skull Adası'nda geçen bir FPS. Bir film oyunundan ilk -ve belki de tek- beklenmemiz oyunun filmin havasını, atmosferini yansıtması. King Kong'da da yapımcılar buna dikkat ediyorlar; görsel olarak etkileyici bir oyun King Kong; karanlık ormanlarda "rahatsız edici" seslerle



çevreleneceğiz. Bununla sınırlı değil her şey. Filmdeki önemli sahneleri Jack'le ve Kong'la yeniden yaşayacağız.

Oyunda birden fazla karakteri kontrol etmemize izin veriliyor. Her karakter birbirini farklı yeteneklerle tamamlıyor. Yolunu devam etmek için de bu karakterleri etkin bir şekilde kullanmanız gerekiyor.

Şimdilik söyleyeceklerimiz bu kadar. Yeni bilgiler elimize geçtikçe bunları sizinle paylaşacağız.



Yapım: Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC ve tüm konsollar

► ACIMIZ BÜYÜK: MORPHEUS ÖLDÜ!



(DİKKAT SPOILER!) Matrix Revolution'in sonunu hatırlayın: Neo ve Trinity ölüyorlardı. Morpheus ise hayatta kalmıştı. Şimdiyse oyuncuların hikâyeyi yönlendirdikleri Matrix Online'da Morpheus da öldü. Morpheus'un ölümü Matrix Online'daki "canlı olay"lardan birinde gerçekleşti. The Hunt for Morpheus adındaki haftanın olayı, Morpheus'un, Matrix MegaCity'deki çeşitli yerlerin bombalanması ve Matrix'in tüm yapısının tehlikeye düşmesiyle başladı. Bu sırada tuzağa düşürülen Morpheus, Assassin tarafından öldürdü.

Sega tarafından yapılan açıklamaya göre Morpheus'un ölümü "sürekli" olmayabilir. Oyunun ana karakterlerinden Morpheus, oyuncuların oynayışına bağlı olarak yeniden hayatı dönebilir.

VIETNAM'DA İKİNCİ PERDE VIETCONG 2

Vietnam konulu oyunlar içinde hâtrî sayılır bir yere sahip olan Vietcong, ikinci versiyonuyla devam ediyor. Şanslı sayılırsınız, çünkü Vietnam'dan İkinci Dünya Savaşı kadar sıkılmadınız. Şanssızsınız, çünkü bu şansınızı değerlendirmek için yıl sonuna kadar beklemeniz gerekiyor.

Vietcong 2, 1968'deki Tet Saldırısı (Viet Cong ve Kuzey Vietnam Ordusu'nun yönettiği, birçok Güney Vietnam bölgesinin saldırıya uğradığı operasyon) sırasında, antik Hue şehri çevresinde geçiyor. Her iki taraf için de ayrı bir campaign'ın bulunduğu oyunda Amerika'yı veya Vietcong'u seçebileceğiz.

Yeni oyunda farklı bölgelerde, farklı zaman dilimlerinde rastgele verilen görevler yok. Tek bir bölge çevresinde dönen tek bir campaign'den (taraflar hariç) oluşuyor Vietcong 2. Bu da küçük, ama etkili, hareketli bir oyun alanı sağlıyor; ormanlar, ara sokaklar, evler, su kanalları, antik kaleler, savaşacağımız ortamlardan birkaçı. Bu defa tam 50 (ki yazıyla "elli" diye ifade



edilir) silahla Vietnam'a gidiyoruz. Bunlardan şimdilik yalnızca ikisi açıklanıyor: M2 Caliber .50 (makineli tüfek) ve RPG-7 (roket-atar).

Çok oyunculu modda da bazı yenilikler/değişiklikler var. İlk olarak, 64 kişiye kadar oyuncu desteği veriyor Vietcong 2. Buna ek olarak kullanılabilir araçlar da oyuna ekleniyor. İlk Vietcong'un çok oyunculu modu daha dengeli ve oynamabilir hale getiriliyor. Tabii savaş yine piyadeler üzerine kurulu. Yani kullanılabilir araçların ekleniyor olması çok oyunculu modun rengini değiştirmiyor.

Yapım: Pterodon **Dağıtım:** 2K Games **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 2005 sonu **Web:** www.pterodon.cz

YKLNYR

O değil de, o Killzone 2 neydi be hocam PS3'te?! Yaşama sevincimiz söndü!

OYUNUN İSMİ

TÜR

ÇIKIŞ TARİHİ

BİZİM YORUMUMUZ

Age of Empires III: Age of Discovery

Strateji

Belli değil

Hala kesin tarih duyurulmadı.

Anno 1701

Strateji

22 Kasım 2005

Cıkış tarihi aynı, ismi "1701" olarak değiştirildi.

Battlefield 2

Aksiyon

21 Haziran 2005

Değişiklik yok.

Bet on Soldier

FPS

26 Ağustos 2005

Ertelendi; 26 Ağustos'ta piyasada.

Brothers in Arms: Earned in Blood

FPS

2005 sonu

Yıl sonunda piyasada.

Call of Cthulhu: Destiny's End

Aksiyon

Belli değil

İsmi değiştirildi; Destiny's End. Çıkış tarihi yine belli değil.

Close Combat: Red Phoenix

Strateji

1 Temmuz 2005

Uzun zamandır değişiklik yok.

Fahrenheit

Adventure

27 Eylül 2005

Yine değişiklik yok.

Fantastic Four

Aksiyon

15 Temmuz 2005

Fragmanı hayal kırıklığı yarattı. Oyununu bekliyoruz.

Far Cry: Add-On

Aksiyon

2005 sonu

Kesin tarih belli değil.

F.E.A.R.

FPS

2 Eylül 2005

Bu ay erteleme yok.

Grand Theft Auto: San Andreas

Aksiyon

7 Haziran 2005

Yine 7 Haziran.

Half-Life 2: Aftermath

Aksiyon

Belli değil

Şimdilik belli değil.

YENİ!! Quake 4

Aksiyon

2005 sonu

Sonunda açıklandı; terslik olmazsa, 2005 sonunda piyasada.

YENİ!! Prince of Persia 3

Aksiyon

2005 sonu

2005 sonunda piyasada!

YENİ!! Rise of Nations: Rise of Legends

Strateji

2006'nın ikinci yarısı

Çıkmasına çok var. Erken bir tarihe alınabilir.

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

Strateji

24 Haziran 2005

Bu ay piyasada.

Silent Hunter 4

Simülasyon

2006 başı

Bu ay da açıklanmadı.

Spore

Strateji

Belli değil

Açıklanması yakın.

STALKER: Shadow of Chernobyl

Aksiyon

Belli değil

Yine belli değil.

The Incredibles 2

Aksiyon

2005 sonu

2005 sonunda piyasada.

Worms 4: Mayhem

Strateji

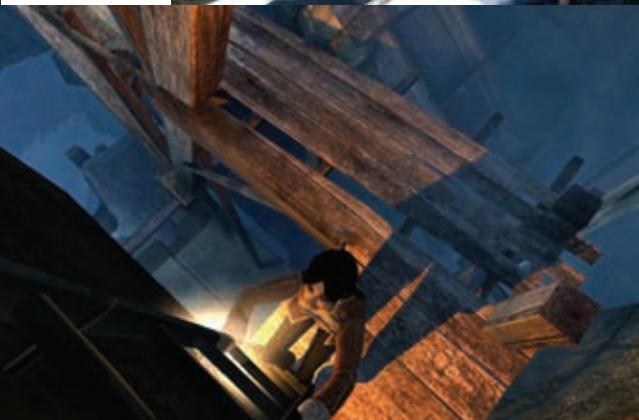
29 Temmuz 2005

29 Temmuz'a alındı.



► "Dreamfall Kız Olgunlaşma Enstitüsü'ne hoş geldin Zoe'cuğum. Sınavlarını başarıyla verirsen sen de bir April olabilirsin."

► Dreamfall'un üç ana mekanından biri olan Winter, Syberia'dakileri aratmayacak güzellikte manzaralara sahip.



Yazan | Serpil Ulutürk

DREAMFALL The Longest Journey

Eski topraklarda yeni bir macera için geri sayım başladı

Yapım
Funcion
Dağıtım
Funcion
Çıkış Tarihi
1 Eylül 2005
Tür
Adventure
Sistem
PC, Xbox

Adventure oyunlarının kökten kuruduğu hipotezinin alıp yürüdüğü bir sırada çıkmıştı The Longest Journey. Hem hikayesi, hem dünyası, hem de April Ryan karakteriyle türün sevenlerine halay çektiirmiştir bu oyun. (Halay başı da bendum, oradan hatırlıyorum.) Tek sorunu kısa olmasındı ya da iyi bir adventure'a o kadar açtık ki bize öyle gelmişti. Oyunu bitirdiğimizin haftasında süt bekleyen kediler gibi gözlerimi zi Funcom'a dikmiş "ikincisi ne zaman?" diye miyavlamaya başlamıştık. Kismet 2005'e imiş.

Funcion, turnayı gözünden vurdugunu farkındaydı, oyun 2000'in en çok satanları arasında üst sıralardan girmiştir ve devamının yapılması kaçınılmazdı. Yine de Dreamfall açıklandığında büyük bir sürprizle karşılaşmışız gibi yapmadan edemedik. Eylül'de çıkacağı

açıklanan oyunda ne var ne yok birlikte bakalım istedik.

Üç CİLT TAM MACERA

Dreamfall: The Longest Journey, ilk oyunun yıllar sonrasında Stark'ın fütüristik dünyasında başlıyor. Ve ilk sürpriz: Adventure aleminin en sevilen ana karakterlerinden biri olmasına karşın, bu oyundaki kahramanımız April değil. Zoe adında, yirmi yaşında okulu bırakmış, avare bir genç kızı oynuyoruz (eğitim durumu dışında April'a bayağı benziyor aslında).

Onun da görevi April gibi Arcadia'yı ve Stark'ı kurtarmak. Peki bu işlerde daha tecrübeli olan April ne güne duruyor? Oyunun yaratıcısı Ragnar Tornquist, oyun dünyası literatüründe Fal-lout Sendromu olarak bilinen (tamam, uydu-ruyorum) meslek hastalığıyla açıklıyor duru-mu. "Dünyayı bir kez kurtaran kahraman artık masum değildir" diyor ve yaşadıklarının April'ı değiştirdiğinden bahsediyor. April'a neler ol-duğunu elbette açıklamıyor Tornquist, bunu oyunda kendimiz göreceğiz. Ama bu eski dos-tu bütünüyle kaybetmiş de değiliz. Oyunda Zoe dışında, çeşitli sahnelerde iki ayrı karakterle daha oynayacağız. Bunlardan biri April. Diğer ise Arcadia'lı bir kılıç ustası olan Kiam. (Dreamfall için "üç" kilit bir rakam zaten. Oyu-nun sloganı da "Üç dünya, üç öykü, üç yazgı".)

Oyunun ikinci ve daha büyük sürprizi ise, adventure türünün sınırlarından taşan bir oynamış sahip olması. Evet, o artık bir aksiyon-adventure-stealth oyunu. Her ne kadar bu saatlerin yazarına başta fuzuli, hatta sevimsiz bir değişiklik gibi görünse de Funcom oyunun bu yeni haliyle ruhundan bir şey kaybetmeyeceğini, aksine daha heyecanlı ve gerçekçi bir deneyim sunacağını iddia ediyor. Oyun birçok şey gibi nerede bir Sherlock Holmes, nerede Lara Croft, nerede Sam Fisher olacağınızın kararını size bırakıyor. Bunun güzel yanı, bir kapıya açmak için saatlerce anahtar aramak yerine, "çotanak" opsiyonunu kullanabilmek. Muhtemel kötü yanı ise bir adventure oyuna göre optimize edilmiş kontrollerin ve kamera açılarının, mesele aksiyon olunca çuvallaması. Ancak Funcom bu konuda da iddialı. Kameraların oyuncuya görmek isteyebileceği her şeyi vermesi için ciddi mesai harcadıklarından bahsediyor Tornquist. Ayrıca dövüş sahnelerinde arayüz ve kontrollerin değiştiğini, bir aksiyon oyununda olması gerektiği gibi düzenlendirdiğini anlatıyor. Funcom'un ürün direktörü Jørgen Tharaldsen ise "Oyunda dövüş var ama felsefesi saldırganlık değil kendinizi savunma şansına sahip olmanız üstüne kurulu" diyor. Yani, mecbur kalmadıkça elinizi kana bulamamanızı öneriyor oyun. Zaten ana karakteriniz Zoe ile bu pek mümkün değil. Spor salonunda öğrendiği birkaç hareket dışında hiç de iyi bir savaşçı sayılmaz kendisi. Ama elinde kılıçıyla dolaşan Kiam'ı oynarken muhtemelen "az laf, çok iş" düsturu geçerli olacak. Tharaldsen, "Dreamfall'un heyecan verici yanı, düşman temizlemek olmayacak" diyor, "oyunun konusu, evreni, müzikleri, diyaloglari ile bu heyecanı yaratmak istiyoruz."

PARALEL EVRENLERİN GEOMETRİK SIRALARI

The Longest Journey'in herkesi büyüleyen yanlarından biri de geniş evreniydi. Son dere-

ce güzel tasarlanmış ve özgün paralel dünyalar gerçekten de uzun bir yolculukta hissetmemizi sağlamıştı. Dreamfall da büyüyü bozmayacak gibi. Önceki oyunu bitirenlerin memlekет hasreti çeker gibi özlediği Arcadia ve Stark (dünyanın 300 yıl sonraki hali) yeni yüzleri ve birazdan söz edeceğimiz muhteşem 3D grafikleri ile tekrar çıkıyor karşımıza. Winter ise oyunun en sırlı, hakkında en az konuşulan dünyası. Bu dünyalarda gezebileceğimiz tonla mekan olacağı belirtiliyor. Her karakter için farklı deneyimler sunan bu dünyalar, oyunu tekrar tekrar oynamanız için de bir gerekçe olarak tasarlanmıştır. Oyunu bir kez bitirdiğinizde hâlâ cevabından emin olmadığınız ikincil sorular kalacağı ve bunları sonraki yolculuklarınızda aydınlatabileceğiniz söylüyor.

Dreamfall'un her yerinde karşımıza çıkan "uç"ün en heyecan verici haline geldi sıra; oyunun 3D grafiklerinden

**Büyük
maceralar yaşayan
tüm kahramanlar
gibi April da artık
masum değil. Kafası
karışık, ürkük kız rol
ünü Zoe'ya
devrediyor
Dreamfall'da.**

bahsediyoruz. En son Micros'ın Syberia 2'siyle ihya olan gözlerimiz, Dreamfall'u görürince muhtemelen yuvalarından fırlayacak. Elimizdeki ekran görüntülerinde, mimari harikası mekan tasarımları kadar ışık kullanımı ve doğa manzaraları da dikkat çekici (bu sahneleri tanımlamak için "dikkat çekici" çok zayıf kalsa da dedik bir kere). Oyunun özellikle Winter denen buzul evreninde geçen sahneleri fazlasıyla Syberia'yı anımsatıyor ama bu da kötü bir şey değil. Adamlar sırı özgün olmak için pembe karlar, bambu evler yapmamışlar, doğal olarak benzemiş. Ayrıca bugüne kadar girdiğim tüm gereksiz TLJ vs. Syberia polemiklerinde tereddüsüz Longest Journey'i desteklemiş biri olarak, oyunun Syberia'dan fikir ya da esin perisi araklamış olmasına ihtimal vermiyorum. Funcom oyunun görselliğine öyle güveniyor ki, izlerken sinema keyfi bozulsın demişler ve varla yok arası bir arayüz tasarlamışlar. Oyun sırasında görüntüyü daraltan hiçbir düğme, işaret, büyütçe görmeyeceksiniz. İster klavyeden ister fare ile yönlenirdiğimiz karakterimizin, baktığı yöndeeki belli bir alan üzerinde, duruma göre bir spot ışığı parlayacak ve istersek burayı daha yakından inceleyebileceğiz. Ekrani dolduran yazılar olmayacağı, Diyaloglar ve topladığınız bilgiler özetlenerek kayıtlarınız arasında duracak.

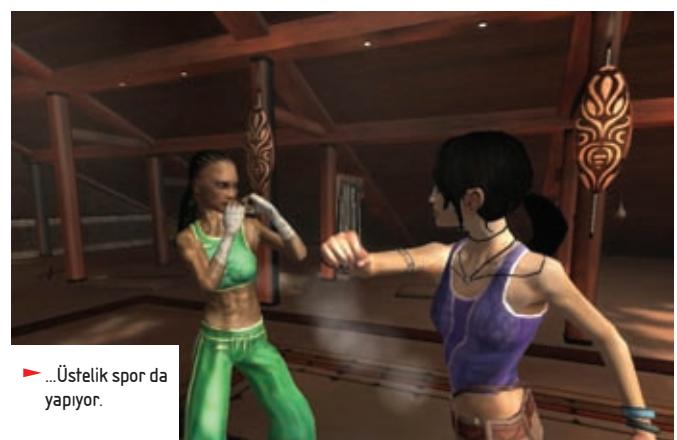
OYNAMAKLA İZLEMEK ARASINDA

Son olarak başladığımız yere, April'a dönelim. Funcom bu konuda sır paylaşmıyor ama sadece oyunun afişine bakarak bir zamanların ürkek, tecrübesiz April'ının yerinde yeller estiğini rahatça söyleyebiliriz. Üçüncü karakter Kiam gibi April da savaşçı bir karaktere dönüşmüştür. Bir zamanlar kargası yanında değilse Arcadi'a'da adım atmaya çekinen April, bu kez yeni karakter Zoe'ya hamilik yapacak. Sahi, acaba kargayı görebilecek miyiz Dreamfall'da?

Oyunun hem PC hem Xbox için tasarlanan versiyonları için Funcom sonbaharı beklememizi söylüyor. Umarım o kadarla kalır... [bitiş]



► Bu açıdan biraz basık görünüyor ama aslında Zoe alımlı bir hanım kişi...



► ...Üstelik spor da yapıyor.



Yapım
Saber
Interactive
Dağıtım
Atari
Çıkış Tarihi
2005'in son
çeyreği
Tür
FPS
Sistem
PC, XBox

İki ileri bir geri...

Yazan Ali Gündör

TIMESHIFT

Bullet Time'ın binbir türlüsünü yaşayacaksınız

Üçüncü sınıf filmlerde ve oyunlarda ortak bir isim kahraman ilişkisi vardır ya hanı? Kahramanımız emekli albay Michael Swift, oyunun adı da Timeshift... Pöff etmeyin eylemeyin artık sene 2005 oldu tokamak, füzyon reaktörü yapıyor, geliştiriyor insanoğlu! Tutup sağlam, eğlenceli bir FPS yapmayı kafaya koyuyorlar ama yine hikâyeyi böyle bırakıp oyunu piyasaya işine düşürüyorlar. Oysa bakın çok sağlam özelliklerden bahsediyor yapımcılar, zamanı kontrol edeceğiz, bolca ve hızlıca bulmaca çözeceğiz aksiyon dolu, sağlam grafiklere sahip bir FPS olacakmış Timeshift! FPS oyuncuları her zaman yeni ve eğlenceli bir FPS daha bekler değil mi? Çünkü dönüp dolaşır buncu yeni oyun içinde bile insan çoğunlukla oynayacak, sardıracak bir oyun bulamıyor kendine. Hele hele grafikleri görün hiç de öyle 3. sınıf film tadı yok, gayet sık, gayet yeni nesil!

Timeshift' in grafik motoru ekran görüntülerinden de fark edeceğiniz üzere sağlam olmuş. Sıfırdan bu oyun için yapılmış yeni nesil bir program bu, malum artık yeni gelen FPS'ler Doom 3, Half Life 2, Far Cry gibi oyuna-

lardan zayıf olmamalı, en azından grafik olarak. Kaplamalarındaki ve efektlerdeki detay seviyesi, genel grafik kalitesi gayet sağlam duruyor. Tabi ki ekran görüntüleri ile gerçek hareket arasında büyük farklar oluyor ama kesinlikle gelecek vaat ettiğini söyleyebilirim. Silah çeşitliliği var ve silah tasarımları gayet şık. Silah efektleri gayet tattmin edici bunun yanında en güzel yanlarından biri kan efektlerinin gerçekçiliği. Sıklığınız yerden gayet sağlam kan fişkiriyor!

HOPLAYİVER ÇEKİRDEM

Özel bir deneye katılan biz Michael Swift überimizdeki zaman giysisi ile kısıtlı, içine girilen zaman makinesi ile de daha geniş çapta zaman yolculukları yapabiliyoruz. İhâne ugrayıp çok gerilere gönderiliyor, geri dönmeyi başardığımızda ise her bilim kurguda olduğu üzere zamanın değiştirildiğini fark ediyoruz! Aman Allah'ım!? Şimdi ne halt edeceğiz? Ama durun üzerimizde hala bir zaman giysisi var! Bunun güçleri sayesinde bir oda dolusu düşmanın karşısına geçip ablak yüzlerine karşı zamanı donduruyor gidip tuvalete giriyoruz. Pardon bunu oyuncu olarak yapıyoruz, ehm zamanı dondurunca az evvel övdü-

güm foşur foşur akan kanı arkadaşlardan itina ile kurşun delikleri açmak suretiyle akıtıyor. Kanın tamamı akmaz ise arkadaş malum mundar oluyor, eti yenmiyor (sayko ustayı tek geçerim...)

Tabi zamanı sadece yavaşlatmanız da mümkün. Fakat diyelim ki düşman önce davranışın sizin vurduguunda zamanı geri sarmak aldiğiniz yaraları değiştirmiyor. Çünkü zaman giysisinin özelliği zamanın değişiminden sizin etkilenmemeniz oluyor. Kurnazca bir çözüm! Tutup ta bütün bir savaşı baştan yapmak sizin zararınıza oluyor. Bu zamanla oynaması olayı gayet eğlenceliye benziyor, artık bullet time denen olayla kopan giden aksiyon oyunlarına film lezzeti katan pek çok yenilik görüyoruz.

GERİ VİTES MÜZİĞİ

Zamanı geri sarma özelliği zamanı geriye doğru yaşama gibi de çalışıyor. Oyunu dümdüz bir FPS olmaktan çıkartıp biraz çeşitlendirmek için bölüm tasarımlarına ince düşünülmüş bolca küçük bulmaca katılmış. Mesela zaman durduğunda çalışmayan kapılar ve araçlar yüzünden her şeyi dondurup kafanızda göre böülü mü bitiremiyorsunuz. İnce zamanlamalar gerekiyor. Sizme görevlerinde ya da herkesi öldürmenin pek mümkün olmadığı görevlerde etrafa iyi bakıp ne yapılması gerektiğini kestirmek gerekiyor. Misal gidip bir araca binip zamanı geri sararak aracın geldiği yere varabilirsiniz! Açımadığınız kapılar ve gidemediğiniz yerler söz konusu olduğunda olayı çözmek size kılıyor.

Timeshift Atari tarafından dağıtılmıyor. Umarım diğer dağıtımlığını üstlendikleri oyunlar gibi bunu da aceleyle piyasaya sürmez, bizi engin bir bug deryasında yüzdürmezler. Her şey yolunda giderse 2005'in son çeyreğinde oynayacak güzel bir FPS'mız olacak. [bitti]





Yapım
Reality
Pump
Dağıtım
Deep Silver
Çıkış Tarihi
2005
Ağustos
Tür
GZS
Sistem
PC

Mechler gümbür gümbür geliyor!

EARTH 2160

Yazar Ali Güngör

Müthiş grafikler ile GZS'lerin şaşırtan yakın geleceği



Gerçek zamanlı strateji oyunlarının yeni nesli gümbür gümbür geliyor! Age of Empires 3'ün dumur eden oyun içi görüntülerinden sonra Earth serisinin üçüncü oyunu Earth 2160'da görenleri hayrete düşürüyor! Olay artık FPS haline gelmiş! Hatta evet cidden FPS haline gelmiş çünkü bir ünitenizi seçip savaş alanını bir de onun gözlerinden görebiliyorsunuz. Serbest kamera açısı, uçuk efektler, açayıp renkler ve dehşet bir bilim kurgu ortamı! Robotlar, Marslılar ve insanlar birbirine dalmış durumda! Akrepvari robot mechleri iki ayaklı AT-ST'yi andıran insan mechleriyle karşılaşmakta ve piyadeler her zamanki gibi savaş alanının her tarafında bir ölüm kalım savaşında!

DÖRDÜNCÜ TÜR

Bol ünlemli, ağız sulandıran bir oyun bu. Earth 2150'de üniteler yine tamamen 3D idi. Ama o zaman 70 poligon ise bugün her ünite 1500-5000 poligon! Öerh! İlerleme diye ben buna derim, aradaki dört yılı yapımcılar çok iyi değerlendirmiş, ortaya çok sağlam bir Earth 3 oyun motoru koymuşlar. Zaten mechlere, ünitelere şöyle bir bakın ve görün... Savaş alanı atmosferi, oluşan manzara inanılmaz. Yapımcılar dediklerine göre bu kadar çok poligondan

oluşan çok detaylı üniteleri kolay depolayıp çizebilmek ve performansı artırmak için özel bir matematik formül kullanmışlar. Sonuçta serinin hayranlarına verdikleri uçuk grafikler konusundaki sözlerini yerine getirmişler. Ama serinin önceki oyunlarında olduğu gibi yüzlerce ünitenin savaştığı dev savaşlar da olacak mı? Bunu bizim bilgisayarlarımıza kaldırıracak mı? Kara deliklerin işinimi tam olarak nasıl oluyor? Ne olacak bu ülkenin hali? Bunlar hep muallaka.

Earth serisinin en büyük zenginliği araştırdığımız teknolojiler sayesinde farklı silahları, zırhları ve gövdeleri vb birleştirip çeşitli üniteler oluşturabilmek! Ortaya sonuçta onlarca ünite yüzlerce kombinasyon ve çok detaylı bir strateji oyunu oluyor! Ama aynı zamanda oynaması kolay, hızlı ve eğlenceli bir oyun. Tabi hikâyesini de unutmamak gereklidir. Oldukça klasik olsa da taraflar insanlar, bilinc kazanan robotlar ve marslılar. Tabi işin içine sonradan giren, marsın derinlerinden uyanıp ta gelen gizemli bir de dördüncü tür var. Bu dördüncü türü de

sonradan oynamak mümkün olmuşmuş, bekleyip göreceğiz. Ha, herkesin Mars'ta ne işi var derseniz; Dünya birazcık yok olmuş da...

YEDİ, SADECE YEDİ

Oyun yedi görevden oluşacaktır, tabii kısa kısa görevlere alışanlar duyar duymaz şaşırabilir bunu. Ama oyun süresinin 150 saat kadar olması ve üstüne üstlük multiplayer imkânı Earth 2160'in bizi uzun bir süre oyalayacağını gösteriyor. Görev sürelerinin uzunluğu kurdugumuz üslerden ve ordulardan oldukça uzun süre yararlanacağımızı, klasik RTS'lerdeki gibi zırh pırt görev geçip aynı üssü baştan kurmalla uğraşmayacağımızı gösteriyor. Üstelik böülümler arasında araştırdığımız teknolojiler ve ürettiğimiz üniteleri de taşıma imkânımız olacak! Oyuncunun oyunda harcadığı emek ve zamana saygılı bir düşünce, üstelik her şey çok daha eğlenceli hale gelecek ve senaryo bütünlüğü, işlenisi de böylece grafikler kadar sağlam olacak.

Earth 2160 çok sağlam olacağa benziyor, vaktinde piyasaya sürülürse sadece birkaç ay içerisinde oynuyor olacağız. [bitti]



**Yapım /
Dağıtım
EA
Çıkış Tarihi
Bellİ deGİL
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS2,
XBox, PSP**



DEMO SU

LEVEL
CD ve DVD
1 1'de

Yazan Berker Güngör

LEVEL
CD ve DVD
1 1'de

THE GODFATHER

Size geri çeviremeyeceğiniz bir teklifim olacak...



İtalya deyince akılınız ne gelir? Mussolini? Ya da onun diriltmeye çalıştığı antik Roma imparatorluğunun hayaletleri? Belki Vatikan ve En gezisyon? Pizza? Isabella Adjani? Ducati motosikletler ve Ferrari otomobiller? Mafia? Ah evet, kesinlikle Mafia! Organize suç tanımını dünya literatürüne sokan efsanevi İtalyan buluşu! Durup bir düşünün, bu İtalyan buluşu özellikle Avrupa'nın değil ama Amerika'nın bugün olduğu hale gelmesinde büyük rol oynamıştır. En azından Hollywood bu konu üzerrine bir dolu film çevirip sağlam cukka yapma imkanı buldu.

Ve tabii bilgisayar oyunları da ucundan kır-



yışından bu işten ekmek yemiştir, yemedi diyemeyiz. GTA'dan tutun da Mafia'ya kadar pek çok oyunda suç hiyerarşisinde yükselmeye çalışan bir sokak serserisini canlandırmamız gerekti. Pek çok oyunda ise hiç alakamız olmadığı halde Mafia ile kafa kafaya gelmemiz gerekmıştır, mesela Vampire Bloodlines! Ama şimdi, tüm Mafioso filmlerinin babası olan "The Godfather" ekranlarımıza düşmeye hazırlanıyor. Hem de Electronic Arts marifetiyile! Belki de spor oyunları o kadar da çok kazandırmıyor, ne dersiniz?

BABAMIZ

Cosa Nostra, Mafia, aile, adına ne derseniz deyin, bu organizasyon temelinde bir İtalyan buluşudur, her ne ka-

dar geçen sürede onların tekelinden çıkışmış olsa da! İtalian organize suç örgütlerinin yapısı basittir, bir "aile" vardır, bir de "baba". Bölgeler, şehirler, eyaletler gittikçe daha da etkili babaların emri altında, basit ama kaotik bir piramit düzene idare edilirler. Mario Puzo'nun bir kitabından yola çıkılarak çekilen "The Godfather" filmi işte böyle bir ailenin diğerleriyle verdiği güç mücadeleini anlatıyor. Hikayeyi anlatacak değilim, görmediyiseniz filmini bulup izleyin, kültür bir yapımdır ve kendinden sonra ki yüzlerce filme esin kaynağı olmuştur, mutlaka seversiniz.

İşte Electronic Arts'ın üzerinde çalıştığı oyun bu filmdeki ana karakterler ve senaryonun etrafına kuruluyor. İçinizden "GTA" diye sunuz farkındayım, çok da haksız sayılmazsınız, çünkü bu bir suç oyunu olacak ve haliyle benzerlerinde kullanılmış pek çok öğe burada da karşımıza çıkacak. Ama her ne kadar oyunda araç kullanımı önemli bir yer tutacak olsa da, Godfather 1950'li yıllarda geçen bir Vice City klonu olmayacağı gibi görünüyor.

Henüz senaryonun nasıl akacağı, filmdeki ana karakterlerin oyunda nasıl karşımıza çıka-



çağı konuları çok belirgin değil. Ancak oyun temelinde ana senaryonun etrafında gelişen olaylar üzerine kurulu, fakat oyuncuya ciddi bir serbestlik tanıyacak biçimde tasarlanıyor. Size verilen görevler olacak şüphesiz, ama arada komşu semtlerden birini kontrolünüzü almak ve gücünüze artırmak için kendi hesabınıza işler de çevirebileceksiniz.

TEKLİFLER

Peki ama gücünüze nasıl artıracak, nasıl sıradan bir serseri olmaktan kurtulacaksınız? İşte bu nokta biraz çetrefilli, çünkü karşınıza çıkan sorunları çözmenin birden fazla yolu olacaktır. Mesela koruma parası ödemeyi reddeden bir dükkan sahibine nasıl davranışacaksınız? Dükkanını dağıtip kafasını kırmak bir yöntem, abla altından sopa göstermek ise bir diğeri olacak. Kaba kuvvet ya da diploması, her zaman bir seçenek olacak, ama hangisinden ne ölçüde kullanacağınız size kalacak. Olmadık zamanda şiddet kullanmak düşmanlarınızı artırabilir, ama başa çıkabileceksiniz sorun yok tabii. Öte yandan tatlı sözlerin sökmediği zamanlarda diploması kastırmak da hanım evladı olarak ün salmanıza sebep olabilir.

Tabii kimse sizden tüm işi tek başına yapmanızı beklemiyor, zaman içinde güşlendikçe yanınıza katılanlar olacak, kendi "ailenizi" kuracaksınız. Oyun dünyasında herşeyin devam-

Godfather'ın cabucak tamamlanmamasının ardındaki sebep EA'in bu oyuna gerçekten de büyük önem veriyor olması.

lilik içermesi planlanıyor, yani Brooklyn'de havaya uçurdugunuz bar kalıcı etkiler yaratacak, olaylar da buna göre şekil alacak.

Oyunla ilgili pek çok unsur henüz muallaka, proje bitmekten çok uzak şimdilik. Bunun iyi bir sebebi de var aslında, Godfather başta PC olmak üzere tüm oyun platformları için aynı anda hazırlanıyor, bunlara yeni nesil X-BOX ve Playstation dahil. Az sayıdaki ekran görüntüsünden oyun dünyasının gerçekten de çok detaylı tasarlandığı, filmlerden görmeye alışık olduğumuz "eski New York"

atmosferinin oyunda rahatça hissedildiğini söyleyebiliriz.

Godfather'ın cabucak tamamlanmamasının ardından bir diğer sebep ise EA'in bu oyuna gerçekten de büyük önem veriyor olması. Yapım için çok büyük bütçe ve zaman ayırmışlar, çeşitli bölümlerden işinin ustası tasarımcıları bu projeye yönlendirmiştir. İş bununla da kalmıyor, "The Godfather" filminde oynayan Robert Duvall gibi pek çok sağlam aktörü de çeşitli şekillerde projeye dahil etmişler. Hatta ölümeden bir süre önce merhum Marlon Brando ile oyunda kullanılmak üzere çeşitli dublaj çalışmaları yaptıkları da biliniyor. Tüm bunlar para, zaman ve organizasyon istiyor.

Ancak oyuna bu kadar zaman ve para gömelerini anlamak zor değil aslında, EA uzun zamandır çarkıldığı iyi oyunlardan ziyade piyasada çevirdiği ayak oyunları ile anılır oldu. Kapitalizmde herkes entrika çevirir, ne de olsa işin doğasında vardır bu, ama üretimi bırakıp sırif dolap çevirerek ayakta kalmak da her zaman mümkün değildir. Electronic Arts bu oyunu PSP'den tutun da X-BOX 360'a varana dek tüm yaygın oyun konsollarında çıkararak tekrar ciddi bir oyun firması olduğunu kanıtlamak istiyor sanki. Oyuncular için bunun bir sorun olacağını sanmıyorum, güzel bir yapımla gelirlerse alır oynarız. Kötü olursa, eh, oyun tarihi batık firmalarla dolu, değil mi? [bitti]



STAR WARS: BATTLEFRONT 2



Yapım
Lucas Arts
Dağıtım
Activision
Cıkış Tarihi
2005
Sonbahar
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS2,
XBox, PSP

Yazan Berker Güngör

Çok daha büyük bir savaşa hazırlanın...



Star Wars hikâyeleri hep büyük ölçekli olayları konu alır: Galaktik savaşlar ve entrilikler, her zaman seçilmiş kahramanların etrafında dönüp durur. Bunda tıhaf bir şey yok tabii, açın tarih kitaplarını bakın, hep krallar, prensler, kumandanlardan bahsedildiğini görürsünüz. Oysa geri kalanlar, yani tüm o tarihsel olayların meydana gelmesini mümkün kılmış olan askerler sıradan insanlardır ve kendilerine tarih kitaplarında istatistik bilgi olarak yer bulabilirler. "Filanca savaşa şu kadar kişiden oluşan iki ordu katıldı, falan ordu şu kadar yüz bin adam kaybetti..."

Oysa o sıradan askerler olmadan savaşlar mümkün olabilir mi? Mesela Star Wars filmlerinde her iki taraftan da sayısız asker devamlı karşı karşıya gelir, komutanlarının büyük amaçları uğruna epik çarşışmalara girerler. Filmleri seyreden dikkatiniz hep ana kahramanlara çekilir, ama bir yandan da savaş alanının o sıradan askerlerin gözünden nasıl görüneğini merak etmeden duramazsınız. İmparator tüm galaksiye hükmetmeyi planlıyor olabilir, ama sıradan bir Stormtrooper için destek gelene dek beş dakika daha hayatı kalabilmek imparatorun düşlerinden çok daha önemlidir.

Battlefront insanlara bir Stormtrooper zırhının ya da Republic pilot tulumunun içinde olmanın nasıl bir şey olduğunu, ucundan biraz da olsa tattırdı. Benzer oyuncular tanklar ve uçaklarla insanların ilgisini çekmeye çalışırken Battlefront AT-AT'ler, Combat Speeder'lar ve TIE Fighter'lar sundu. Türkî-

ye'de çoğu "oyuncu" halen Counter-Strike'a takılıp kalmış olsa da, dışında Battlefront'un büyük başarı kazanmasının en büyük sebebi de buydu zaten. Dünyası bilim kurgu olabilir, araçları inanılmaz gelebilir, ama Star Wars evrenindeki iyi-kötü çekişmesi filmleri yarı ağzla izlemiş olanlar için bile kolaylıkla benimsenebilecek kadar tanıktır.



PRENSESİ KORUYUN!

Bir oyunun başarılı olması kusursuz olduğu anlamına gelmez. Ama zaten iyi bir oyun firması bunu bilir ve bir sonraki oyunda daha da iyisini yapmaya çalışır. İşte Pandemic bu noktadan yola çıkarak Battlefront 2'yi ilkinde çok daha büyük ölçekli, çok daha detaylı ve heyecanlı bir oyun olacak biçimde tasarlıyor.

Evet, Battlefront iyiydi hoştu ama bir oyun olarak eksikleri de vardı. Mesela doğru düzgün bir Single Player senaryosu ya da Campaign modu yoktu. Tabii bunun ciddi bir eksik olup olmadığı tartışmaya açıktaaslın, ne de olsa oyun multiplayer ağırlıklı olarak tasarlanmıştı. Öte yandan program hataları ve özellikle yapay zekânın zaman zaman tamamen ebleleşmesi gibi problemler de mevcuttu. Ve





**Başka biri olsa
Battlefront'u biraz
cılalar, birkaç yeni
harita katar,
ikinci oyunu kısa
sürede piyasaya sür-
erdi. Ama Pandemic
tam tersini yapıyor.**

tabii oyun haritadaki ana noktaların ele geçirilmesi prensibi üzerine kuruulu olduğundan başka bir oynanış modeli sunmuyor, haliyle bir süre sonra da tek düz bir hal almaya başlıyordu. Ancak yine de temponun asla düşmemesi oyunu çekici kılmaya yetiyordu.

Aslında Pandemic'in yerinde başka biri olsa Battlefront'u biraz cılalar, birkaç yeni harita ve asker katar, bölece ikinci oyunu kısa sürede piyasaya sürebildi.

Ama Pandemic tam tersini yapıyor, ilk oyundaki temel formülü kırılarak çok daha büyük ve gelişmiş bir oyun hazırlıyor. Mesela oyunun tek kişilik kısmı ilk oyundaki gibi bir dizi haritadan oluşmayacak, aksine gerçek bir hikâyeyi etrafına kurulu bir dizi görevden meydana gelecek. Tabii yine aksiyon ağırlıklı olacaktır, ne de olsa bu bir RPG değil.

Ancak esas gelişme oyun haritalarında ve seçeneklerinde bulunuyor. Bu defa oyun haritaları sadece gezegen yüzeyleri gibi iki boyutlu alanlardan oluşmayacak. Bir örnek verelim; mesela Republic tarafından

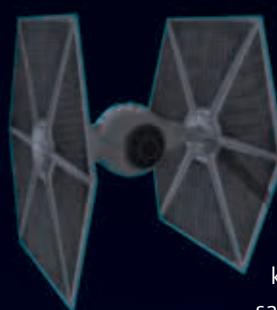
oynuyorsunuz. Oyun bir Republic gemisinin hangarında başlayacak, orada bulduğunuz bir X-Wing'e atlayıp uzaya çıkacak, geminize saldıran bir dizi TIE Fighter'i saf dışı bırakacaksınız. Ardından uzaktaki yıldız destroyerine dalıp birkaç savunma taretini uçurduktan sonra hangardan içeri uçup geminizi orada bırakarak savaşa yaya devam edeceksiniz. Destroyerin koridorlarında sağ kalip geminin savunma sistemini sabote edebilirseniz dışarıda uçuşan Y-Wing'ler ardı ardına dalışları gemiyi havaya uçuracaklar. Bu örnekte anlayabileceğiniz gibi, öncelikle savaş alanları öncekine oranla inanılmaz geniş ve bu da özellikle hava araçlarının kullanımına ayrı bir önem kazandırıyor. Ayrıca artık haritada dövüşürken tek amaç karşı tarafın elindeki stratejik noktaları ele geçirmek değil. İşin içine sabotaj ve suikast gibi seçenekler de giriyor. Bazı görevlerde tüm amacınız önemli bir karakteri ele geçirmek ya da saf dışı bırakmak olacak.

JEDI VE SITH

Battlefront 2 ilk oyundan alışık olduğumuz asker sınıflarının biraz daha gelişmiş ve daha becerikli hale getirilmiş versiyonlarına sahip olacak. Özellikle birim yapay zekâları tamamen elden geçiriliyor ve hem oyuncunun yaptıklarına, hem de çevrede olup biten olayların geneline karşı tepkiler verecek şekilde yeniden tasarlanıyorlar. Ama daha da önemlisi, Battlefront 2'nin oynamaları mümkün olan Jedi karakterleri içerecek olması! İlk oyunda sadece yardımcı karakter olarak savaşlara giren Jedi karakterleri artık oyuncular tarafından oynamaları mümkün, üstelik tipki Jedi Academy'de olduğu gibi çok sağlam Force ve işin kılıcı yeteneklerine de sahip olacaklar. Ne var ki öncelikle bu karakterleri oynaması hakkını kazanmanız gerekecek, bu da haritanın Jedi dolmasını önlemeyi

amaçlıyor. Ayrica Jedi karakterler kesinlikle yenilmez olmayı yakacaklar, aksine bariz zayıf noktaları olacak.

Battlefront 2 tipki ilk oyun gibi aynı anda birden fazla oyun platformu için geliştiriliyor. Oyunun multiplayer oyuncu desteği ilkinde göre daha geniş kapasiteli olacak. PS 2 sürümü 24, X-BOX sürümü 32 ve PC sürümü de aynı anda 64 oyuncuya kadar destek verebilecek. PC sürümü ayrıca konsollardan bağımsız olarak optimize edilecek, böylece modern PC'lerin sahip olduğu teknik avantajlar oynamışa ve grafikle de etki edebilecek. Hoş, şu andaki ekran görüntüleri bile oyunun grafiklerinin hayli göz dolduracağını müjdeleyen cinsten, ancak oyun çıkışına kadar daha da elden geçeceklerdir. Peki, ne zaman çıkacak? Henüz tam bir tarih verilmiyor, ancak yapının hayli ilerlemiş olduğu belirtiliyor. Eğer programda büyük bir gecikme olmazsa Battlefront 2'nin tüm platformlar için 2005 sonbaharında çıkması bekleniyor. Bakalım yine devamlı Dark Trooper olarak oynamaya kaptıracak mıyım, orasını ben de merak ediyorum. [bitti]





**U YUN
ELİMİZDE**

DEMO SU
LEVEL
CD ve DVD
1'de

DEM SU
LEVEL
CD
1'de

DEM SU
Yap
Gas
Pow
Dağ
Mic
Çıkı
200
Tür
Aks
Sist
PC
LEVEL
DVD
101'de



**Canımızdan çok sevdiğimiz
eşeğimizle çıkacağımız
ikinci macera.**

[Yazar Eser Güven]



Bundan 3 sene önce Dungeon Siege oyunu ni yasasına bomba gibi düşmüştü. 'ne bombası yahu' diyenlerin sinlikle. Aslında evet, pek de büyük bir tüğü söylenemez ama Diablo 2'yi rakip olduğunu da görmezdi. Birçok dergi ve forumda 'Diablo 2 Siegel mi' tartışmalarını başlatmış ve grafikleriyle yeni bir soluk getiren ve hiç de azımsanmayacak sayıda hayranı olan bu oyunun devamı artık tartışmalara nokta koymayı amaçlıyor. Peki bu amacına ulaşabilecek mi? Yeni çıkacak bir oyunu 5 sene öncesinin Diablo'suyla karşılaştırmak ne kadar doğru? Birkaç gündür multiplayer betanın sunmuş olduğu tüm olanakları kullandığımdan yabancıların 'hands-on preview' dedikleri, bizim ise 'oyuna sizin için elimizi attık, hadi hayırlısı' diye cevi-

rehilesedim. Bu ön inceleme, bu ilk oyunla çok büyük benzerlikler taşıdığı oldu. Elde daha çok efekt, daha gelişmiş karakter modelleriyle karşılaşıyoruz ama oyunu benzerinden ayıran grafik tarzının korunmuş olması önemli bir artı puan. Kısa bir demonun hırından ilk görevimi alıyorum ve oyundaki farklılıklarını anlayabilmek üzere yola çıkıyorum.

BAKALIM BİZİ NELER BEKLİYOR

Dikkat çeken ilk yenilik ilk oyunun aksine bu sefer ana karaktere ağırlık verilmiş olması. Yani artık asıl olarak yalnızca ana karakterden sorumlu olduğunuzu söyleyebilirim, yanınızdaki karakterleri direkt olarak yönetmeyecek ancak onların içinde bulundukları durumlara göre davranışlarını belirleyebileceksiniz. Grup taki karakterlerin yapay zekaları birçok durumun altından kalkabilecek seviyede ve sizi pek fazla zor duruma düşürmüyorlar. Ancak aynı yapay zeka gelişmesini düşman yaratıklarında da görüyoruz. Örneğin saldırdığım bir grup yaratık, zarar gördükçe takım arkadaşım tarafından iyileştirildiği fark edince beni bırakıp ona saldırmaya başladilar. Bu da bana oyuna World of Warcraft'ta olduğu gibi 'aggro' sistemi eklenmiş olabileceği düşündürdü. Yani oyundaki yaratıklar o an kendileri için en büyük tehdidi yaratan karaktere saldırmayı tercih ediyorlar. Bu da sizin yaratıkların değişen saldırıcı şekillerine karşı tetikte olmanızı gerektiriyor.



Girişte ana karakterimizin irkını ve görünüşünü seçiyoruz. Mevcut olan ırklar Elf, Human, Dryad ve Half-Giant ve dördünün de özellikleri birbirlerinden ciddi anlamda farklı. Bir adet Half-Giant, bir adet de Elf karakter yaratarak oyuna girdiğimde gözü-



► Eğer Ranger veya Nature Mage iseniz kırmızı ve mavi otlardan sağlık ve mana toplayabilirsiniz.

► Büyü sözlerini Incantation Shrine'da kullanarak mavi suların içinde yananabilirsiniz.

World of Warcraft ile tek benzerlik bu değil, size görev verecek olan NPC'lerin kafalarının üzerinde altın renkli soru işaretleri göreceksiniz ve aldığınız görevler WoW'daki Quest Log'a benzer biçimde ayrıntılı olarak defterinize eklenecektir. Görevi tamamlayınca ise NPC'nin kafasındaki işaret altın renkli ünlem işaretine dönüştürülür. Ufak bir ayrıntı olmasına rağmen bana göre oldukça başarılı olan bu sistemi kullanmış olmaları da olumlu bir yenilik.

Dungeon Siege'in ilgi çekici yanlarından biri de eşeklerdi. Bu tür oyunlarda envanter alan hiçbir zaman bulunan birbirinden güzel ve çekici eşyalara yetmez, dolayısıyla ek alan sağlayan bu eşeklerin popülerliği hiç de şaşırtıcı değildi. Ancak bu sefer eşyalarınızı taşımak için yalnızca eşeğe değil, başka yaratıklara da (örneğin Fire Elemental) sahip olabileceksiniz. Bunların çok da ilginç bir özellikleri var. Yanınızda taşıdığınız hayvana 'yedirdiğiniz' eşyalara bağlı olarak çeşitli özelliklerini güçlendirebilirsiniz, zaten bu hayvanlar yalnızca eşyalarınızı taşımakla kalmıyor ve size savaşlarda da destek oluyorlar. Örneğin hayvanınıza devamlı olarak kılıç, balta gibi silahlar yedirirse niz Melee özellikleri gelişiyor, böylece grubunuzun dengesine bağlı olarak zayıf olduğunu düşündüğünüz kısmı hayvanınızla kapatabilirsiniz. Güzel bir yenilik daha.

Eşyalardan bahsetmişken, oyunu bir multiplayer grup ile oynuyorsunuz düşen eşyaların yanında o eşyayı kimin alabileceği gösteriliyor, para ise paylaştırılıyor. Aslında burada da otomatik değil de kullanıcılarla bağlı bir zar sistemi olsaydı (belki de oyunun final versiyonunda olacaktır) biraz daha eğlenceli olabilirdi.

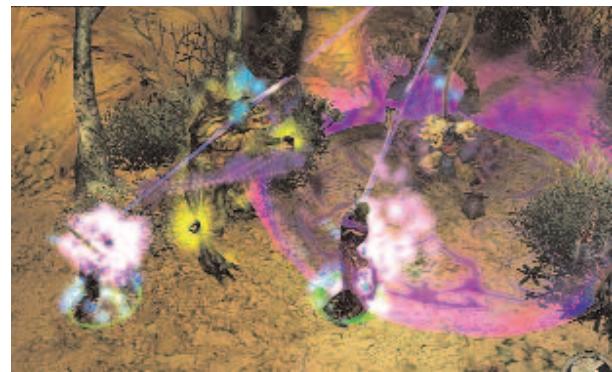
KARAKTER GELİŞTİRİYORUM

Karakter gelişimi konusunda da çok büyük yenilikler olduğunu söyleyebilirim. İlk oyunda tamamen 'ne kullanırsan onu geliştirirsın' kuralı geçerliydi. Nature Magic kullandıkça Nature Magic yeteneğiniz, yay kullandıkça Ranged Attack yeteneğiniz gelişiyordu. Bu ise oyundaki karakterlerin ileri seviyelerde çeşitlenmelerini engelleyen bir faktördü. DS2'de ise bu kurala ek olarak yetenek ağacı eklenmiş durumda. Level atlığınızda kazandığınız puanlarla, ye-

Yetenek ağacı sayesinde oyuna daha da ileri seviyede bir planlama gerekliliği katılmış.

tenek alanındaki (Melee, Ranged, Nature Magic, Combat Magic) seviyenize bağlı olarak çeşitli yetenekler alabilirsiniz. Örneğin Melee seviyeniz 5 olduğunda ister Barricade, ister Dual Wield yeteneklerine sahip olabilirsiniz. Barricade boş olan elinizde kalkan kullanmanızı sağlarken, Dual Wield boş olan elinizle de silah kullanmayı öğretiyor. Bunların yanı sıra bir de bu yeteneklere bağlı olarak alabileceğiniz özel güçler var. Örneğin Brutal Attack özel gücünü alabilmek için Critical Strike yeteneğinize 5 puan harcamış olmanız gerekiyor. Dolayısıyla oyun süresinde elde edeceğiniz puanların sınırsız olmadığını düşünürsek tüm yetenekleri değil de, karakterinizin izlemesine karar verdığınız yola göre yetenek almanız gerektiğini görebiliyoruz. Bunun sonucunda gruptaki iki Melee karakterin birbirlerinden çok farklı ve birbirlerini tamamlayııcı konumda olması mümkün. Bu da oyuna daha da ileri seviyede bir planlama gerekliliği katmış.

Oyunun betası bize orman temalı bir bölümde oynamaya imkanı sunuyor. Zindan diye biliceğimiz kısımlara girerken ayrı yükleme yapılmıyor ve geçiş çok hızlı biçimde



gerçekleştiriyor. Yaratıkların çeşitliliği ve ortama uygunlukları dikkat çeken bir unsur. Ancak bu bakımdan oyunun başında ilginç bir şeyle karşılaşır. Betaya ayak uydurabilmeniz için karakteriniz otomatik olarak 3. seviyeden başlıyor ve zaten elimizde yalnızca bir kılıç olduğundan kendi seviyemizdeki karakterler bile hafif zorlayabiliyor. Ama daha ormanın en başında yolu kapatmış iki tane 8. level yaratık bana oldukça zor anılar yaşattılar (hatta iki kere ölüp onca yolu baştan gelmek zorunda kaldım). Eğer asıl oyunda da hiç beklememişim anda karşımıza bizi rahatça öldürecek seviyede yaratıklar çıkarsa oyunun zevki biraz etkilebilir diye düşünüyorum, belki de yalnızca betaya özgü bir hatadır.

Gelelim ilk paragrafta sorduğumuz sorunun cevabına. DS2 karakter yönetimi ve görev sistemi göz önüne alındığında eski basitliğinden çok uzak görünüyor, bize Diablo'yu sevdiğim ise oyunun nispeten basit olan mantığıydı. Dolayısıyla artık DS2 ve Diablo'yu aynı kılarda göremediğim için karşılaştırma yapmayı doğru bulmuyorum, ama (aramızda kalsın) yarı saat vaktim olsa oynamak için hala Diablo'yu tercih ederdim. Ancak oyunun son versiyonunda ilk oyundan kat kat zevkli bir oyun deneyimi yaşayacağımıza eminim. [bitti]

Dragonshard

Yazan Eser Güven

Yapım
Liquid Ent.
Dağıtım
Atari
Çıkış Tarihi
Temmuz
Tür
Strateji - RPG
Sistem
PC



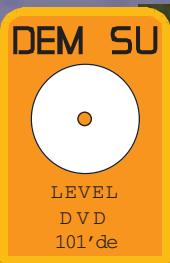
⚠ Yalnız bir Beholder'in karşısında hiçbir şansı yok, hazinele benim.



LEVEL
CD ve DVD
1 'de



LEVEL
CD
1 'de



LEVEL
DVD
101'de



⚠ Lizardfolk'a son darbeyi vurmak üzereydim, son anda ek birimler yetişirmeyi başardı.

SRP, YA DA REAL TIME STRATEGIC ROLE PLAYING

İsim ve bina yapmak için iki kaynak gerekiyor: Kristal ve altın. Kristaller yer üstünde bulunurken, altınları yer altındaki sandıklarda buluyorsunuz. Yer altında kazanacağınız tecrübe puanlarıyla birimlerinize yeni yetenekler kazandırıyor ve bu yetenekleri yer üstündeki düşman üslerini yok etmek için kullanıyorsunuz. Dolayısıyla yalnızca RTS veya yalnızca RPG oynayacağım diye bir seçim yapamıyor, ister istemez bu ikisinin müthiş kaynaştığı oyun tarzına kendinizi kaptırıyorsunuz.

Oyundaki sunulmuş en büyük kolaylıklarından biri King's Screen. Normalde RTS'lerde bir binayı geliştireceğiniz veya birimlerinize yeni yetenekler kazandırmak istediğiniz zaman bu işlemi ilgili birim veya bina üzerinden yapmanız gereklidir. Dragonshard'da ise King's Screen'den tüm birimlerinizi ve geliştirmelerini tek bir pencerede görebiliyor ve eğer elinizde yeterli kaynak varsa bu geliştirmeleri arasında yapabiliyorsunuz. Böylece oradan oraya tıklayarak yerine kendinizi oyunun asıl kısımlarına daha çok vermeniz mümkün.

Benim gibi pek RTS sevmeyen birini bile bunden etkileyen bir oyunun çıktıgı zaman büyük yankı yaratacağını düşünüyorum. Kendinizi şimdiden Eberron'a hazırlayın, sanırım ileerricki zamanlarda bu dünyada geçen birbirinden güzel oyunlarla karşılaşacağız. [bitti]

Eberron. Bu ismi daha önce duymuş muydunuz? Eberron, Wizards of the Coast'un en son D&D dünyası ve hem Dragonshard, hem de şimdiden muhteşem görünen devasa online RPG Dungeons & Dragons Online bu dünya üzerinde geçiyor.

YEPYENİ BİR DÜNYA

Dragonshard bir RTS-RPG karışımı. Hemen akılınızda çeşitli hibrid oyunların yaratıtları hüsrانları gelmesin çünkü bu sefer elimizde gerçekten çok değişik ve başarılı bir oyun var. Bir kere söz konusu olan bir D&D dünyası, kuralar tamamen D&D'ye dayandırılmış. Karşımızda yalnızca D&D yaratıtlarının, büyülerinin kullanıldığı sıradan bir RTS yok. Zaten oyunu henüz oynamaya imkanına erişmemiş olsanız da okuyacağınız satırlardan bunu anlayabileceksiniz.

Oyunun son halinde dört ırk bulunacak, şuna oynadığım versiyonunda ise bunlardan üçü mevcut: Order of the Flame, Lizardfolk ve Umbragen. Order of the Flame, Paladin, Sorceror, Rogue gibi daha insansı ve tanık birimlere sahip. Lizardfolk isminden de anlaşılacağı üzere bir tür kertenkele ırkı, Umbragen ise Blood Queen gibi daha çok kötüluğu temsil



YENİ

**GEÇTİĞİMİZ 5 YIL
3 BOYUTLU GRAFİKLERİN
EGEMENLİĞİNDEYDİ. ÖNÜMÜZDEKİ
5 YIL İSE FOTOĞRAF
GERÇEKÇİLİĞİNE AİT OLACAK VE
BUNU BAŞARACAK GÜC BU GÜMÜŞ
KUTULARIN İÇİNDE.**



NESİL, HOŞGELDİN!

Hazırlayanlar: Sinan Akkol, Tuğbek Ölek ve Tuna Şentuna

XBOX STRIKES BACK!

Sadece bir günlüğüne dünyanın en güçlü oyun platformu

Zorlu bir hazırlık aşamasından, eş-şek gibi bir uçuştan (14 saat uçunca insanlıktan çıkışlıyorsunuz), bir göçmen bürosu ziyaretinden (kardeşim, 3 yıldır geliyorum ülkenize, hala öğrenemediniz; yatiya kalmayacağım, bi arkadaşa bakıp çıkacağım!) sonra nihayet otele kendimizi atabildiğimiz. 5 günlük E3 deliliği başlamadan önce yemek yemeli, dinlenmeli ve enerji depolamalıydık. Üçünü birden yapabileceğimiz en ideal yer olan Hooters'a doğru aktik :)

Resmi olarak E3'ün başlamasına 2 gün vardı ama oyun firmalarının özel davetle girilen toplantıları başlıyordu. Daha ilk toplantıda Movies, Call of Duty 2 ve Quake 4'ü yapımcıların elinden görme şerefine erişince "tamam" dedik "E3 gayet iyi başladı. Bundan sonra göreceğimiz hiçbir şey bizi şaşırtamaz". O anda önumzdeki beş gün boyunca bu cümle anlamını giderek kaybedeceğini biliyoruk.

MICROSOFT'A BİR Kİ

Konferanstan çıktığımızda şans eseri birilerinin "Microsoft'un partisi nerede?" dediğini duydum. Kişisel bir araştırmadan sonra önce Tuğbek'in, sonra da partinin yerini belirledim... Bir saat yürüyüp partinin yapılacak Shrine'a geldiğimizde, bir de ne görelim? 5.000 kişi de bizimle birlikte gelmişti, ama onların bizden bir farkları vardı: Ellerindeki davetiye. Ama buraya kadar gelmişken küçük bir ayna parçası (Microsoft partisinin davetiyesi çok sık, bir yüzünde iç içe geçmiş dairelerden oluşan esrarengiz, yeşil bir logo olan bir ayna şeklinde hazırlanmıştı) bizi durduramazdı.

İnanılmaz bir kalabalığın içinden kırıla kırıla kayıt masasına yaklaştık. Tuğbek müthiş cazibesini kullanarak (yani yalan söyleyerek :) PR kızını kafalamaya çalışırken, ben de "bakıün, nasıl da basın mensubuyuz!" edasıyla ortamın resmini çekmeye başladım. Sonun-



da PR kızı bizi içeri almayı kabul etti, ama tek şartla: Herkes girdikten sonra içerisinde yer kalırısa girebilecektik.

İşimizi şansa bırakmamaya kararlıydık: XBox 360 resmi olarak ilk kez açıklanacaktı (izlemek için saatlerce beklediğimiz MTV maymunluğunu ilk gösterimden saymıyorum) ve biz de orada olmaliydi... Gayet doğal bir şekilde, suratımızda şapsal bir sırtışla girişe yönelik. Ve beklediğimiz gibi, ortamdaki düzinelerce güvenlik görevlisinden birisi önmüze çırık "özür dilerim, rozetsiz giremezsiniz!" dedi.

İşte bu noktada, 2000'den beri E3'e gitme-



nin kazandırdığı tecrübe harekete geçti: Amerika'da herkes kendi işini mükemmel bir şekilde yapar, ama kimsenin kimseden haberi yoktur. Bu bilgiyle silahlanmış olarak, hiç hızımızı kesmeden güvenlik görevlisinin yanından geçip, arkamızdaki kayıt kabul masasını gösterip "girebilirsiniz dediler" dedik... Görevli önumüzden çekilince, yeni nesil oyun konsollarının ilk neferiyle aramızda bir engel kalmamıştı.

BENİM ADIM KİM

Artık bizim hikâyemizden, oyunculuğun geleceğinin hikâyesine geçelim. Partiden önce, yaklaşık bir saatlik, çok iyi hazırlanmış bir Xbox 360 konferansı boyunca Microsoft'un bu canavarını tanıma fırsatı bulduk. Daha sonra, E3'te de bir düzineden fazla Xbox 360 oyununu münçirdik. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim: Gördüklerimiz bizi fazlaıyla etkiledi.

Önce ne kadar beklememiz gerektiğinden başlayalım. Xbox 360'ın Microsoft tarafından piyasaya sürüleceği tarih 2005 Kasım olarak belirlenmiş. Böylece noelde sistemin kapiş kapış gitmesi bekleniyor. Biçilen fiyatsa 299\$. Bu standart paketin fiyatı. 500\$'a kadar varan özel paketler de standart paketlerle birlikte satışa sunulacak.

HD ÇAĞI

İçinde Xbox, PS2 ve GameCube'ün bulunduğu evreye 3D çağrı diyor Microsoft. Xbox 360 ise HD (High Definition) çağrıını başlatacak. Yani evlerimizdeki televizyonlarımıza 480p'de (televizyonlar için çözünürlük olarak bilin yeter) çalışan oyunlar, HD teknolojisi ile 720p (1280X720) ve 1080i (1920X1080) çözünürlükte görüntülenecek. Bu ne demek oluyor biliyor musunuz? Kisaca gözlerimizi ekrandan alamayacağınız demek... Tabii bu çözünürlüğü desteklemek için bir de HD TV'ye ihtiyacınız olacak. Elinde Analog TV bulunan oyuncularsa (Türkiye'nin %95'i herhalde) endişelenmesin, çünkü Xbox 360'ın çoğu oyunu 480p çözünürlüğü destekleyecek. Gerçi 720p çözünürlüğü görünce 480p'ye razi olma ihtimaliniz de çok düşük.

Çözünürlüğün yanında Microsoft görüntü

açısından 16:9 geniş ekran özelliğine de önem veriyor. Xbox 360'ın tüm oyunlarında geniş ekran desteği bulunacak (alınacaklar listesi: Xbox 360, geniş ekran HDTV, 5+1 ses sistemi). Ve tabii yine oyunları 4:3 görüntü oranında oynayabileceğiz. Microsoft her türlü donanıma sahip oyuncuya destek verme hedefinde anlaşılan.

ÜSTÜNDE NE VAR, NE YOK?

Baştan inceleyelim. Xbox 360'ın ön panelinde (bu panel cep telefonu kapakları gibi değiştirilebiliyor) bir disk yuvası görüyoruz (üstünde Xbox 360 yazan gri bölüm). Eject tuşuna bastığımızda, bir önceki Xbox'taki gibi CD çekmecesi dışarı çıkıyor. Giriyor, çıkış sonunda da elimizde kalıyor, ama buna da ha çok var. Disk yuvasının hemen altında, en solda kızılıtesi alıcısı bulunuyor. Kızılıtesinin yanındaki iki yuva kapat kartları için ayrılmış. Kayıt kartı yuvalarının sağındaysa kablosuz iletişim sağlayan cihazları yeniden başlatmak için bir tuş yer alıyor (kablosuz gamepad'ınız saçmalarsa diye herhalde). Panelde bulunan dev tuşla açma-kapama düğmesi, fakat Microsoft'un açıklamasına göre bu tuş aynı zamanda "oyunun ve eğlencenin yeni çağına açılan bir kapı" (bu konu hakkında detaylı bilgi için Xbox Guide kutusuna bakın). Son olarak da konsolun sağ bölümünde bulunan kapak dikkat çekiyor. Bu kapağın altına iki adet USB portu yerleştirilmiş. Kamera veya MP3 çalar bağlamak için kullanılan iki USB portu bana yetmez diyorsanız, bir tane de arkada bulduğunu belirtelim.

Şu saniyelerde kafanızda bir soru işaretü olmuş olmalı. Gamepad'leri nereye bağlıyoruz? Bir yere bağlamı-

yorsunuz, zira Xbox 360'ın gamepad'leri kablosuz. 10 metreye kadar sorunsuz çalışan bu kablosuz gamepad'ler dışında kablolulular da (muhtemelen USB'den takılacak) satışa sunulacak. Xbox 360 aynı anda 4 kişiye kadar da destek verecek.

NASIL BİR DISK?

PS3'ün Blu-ray teknolojisi (50GB kapasiteli, uzaylı ürünü diskler) kullanacağını açıklamasının ardından, Microsoft'tan da buna eş değer bir haber bekledik, ama çıkmadı. Microsoft'tan gelen bilgilere göre Xbox 360 da aynı Xbox gibi DVD oynatacak. Çok oyunun 9GB kapasiteli DVD9'larda gelmesi bekleniyor, ama PS3'ün Blu-ray desteğinin yanında bu medya türü biraz zayıf kalmış gibi. Desteklenen formatlarsa sırasıyla şu şekilde: DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD ve DVD Video. Kisaca Xbox 360'a ne taksanız çalıştırabileceksiniz.

ESKİSİNİ ÇIKAR, YENİSİNİ TAK

Uzun süredir üstünde konuşulan Harddisk konusu nihayet bir sonuca bağlandı. Önce "Microsoft kopyayı engellemek için Xbox2'ye HDD koymayacak" denildi. Daha sonra "bir HDD olacak, fakat ayrıca satılacak" şeklinde cümleler sarf edildi, ama nihayetinde iki söylenti de havada kaldı. Xbox 360 paketinde bir adet 20GB'lık HD barındırıyor. Bu HD'i kolayça çikartabiliyor ve yerine ilerde piyasaya çıkacak olan daha geniş HD'ler takabiliyorsunuz.

ESKİLERİ ATMAYIN!

Xbox 360'ın Xbox oyunlarını çalıştırıp çalıştmayacağı en büyük muammayı, ama neyse ki bu da çözüldü. Evet, Xbox 360, Xbox oyunlarını çalıştıracak. Ama hayır, hepsini değil. Sadece en iyi olanları. Buradaki sorunun kaynağı da grafik ünitesi üreticisinin değişmiş olması. Bildiğiniz gibi Xbox nVidia yapımı bir grafik ünitesi kullanıyordu. Xbox 360 ise ATI'ın ürününü kullanıyor. Bir oyun da çalışırken grafik chipset'ine önem verdiği için küçük çaplı bir





XBOX GUIDE ve YENİ XBOX LIVE

Kuşkusuz ki Xbox'ı rakiplerinden ayıran en büyük özelliği online oyun için geliştirilen Xbox Live sistemi. Oyunlara ayrı ayrı eklenen online arayüzler yerine, tek bir servise bağlanarak, desteklenen oyunları multiplayer oynamaya yarayan Xbox Live, Xbox 360'ta da önem verilen bir konu.

Xbox 360'la birlikte yeni Xbox Live da hizmete giriyor. Sistem yine aynı, hatta servis de aynı (yani Xbox'cılar ve 360'cılar aynı ortamda buluşabilecek), fakat yeni Live'a birçok eklenti geliyor. Bu eklentiler arasında en çok dikkat çeken "Marketplace". Marketplace oyunlara içerik eklemek,

yüksek çözünürlüklü fragmanlar indirmek, skin'ler, tema'lar yüklemek için tek kaynağınız olacak. Burada isterseniz kendi üretiminiz olan oyun eklentilerini de satabileceksiniz.

Xbox Guide ise hem konsolun, hem de gamepad'in üstünde bulunan bir düğme. Yazının içinde bahsedilen açma-kapama tuşu, aynı zamanda her oyunda farklı bir işlevi yerine getiriyor. Xbox Live'a da yine bu tuşla ulaşıyorsunuz. Xbox Guide'in tam olarak neler başaracağыa henüz tam anlamıyla belli değil. Unutmadan, gamepad'in üzerinde bulunan Guide tuşuya isterseniz hiç yerinize kalkmadan konsolu açıp kapatabiliyorsunuz.

karmaşa vuku buluyor. Xbox 360 bu sorunu oyunları emule ederek aşacak. Sonuçta Xbox 360 maalesef bazı oyunları (bunların da Xbox'ın en iyi oyunları olması bekleniyor) hiçbir yöntem gerektirmeden çalıştırabilecek. Diğerleri içinse açıklanan bir yol henüz yok.

Eski Xbox gamepad'leri için de bu tip bir sorun söz konusu. Paketinden taze taze çıkartığınız bir Xbox 360, Xbox gamepad'erinizi reddedecek, bunu bilin. Ama büyük ihtimalle yan sanayi ürünlerle bir şekilde eski gamepad'leriniz yeni Xbox'ta çalışacak.

BU HENÜZ BAŞLANGIÇ

PS2'den mi örnek almışlar, onu gidip sormadık yetkililere, ama Xbox 360 aynı PS2 gibi isterseniz dikey, isterseniz yatay konumda durabiliyor. Yalnız yatay konumda kullandığınız

da, şekli gereği üstüne altına başka elektronik cihazlar koymanız zorlaşacak (yapmayı da zaten bunu).

Oyunlarda konuşmayı seven oyuncular, Xbox Headset'lerinin direkt olarak gamepad'lere takılabileceğini duyunca herhalde sevineceklerdir. Evinde bir şekilde kablosuz internet (802.11a.b) kullanan oyuncular, maalesef ilk aşamada Xbox 360'la bu bağlantılarını kullanamayacaklar, fakat ayrıca bir aparatla bunu sağlayabilecekler.

Birkaç ay önce açıklanan "Oyunlarda kendi müzikleri-

ceğimiz idi. Yani bugüne kadar görülmüş en yüksek geri uyumluluğu Revolution sağlayacak.

Bu arada kulaktan kulağa dolanan rivayetlere göre Revolution'ın en büyük manifeti kontrol cihazındaymış ama Nintendo yeni buluşu çalınmasın diye özellikle Revolution'dan bahsetmek istemiyormuş.

Bu XBox'lar XBox değil!!!

Doğru mu Yalan mı?

E3'ün bu sene en büyük dedikodusu fuarda kullanılan Xbox 360'ların gerçek konsol olmadığıydı. Sony ve Nintendo armut toplarken Microsoft oyunculara çatır çatır Xbox 360 oynatıyordu fuar genelinde.

Microsoft ve EA standlarında 20'den fazla Xbox 360 vardı. Ama fuarda son günü güvenilir ve yetkin bir kaynaktan bomba bir haber aldı: Bu Xbox'lar aslında development kit'di ve NVIDIA GeForce 6800 ile çalışıyordu. Yani fuarda kullandığımız Xbox 360'ların ne 3 çekirdekli IBM işlemcisi ne de ATI'nin geliştirdiği GPU'su vardı. Düpədüz bildiğimiz bilgisayarı ve Xbox 360'ın donanım tasarımını hala tamamlamamıştı. Elbette bu haberi kimden aldığımızı söylemeyeceğiz. Ama şu kadarını söyleyelim "Emin misiniz?" diye sorduğumuzda "Kendi ürettiğimiz ekran kartını tanırız" cevabını aldık!!!

nizi çalabilme" durumu da gerçekliğini kanıtladı. Xbox 360'ın HDD'ına atacağınız MP3'leri istediğiniz oyunda çalabilecek ve hatta Xbox Live'da paylaşabileceksiniz. Bundan ötesi, Xbox 360'ın USB portlarından birine bağlayacağınız bir MP3 çaları da aynı işlevde kullanılabilir olmanız. Arkadaşınızın müzik listesini mi beğenmediiniz? Takın kendi MP3 çalarınızı, istediğiniz parçayı ekleyin oyunlara.

BU KEZ SAVAŞ ÇOK DAHA ÇETİN

XBox 360 konferansında XBox'ın babası ve tasarımcısı J. Allard şu iddialı sözleri söyledi: "Dünyada 300 milyon oyuncu var, biz ise Xbox 360 ile herkese ulaşmayı ve bu sayıyı 1 milyara çıkartmayı amaçlıyoruz!" Gerçekten fazlaıyla iddialı bir cümle. Ama Microsoft XBox 360'ı sadece oyunlara özgü bir alet olarak değil, oyuncuların online olarak bir araya geleceği en büyük platform haline getirmeyi amaçlıyor. XBox 360'ı TV seyreden DVD'ye kaydedileceğiniz, her türlü multimedya kaynağını aynı anda ulaşabileceğiniz bir eğlence merkezi haline getirmek istiyor. Dünyadaki oyuncu sayısını üç katına çıkartabilecek güçte bir firma varsa, bu da kuşkusuz Microsoft'tur.

Ve böylece XBox 360'a maruz kalmış olarak otelimizin yolunu tuttuk. Oyunculuğun geleceğine şahit olmuşduk. Sony'nin işi bu kez gerçekten çok zordu, çünkü Microsoft geleceğin konsolunu duyurmuş, çıkış tarihini de 2005 sonu olarak duyurmuştu. Ama henüz bilmesek de, Sony'nin Microsoft'a cevabı hayallerimizde ötesinde olacaktı.

Nintendo Revolution

Microsoft ve Sony yeni konsolları ile ortaklığa yatkıdursun, Nintendo bu sene rakipleme göre biraz sönükkaldı. Nintendo konferansının en önemli açıklaması GameBoy Micro oldu. Yeni jenerasyon Revolution'ın ise sadece kutusunu göstermekle yetindi Nintendo. Ne bir teknik detay ne bir oyuncu görüntüsü vardı. Revolution ile ilgili tek enteresan bilgi Nintendo'nun bugüne kadar geliştirdiği hemen her oyunu internetten indirip Revolution'da oynayabile-

XBOX 360 OYUNLARI

Multimedya, X-Box Guide, High Definition fanları boş işler. İşte hepimizin beklediği an: Xbox 360'ta ne oynayacağız. Şöyledir bir bakınca 60'a yakın oyunun Xbox 360 için açıklanmış olduğunu görüyoruz. Bu oyunlardan bir kısmı en popüler oyunların devamları olsa da, birçok yepyeni isimle de karşılaşıyoruz. İsterseniz sayfayı daha fazla ıslatmanıza sebep olmadan, bunlara baktırmaya başlayalım.

GEARS OF WAR

Tür: Aksiyon

Yapım: Epic Games

Dağıtım: Microsoft



Belki PS3 Killzone 2'si var (az sonraa), ama Xbox 360'ın da Gears of War'u olacak. Barış içinde yaşayan bir gezegende yakıt ihtiyacı yüzünden çıkan savaşlar yetmezmiş gibi, tam 79 yıllık savaşın sonunda, bir de yer altından gariplik yaratıkların fırlayarak insanları ortadan kaldırımıya başlaması konumuz. Oynamışsa bizi güçlü bir askerin kontrolüne veriyor. Üçüncü şahıs kamerasında kullanacağımız karakterimize istersek üç arkadaşımız daha eşlik edecek. Oyunu beceremezlerse de bilgisayar bu gerçek oyuncuların yerini alacak. Aksiyonun bol olacağı oyun, Halo gibi sadece bu yönne de önem vermiyor üstelik. Eğer dikkatli olmazsa, saklanmayı beceremezsek Locust'lar bizi aynen kapıp götürüyor. Karanlık ortamlarda bizi korkutmayı da hedefleyen Gears of War, şu haliyle bile inanılmaz.

FULL AUTO

Tür: Yarış-Aksiyon

Yapım: Pseudo Interactive

Dağıtım: SEGA

"Artık sadece bitiş çizgisine ulaşmak bize yetmiyor" dedi Pseudo Interactive ve Full Auto'yu yarattı. Evet, yarışıyoruz. Evet, araçlarımız çok hızlı ve evet, herkes birbirini havaya uçurabili-



yor! Burnout mu dediniz? Hayır öyle değil. Burada araçlarımıza "gerçek" silahlar takabileceğiz. Makineli tüfekler, roket atalar ve dahası. Şimdi de düşündünüz ki önümüzdeki aracı makineliyle tarayarak ortadan kaldıracağınız. Bunu yapabilirsiniz, ama neden şu ileride başıboş duran binayı havaya uçurup daha da ciddi bir hasara yol açmıyorsunuz? Eğer üstünde bina devrilen ve yamyassı olan sizseniz de üzülmeyeceksiniz. "Unwreck" isimli özellik içinde, Unwreck barınızin izin verdiği ölçüde zamanı geriye alabilirsiniz. Böylece belki de önünüzdeki faciadan hasar almadan kurtulabilirsiniz. Zevkli gözüküyor, değil mi?

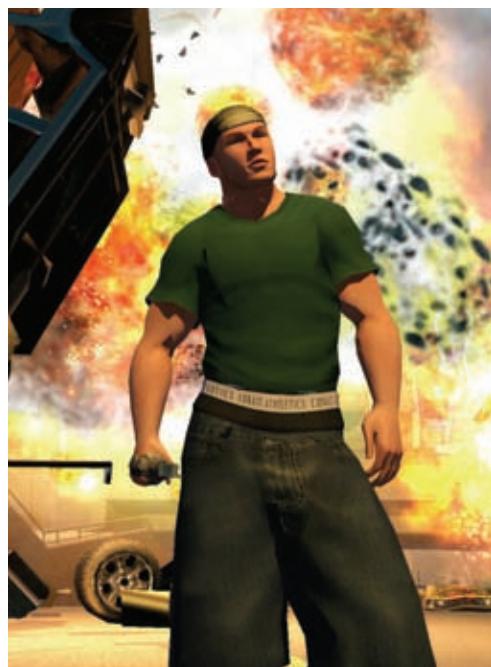
SAINT'S ROW

Tür: Aksiyon

Yapım: Volition

Dağıtım: THQ

The Punisher, Grand Theft Auto'yla buluşuyor. İşte bunun adı da Saint's Row oluyor. İlk başısta, son bakışta, tartışma esnasında veya sonrasında farketmez, bu oyun GTA'dan biraz kopya, ama Volition fizik motoru üzerinde öyle iyi bir iş çıkarmış ki, her Xbox 360 sahibi Saint's Row'un peşinden koşacak. Karakterimizin tam olarak ne işe meşgul olduğunu bilmiyoruz, fakat aynı anda 3 çeteyle birlikte uğraşı-



yor. Bu savaş sırasında da istediği silahı envanterine ekliyor, istediği binaya hiçbir yükleme zamanı söz konusu olmadan giriyor ve elbette sokaktan geçen veya park etmiş herhangi bir araca dilediğince binebiliyor. Arkadaşımızla birlikte anlaşmalı olarak da oynayabileceğimiz Saint's Row'un tutunup tutunamayacağını önumzdeki aylarda göreceğiz.

DEAD RISING

Tür: Aksiyon

Yapım: Capcom Prod. Studio 1

Dağıtım: Capcom



Zombilerin hâkimiyetinde olan bir alışveriş merkezinde kapalı kalyorsak, ben buna Dawn of the Dead derim. Ya da Capcom'a göre Dead Rising. Zombilerin istila ettiği binada kapalı kalan gazetecimiz, buradan hem kurtulmak zorunda, hem de işini yerine getirip zombilerin gerçek yüzünü tüm dünyaya kanıtlaması gerekiyor (yani fotoğraf çekmek istemek). Gazetecimizin (adi yok mu ki bunun?) çevreyle olan etkileşimi muhteşem. Mesela bir mankeni tutuyor, bir zombinin suratının ortasına patlatıyor, suratı patlayan ve burgular atarak havada uçan zombi gidip diğer zombileri yere yıkıyor. Ardından da vitrinden kaptığınız elektrikli testereyle zombileri doğruyoruz. Ekranda 100'e yakın zombinin aynı anda görülebildiği bu aksiyonu herhalde kaçırıkmak istemeyeceğiz.



THE OUTFIT

Tür: Taktik-Aksiyon
Yapım: Relic
Dağıtım: THQ



Giyin kamuflajlarınızı, yeniden İkinci Dünya Savaşı'na katılıyoruz! Bu konseptten hepimize ikrah gelmiş olabilir, ama, ama durun biraz, dinleyin. Orada misiniz? Hah. Öncelikle bu oyunun arkasında müthiş bir yapımcı var. Ayrıca oyun şu haliyle bile gayet eğlenceli gözüüyor. Battlefield 1942 stili bir oynanış hakim oyunda. Aynı zamanda Mercenaries esintileri de var. Bu ikisini birleştirince de, istediğiniz araca binebildiğiniz, savaş alanındaki herhangi bir yapıyı yok edebildiğiniz ve 4 kişilik iki takımını kontrol imkanı sunan bir yapı ortaya çıkıyor. Tek kişilik oyunda birçok farklı yolla haldeledilebilen görevlerin ve tarihe sadık kalan seenaryonun varlığı da mutluluk verici bilgiler arasında. Tabii bence bu oyun multiplayer alanında parsayı toplayacak ama... Bekleyelim, görelim.

HALO 3

Yapım: Bungie Software
Dağıtım: Microsoft
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2006 Sonbahar
Halo'yu artık anlatmaya gerek yok, çünkü kendini sayısız kez kanıtladı. Bir insanın Xbox sahibi olmak istemesinde Halo'nun rolü çok büyütür arkadaşlar. Üçüncü oyunda herkesi Xbox 360 sahibi yapmayı hedefliyor Microsoft ve oyun hakkında hiçbir şey açıklamayarak terk ediyor E3'ü.

PROJECT GOTHAM RACING 3

Yapım: Bizzare Creations
Dağıtım: Microsoft
Tür: Yarış
Çıkış Tarihi: Açıklanmadı



Her yeni konsol sisteminin iyi bir yarış oyuna ihtiyacı cümlesindeki gizli özne Project Gotham Racing 3 olarak belirtilebilir. Lamborghini, Porsche ve bir Ferarri'nin yarışını izlediğimiz videodaki grafikler eğer gerçek olursa, herkes pilisini pırtısını satıp bu oyunu alacak.

TEST DRIVE UNLIMITED

Yapım: Eden Studios
Dağıtım: Atari
Tür: Yarış
Çıkış Tarihi: 2005 Sonu



1000 millik bir yol, 150 araba, 50 farklı marka ve özüne dönüş yapan bir Test Drive... Oahu adasını birebir dijital ortama geçiren Eden Studios, kendi karakterinizi yaratmanıza ve oyunu kişiselleştirmenize de olanak tanıyacak. Grafik konusunda da hiçbir sıkıntımız olmayacağı(mış).

AMPED 3

Yapım: Açıklanmadı
Dağıtım: 2K Games
Tür: Spor
Çıkış Tarihi: Açıklanmadı
SSX'in tek rakibi Amped, üçüncü oyunuyla dönüyor. Bu sefer gerçekçilik biraz daha arka planda ve oyuna bir dolu mini-oyun serpiştirilecek. Karakterlerin hikâyelerinin de dikkate alınacağı Amped 3, multiplayer seçenekleriyle de tercih nedeni olacak.

PERFECT DARK ZERO

Yapım: Rare
Dağıtım: Microsoft
Tür: FPS
Çıkış Tarihi: 2005 sonu
E3'te kapalı kapılar ardında sergilenen Perfect Dark Zero, her saniyesi heyecan barındıran bir aksiyon. FPS kamerasının hakim olduğu oyun, siz ateş ederken omuzunuzun üstüne geçecek, bir duvarın köşesine geldiğinizde, daha iyi bir açı için tamamıyla üçüncü kişi kamerasına atlayacak. E3'teki oynanabilir demoda Deathmatch ve Dark Ops modları iş başındaydı. Deathmatch'te 50 kişinin birbirine karşı mücadele ederken, Dark Ops'ta Counterstrike benzeri görev tabanlı bir oynanış söz konusu.

Oynamışsa çok kolay olacak gibi gözüüyor. Karakteriniz dört farklı silah taşıyabilecek ve eğer isterseniz bir silah bölümünü boş bırakıp düşmanınızın silahını çalabileceksiniz. Grafikler Xbox 360'ın gücünün %30'unu kullanmasına rağmen göz kamaştırırken, karakterlerin hassas alarak zırhlarının parça parça dökülmesi gibi detaylar da yine bu oyunda yer alacak.



RETURN OF THE PLAYSTATION

Sony yeni nesilde de hükümdarlığını sürdürmeye kararlı



Günlerden Sali, mekân Los Angeles Palladium, öğlen saatleri... Pazartesi akşamı Microsoft'un Xbox 360 gösteriminden bir hayli etkilenmiş olan Level editörleri Sony'nin basın toplantılarında. Bir gün önce aynı toplantı Amerika ve Japon basını için düzenlenmiş, bir olaylar olmuş, kiyametler kopmuş ama ne nedir, bizim hiç haberimiz yok. Microsoft'un partisinden yorgun argın (diğer bir deyişle kör kütük) dönmüş, sabah erkenden çıkış Nintento'ya gitmişiz. PlayStation 3 açıklandı mı, neye benziyor hiç bir fikrimiz yok. Tabaklarımıza sushi'leri-mizi doldurup, biralarımızı alıp ortalığa dağılmış PSP'lerden birinin başına çöküyoruz (WRC'nin PSP versiyonu harika bu arada). Toplantı baslıyor, heyecan dorukta...

Tam bir saat boyunca, aman efendim Avrupa satış rakamları, büyümeye, gelişmeye, karlılık, yeni gümüş slim versiyon, Eye Toy oyunları, Buzzer diye bir müzik oyunu, bıdı bıdı... Anlatıkça anlatıyor SCEE'nin başkanı. Yemeğimizi de yemişiz bir ağırlık çökmüş üzerimize, neredeyse uyuya kalacağımız oracıkta. Ne yeni çarpıcı bir PS2 oyunu var ortalıkta ne de PS3 (Genji'nin hakkını yiyoruz ama). Biz tam ümidiımızı kesmişken sunumu yapan David Reeves amca ne dese beğenirsiniz? "Şimdi bir arkadaşımız



da size PS3’ü tanıtacak”. Ha! Ne! PS mi? Üç mü dediniz? PS3 göstericiniz de bize bir saat tir neden satış rakamı falan kafa ütülediniz? Biz ölüyoruz burda meraktan aloo.. aaa.. ll.. allo... ha? Ekrana yansiyan görüntüler öylesine çarpıcıdır ki editörlerimizi susturur. Killzone 2, Motorstorm, Getaway... Her oyunda biraz da- ha büyür ekran, küçülür editörlerimiz... Bunlar gördüğümüz en güzel oyun görüntüleri midir? Evet. CGI ile yapılmış oyun ara videolarından bile güzel midir? Evet.

OYUNA GELMEMELİYDİK

PlayStation 3'ün tanıtımı bittiğinde bütün bir salon felç halinde kasılıp kalmıştır. Hani ilk sinema gösterimi yapıldığında ekrandaki trenin onları ezeceğini sanan kalabalık ambele olup kaçışmaya başlamıştır ya. PlayStation 3 oyunlarını gören bir salon dolusu editör de aynen öyle ambele olup aaa... şey.. yerlerine çaklı kalırlar. Sonra bir görevli elinde PS3 ile gelir, oracığa bırakır ve gider. Bu belki de dünyanın ilk PS3'ünü yakından görebilmek için birbirini yer herkes. Muhtemelen içi boş bir kutudan ibarettir. Ama o oyun görüntülerini gördükten sonra bu boş kutunun anlamı çok farklıdır bizer için

Yeni PlayStation kardeşlerine göre biraz daha tombik. Bunun sebebi içindeki Cell ve RSX çiplerini soğutmak için biraz daha geniş mekana ihtiyaç duymaları olabilir (RSX kendi başına 300 milyon transistor e sahip). Halbuki PS2'nin yeni ufak versiyonunun ardından PS3'ün de ele avuca gelir bir yapıda olmasını bekliyorduk. Daha da şaşırtıcı olan kontrol cihazının komple değişmiş olması. PlayStation'dan bu yana kullanılan tasarımlı o kadar başarılıydı ki bize hep 10 sene daha aynısını kullanırız gibi geliyordu. Ama Sony bu sefer bir parça bumerangi andıran sık, fütüristik bir kontrol cihazı yaratmış. Yine de paniğe gerek yok, temelde kullanım hemen hemen aynı.

54 GiGABYTE!

PlayStation 3'ün ön yüzünde slot-in Blu-Ray sürücüsü (BD-ROM) bulunuyor. Onun hemen solundaki kapağın altında ise Memory Stick, SD ve CF kart yuvaları bulunuyor. Artık PlayStation'a özel memory kartlarına veda ediyoruz. Çünkü PS3'de eski tip kartların yuvası da hi bulunmuyor. Cihazın ön yüzünde göreme-

yeceğiniz diğer bir şey ise kontrol cihazlarının yuvaları. Çünkü PS3 gamepadleri tamamen kablosuz ve Bluetooth kullanıyor. PS3'e 7 kablosuz gamepad takılabilir. Yani artık Multi-tap diye bir şey de olmayacak. Anlayacağınız PlayStation çok ama çok değişti.

Bu yeni canavarın arkası-
nı çevirince bizi başka bir sür-
priz bekliyor. Arkada tam 3
tane Ethernet girişi var. Bun-
lardan biri PS3'ünüzü switch
veya bilgisayarınıza bağla-
mak için. Diğer iki port ise
çift portlu bir switch olarak
çalışıyor. Muhtemelen bu yu-
valar sayesinde birden fazla
PS3'ü birbirine bağlayabile-
ceğiz.

Arkada ayrıca çok kanallı ses çıkışı ve çift HDTV çıkışı bulunuyor. Eğer iki HDTV sahibiyseniz (yani Trump, Gates, Koç, Sabancı gibi bir soyadınız varsa) aynı anda iki TV birden bağlayıp çift ekrana yayılmış iki kat görüntü alabiliyorsunuz. Gerçi ikinci çıkışa daha küçük bir PC ekranı bağlamak da mümkün olabilir (öyle bir ara kablo bulunabilirse).

DOKUNMAK İSTİYORUM!

O kalabalık içinde içini açıp kurcalama şansı bulamıyor tabi insan. Ama cihaza dışından bakınca dahi hakkında bir ton şey öğrenebiliyor insan. Sanki bunları konferansa söylememişler gibi :)

Biz yeni PS3'den hayli memnun otele döneriz ve bir gün sonra E3 başlar. Ama PS3'ün etkisinden kurtulmak zordur. İlk gün fuar alanında bütün oyunlar vasat gelir bize. Gözlerimiz bir gün önce



HDTV

Yeni konsola yeni televizyon?

Oyun dünyası için yeni bir terim olsa da yıllardır büyük ses getiren ve merakla beklenen bir teknoloji High Definition TV. En basitinden söylemek gerekirse daha yüksek çözünürlüklü, daha net görüntüye sahip televizyon anlamına geliyor. Yani televizyonların geleceği. Mevcut NTSC televizyonlar 720x468 çözünürlükteken HDTV televizyonlar 1920x1080 çözünürlüğe ulaşabiliyor. Yani 6 kat daha fazla çözünürlük sunuyorlar (tarama frekansı ile 10 kat görüntü kalitesi). Dünyalı oldukları şüpheli olan Japon kardeşlerimiz çoktan bu teknolojiye geçtiler. HDTV, Amerika'da yeni yeni başlıyor, Avrupa'da ise hala uzak bir hayal gibi. Düşünün ki geçtiğimiz ay İstanbul'da oynanan Şampiyonlar Ligi finali Avrupa'nın ilk HDTV spor yayınıydı.

Bu HDTV denen meretin de farklı türleri var ve bunlar:

720p

1280x720 Progressive
Bu formatın çözünürlüğü düşük olsa da Progressive yani gerçek çözünürlükte olduğu için özellikle spor yarışlarında kullanılıyor.

1080i

1920x1080 Interlaced
Yüksek çözünürlükte olsa da bu format 1920x540 çözünürlükte iki resmin üst üste bindirilmesiyle oluşturuluyor yani Interlaced görüntü veriyor. Gerçekte piksel sayısı 720p ile hemen hemen aynı ama Interlace yöntemi çözünürlüğü iki katına çıkarıyor. Dezavantajı hareketli görüntülerde bulanıklık oluşması. Bu yüzden oyunlarda sorun çıkarabilir.

1080p

1920x1080 Progressive
Televizyonlar için en geliş-

mış görüntü standardı. Gerçek olarak 1920x1080 görüntü veriyor ve hiç bir bozulma olmuşmuyor. Xbox 360 bu standarı desteklemiyor.

HD televizyonların çoğu hem 720p hem de 1080i destegine sahip. 1080p destegine sahip olanlar ise daha yeni ve biraz daha pahalılar. Bizde henüz HDTV yayın yapan bir televizyon kanalı olmadığı için HDTV destekli televizyon bulmak da çok zor. Ama Amerika'da yaşıyor olsaydık 500\$ civarına 55 ekran, 1080i destekli bir Samsung CRT veya 2000\$ civarına 92 ekran, 1080p destekli bir BenQ LCD televizyon alabilirdik. Bizdeki plazma TV'lerin ucuz fiyatlarını düşünenice hiç de fena değil...



gördüklerimizi aramaktadır. Ama fuar alanında bir eksik varsa o da PS3'dür. Basın konferansında PlayStation 3 ile ilgili bir ton bilgi verdikten sonra Sony sessizliğe büründür. Fazladan tek bir bilgi kırtısı bile yoktur.

PC'YE EN YAKIN PS

Bunun üzerine Level editörleri daha fazla bilgi için NVIDIA'ya yönelir. PlayStation 3'ün grafik işlemcisi RSX'i hazırlayan NVIDIA uzun süredir Sony ile birlikte bu projenin üzerinde çalışıkları için PS3'ün içini dışını bilmektedir. Bu sene PC'yi bir kenara bırakılan NVIDIA'da zaten PS3'den bahsetmek için can atmaktadır. Bu toplantıdan enteresan bilgiler edinilir. PS3'ün en enteresan yanla-

rından biri PS2'ye oranla çok daha fazla PC'lerde benzesidir mesela. PS2'nin mimarisi oyunlara yönelik hazırlanmıştı ve PC'lerden çok farklıydı. Bu mimari ve Emotion Engine çok başarılı olsa da Sony bu sefer farklı bir yol izleyip PC mimarisine yakın bir konsol üretmek zorunda kaldı. Bunun üç önemli sebebi var: Birincisi Cell işlemcisi PlayStation'ın yanı sıra PC'de de çalışabilecek şekilde tasarlandı. İkincisi PS2'de göz ardı edilen ve yüksek işlemci gücü gerektiren fizik ve yapay zekâ, artık oyunlar için en az grafikler kadar önemli. Bu yüzden işlemci odaklı bir mimariye odaklanmaları gerekiyordu. Üçüncüsü ise RSX tasarıla-



nırken NVIDIA'nın son yıllarda PC'lerde kurduğu temel üzerine geliştirildi. Elbette bu GPU, PC'lerdeki GPU'lardan çok farklı ama yine de programlanabilir shader mimarisi üzerine kurulu.

NVIDIA'dan öğrendiğimiz diğer bir bilgi ise RSX'in tasarımının komple bittiği ve bugün üretime gecebileceği oldu (belki de gizli gizli üretiyor Sony). Cell'in de tamamlandığını biliyoruz. Öyleye neden 2006 ortasına kadar bekliyor Sony, neden sene sonuna çıkarmıyor? Bunun akla gelen iki sebebi var. Ya şu an PS2 oyunlarının satışlarından memnun ve PS3'ü piyasaya sürmeye önce PS2'dan biraz daha yararlanmak istiyor. Ya da sene sonuna kadar oyuncuları tatmin edecek kadar oyun hazır olmayacak ve yeterli oyun olmadan piyasaya girmek istemiyor.

PlayStation 3 ile ilgili bir ton da teknik bilgi var elimizde. Ama bunları uzun uzun anlatmaktansa sizin için Xbox 360'la karşılaşmalı olarak bir tabloda toparladık. O yüzden gelin biz işin eğlenceli kısmına, yeni nesil PlayStation oyunlarına bakalım.

PS3 Oyunlar

Killzone 2

Yapımcı: Guerrilla
Tür: Aksiyon
Dağıtım: SCEA



Geçen sene E3'te büyük yankı yapan Killzone yakın piyasaya çıktığında geride sadece hayal kırıklığı bırakmıştı. Ama Guerrilla azmedip bu sene de E3'te bütün dikkatleri üzerine çekmeyi başardı. Sony konferansında gösterilen Killzone 2 demosu o kadar iyidi ki kimse ilk Killzone'un vasıtlığını hatırlamadı bile.

Killzone 2'nin gün ışığına çıkan ilk görüntülerini bulutların arasında başlıyor. Daha sonra CGI videoları kışkırdıracak gerçeklikte bir yüz giriyor ekrana. Her detayı muhteşem birince incekle modellenmiş bu yüzün sahibi tim komutanımız. Bize çıkartma öncesi son uyarılarını veriyor. Kamera açıldıça bulutların arasından inen bir çıkartma aracında olduğumuzu görüyoruz. Sonra ekrana diğer bir çıkartma aracı ve üzerindeki askerler giriyor. Hemen ardından bulutlar dağılıyor ve savaş alanına dönen şehri görüyoruz.

Demonun daha ilk saniyeleri oyunun bugüne kadar görülmemiş güzellikte grafikleri olduğunu müjdeliyor. Üzerinde olduğumuz araç yere temas eder etmez hemen arkamızdaki araca bir füze isabet ediyor ve aracın üzerindeki askerlerle birlikte dağılığını görüyoruz. Aracın parçaları dört bir yana dağılıyor. Hem fizik modellemesi hem de duman ve partikül efektleri nefesimizi kesiyor.

Demo yanına indiğimiz köprünün üzerine çikip roketatarla bir hava aracını vurmamız ve onun köprünün üzerine çakılarak parçalanmasıyla bitiyor. Her şey o kadar gerçek ve güzel ki demo bitmesine rağmen nefes almayı hatırlamamız biraz vakit alıyor.

E3 boyunca bu demonun gerçek zamanlı mı yoksa önceden hazırlanmış mı olduğu çok tartışıldı. Sony demonun gerçek olduğunu ve

PS3'ün grafik ve fizik olarak bunları gerçek zamanlı yapabildiğini açıklasa da biz gördüklerimize inanmakta zorlanıyoruz.

Vision Grand Turismo

Yapımcı: GPolyphony Digital
Tür: Yarış
Dağıtım: SCEA



Gördüğümüz PlayStation 3 oyunları içinde bizi en çok çarpanlardan biri de yeni Grand Turismo oyunuydu. Konferansta gösterilen demo'nun açılışında ilk sahne kameraya doğru gelen arabalar gözükyordu. Bugüne kadarki GT oyunlarında arabalar zaten fazlaıyla gerçekçi olduğu için bu sahne ilk başta pek çarpıcı gelmiyor. Ama bugüne kadar sadece 6 arabanın yarıştığı GT serisinde ilk defa pistte 16 araba olduğunu fark edince bizi büyük şeylerin beklediğini anlıyorsunuz.

Daha sonra kamera geniş açıya geçiyor ve yeni oyunun en büyük farkını görüyoruz... muhteşem çevre grafikleri. Yeni oyunda pistler yoluñ biraz ilerisinde bitmek yerine ufka kadar uzanıyor. Üstelik öylesine muhteşem manzaralar ve öylesine detaylı şehir görüntüleri var ki yarışa devam etmeli mi yoksa durup söyle çevreyi mi izlemeli karar vermeyeceğimizde zorlanacağız.

Yeni oyunun son çarpıcı yanı ise demonun ilerleyen bölümlerinde araçlar pite girmeye başlayınca ortaya çıkıyor. Her aracın pitinde bekleyen 10 kişilik teknik ekip ve pit gerisindeki yarış ekipleri ile ekranımıza yüzlerce insan dolduruyor. Üstelik her karakter çok iyi modellenmiş ve gerçekçi animasyonlara sahip. Arabalar hala hasar modellemesinin olmamasının verdiği rahatlıkla vizir vizir geçerken biz bunun bir oyun olduğuna inanmakta yine zorlanıyoruz.

Motor Storm

Yapımcı: Evolution
Tür: Yarış
Dağıtım: SCEA

Bugüne dek pek çok yarış oyunu gördük ama böylesini inanın hayal bile etmemiştik. PS2'nin en iyi rally oyunlarından WRC'nin geliştiricisi Evolution rallinin kurallarından bıkmış olsa gerek ki bu sefer kural ve sınır tan-

maz bir off-road oyununa yönelmiş.

Oyunun iki çok önemli özelliği var: Birincisi her türlü aracın aynı anda yarışıyor olması. Ralli arabaları, motocross motosikletleri, buggy'ler, hummer'lar hepsi birbirine girmiş vaziyette. İkinci özellik ise oyunda yol namına bir şey olmaması. Tamam, arada birkaç toprak yol gözükyor ama yarışın demoda görülen büyük bölümünü toz veya çamur kaplı arazilerde, dağlarda bayırlarda geçiyor. Aslında yarış alanı olarak Paris – Dakar rallisini andırıyor.



Elbette böyle bir ortamda efendi araç kullanmanın alemi yok. Rakiplerinize çarpmak, devirmek, yoldan çıkarmak serbest. Buna bir de oyunun muhteşem fizik motorunu ekleyince Motor Storm tam bir kaos yarışı. Oyunda araba hasarlarının (parçalanmaları daha doğru olur) inanılmaz gerçekçiliği bir yana araçların kaldırıldığı toz, kum ve çamur gerçek zamanlı simülle ediliyor ve oynanışı çok ciddi etkiliyor. Önümüzdeki motorun tekerlekinden fırlayan çamur parçasının gelip ön camınıza yapıştığını görebiliyorsunuz. Silecekler çalışınca da çamur bütün cama gerçekçi olarak sıvanıyor.

Motor Storm sadece akılara zarar grafik ve fizikle değil, şimdiden çok eğlenceli olacağa benzeyen farklı yarış türüyle de sarstı bizi. EN hıyanıla beklediğimiz yarış oyunu o artık.

Xbox 360 vs PS3

Benim konsolum seninkini döver!

Yeni kuşak konsollar oyunlarda gerçek bir devrim yaratacak. Ama bunun için hem çok güçlü hem de akıllı olmaları gerekiyor. Gelin bir bakalım iş rakamlara dökülünce kim daha ağır basıyor, kim kimi dövüyor.

Özellik	Xbox 360	PlayStation 3
İşlemci	3 çekirdekli 3.2GHz Power PC	7 SPE'li 3.2GHz Cell işlemcisi
Grafik İşlemci	500MHz hızında ve ATI tarafından üretiliyor.	550MHz NVIDIA RSX. 256MB GDDR3'ü tek başına kullanıyor.
Televizyon Desteği	720p, 1080i (tek çıkış)	720p, 1080i, 1080p (çift çıkış)
Sistem Hafızası	512MB, 700MHz GDDR3 (GPU ile paylaşıyor)	256MB 3.2Ghz XDR RAM
Optik Disk	12X Çift Katman DVD yazıcı	Blu-Ray (dahil her formatı okuyor)
Sabit Disk	20GB (opsiyonel 40GB) sabit disk	2.5" sabit disk yuvası.
Hafıza Kartı	2 Xbox hafıza kart yuvası	MS Duo, SD, CF
Ethernet	1 Gigabit Ethernet	3x 1 Gigabit Ethernet
Kablosuz Ağ	Wi-Fi uyumlu	Wi-Fi, Bluetooth 2.0
İnternet Servisleri	Bir dünya servis...	Belli değil
Multimedya yetenekleri	Her türlü medya oynatma, TV izleme ve kaydetme vs...	DVD ve müzik çalma
Kontrol cihazı	4 kablosuz (Wi-Fi) + 3 USB (USB'li olan PC'de de çalışıyor)	7 kablosuz (Bluetooth), PSP'de kullanılabilir
Geri uyumluluk	Bazı oyunlar çalışacak.	Tüm PS ve PS2 oyunları
Çıkış Tarihi	Kasım-05	2006 ilkbaharı

Bizce kim kimi döver

Xbox 360'ın işlemcisi Cell'den bile daha fazla işlem gücüne sahip. Ama Cell oyunlarda asıl ihtiyaç duyulan "floating point" hesaplamalarında çok daha başarılı. (PS3'den sıkı bir sağ kroşe.)

NVIDIA RSX'in GeForce 6800'den iki kat daha güçlü olduğunu söylüyor. Gördüklerimiz de RSX'in daha güçlü olduğunu doğrular yönde. (PS3 Xbox'ın böbreklerine dizi geçirir.)

Sony PS3'ün çift TV çıkışının üzerinde çok duruyor. Ayrıca Xbox 360'ın hem yüksek çözünürlük hem de hareketli görüntü verebilen 1080p desteği olmaması büyük ayıp. (PS3 ringin kenarından yaptığı sandalyeyi affalamış Xbox 360'ın kafasına geçirir.)

GPU ile CPU'nun aynı hafızayı paylaşıyor olması Xbox 360'a ne katacak bilmiyoruz. Ama işlemci ile aynı hızda sistem hafızası rüya gibi geliyor kulağa. (Ringin kenarına tırmanan PS3 kıvranan Xbox 360'ı bombalar.)

Geleceğin formatı olan Blu-Ray'i okuyabilecek demek gelecekte çıkacak DVD filmleri izlemek ve oyun disklerinin 54GB kapasiteye sahip olması demek. Ama Xbox 360 da HDTV yayınılarını DVD'ye kaydedebilmenize olanak tanıyor. (PS3, Xbox 360'e sert bi kafa çakar ama aşağıdan hayalarına dizi yer.)

Xbox'da sabit diske ekstra para vermek gerekmeyecek. (Zaten fiyatının pahalı olması beklenen PS3'e sıkı bir tokat.)

Playstation eski moda hafıza kartlarından vazgeçiyor. Artık dijital kameralarla kullandığımız hafıza kartlarına oyunları da kaydedebileceğiz. Bu daha yüksek kapasiteli ve ucuz hafıza demek. Microsoft'un bunu atlamış olması akıl alır gibi değil. (PS3 Xbox 360'ı kaldırdığı gibi yere vurur.)

Sony 3 ethernet ile ne yapacak ki? Henüz belli değil ama iki konsolu birbirine bağlamak ilk akla gelen. PS3 zaten yarılmış olan kaşın üzerine yumruğu vurur.

PS3 üzerinde hem Wi-Fi hem de Bluetooth 2.0 hazır gelirken Xbox 360'a Wi-Fi network desteğini ancak sonradan ekleyebiliyorsunuz. Ama bunun kontrol cihazları Wi-Fi ile çalışmıyor mu zaten??? (Gardı düşen Xbox 360 ne yaptığıni bilmemektedir, PS3 kaldırdığı gibi ringin dışına atar.)

Xbox Live çok ama çok gelişerek hizmete devam edecek. PS2 ile bu konuda geride kalan Sony yine pek bir hazırlıksız gibi. (Rakibinin işini bitirmek için ringden aşağı atlayan PS3 kafa üstü betona çakılır.)

Bay Kutaragi, PS3'ün sadece oyun cihazı olmadığını söyleyedursun Xbox 360 dijital eğlencenin göbeğine kurulmaya çok daha yakın. (Xbox 360 yorumcunun önünden yaptığı monitörü PS3'ün kafasına geçirir.)

Xbox 360'ın kontrol cihazları konsolu açıp kapamanın yanı sıra DVD izlemek dahil her fonksiyona cevap veriyor. PS3'de sayıca bolluk var. (Perişan haldeki dövüşüler bir ton yumruk sallar ama hiç biri yerini bulmaz.)

Hangi Xbox oyunlarının uyumlu olacağı hala belirsiz. PS3 tarafından ise hali hazırda her oyunu oynamaya imkânı var. (PS3 havalandı tekmevi Xbox 360'ın alnına çakar.)

Sony 2006 baharı dese de muhtemelen bu sadece Japonya çıkışı olacak. Hem piyasaya yeterli ürün sunamama konusunda sabıkalılar.

Microsoft'un da ürün ertelemeleri dillere destan. (Xbox 360 son darbe ile yıkılmış tam nakavt olacakken gong imdadına yetişir ve dövüş sona erer.)

Ve kazanan... Xbox 360 son anda nakavttan kurtulur. Ama açık puan farkı ve hakemlerin oy birliği maçı PS3 kazanır. Level editörlerine "Yarın ofise PS3 veya Xbox 360'dan biri gelecek desek hangisini seçersiniz?" diye sorulduğunda tümü PlayStation 3'ü seçti.

Bilen Adam

PC OYUNCULARI, BİRLEŞİN!

Adını bile duymadığınız bir anakart sürücüsü çakıyor diye yarı yarıya yavaş çalışır... Bilmem ne ses codec'ini yüklemediniz diye videolar filmleri sessiz oynatır... Fani gürültü yapar... Cillop gibi yeni bir ekran kartı alırsınız, eski oyunlarınız çalışmaz... Sürekli beslersiniz gerekir, ama asla doymak bilmez... Delirmek elde değil yahu!

PC'lerimizden bahsediyorum elbette. Bu saylıklarım gibi binlerce sorun çıkartmak için fırsat kollayan kişisel canavarlarımızdan bahsediyorum. Hele benimkisi o kadar çok sorun çıkartıyor ki, bazen "değer mi utan bu çileye?!" diye höyükerek Tibet'e kaçmak istiyorum. Vega o kadar da abartmayalım "alayım evime bir Playstation 2, kurulayım kanepeme, elimde Dual Shock, ben de akayı Los Santos gecelerine" diyorum.

Dünya üzerindeki milyonlarca insan da benim gibi düşünüyor olacak ki, konsol oyuncularının satışları uzun zamandır PC oyunlarının çok üstünde. Sağ sayfadaki Top 10 satış listelerinde PC ve PS2 oyunları ağır ağır belirtildiğinden bu belli olmuyor ama durum bu. Mesela tüm

oyun konsollarını içeren listebe bu ay sadece Guild Wars, onuncu sıradan girebilmiş.

Konsol oyunlarının aylık toplam satışı PC oyunlarına göre on kat fazla. Chaos Theory ve Brothers in Arms gibi oyunların konsol versiyonlarının satışı, PC versiyonlarını katlayabiliyor. Bu da PC oyuncularına iki dezavantaj getiriyor:

Birincisi, en yetenekli ve başarılı yapımcılar "nasıl etsek de konsol pazarına kaysak" diye düşünmeye başladı. Son yıllarda PC için en başarılı strateji oyunlarını yapan Relic (Homeeworld serisi ve Warhammer 40.000) ile Creative Assembly'nin (Total War serileri) dönüşümü bu na en büyük örnek. İki yapımcı da PC'den istedikleri gibi para kazanananlığı için konsollar için sulandırılmış aksiyon-stratejiler yapmaya giriştiler (The Outfit ve Spartan Total Warrior).

İkincisi de karmaşık, derin hikâyeleri ve gerçekçi oynanışı olan, PC'lerimizde görmeyi sevdiğimiz türden oyunların sayısı giderek azalıyor. Size soruyorum, geçtiğimiz yıl içinde kaç tane Arcanum gibi anlatımı olan bir RYO, IL-2 Sturmovik gerçekçiliğinde bir simülasyon veya

Grim Fandango gibi bir adventure oynadınız? İki tane? Bir? 0 da şanslısanız... Artık insanlar daha çabuk tüketilen, oynaması kolay, daha "light" oyunlar istiyor. Karmaşık yapılı, gri materyali zorlayan oyunlar ise raflarda tozlanıyor.

"E bu durumda PC oyunculuğuna ne olacak?" diye soruyorsunuz, değil mi? Aćıkçası günümüzdeki iki yıl oyun sektöründe müthiş değişiklik ve yeniliklere gebe. Bu konu üzerine sayfalarca yazabilirim, aslında yazıyorum da... Önümüzdeki sayılarda bu konuda geniş bir dosya konusu okuyacağınız. Ama şimdilik şunu söyleyeyim: PC oyunculuğu bir yere gitmiyor. Sadece alıştığımız oyun kalıpları değişiyor.

Ben bu yazımı yazarken bir yandan Area 51'in yeni demosunu indiriyorum, MSN üzerinden iki arkadaşla sohbet ediyorum ve Level'in sayfa planı üzerinde değişiklikler yapıyordum. (Daha da çok şey yapabirdim ama benim multi-tasking yeteneğim bu kadar :) Merak etmeyin, zamanın çok değerli olduğu bu çağda, konsollar PC'lerin bu becerisine ulaşıp da yerini tamamen alamaz. Sadece birazlıkken itip kanepede kendine yer açar, o kadar.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Altı yıl önceki bu sayımızda... Ne bu ya böyle?! Bu ne vasisiz bir saçıymiş! Haa durun, Quake 3 ve Unreal Tournament ilk bakışları varmış. Uyy... İncelenen oyunlara şöyle bir bakalım: Civilization: Call to Power (Sid Meier'in Civilization'ıyla alakası olmayan bir oyundu, o gün itibarıyle 10 üzerinden 8 almış olsa bile bir ay sonra unutuldu ve bir daha da yüzüne bakılmadı). Tam bir hayal kırıklığı olan Blood 2'nin ek görev paketi Nightmare Levels da bizi hayal kırıklığına uğratmadı (10 üzerinden 4). Battle of Britain, Falcon 4.0 ve Alien vs Predator ise şovu kurtaranlar listedeindeydi (10 üzerinden 9).

Diğer yandan, bu sayıda hala üçüncü boyuta geçmemenin sancılarını yaşayan strateji oyunlarını görüyoruz. Sancıları bir miktar aşmış olan Warzone 2100 (10 üzerinden 8) oynanmayı hak eden bir oyundu. North vs South ise adının hatırına bir 7 aldı bizden, ama Amiga'da günlerimizi yiyan o muhteşem oyuna alakası yoktu. Rollcage diye de minik bir oyun vardı, asla bir klasik olamadı. Ters dönde de yoluna devam edebilen ilginç arabalarla, manyak hızlarda yapılmış bir yarış oyunu (10 üzerinden 8).



3 yıl önce

Halo ve XBox ile ilk karşılaşlığımız sayılır bu. Sevgiyle kucaklayıp bağırmaza bastığımız XBox'ı, E-Oyun 2002 fuarından sonra iade ederken de duygulu anlar yaşamıştık. Ama esas duggulu anları Fusion Frenzy'de dört kişi birbirimizin canına okurken yaşamıştık :)

Hakkaten, olsa da oynasak...

Morrowind'e "Ömür boyu sürecek bir RPG oyunu" demişiz... Hala modları çıkıyor, hala geliştiriliyor bu müthiş oyun, eğer denemedeniz mutlaka bulun, buluşturun (%94). Sayfaları çeviriyoruz; Güzellim bir adventure'in mundar edildiğini görüyoruz (Simon the Sorcerer 3D - %68). Rage Rally incelemeyle (%34), rezil bir oyuna "bu oyun rezil gibi" dediğimiz için, bir distribütörden ilk "sizi mahkemevereceğim!" tehdidimizi alıyor, ama takmıyorum. Duke Nukem: Manhattan Project ile dumur oluyoruz (%80 – bir E3 daha geçti, nerede utan Förver!?). Virtua Fighter 4'te Tekken tabularımız yıkılıyor (%89). Hooters: Road Trip'ten, her E3'te mutlaka bir akşam yemeğine uğradığımız bu nezih lokantanın (öhüm!) verdiği keyfin aynısını bekliyor, ama avucumuzu yalıyoruz (%35).



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

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

 **80-89 arası: LEVEL HIT** Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

 **70-79 arası: İYİ** Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmemes de, oldukça iyi bir oyun demektir.

60-69 arası: ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Guild Wars 
- 2- Championship Manager 5 
- 3- Imperial Glory 
- 4- The Sims 2: University 
- 5- World of Warcraft 
- 6- Half-Life 2 
- 7- Football Manager 2005 
- 8- The Sims 2 
- 9- Empire Earth 2 
- 10-Stronghold 2 

Playstation 2

- 1- Star Wars Episode 3 
- 2- Championship Manager 5 
- 3- LEGO Star Wars 
- 4- FIFA Street 
- 5- Midnight Club 3 
- 6- Gran Turismo 4 
- 7- TT Superbikes 
- 8- Splinter Cell: Chaos Theory 
- 9- Brothers in Arms 
- 10-Metal Gear Solid 3 

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

 yeni  değişmedi  yükseldi  düştü

ALTIN KLASİKLER



En iyi oyunların zamana karşı durduğu er meydanına, Altın Klasikler Listesi'ne yeniden hoş geldiniz. Bu ay aramızı katılan üç oyun var: Adventure oyunlarının tüketliğini söyleyenlerin suratına tokat gibi inen Still Life, Rockstar'dan bir yarış klasiği olan Midnight Club 3 ve galaksiye yeni bir soluk getiren Rage of Wookies.

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not		Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSİYON	GTA: San Andreas	2004	%98 - %96	RPG	Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91
	God Of War	2005	%95 - %95		Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91
	Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %95		Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87
	Tekken 5	2005	%93 - %93		Shadow Hearts Covenant	2005	%85 - %85
	Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %92		K.O.T.O.R. 2: Sith Lords	2005	%86 - %85
FPS	Brothers in Arms	2005	%92 - %92	ADVENTURE	Still Life	2005	%90 - %90
	Half-Life 2	2004	%95 - %92		Myst 4 Revelations	2004	%91 - %89
	Star Wars: Republic Commando	2005	%90 - %90		Broken Sword 3	2004	%90 - %85
	Chronicles of Riddick : Escape from B.B.	2005	%91 - %90		Return to Mysterious Island	2005	%81 - %80
	Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %88		Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %79
SPOR	Football Manager 2005	2004	%95 - %93	SIMULASYON	The Sims 2	2004	%95 - %93
	Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93		Silent Hunter 3	2005	%88 - %88
	NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %93		Pacific Fighters	2004	%88 - %86
	Fight Night Round 2	2005	%91 - %91		Dangerous Waters	2005	%85 - %85
	Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90		Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %83
YARIŞ	Gran Turismo 4	2005	%95 - %94	ONLINE AKSIYON	Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %91
	Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %91		Tribes Vengeance	2004	%90 - %89
	TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91		Counter Strike Source	2004	%85 - %84
	Midnight Club 3 	2005	%90 - %90		Joint Operations	2004	%87 - %84
	GTR	2005	%90 - %90		Star Wars: Battlefront 	2005	%85 - %83
STRATEJİ	Rome Total War	2004	%94 - %92	DEVAŞA ONLINE	World of Warcraft	2005	%96 - %95
	Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91		SWG:Rage of Wookies 	2005	%87 - %87
	Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %89		Everquest 2	2004	%88 - %86
	Hearts of Iron 2	2005	%88 - %87		City of Heroes	2004	%85 - %82
	Code Name Panzers	2004	%89 - %87		Matrix Online	2005	%80 - %80

EMPIRE

Taş, balta, Messerschmith ve nihayet Mechler!

Yazan Ali Güngör



Empire Earth 2 büyük bir oyun! 15 farklı uygarlığı, her bir uygarlığın kendine has üniteleri de dahil 15 farklı çağda 300 farklı ünite, her çağda 3 dalda 12 teknoloji... 2. Dünya savaşı tadı yaşamaktan tutun da, lazerlerin ve füzelerin uçuştuğu bilim kurgu ortamlara Empire Earth 2 rengarenk bir oyun!

Empire Earth 2'yi gerçek zamanlı strateji severlere sevdirmeye herhalde sır yapay zekâsı bile yeter. Derinlemesine oynamadan öylesine bir bakan herkesin gözden kaçıracağı, fakat bu oyunu sıradan bir GZS olmaktan çıkmayan en önemli özellik bu! Taş baltalarдан Mechlere uzanan çok detaylı, dolu dolu bir oyun bu. Dört yıl önce çıkan Empire Earth'ün sevdigimiz özellikleri korunup geliştirilmekle kalınmamış, yazının ilerleyen kısımlarında okuyacağınız gibi bu oyun artık tam anlamıyla üzerinde uzmanlaşılacak bir turnuva oyunu haline gelmiş...

BİR EKRAN VAR EKRANDAN İÇERÜ!

Empire Earth 2'nin bütün grafik ve içerik özeliklerini oyunun ayarlarından açığınızda ve

yeni bir oyuna başladığınızda işler size biraz karışık görünebilir. Çünkü arabirim olarak da grafik olarak da oyuna pek çok şey katılmış. Öncelikle göze çarpan en büyük yenilik ekranın sağ alt köşesindeki PIP ekranı olacaktır. "Resim içerisinde resim" özelliği bir TV reklamı çağrışımı yapsa da aynı anda birden fazla yere göz kulak olmayı seven oyuncuların en büyük dostu olacak. Buraya atadığınız bölgeleri alttan birer tık ile devamlı gözaltında tutabiliyor mesela savaşçı ve üretimi aynı anda devam ettirebiliyorsunuz. Aynı ayrı orduları, sınırları, komşuları ya da ajanları gözaltında tutabiliyor, hızlı bir şekilde arada geçiş yapabilir, aynı anda iki orduya iki farklı yerden kumanda edebilirsiniz! Demek aynı anda birkaç yerde olmak Napolyon'a has değilmiş! Bilen bilir böyle de bir efsane vardır...

Öte yandan bu PIP herkes için yararlı mı? Herkesin hoşuna gider mi? Kesinlikle hayır, öncelikle tek bir işe odaklanmayı ve farklı işler arasında geçiş yaparak sıradan gitmeyi seven, buna alışkin oyuncuları aşırı bilgi akışıyla yaşılatıyor. Yeni başlayanları korkutuyor. Üstüne üstlük yediği dikkate değer hafıza ile bilgi-

sayarınızın sistem kaynaklarını tüketiyor. Ama zaten ayarlardan kapatılabildiği için sistem kaynakları dert mi? Hayır, Empire Earth ortalamada ve zayıf sistemlerde de onu bunu kısaltarak rahatlıkla çalıştırılabilir. Ama oynanabilirlik ve oyun keyfine de zarar veriyor.

PIP kapatılınca karşımıza çıkan arabirim gayet klasik bir GZS arabirimini, yararlılığı defalarca kanıtlanmış ne de olsa. Eh alışılmadık bir strateji dedik ama detaylarıyla ve türe kattıklarıyla alışılmadık. Yoksa o alışıldık ve sağlam GZS iskeleti yerli yerinde, klasik kaynak toplama ve üs kurma da orada. Meğalesi olmayan işçileri seçme tuşu, arabirimden işçileri kaynak toplamaya dağıtmaya ve kontrol etme özelliği oyuna büyük kolaylık katıyor. Ama ne

Artı & Eksi

Yapay zekâ, iklim etkisi, çeşitlilik,
Grafikler, karışıklık.



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: 9 kişiye kadar; Lan, internet üzerinden ■



GÖZCÜ KULELERİNDEN YAPTIĞINIZ HAVA TAHMİNLERİ SEFERLERİNİZİN ZAMANLAMASINDA ETKİLİ OLUYOR.

yazık ki bir yerde inşaat yapacağınız zaman hızlı ve kolayca iş gücü toplayamıyor, kaynak zincirinizi geçici olarak aksatıyorsunuz. Verimliliği benzer oyunlara yakın ama şahsen Rise of Nations'un sistemini daha çok tutuyorum, Empire Earth ise bu açıdan Age of Empires' a daha yakın.

Bu PIP'e bir başka açıdan bakacak olursak gelecek GZS'lerde farklı yapıda orijinal oynanış biçimleri oluşturulması için iyi bir basamak olmuş. Çeşitlilik ilham verir, bakarsınız bu özelliklere ilerde daha çok fonksiyon kazandırılır. Ya da gittikçe mutasyon geçiren yeni nesiller zaten bilgi bombardımanına alışkin olduğundan işlerine bile gelir.

BAHARDA SEFERE ÇIKILIR

Empire Earth 2'nin grafikleri genel olarak iyi değil. Araçların tasarımları ve farklı dönemlerde bazı ünitelerin görüşümleri oldukça güzel olsa da bütün olarak baktığımızda tatmin edici değil. Özellikle uygarlıkların görüşümlerinin birbirinden farklı konusunda cuvallıyor. Uygarlıkların tarzları farklı farklı olmasına ama Age of Empires ya da Age of Mythology gibi destansı oyunlardaki kadar birbirinden farklılık göstermiyor. Buna göre aha uzak doğulu denilebilir ama bir bakışta işte Japonlar, Türkler, sunlar bunlar diyemiyorsunuz!

Diyemeyince de sizde de o kadar destansı bir etki uyandırmıyor. Bu

yunun temel eksikliklerinden biri. Ama bu hatanın nasıl yapıldığını da oynamadıkça anlıyorsunuz. 15 farklı insanlık çağının var ki bunlar süre eşitliğiyle değil uygarlığın gelişimine göre bölünmüşler. Taş çağlığı, aydınlanma çağlığı, atom çağlığı, genetik çağlığı, siber netik çağlığı gibi... Eh mechler var demiştiğin değil mi? Her çağının üniteleri ve tarafların özel birimleri? Bu kadar çeşitlilik içerisinde her tarafı tamamen diğerlerinden görünüş olarak farklı kılmak oldukça zaman ve emek isteyen bir iş. Neden yapılmamış olduğunu anlıyorum, kaynaklar yetmemiş ama bu, bunun böyle olması gereğini değiştirmiyor. Gerçeken klasik bir strateji olmak için grafiklerin de harika olması gereklidir.

Age of Empires 3'ün ekran görüntülerini sizin de benim gibi kanınızı dondurmuşsunuz herhalde. Tabii ki daha çıkmamış bir oyunun grafikleri ile Empire Earth 2'yi karşılaştırmak saçılık olur. Ama artık üzerinden bu kadar zaman geçmiş bir Rise of Nations'la da karşılaşsak RoN EE 2'den grafik ve atmosfer olarak daha sağlam. Amma velakin haksızlık etmemek lazım, grafiklere bu kadar laf etmemin sebebi kötü olması değil, Empire Earth 2 ismine yakışması. "Bu muymuş" diye üzülüp durduğum ta ki enfes atmosfer detaylarını fark edinceye kadar! O nasıl bir kar fırçasıdır, nasıl bir yağmurdur, ne güzel bir doğadır o söyle! Ve sadece güzel olmak kalmıyor! Bugüne kadar bunu iddia eden ve beceremeyen oyunun akine birebir oyunun oynanışını değiştirdi

rip tarihi gerçeklerle bir strateji oyununun bağdaşmasına yardımcı oluyor.

Her şey iklime göre değişiyor ve çağlar geçse de insanın doğuya birlikte yaşamasının ona karşı çıkmaktan daha kolay, daha yararlı olduğu gerçeği değişmiyor. 2. Dünya Savaşı'nda da pek çok çatışmanın sonucuna hava şartları karar vermiştir, kullandığınız araçlar ne kadar gelişirse gelişsin değişen ölçülerde etkileniyorsunuz. Dikkatiniz gözcü kulelerinden yaptığınız hava tahminleri seferlerinizin zamanlamasında etkili oluyor! Sadece saldırmak değil mesele, ordunuzun üsse dönüşünü rakibiniz sizden iyi hesaplarsa siz bir şeyler yapabileceğiniz kadar ağır hasar alabilirsiniz. Ordunuzla sefere çıkmak için en güzel zaman bahar, çalgıdır olduğu gibi insan kanı en güzel bu mevsimde toprağı doyuruyor. Tarihin en erken çağından başlayıp en son noktasına kadar aralıksız savaşlığınıza ya da sırı savaşa hızlandıığınızı görünce zaten işte böyle bir ediyorsunuz.

Ah etmek demişken, artık gerçekten böyle sağlam stratejilerde bir müzik zevki oluşturduğu söylemek mümkün. Sayıca az da olsa, bir yerden sonra kendini tekrar da etse oyunun müzikleri gayet güzel ve dinlemesi keyifli. Ama ünite konuşmalarında biraz daha çeşitlilik katılması gereklidir, kalite yerinde ama miktar yetersiz kalıyor.

ZEKİ BİR YAPAY ZEKÂ

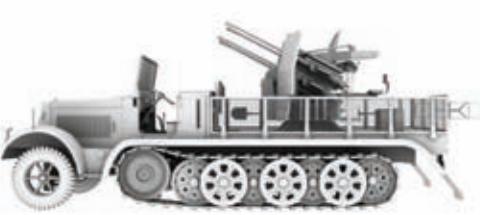
Empire Earth 2'nin senaryolarında en çok tak-



► Haritada kontrolü sağlamak ve ticaretin güvenliğini sağlamak için denizlerde hakimiyet şart.

dir ettiğim özellik her zaman değişmekte birlikte bir haritadaki bütün yabancı ulusları yok etmek zorunda olmayınız. Biraz verip biraz alıp sonunda anlaşıp müttefik olabiliyor ve görevi başarıyla geçebiliyorsunuz. Bunun da belki de tek yolu ortak bir düşmana savaş ilan ederek dost olmak, aksi takdirde çıkar sürtüşmeleri anlaşmalarınıza gölge düşürebiliyor. Oyunun diploması bölümü başarılı diyebiliyim, harita zaten bölgelere ayrılmış durumda ve bu bölgeleri de pazarlığa katabiliyor, müttefiklerinizle neyi ne kadar paylaşacağınızı ayarlayabiliyorsunuz. Özellikle çok kişili, kimse kimseye güvenmediği paranoyak ve eğlenceli oyunlarda dostunuza sınırlı görüş alanı ve sınırlı geçiş izni verebilir böylece saldırısı öncesi savunmalarınızı öğrenmesini engellemiş olursunuz!

Multiplayer oynarken işinize yarayacak kısayol tuşlarını öğrenirseniz emin olun pişman olmayacaksınız. Bu tuşlar gereksiz gibi görünebilir ama bilmem kaç tuşlu özel fareler kullanan mikro delisi, bir oyunun efendisi olmayı seven oyuncular için engin bir derya ve keyif sunuyorlar. Ayrıca, artan zorluk ayarlarında yapay zekânın hiç de multiplayer'ı aratmadığını (pembe yalan) göreceksiniz. Tabi ki gerçek insanlarla oynamanın keyfi başka ama mesele şu ki en kolaydan en zora yapay zekâ hiçbir GZS'de olmadığı gibi yaratıcı! Size devamlı aynı yerden saldırıyor, devamlı devasa ordularla ya da tek ünitelerle saldırıyor. Taktik yapıyor, strateji yapıyor, sizi yokluyor ve farklı farklı yerlerden farklı şekillerde saldırarak dikkatınızı oyunda tutuyor, sizi heyecanlandırıyor. Öğrendiniz kısır yol tuşları da sizin oyunla bütünlüğünüzü, artan oyun keyfinizi sağlıyor.



Fakat herhalde şunu belirtmekte fayda var, çizgisel oyunlara alışık, oyuna dik-

katını vermek ve uğraşmaktan hoşlanmayan bir oyunçusunuz kısa sürede sıkılırsınız. Yapay zekânın nimetlerinden faydalananmak, atmosferi hissetmek ve oyuna kaptırmak için sizin de bu oyunu oynamayı bilmeniz, strateji yapmaktan hoşlanıyor olmanız gereklidir. Kafadan en kalabalık orduyu toplayıp düşmana dalmanız bu oyunda hiçbir şey ifade etmiyor.

Bunu bir kenara bırakalım, kısaltası olay sizin ne kadar strateji hastası olduğunuza bakıyor. Ama her multiplayer veya senaryo oyununa keyif katacak bir özellik var ki evlere şenlik, bütün gelecek strateji oyunlarında görmek istiyoruz!

SAVÂS PLANLARI

Empire Earth 2'nin en orijinal özelliği olan savaş planlarından TAB tuşıyla ulaşılan ana oyun haritasına giriyoruz. Bu harita bütün görevlerimizin, haritadaki bölgelerin kimlere ait olduğunu göründüğü bir büyük strateji haritasıdır. Sağ alttaki PIP ile burada da seçtiğimiz üniteleri yönetebiliyoruz. Ama burasının esas güzelliği savaş planlarının burada çizili dosta düşmeye yollanıyor olmasında yatıyor. Tarafların renklerini alarak buradan buraya ilerle diyen çizgiler çekiyor, savaş alanını belirleyen bölgeyi ortaya koymuyor ve ana hedefleri işaretliyoruz! Biraz alışınca çok kolay olduğunu göreceksiniz.

Sonra istediklerinize planın istediğiniz kısımlarını yolluyor böylece bilmelerini istediğiniz kadarını onlara haber veriyorsunuz! İşte hinlik diye ben buna derim, zekice! Dâhîce! Az evvel övdüğümüz yapay zekâ buradaki planları anlayıp uygulamakta veya eğer gerçekten istemiyorsa, uygulamamakta çok başarılı! Bir de bakmışsınız ki siz dört kişi dört bir yandan düşmanı kuşatırken düşmanlarınız da farklı savaş planları ile size saldırmış! Tek başınıza oynadığınız oyumlarda bu sayede artık eskisi kadar yalnız hissetmiyor, daha çok eğleniyorsunuz. Çok kişili oyumlarda ise kuntizliğin bini bir para, politika, entrika... Ama insan bunu çok daha fazla sayıda tek kişilik senaryo ile desteklemeleri gerekiyordu demeden edemiyorum. Bu kadar çeşitliliği keşfedecek daha fazla hikâye olmalıydı, olanlar ciddi oyuncuları ancak ortalama bir süre idare ediyor. İşte bu noktadan sonra Empire Earth 2 tam internet kafe oyuncularının oyunu haline getiriyor, bu oyundan bütün sırlarını çözüp derinliklerine inmek ancak deliller gibi oynayarak mümkün ve her keşfettiğiniz detay sizin rakiplerinize karşı üstünlüğünüz demek. Kolay kolay tükenmeyecek bir oyun doğrusu. Yeni başlayanlar için büyük lokma, eski bir oyuncu bile olsanız ağır ve kontrollü bir tempoya alışıksanız aynı anda dikkatinizi gerektiren çok fazla mesele olacağını siz de şaşırabilirsiniz. Multitask' te benim üzerinde yoktur, hyperthreading benimle başladığınızda baldan ırmaklar, şerbetten deryalar bekliyor siz tabi...

Sonuç itibarıyle Empire Earth 2 sağlam, oturaklı bir RTS. Elbette eksiklikleri var ve bu yüzden bir klasik olmayı büyük bir farkla iskaliyor ama yapay zekanın tavrı, oyundan çeşitliliği ve savaş planları yapıp uygulayabilmek gibi özellikler de sayesinde tam bir hit oluyor. Sırf senaryo oynayıp görev bitirmeyi sevenlerden ziyade başladığınız oyunu uzun süre oynayanlara, özellikle de multiplayer oyuncularına uygun. [bitti]

Empire Earth 2

Tür ► GZS Yaptımcı ► Mad Doc Dağıtımçı ► Vivendi Yaş Sınırları ► 16+ Minimum ► 1Ghz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX Önerilen ► 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 128MB GFX Web ► www.empireearth2.com

LEVEL HIT



level
puani • 84



⚠ Ürün çemberine dikkat etmemeniz felakefte sonuçlanabilir.

Yazan Göker Nurbeyler

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Benim kalem senin kaleni döver!



ran daha kısa sürede zorlaşıyor. Örneğin daha üçüncü bölümde iyi savunulan bir kaleyi fethetmeniz gerekiyor.

KALE KURTARAN İNEKLER

SH 1'de anlık kararların oyunun kaderini nasıl değiştirdiğini ve bu arada zamanın nasıl aktığını hatırlarsınız. SH 2'de abisinin yolundan gidiyor. Bunda Settlers'ımsı oyun yapısının büyük etkisi var. Örnekleyelim: Bir grup arbaletçi istiyorsunuz. Bunun için keresteye, ok imalathanesine ve deri tabakhanesine ihtiyaçınız var. Zırh üretimi içinse tabakhane ustasına deri göndermek gerekiyor. İşin ilginç yanı süt ve peynir için ihtiyacınız olan inekleri derileri için kesmek zorunda kalıyorsunuz. Bu da halka verilen gida'nın büyük oranda düşmesi anlamına geliyor. Morali bozulan halkı sakınlaştmak için vergi indirimine gidiliyor. Fakat vergi indirimi nedeniyle para girişi azalınca arbaletçileri üretecek para kalmıyor. Hemen pazar yerinde fazlalık malları satıyor ve problemi çözüyorsunuz. Kulağa karışık gelse de alışıkça kale hayatıni birkaç tuşla canlı tutmaya başlıyorsunuz. SH 2'de bu sistem yeni binalar eklenerek korunmuş.

SH 2'de halk size körük kö-



Bir savaş stratejinin en eğlenceli anları rakibi kuşattığınız ya da kuşatıldığıınız zamanlardır. Stronghold (SH) bunun üzerine kurulmuş yapısıyla kendi fan kitlesini oluşturdu. Uzun bir bekleyiş ve ağız sulandıran görüntülerden sonra nihayet SH 2 elimizde. Hadi stratejilerde rakam verme huyumu bozmayım: Oyun 12'ser savaş ve ekonomi görevi, 9 multiplayer haritası, 10 tarihi kale, 62 bina, 15 savaş birimi ve 10 kuşatma silahı içeriyor.

Bir kale beyi olarak ilk adımdan itibaren uğraşacağınız çok fazla iş var. Kargaşayı seven generaller savaş çıkarmak için devamlı bahane arıyorlar, Vikingler kalenizi kuşatmayı hobi haline getiriyor ve gözü tahtta olanlar devam-

lı bir açığınızı kolluyorlar. Savaş görevlerinin sonuna doğru seçeceği yolu oyuncuya bırakmak çok iyi fikir. Tehdit altındaki kralı kurtarmak veya karşı tarafa geçip hükümdarlık tacına el atmak size bağlı. SH 2'nin ekonomi görevlerinde ise bunalımdaki ülke refaha kavuşturmayla çalışıyorsunuz. Bunlar arasında halkın beslenme problemi veya ülkeyi istila eden fareleri durdurma gibi görevler bulunuyor. Tüm görevler bitse bile (yaklaşık 30 saat) önünüzde hala yapacak çok şey var. Örneğin gerçek hayatı yaşamış kuşatmalara (Wartburg ve Hastings gibi) çok benzeyen mücadeleleri bizzat yaşıyorsunuz. Son modda ise savaşsız, bunalımsız kendi halinizde sarayınızı inşa ediyorsunuz. Yalnız oyun eskisine naz-



Artı & Eksi

- ▲ Detaylı Orta Çağ dünyası, müzikler, gerçekçi savaşlar, ürün dönüşüm çemberi.
- ▼ Yapay zekâ ve yol bulma hataları. Sadece tek zorluk derecesi. Grafik hataları var.



Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Internet ve ağ üzerinden 8 kişi ■

▲ 1.1 yaması olmasa merdivenler saç baş yolduracaktı.

rüne itaat etmiyor; tam tersine temizlik ve bol miktarda besin gibi taleplerde bulunuyor. Sağlam bir ekonomi için şevkle çalışan çok sayıda işçiye ihtiyacımız var. Fakat nüfus arttıkça çöp ve hırsızlık gibi sorunlar aynı oranda artıyor. Mahkemeler suçları pranga ve darağacı gibi cezalarla durdurmaya çalışıyor.

ONURUM OLmadan ASLA

SH 2'nin en büyük yeniliği onur sistemi. Onur puanlarını tam bir kale beyine yakışan aktivitelerle elde ediyorsunuz; tabii bedelini ödeyerek. Örneğin şövalye turnuvaları bol miktarda paraya, oduna ve zamana mal oluyor. Ya da adınıza şölen yemeğleri verebilirsiniz ki bunlar da lüks gıda maddeleri gerektiriyor. Bunlar dışında onur artırmaya yönelik görevler bulunuyor. Onuru ne yapacağım demeyin; çünkü ancak yetenince onura sahipseniz oyunun en güçlü birimi şövalyeleri üretebiliyorsunuz. Oyunda sizin ve düşmanların arasındaki tarafsız bölgeleri onur puanı sayesinde kontrol edebiliyorsunuz. Böylece halkları size otomatik olarak vergi ve kaynak gönderiyor. Daha fazla onur için fetihlere çıkmak gerekiyor. Düşman şehrin merkezinde ne kadar çok asker toplarsanız bölge o kadar kolay sizin tarafınıza geçiyor. Gerçi zengin tarafsız bölgelerde düşman pasif kaldığından mücadeleler ender oluyor.

YAPIYORUM YIKIYORUM, YAPI...

Düşman kale sizinkinden daha güzelse size tek şey yardımcı olabilir: Onu yıkmak! Kuşatmalar ilk oyuna göre daha taktiksel geçiyor. Piyadeleri koruyan ağaç kütükleri, düşmana yollanan yanar arabalar ve teknelerle nehri geçen sürpriz saldırular yapan askerler gibi tuzaklar da cabası. Yalnız savaş görevlerinin yarısı mızraklı birlikler, okcular ve mancınıklar arasında geçtiğinden daha eğlenceli olabilecek anlar harcanmış oluyor.

Peki SH 2'de başarının yolu nedir? Askerlerinin kuvvetli ve zayıf yanlarını bilden, menzil avantajını kullanabilen, yüzlerce askere rağmen kontrolü kaybetmeye komutan SH 2'de başarılı olacaktır. Ayrıca oyun hızıyla yerine göre oynayarak avantaj sağlayabilirsiniz.

Orta Çağ'da askeri eğitim yaygın değildi. Ama Firefly yapay zekâya daha çok vakit ayırmalıydı. Örneğin devriye kuvvetler yolunu değiştirdip kurtulabilecekken aynı tuzağa defalarca düşmeliydi ya da script edilmiş saldırularla menzil içinde kalan birimlere daha sert olmaliydi. Kendi birlikleriniz de çarpışmaları veya direkt düşmanın kucağına atlamlarıyla bakıma muhtaç. Diğer taraftan yapay zekâ en küçük açınızı bile başarıyla buluyor ve bilinçli bir şekilde kale beyini hedef alıyor. SH 2 boyunca çoğunlukla sizden çok daha güçlü bir düşmanla yüzleşiyorsunuz. Bu yüzden her karar gidişi değiştiriyor; zıfır çukurlarını ateşe verme zamanı veya kuledeki ballistanın önce hangi kuşatma silahına saldıracağı gibi.

3D KALE SİMULASYONU

SH 2'nin yeni grafik motoru akıcı animasyonlarıyla övgüyü hakediyor. Her birimin ayrı savunma ve saldırı stilleri

YAMA 1.1'İN TEMİZLEDİKLERİ

Oyunu 10 puan ekleyen 1.1 yaması bakın bizi nelerden kurtardı:

- Formasyonlar hatalıydı.
- Kule balistikleri dost birlikleri vuruyordu.
- Piyadeler duvarlardan geçiyordu.
- Çift tıklama bazen çalışmıyordu.
- Yapay zekâ kuşatma kampta saldırırken mancınıkları es geçiyordu.

ORTAÇAĞ'DA ASKERİ EĞİTİM YAYGIN DEĞİLDİ. AMA FIREFLY YAPAY ZEKAYA DAHA ÇOK VAKİT AYIRMALIYDI.

ve mancınıkların tozu dumanı görülmeye değer. 3D'nin nimetlerinden faydalananak kamerayı istediğiniz şekilde yönettiğinizde kalenin savunma açıklarını kolayca bulabiliyorsunuz. Buna karşılık yapışık gibi duran evler gibi grafik hataları var. Ayrıca DX9 desteklemeyen kartlarda SH 2 çok zorluyor. Müziklerin atmosfere büyük etkisi olsa da seslerin sadece stereo olması dezavantaj. Görevler boyunca sık sık araya giren videolar ise atmosferi tamamlamada çok başarılı.

Biricik kale kurma/yıkma simulasyonumuz kaldığı yerden devam ediyor. Aşağıdaki puan oyuncunun 1.1 yaması sonrası puanı; yoksa içeriği önemli hatalar yüzünden SH 2 bir hayal kırıklığı olabilirildi. Şu anki haliyle her strateji tutkununun mutlaka tatması gereken bir deyim. [bitti]

Stronghold 2

Tür ► Gerçek zamanlı strateji Yapımı ► Firefly
 Dağıtımci ► 2K Games Yaş sınırı ► 12+ Minimum ► 2,0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 2,5 GB HDD Önerilen ► 2,6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 2,5 GB HDD
 Web ► <http://www.stronghold2.com>

LEVEL HIT



level
puani ▶ 82

O kadar bekledikten sonra
kutuyu heyecanla açtım ama...

DUNGEON LORDS

Yazar | Burak Akmenek



D.W.Bradley ismi bir coğunuuz için hiç bir anlam ifade etmeyecektir. Ama sizde 1980-1990 arasında piyasaya çıkan, Sir-Tech firmasına ait, Wizardry V: Heart Of The Maelstrom, Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge ve Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant oyunlarını saysam oldukça şey anlatabaktır. Çünkü bu oyunları yapan biz D.W.Bradley'in ekibidir. Her oyun FRP sevenler için eğlenceli ve kendine has oynanışa sahip olan oyunlardır. Bradley'in yarattığı dünyada bir ninja ve bir şövalye yan yana savaşırken onları arkadan destekleyen bir büyüğünün olması gayet doğaldır. Bu, benim gibi, her iki evrenin de ayrı ele alınmasını düşünen oyuncular için rahatsız edici olsa da oyunların eğlenceli olduğu şüphe götürmez bir gerecti. (Nedense burada aklıma zamanında Japonlara silah satan Portekizli tüccarlar geldi).

YENİ BİR HEYECAN

Her editörün çok beklediği bir oyunla ilgili yazısının bir yerinde söylediği gibi "uzun zamandır iyi bir (oyunun türü buraya yazılır) oynamamışım". Dungeon Lords gene aynı ismin ürünü. Oyunun ilk görüntüleri ekrana geldiğinde ve dövüş sistemi ile ilgili edindiğim bilgilerden sonra oyunu meraklı bir şekilde bekliyordum. Hatta Sinan adını söylediğinde "vay beee geldi en sonunda" diyerek heyecanımı açıkça belli ettim.

Önce şunu söyleyeyim ki Bradley amca biraz daha çabalasayıdı yazının altındaki not çok daha farklı olabilirdi. Oyun bana bitmeden piyasaya sürülmüş gibi geldi. Grafiklere hiçbir

şekilde sözüm yok. Animasyonlara ve yaratık tasarımlarına da. Dövüş sistemi de gayet yerrinde. Yapay zekâ da iş yapar. Fakaaat oyunun en can sıkıcı kısmı tüm bunların aslında bir hiç olması. Çünkü oyunda anlamadığım bir bölge sistemi var. Oyundaki tüm alanlar bir oda gibi düşünülmüş. Sanırım yazılım sırasında buradaki hatalar da düzeltilmemiş. Şöyle ki: Bazen odaya girmeden yalnızca kapısında durarak içerdekilere ok atıp öldürbiliyorsunuz. Karşınızda bariz şekilde delik deşik olan Ogre ise böğürmekten başka bir şey yapmıyor. Ya da bir kale yıkıntıları içerisinde karşı karşıya geldiğim savaşçı ve büyücüler belli bir hattı geçmiyorlar ve onları da uzaktan bir şeyler atarak öldürbiliyorsunuz. O hattın arkasında belirip size gelen düşmanların hepsi aynı yere gelince ölmeye bekliyorlar. Yani ölüm sırasını beklemek deyimini birebir yaşıyorsunuz. Üzerinize gelen yaratıkları, çukur, su, çit gibi yerlere takarak gene uzaktan ok-fireball gibi silahlarda

▼ Hiç korkmayın. Yalnızca geri gidip ağaca takılmasını sağlayın ve biraz acele edin!



yok etmeniz mümkün. Ama oyunun ikinci problemi olan dengesiz düşman dağılımı dolayısıyla bazen 3 ila 5 arası zarar verebilen bir oku düşmanınıza saplanmanız için gerçek zamanlı olarak 2,5 saat gerekebiliyor. Çünkü ok düşmanın zırh yüzdesine, sizin düşmanıza olan mesafenize ve sizin o silah takımı uzmanlık derecenize göre saplanıyor. Verdiği zarar aralığı belli ve her zaman saplanmadığını da düşündüğünüzde varın 700 sağlık puanına sahip bir düşmanı ne kadar sürede öldüreceğini siz hesaplayın! Ben size söyleyeyim, o kadar sürede, trafığın en yoğun olduğu zamanı da düşünerek, Levent'ten Beyazıt'a gidip geri dönebiliyorsunuz.

KADINLAR DAHA AKILLIDIR

Bir başka nokta ise oyunda bariz bir cinsiyet ayrımcılığı yapılması. Tamam, karakter yaratma ekranında kullanabileceğiniz yeni ırklar var. Her ırkın hangi sınıfa uygun gideceği de gayet belli. Ama neden her ırkın dışı erkeklerden daha akıllı? Burada kadın

Artı & Eksi

↑ İyi yaratık tasarımları, farklı büyük okulları.
↓ Hatalı motor, dengesiz oyun düzeni. FRP sevenleri oyalayabilir ama dört dörtlük bir oyun beklemeyin.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Internet, 4 oyuncu ■



NEDEN HER IRKIN DİŞİSİ ERKEKLERDEN DAHA AKILLI? KADIN OKUYUCULARIMIZIN KIS KIS GÜLDÜĞÜNE EMİNİM.



▲ Kim böyle bir yarathi oynamak ister bilemem ama en güçlü savaşçılar Urgoth erkekleri.

okuyucularımızın kis güldüğüne eminim. Bradley amca (kendisi cidden ak sakallı bir amca bu arada) bu yaştan sonra ermiş diyebilirsiniz. Ama ben eşitlikten yanıyorum.

Oyunda dört tip büyü okulu var. Arcane; fireball, magic missile türü büyüler için. Celestial ise iyileştirici büyülerle alaklı. Rune, etkisi üzerinizde uzun süre kalan ve yeteneklerinizi artıran büyüler yapabiliyor. Ama bunların arasında bence en eğlenceli Nether. Çünkü Nether büyülerini yapmak için bir simyacı gibi rakiplerinize düşen veya satın alabileceğiniz bileşenleri kullanıyor-

sunuz. Sonuçta fareler yaratıp bunları düşmanınızın üzerine salabilir ya da silahlarınıza güzel efektler ile görünen büyüler yerlestirebilirsiniz. Büyüleri kullanmanız ise bir tuş ile açılan aramönü sayesinde gayet kolay. Bu mönüyü açıp üzerine büyülerinizi yerleştiriyorsunuz ve savaş esnasında yalnızca mönüyü açıp büyüğe atadığınız raka-ma basarak seçip anında kullanıyorsunuz. Aynı şey bulduğunuz büyü parşomenleri için de geçerli. Kitaplardan yaptığınız büyülerin bir sayısı var ve dolması için zaman geçmesi gerekiyor. Bu yüzden her büyünün biraz da göğüs göğse savaştan anlaması gerek.

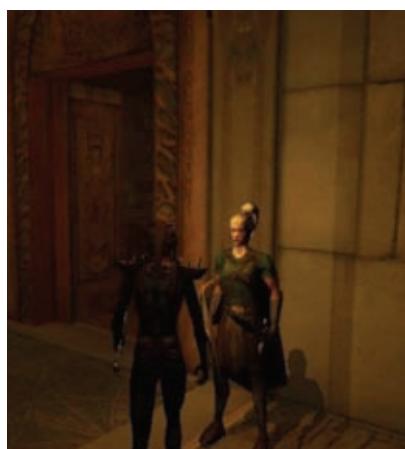
Oyunun sizi en illet edecek yeri büyü mönüşüne büyüler yerleştirmek ve silmeyi bulmak olacaktır. Büyülerin yerleştirmek için Mouse imlecini üstüne getirip 1 den 8 e kadar bir rakama basın. Büyü o rakama atanacaktır. Silmenin ise bir yolu yok. Kullanmak istediğiniz bir başka şeyin üstüne gene imleci getirerek onu o rakama atayabilirsiniz. Yani mönüye koyduğunuz sabit kalıyor.

Savaş sırasında dört tip hareket yapabilirsiniz. İleriye gidip tıklayarak menzili daha yüksek ama düşük etkili bir saldırısı yapabilir, geriye çekerek başınızın üstünden iyi hasar verebilen bir vuruş yapabilir, sağa veya sola savurarak orta etkili bir kesme atabilir ya da rakibinizin üzerine zıplayarak vurabilirsiniz. Son saldırısı en fazla hasar verendir. Zaten adı Ninja saldırısı. Başınızın üstünden yaptığınız vuruş ise uçan düşmanlara karşı yapabileceğiniz tek saldırısı.

Oyun sırasında karşınıza düşman çıkacaksa oyun kısa bir süre tekliyor. Bu tıpkı devasa online oyunlar oynarken karşısına birisinin çıkışmasından önce gelen lag gibi. Bu yüzden bir yerde bir şey gelecekse bunu önceden anlıyorsunuz.

Oyunun eğlenceli yanları da var. Örneğin sırf dövüşerek oldukça zor ödeyeceğiniz bir yaratığı önce dondurup sonra kıtır kıtır kesebilirsiniz. Ayrıca her yaratığın farklı bir saldırısı şekli var ve gruplar halinde saldırıldıklarında sizin çevrelemeye çalışıyorlar ki bu da oyunu keyifli kılıyor.

Dungeon Lords beni hayal kırıklığına uğrattı. İyi çalışılmış ama sanki kalite kontrol tam bitmeden piyasaya sürülmüş gibi görünüyor. Ayrıca oyun benim makinemde yamasını kurmadan çalışmadi ve Creative Soundblaster kartımda problem çıktı. Kamera karakterimden uzaklaşınca sesler boğuklaştı ya da hiç gelmedi. O yüzden siz oynamadan önce ses kartınızı sürücüsünü bir güncelleyin. [bitiş]



Dungeon Lords

Tür ▶ Aksiyon RPG Yapımcı ▶ Heuristic Park
Dağıtımçı ▶ Dreamcatcher Yaş sınırı ▶ 12+
Minimum ▶ 1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen ▶ 2.6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ▶ www.dungeonlyards.com

level
puani • 65

Bu gezegen
bana tanıdık
geliyor.

PARIAH

Artı & Eksi

- ↑ Güzel grafikler, vasat bir multiplayer.
- ↓ Atmosfer yok, hikâyecilik yok, silahlar kötü, düşmanlar berbat, yapay zekâ sıfır.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Internet ve ağ
üzerinden 32 oyuncu
Bulunduğu Diğer Sistemler:
PS2, Xbox ■



Yazar Berker Güngör



Bazı oyuncuları oynarken
hiç oyunu tamamlamadı.
“Oyunu tamamladım, ama
piyorum?” diye söylüyorlar.
Jedi Knight serilerini oynarken
bir galaksidir, uzay gemileri
yabancı ırklara, olayların geçer-
tutun da oylarla dek hemen hemen
da tanıdık değildir. Hele Star Wars filmlerini pek öyle
alıcı gözle izlemediyiseniz, ekranda beliren pek çok şeyle
kendi aranızda bağlantı kurmakta zorluk çekersiniz. Ama yine
de “Eeeeh, amacı nedir tüm bunların lan?” diye tıksınip oyunu ka-
patma ihtimaliniz hayli düşüktür. Çünkü ekranda görülen işin kılıcının
parıltısı ve kendi kendine dururken bile çıkardığı o tuhaf homurdanma
sesi sizi bağlamaya yeter. O tuhaf, büyülü, neredeyse hypnotize edici
parıltıya bakar ve gülümsersiniz.

Öte yandan bir süredir gelmesini merakla beklediğim Pariah için aynı
şey söz konusu olmadı, olamadı. Kurdum oyunu, başladım oynamaya.
Oynadım, oynadım, biraz daha oynadım. Ama bir türlü o “dişlenmişlik”
hissinden kurtulamadım. Oyunla aramda bir bağ oluşamıyordu, oyun
beni dışlıyordu. “Ait olma” saplantısı taşıyan bir adam değilim, kendimi
bir yere ya da gruba ait hissetmek için kasmam, dışlandığımı düşünürsem
de hiç uğraşmam, çeker giderim. Ama bir bilgisayar oyunu tarafından
dişlenmek? Burada yalnızca oyun ve ben varım, üstelik oynamaya
çalıştığım oyunun amacı da beni eğlendirmek! Ama olmadı, Pariah tipki
adı gibi “dokunulmaz” kalmaya devam etti benim için. Taa ki ben buna
lip çıkışa yönelene kadar.

VAH DÜNYA!

Vakit çoğulukta olduğu gibi gelecekte bir zaman; sanırım FPS'lerin ya
gelecekte ya da İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçiyor olması kanun hükmünde
bir kararnameyle karara bağlanmış vaktiley. İnsanoğlu Dünya ge-
zegenini sömürüp tüketmiş, başka yerlere kurduğu kolonilere yayılarak

oraları da pisletmeye çalışmaktadır. İnsanoğlu dedigimiz yaratık aslında bir tür kanser midir? Ama konumuz bu değil, gerçek olan şey Dünya'nın artık ölü bir hapishane gezegeni olduğunu. Oyunca canlandırdığımız karakter ise yürüyecik yolu kalmamış olan bitik bir doktordur, kendisi buralarda vakit tüketmektedir. Sonra bir gün bulaşıcı hastalık taşıyan bir kadını mekikle nakletme işine nezaret ederken, atılan bir füze sonucu kendini yanan enkazın ortasında yarası misali tepetakla asılı bulur. Üstüne bir de taşımakla yükümlü olduğu hatundan yüzüne sıçrayan kan sonucu virüs kapar. Anti-virus kullanmamış olmanın verdiği sıkıntıyla yoluna çıkan herkesi bıçerek ilerlemeye başlar. Hani nerededir Hipokrat yemini? Demek ki insanın üstüne fazla gitmemek lazımdır, yoksa eline makineliyi alıp "Yeminimi bozdum hüleaaaan!" moduna gelebilir!

Pariah aslında lisanımızda da var, "parya" olarak geçiyor. Hint kast sisteminde olan bir rütbe bu. En altın da altında olduğunuzu gösterir. Kimse size dokunmaz bile, düşüp ölseniz cesedinizi kaldırın olmaz. Ancak birileri haber verirse gelip sizin kasttan olanlar kaldırır sizi düştüğünüz yerden, ama cenazeyi filan unutun. Cesedinizi doğru düzgün yakacak kadar odun alacak paranız olsa zaten parya olmazsınız. Eh tabii saflı ya, oyunun adına bakıp biraz farklı bir senaryo bekliyordum. Ama sağolsun senaryoyu yazan arkadaşlar olayı bulaşıcı hastalıkla halletmişler. Halletmişler ama birşeyi unutmuşlardır: Bir öküy okuyana anlatılan bir şeydir. Okuyanı sallamayan bir kitap yazarsanız kimse de sizi okumaz. Çünkü ne anlattığınızı an-



"PARYA" HİNT KAST SİSTEMİNDE OLAN BİR RÜTBE. EN ALTIN DA ALTINDA OLDUĞUNUZU GÖSTERİYOR.

lamaz. Nitekim Pariah'ın sorunu da bu, oyunu oynuyorsunuz ama neler olup bittiğini zerre anlamıyorsunuz. Oyun ilerledikçe senaryonun açılmasını ve atmosferin sizi sarmasını boşuna bekliyorsunuz, çünkü o öyle kendi kafasına göre takılıyor.

YAPAY MORON

Pariah bildiğimiz FPS kurallarını aşmak için zerre çaba göstermeyen, alabildiğine düzayak bir oyun. Açık havada bile koridor hissiyatı veren ve insanı hep aynı yönde sürükleyen bölgüler birbirini ardına uzanıp gidiyor. Tabii arada periyodik olarak karşınıza birbirinin klonu olan düşmanlar çıkıyor. Hatta sık sık bir anahtarla çevirerek düşmanları salivermek gibi klasik numaralara da bolca başvuruyor. Düşman yapay zekası ise anaokulu diploması almaktan zorlanacak seviyede. Ama yine de sizi uğratabiliyorlar. Neden? Çünkü deli danalar gibi etrafı koşturmayı sevdiklerinden vurulmaları zor. Ayrıca elinizdeki silahlar da pek işe yaramıyor, adamlara küfür etseniz daha fazla hasar verirsiniz.

Oyun "yüklenilebilir" çevre unsurlarını kullanarak etkileşimli ve ilginç olduğu hissini yaratmaya da çalışıyor, ancak biz yemiyoruz. Neden? Çünkü gerçekte silahınızın etrafına verebildiği tüm hasar birkaç beton kolonu ve metal plakayı kırabilemekle sınırlı. Tabii arada bir büyük beton kuleleri patlattığınızı filan sanabilirsiniz, ama hiç de öyle değil. Birden fazla defa "yüklenilebilir" yapılarla ateş etmeden yaklaştığında kendiliklerinden havaya uçuklarına şahit oluyor. Yani aslında bunlar da

önceden hazırlanmış olaylar. Herhalde oyuncuların yıkım kabiliyetine güvenemediklerinden bu yola sapmışlar ki bir yerlerde tikanıp kalmayalım. Komik.

Silahların ne kadar kötü olduğundan bahsetmiş miydim? Hesapta oyun boyunca topladığınız enerji hücrelerini kullanıp silahlarınızı modifiye edebiliyor, onlara yeni özellikler katılabiliyorsunuz. Ama nedir bu özellikler? Birkaç tanesinin ilginç (isiya güdümlü füze, çift füze atmak gibi) upgrade'leri haricinde cephe sırını artırmaktan başka bir şey değil. Silahların standart modellerinin kofti olması, ayrıca oyunun düzayaklısı nedeniyle size asla pek taktik uygulayacak fırsatı vermemesi bu fikrin de içine ediyor.

Peki Pariah'ın hiç iyi tarafı yok mu? Var tabii, her şeyden önce grafikleri hiç fena sayılmaz, tabii yeni nesil Unreal grafik motorunu tatmin edebilecek bir ekran kartınız varsa. Doom 3 kadar olmasa bile grafikleri gayet iyi, ancak maalesef o grafikleri kullanarak çenemizi yere vurduracak bölüm tasarımları yapabilmiş degiller. Doğrusu yeni Unreal motoruya doğru düzgün bir oyun yapılmadı şu saatte kadar ve ben bunu hayli üzücü buluyorum. Ama pek çok küçük firma lisans için bir dolu para ödemektense kasıp kendi motorunu yazmayı tercih ediyor şu aralar.

Uzun lafin kısası, Pariah yazık edilmiş, väsat bir FPS ve sadece grafikler de onu kurtarmaya yetmiyor. Henüz tamamlanmamış bir oyun. FPS hastası bir kişilik bile olsanız çok çabuk bayacaksınız buna emin olun. [bitti]



Pariah

Tür ▶ FPS **Yapımcı** ▶ Digital Extremes **Dağıtımçı** ▶ HIP Interactive **Yaş sınırı** ▶ 15+ **Minimum** ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2,5 GB HDD **Önerilen** ▶ 2,6 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Web** ▶ <http://www.pariahgame.com/>



level
puani

SS

“Cetvelle geldim!” -ABD

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Çekirdek bir harekât takımı neden 4 kişi olur?

Yazan Burak Akmenek

 Takım yönetme oyunlarını severim. Sanırım kendimi karakterlerle bütünlüğistemeyi sevmemden kaynaklanıyor bu. Üstelik kendi karakterimi yaratıp oyuna ben de girdiğimde aldığım keyif kat kat artırıyor. SWAT 4 gibi kaliteli bir oyundan sonra yeni bir takım yönetme oyununu elime alınca epey ümitlenmiştim.

Close Combat'ı bir süredir takip ediyordum ve oyunla ilgili bilgiler oldukça heyecan veriydi. Açıkçası oyunun giriş ve müzikleri bana kaliteli bir işe karşı karşıya olduğumu düşünürdü. Genel kurgu da gayet iyi göründü.

CNN'den esinlenerek, bir TV kanalının Beyrut'taki karışıklıkları duyurmasıyla Amerika'nın olaya el koymasını anlatan bir video bize nereye gideceğimizi gayet iyi açıklıyor. Bir zamanlar Orta Doğu'nun Paris'i olan Beirut, birbirine rakip devletlerin ve örgütlerin savaş alanı olmuş durumda. Tabii ki Sam Amca ufkaklıkların kavga etmesinden pek haz etmiyor. Bu yüzden kendi birliklerini ortalığa yayılıyor. Biz ise bu birlüklerin içinde bulunan bir takımın komutanı olarak kurşunların içerisinde atılıyoruz. Eh ne de olsa bunun için para almıyor muyuz?

CONİ BEYUT'A GİT !

Her oyunda olduğu gibi burada da bir eğitim görevi ile neyi nasıl yapmamız gerektiğini öğreniyoruz. Çekirdek bir harekât takımının neden 4 kişi olduğunu eğitim sırasında daha iyi kavriyorsunuz. 4 kişi 4 ana yönü kontrol altına allığında ve takım tek vücut halinde hareket ettiginde, eğer ateş gücünün yeterli olamaya-

çağı bir direnişle karşılaşmazsa, yenilmez oluyor. Eğitim sırasında standart bir takımımızı yönlendirmek için en çok kullanacağımız komut "go" komutu. Böylelikle hem bir odaya dalmak hem de bir yere göndermek için imlecin olduğu noktaya adamlarımızı yönlendiribiliyoruz. Ayrıca SWAT 4'te olduğu gibi sağ tuş ile açılan menüden adamlarımızı iyileştirmemiz mümkün. Bunun için elimize bulunan ve oyun içerisinde ecza dolaplarından temin edebileceğimiz bandajları kullanıyoruz. Zaten bu seçenek oyunun tüm gerçekçiliğini alıyor.

BİR EDİTÖRÜN ÇEKTİKLERİ

Şuraya kadar yazdıklarım oldukça olumlu şeyle değil mi? Oyun gayet güzel görünüyor. Oyun boyunca takımımızı çatışmaya soktuğumuz bölümlerin tasarımları ve oyunun grafik kalitesi de gayet iyi. Ayrıca oyun bir kez bile çokmedi. Fakat şimdije kadar oynadığımız "takım yönetme temali" FPS'lere baktığımızda bu oyun amatörce yapılmış görünüyor. Oyunu yapan arkadaşlara oyuncu takımının çok eleştiren ve kolay kolay memnun olmayan bir grup olduğunu söylemek gereklidir. Far Cry ve Half Life 2 oynadıktan sonra "script" ile haret eden yapay zekâ modasının geçtiğini birisi onlara hatırlatmalı. Bir iki öldükten sonra düşmanın nereden geleceğini kesin olarak bildiğiniz için bölümün geçmeniz çok kolay oluyor.

Zaten düşmanın neresinden vurdugunuz çok önemli değil. Çünkü bomba atıp havalara fırlattığınız zamanlar dışında nasıl ölümesi gerekiyorsa öyle ölüyor. Yüz yüze çarpışmalarda düşmanı çok sıkıştırırsanız panik olup kaçıyor

ve uygun bir yerde yeniden mevzi alıyor. Eğer kaçarken teslim olmasını söylerseniz teslim oluyor ve onu kelepçeleyebiliyorsunuz. Ayrıca düşmanlarınız bağırrarak yardım çağrıbiliyorlar. Kendi adamlarına bir yere gitmeleri emrettiğimde en güvenilir şekilde oraya gidiyorlar ve gayet doğru bir şekilde pozisyon alıyorlar. Bunlar oyunun güzel yanları.

Ama ben adamlarına bir kapıdan içeriye girmelerini emrettiğimde acaba neden hemen yere çöküyorlar acaba? İçeri girmeleri için kırk saat kapıyı benim açmamı ve sonra da oraya gitmelerini emretmek zorunda kaldığım anlarda sapır sapır vurulan adamlarına işte o anda yere çöktükleri için hak verdim. Sanırım öyle korkuyorlar ki içeri girmeden önce bir hacent molası veriyorlar! Oyunun çeşitli yerlerinde bu komut gayet güzel çalışırken bazı kapılarında maalesef bu problemi yaşadım. Ayrıca elinden ayagından vurdugum adamın ısrarla namlusu camdan dışarı bakan makineli tüfeği tutmaya devam etmesini de anlamıyorum. Hadi onu vurdum, bu defa bir başkası koşup aynı tüfeği tutup dışarı bakmaya başladı. Ama ben onlara sağ arka çaprazdan bakıp ayaklarına ateş ederek öldürdürüyordum.

ÇATIŞIYOR MUYUZ ?

Harekât bölgesine girdiğinizde çata pat efektini andıran M-16 sesleri ile çatışmaya başlıyorsunuz. Hemen her



Artı & Eksi

↑ İyi bölüm tasarımları
↓ Yetersiz yapay zekâ,
yetersiz menüler, hatalar



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox ■



GURURLU, BAŞI DİK, TAM BİR ASKER GİBİ SAVAŞ ALANINDAN ÇIKMAK İSTEYENLER İNİN CLOSE COMBAT YALNIZCA YORGUN VE BİTKİN BİR SAVAŞÇI



FPS'de olduğu gibi burada da ayakta, çömelerek veya yatarak yaptığıınız atışların isabet oranı değişiyor. Bir bölgeye girdiğinizde çevre ile olan etkileşiminiz oyunun izin verdiği ölçüde gerçekleşiyor. Etkileşime girebileceğiniz eşyalar ise fareyi üstüne getirdiğinizde zaten "ben kırılabilirim" diyor. Eğer bir jeneratör patlatılabilirse onu patlatarak etrafı karanlığa gömüp gece görüş gözlüklerinizin avantajını kullanabiliyorsunuz. Bazı durumlarda ise çok sıkışırsanız keskin nişancı veya hava desteği isteme hakkınız var. Mönünün sağ tuşu ile çağrıbilediğiniz hava desteği özellikle büyük korunklara karşı çok işinize yarıyor. Oyun boyunca karşılaşacağınız sabit silahları kullanmanız veya askerlerinize kullanmaları için emir vermeniz mümkün. Fakat buradaki askerinizi des-

tek atesi ile korumanız gerekiyor. Çünkü en çok o ateş ettiği için en çok ateşi de o yiyor (devasa online'lardaki agro alma gibi). Düşmanlarınızın düşen silahlarını ve mühimmattlarını toplayarak onlara karşı kullanmanız mümkün. Ama bu yalnızca silahlarla sınırlanmış. Yani düşmanın üstünü arayarak ne var ne yok alamıyorsunuz.

Oyunu iki şekilde kaybetmeniz mümkün: Siz ölürseniz ya da takımınızdan iki kişi çok ağır yaralanırsa oyun biter. Eğer bir adamınız ağır yara alırsa onu savaş alanının dışına götürmeleri için destek birimlerini çağırmanız gereklidir. Bir sonraki görevde yaralanan asker takımdaki yerini alacaktır.

CLOSE END

Gururlu, başı dik, tam bir asker gibi savaş alanından çıkmak isteyenler için Close Combat yalnızca yorgun ve bitkin

bir savaşçı. Evet, ara videoları güzel ama birbirini tekrarlıyor. Evet, bölüm tasarımları güzel ama yetersiz rakipler bölmelerin keyfini kaçırmıyor. Ayrıca ses efektleri vasat. Oyun, askerlerin psikolojisini oyunun bütününe gerçekçi olarak yansıtıldığını iddia ediyor. Ama askerlerin üzerinde görünen moral düzeyleri bir rakan olmaktan öteye gitmiyor. Sonuçta hepsi sizin emirlerinize uyuyorlar. Özette "illaki FPS illaki adam vurmalyım" diyorsanız Beyrut'a bir uzanın derim. Ama şunu unutmayın ki bu oyun bir başyapıt değil ve kısa zamanda ucuz oyunların arasında yerini alacak. [bitti]



Close Combat: First to Fight

Tür ► Taktik Aksiyon Yapımı ► Destineer Dağıtımci ► Global Star Yaş Sınıfı ► 12+ Minimum ► 2.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ► 3.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ► www.firsttofight.com



Yangınlara acilen müdahale edilmeme eftara hızla yayılacakchr.



İtfaiyeciler araçta sıkışanları çıkarıyor, doktorlar ise müdahaleye başlamış.

Yazan Serhat Bekdemir

Açılın, ben doktorum!

EMERGENCY 3: MISSION LIFE

Her şeyinizi ortaya koyup hayat kurtarmaya hazır mısınız?



Meraklı izleyicileri kaza alanından uzaklaşmazsanız yaralanıp başınıza iş çıkaracaklardır.



Tüm araç ve personelinizin değerlendirilmesi ile ilgili detaylı bilgi bulunuyor.



Birbirine benzeyen oyunlar oynamaktan bunaldığım bir zamana denk geldi Emergency 3. Hatta “Bu neymiş ya-

hu?!” gibi bir yaklaşımla üşene üşene CD sürücüme koydum. Bu hareketim 3 gün 3 geceye mal oldu.

HAYAT KURTARIYORUZ

Emergency 3 elinizdeki acil servis birimlerini kullanarak kaza ve facialarla mücadele ettiğiniz, insanları kurtarmanın önemli olduğu farklı bir oyun. Serinin önceki oyunlarını oynamadığım için benim için de sürpriz oldu. Oyunlar da hep birilerini, bir şeyleri öldürecek değiliz, öyle değil mi?

Kesinlikle seyretmekten zevk alacağımız

kalitede bir grafik animasyon ile açıldı oyun. Acil yardım sirenleri ve hazırlık yapan itfaiyecilerin görüntülerinden oluşan giriş videosu fazla uzun değil ama film kalitesinde olduğunu söyleyebilirim.

Ana menü oldukça sıradan ve basit gözükmüyor ama kullanıcı dostu ve rahat şekilde tasarlanmıştır. Arka planda çalan tema müziği de kulaklarınızı pek rahatsız etmiyor. Film müziklerine benzemiş.

FARKLI OYUN MODLARI

Kontrolleri öğreneceğiniz “Tutorial” haricinde 3 farklı oyun modu var. “Campaign” oyun modunda zorluk derecesi her bölümde artan birbirinden ilginç olaylar var. “Freeplay” modu

ise “Challenge” ve “Never Ending Game” oyun modları ile geliyor. Campaign modunda detaylı hazırlanmış bölümlerde mücadele ediyorsunuz.

Türkçesi meali “Hiç bitmeyen oyun” modu ise her caddesi detaylandırılmış bir şehirde çıkan olaylara müdahale ettiğiniz, sürekli devam eden mod. “Challenge” ise sizi zorluyor, elde ettiğiniz skorlar internet ortamina gönderiliyor ve diğer oyuncularla kendinizi karşılaştırırsınız.

Oyunu başladan önce

Artı&Eksi

- ↑ İyi grafikler, detaylı görev tasarımları, farklı oynanış.
- ↓ Uzun yükleme zamanı, uğraşılması gereken birim kontrolleri.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok ■



“ADINI HİC DUYMADIĞIMIZ OYUNLAR” LİSTESİNDÉ ÜST SIRALARDA YER ALAN OYUNLAR BAZEN BİZİ OLDUKÇA ŞAŞIRTABİLİYOR.

“Tutorial” bölümünü oynamanızı ve kontrollere alışmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Kontrollerin pek oyuncu dostu olduğunu söyleyemeyeceğim ama siz kendi oynayış tarzınıza göre bu zorluğun üstesinden kolayca geleceksinizdir.

Gelelim oyuna, “Campaign” mode duda başlayacağınız her oyun giriş videosundaki kadar kaliteli animasyonlarla olayı anlatabilir. Mesela ilk bölümde sağlam bir trafik kazası izleyeceksiniz. 20'den fazla görevin olduğu bu bölümler özenle tasarlanmış ve gittikçe zorlaşacak.

Amacınız gelişen olaylar karşısından hızlı hareket ederek durumu kontrol altına almanız üzerine kurulmuş. Üstten görüş açısı ile oynuyorsunuz ve büyük sayılabilen bir alanda operasyonlar gerçekleştirebilirsiniz. Bunlar yaralanmalı trafik kazaları, şehir ve orman yangınları, polis görevleri ve ilerledikçe ortaya karışık yaptırılan felaketlerden oluşuyor. Görevlerin tamamı detaylı hazırlanmış ve oldukça sürükleyici.

ÇOK İŞİMİZ VAR ÇOOOK

Zehirli atık yüklü bir gemiye karşı protesto yapan grup daha sonra büyük bir deniz kazasına sebep verecek, sinemaya bomba koyan teröristler size hazırlanmanız için çok az zaman tanıyacaklar. Kişi tatil merkezine düşen çığ ve orman yangınları gibi doğal felaketlerle de uğraşmanız gerekecek. Hayat kurtarmak zorunda olduğunuz ve zamana karşı yarışacağınız görevler yarı saat ile

kırk beş dakika arasında sürüyor.

Sims oyunlarında olduğu gibi sağ alt köşede tüm kontrollerinizi yapacağınız menü bulunuyor. Burada seçeceğiniz itfaiye, teknik ekipler, polis ve ambulans hizmetlerini olay bölgesine nakletmeyeceksiniz. Ayrıca harita ve bilgi ekranları da buradan kontrol ediliyor. Her acil servis biriminin altında seçim yapabileceğiniz farklı özelliklerde araç ve personel bulacaksınız. Elinizdeki bütçeyi doğru kullanıp doğru araç ve personeli olay yerine göndermeniz gerekiyor. Mesela büyük bir trafik kazasının olduğu bölümde, ambulans hizmetleri ve yol teknik birimleri ile koordineli çalışacaksınız. Mühendisler olay mahallini olası kazaları engellemek için kontrol altına alırken, ambulans görevlileri de yaralılara müdahale edecekler. Tabii trafik polislerinin de trafiğin akışını düzgün şekilde devam ettirmesi ve otobanın her iki tarafını da güvenli hale getirmesi gerekiyor. Kazalar daha sonra başka büyük kazalara yol açabileceğin için güvenliği sağlamak en öncelikli görevimiz. Çok can kaybı olduğunda ya da bölüm içi görevleri yerine getiremediğinizde tekrar baştan oynamanız gerekiyor.



BİZİMKİLER DE YAPARDI BU OYUNU!!

Oyun tamamen Alman yapımı ve firma kendi grafik motorunu geliştirmiştir. Grafikler bir yana efektler de oldukça başarılı ve operasyon sırasında her yer ışıl ışıl oluyor. Şehir oldukça büyyük ve canlı olmuş. Bu büyük şehirdeki minik insanıkların ise yapay zekâları korkunç. Biraz biz Türklerle benziyorlar. Normalde hayatlarına devam ederken kaza gördükleri yerde toplanmaya başlıyorlar. Hem olay çıkarmaya hem de oylara davetiye çıkarmaya programlanmıştır. Polisleri seferber edip herkesi kaza mahallinden uzaklaştırırmamız gerekiyor. İnatçı olanları ise tutuklayarak uzaklaştırılabilsiniz.

Ses efektleri ve müzikler mükemmel değil. En sinir bozucu şey de büyük operasyonlarda etrafta bir çok acil servis aracı oluyor ve her hareketlerinde sirenleri calmaya başlıyorlar. İşte o an sesleri kapatıp keyifli bir MP3 dinleme anıdır.

Emergency 3 genel olarak artıları eksilerinden daha fazla olan farklı bir oyun. Kimi kontrollerin fazladan fare tıklaması gerektirmesi, bölümlerin yükleme sürelerinin uzun oluşu gibi dezavantajlarının yanında, uzun süren farklı görevlerin ve zengin içeriğin nedeniyle kesinlikle oynamaya değer. Biraz da hayat kurtarın bakalım. Yok öyle hep öldür hep öldür nereye kadar... [bitti]

Emergency 3: Mission Life

Tür ► Sim Yapımı ► 16 Tons Entertainment
Dağıtımci ► Promotion Software Yaşı sınırlı ► 12+
Minimum ► 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX,
2 GB HDD Önerilebilir ► 2,2 GHz CPU, 512 GB RAM,
128 MB GFX Web ► www.emergency3.de



Yaşamın durduğu adventure

STILL LIFE

Bir sanat dalı olarak cinayet ve onun vazgeçilmez figürü ölü kadınlar...

Yazan | Serpil Ulutürk



Gustav McPherson, sonbaharın tüm sırlarını tutmaya yeminli kuru yapraklar üzerinde birkaç adım daha attı.

Bundan önceki üç cinayetteki gibi, hiç tanımadığı bu ölü kadın da bir yolunu bulup derin yaralarının acısını akıtmıştı Gustav'a. Kadının çoktan kaldırılmış cesedinin yiğildiği o yere doğru attığı her adımda acayı biraz daha derinde hissediyordu. Kayıtlara "olay yeri" diye geçen bu issız parkın, bu issız köşesi Gustav'ın dördüncü mezarıydı aynı zamanda. Hiç kimse nin ve hiçbir dünyanın kabul etmediği bu cesse kadınlar, huzursuz ruhlarının tüm velayetini ne diye ona bırakmışlardı ki? Bilmiyordu. Sadece hissediyordu. Bir adım daha attı...

Bir yanda 1930'ların Prag'ı, bir yanda 2000'li yılların Chicago'su. Bir tarafta Post Mortem'den tanındık, psikik dedektif Gustav McPherson, bir yanda onun FBI ajanı torunu Victoria. Still Life iki ayrı zaman ve mekânda geçen iki ayrı seri cinayet davasını son derece etkileyici bir hikaye ile birbirine bağlayan, son derece çarpıcı bir oyun. Syberia'nın da yapımcısı olan Microds'in bence bugüne kadar yaptığı en iyi oyun. Elbette kusurları var ama "sanat" damarı öyle güçlü ki, o kusurları da sanatçının kendi estetik anlayışı ve özgün bir ifade biçimini olarak kabul etmek zorunda kalıyor insan.

Bu durum aynı zamanda oyunu karşınıza alıp, seslere, müziklere, grafiklere, hikayeye, atmosfere parçalayıp, teknik bir değerlendirmeyi de etti.

me yapmanızı da güçleştiriyor. Çünkü her biri bütününe içine dikiş izi bırakmayacak şekilde işlenmiş. Ya da ben bir şekilde charm yedim, etki altında yazıyorum bunları.

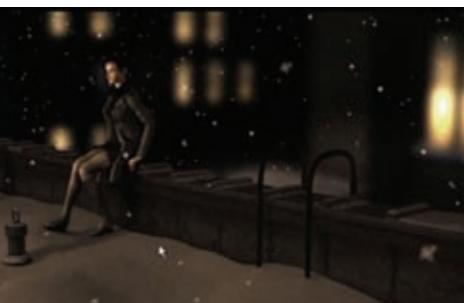
GOTİK HİKAYELER ŞEHİRİ PRAG

Tamam, "o kadar güzel ki, o kadar olur!" havasından çıkalım önce bir... Üç yıl öncesinin yine Microds imzalı oyunu Post Mortem'i oynamış olanlara, Stil Life'la ilgili verebileceğimiz ilk ipucu, aynı karanlık ve karmaşık havanın bu oyunda da estiği. Oyuna bu karakteri kazandıran birkaç bileşen var ki bunlardan en önemlisi tabii ki ardı ardına işlenen vahşi cinayetler. Hikayenin hem 1930'lardaki hem de yeni yüz-yıldaki parçaları, bir seri katilin sokak kadınlarını öldürmesi üzerinden ilerliyor. 30'lardaki davayı Post Mortem'in Gustav'ı çözmeye çalışırken, günümüzde geçen bölümde de Victoria McPherson isimli çaylak FBI ajanı üstleniyor.

Farklı bölümlerini farklı karakterlerle oynadığımız ilk adventure değil Still Life ama oylara bakış şekilleri ve kurdukları bağ itibarıyla gerçekten de farklı karakterlerle oynadığımızı en iyi hissettiren adventure olduğunu söyleyebilirim. Dede Gus, aşırı empatinin bedelini ödeyen bir adam. Bir yandan cinayetleri aydınlatmaya çalışırken bir yandan da aşık olduğu fahişe sevgilisini korumaya çalışan, özel dedektif olduğu için bilgiye erişimi kısıtlı, bu

açığı içgüdüleriyle doldurma-ya çalışan bir karakter. Hiç düşünmeden tehlikenin gö-begine atlayabiliyor, kendini sakınma lüksü yok. Torun Victoria ise genç bir FBI ajanı. Bir ortağı, bir mentoru, bir babası, pembe boyalı bir ya-tak odası var. Büyükbaba-nın yıllar önce çektiği sıkıntı-nın çok uzağında, ama o gün-kü davanın reproduksyonu denebilecek bir cinayet serisi-nin sırrını çözmeye çalışıyor. Bütün bu özellikler karakter-lere giydirilmiş kaba kumaş-ılar gibi durmuyor ama. Onla-rın oylara yaklaşımını ve çözüm arayışlarını etkiliyor. Örneğin Gustav'ı oynarken tamamen yalnız olduğunuzu hissedebiliyorsunuz, içiniz daralıyor hafiften. Karakteri-nizin özelliği gereği cinlik ya da şirinlik yapma şansınız yok. Sadece aklınıza ve psişik güçlerinize güvenebiliyorsunuz. Victoria ile oynarken ise, zaten bu davayı o kadar da takmıyor havalarındaınız. Babanıza kurabiye pişirmek, tavan arasında aile anılarını karıştırmak, arkadaşlarınızın kişisel sorunlarını dinlemek gibi yan meraklılarınız var. Ya-nı karşınıza çıkan bulmacaların çeşidi de farklılaşıyor. Vic-toria olarak milleti aldatarak işinizi halletmeye daha yat-kinsiniz. Sahte kimlikler, sah-te parmak izleri, bin çeşit ya-lan uyurmalar... Gus ise ölü-

► Mekânlara ilgili tek sorun, pek kurcalanabilir olmamaları. Bütün çekmeceleri karıştırmadan rahat edemiyor insan.



Artı&Eksi

↑ Sürükleyici hikaye, iyi düşünülmüş bulmacalar, film gibi videolar.
↓ Karakter animasyonlarındaki yapaylık, oyunun sonu



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox ■



▲ Vic'in 4x4'ü teşkilat içinde açıp bir sükse yapmış, herkes ondan bahsediyor nedense.



▲ Gayet iyi bildiğimiz üzere, hayat herkes için aynı renk değil.

ÖYUNDAKİ DOĞRUSAL KURGU, İKİNCİ KEZ OYNAMA ŞANSINI ORTADAN KALDIRIYOR. O YÜZDEN STILL LIFE'I HENÜZ OYNAMAMAMIŞ OLANLARI KISKANMAMAK ELDE DEĞİL.

müne dürüst takılıyor. Bir ilet konusunda konuşmaya korkuyor insan, şimdi ağızını açıp her şeyi bozacak diye. Aslında bunun tek sebebi Gus'ın denisizliği değil. Oyun da diyalogları önceden görmek, ne söyleyeceğinizi seçmek gibi bir şansınız yok. Zaman zaman kendinizi edilen hissetmenize neden olsa da adventure'lardaki genel bir kandırmacıyı ortadan kaldırması açısından bu değişiklik fena olmuş. Çünkü şimdiden kadar oynadığımız oyunlarda da repliklerin sıralamasını değiştirmek dışında pek bir şey yapamıydık bildiğiniz gibi. Diyalolgardaki bir farklılık da, macerada ilerlemeniz konusunda size yarı olmayacak konu dışı muhabbetleri yapmak zorunda olmamanız. Bilgi içeren konușmalar için mouse'a sol tık, geyik yapmak için sağ tık yapmanız gerekiyor.

Oyunun kontrolleri de iki seçenekli olarak sunuluyor. İster klavyeyi, isterse de mouse'u kullanabiliyorsunuz. Karakterlerimiz özellikle yol çizmek konusunda pek başarılı olmadığı için benim size önerim mouse kullanmanız. Klavye ile oynadığımız son adventure olan Broken Sword 3'ün yarattığı travma sebebiyle de böyle konuşuyor olabilirim tabii. Still Life'ta da hikaye gereği bol bol aksiyon ve kaçma kovalama sahnesi var ama BS3'teki gibi sizin kontrolünüzdeki sahneler değil bunlar. Yani bildiğin video. Sizin yapmanız gereken, etrafı çok dikkatli inlemek, küçük-büyük demeden her olaya kafa yormak, elinizdeki dokümanları muhakkak okumak ve ele geçirdiğiniz nesneleri evire çevire in-

celemek. Evet, artık aldığınız nesneleri üç boyutlu olarak inceleyebiliyorsunuz. Epey yaklaşıp yakından bakmak, 360 derece döndürmek gibi yetenekleriniz var. Bunu özellikle anlatmamın sebebi ise, oyunda tıkandığım anların coğunuğun elimdeki bir nesneye yakından bakmayı akıl edememekten kaynaklanması. Ben çektim, siz çekmeyin.

DÜŞÜNÜYORUM ÖYLEYSE HIMM...

Still Life'in bulmacaları da bütündeki tutarlılıkla örtüsen cinsten. Çözmeye son derece zevkli puzzle'lar, akıl yürüterek kolaylıkla üstesinden gelebileceğiniz engeller, oyunun ağır havasından uzaklaştıran yan işler göreceksiniz. Ara sıra mantık sınırını zorlayan şeyler de yapacaksınız ama bunlar da bilindik adventure klişelerine yaslandığı için çok da rahatsız edici değil. Bazıları ise hakikaten kalem-kağıt ve zaman isteyen zor bulmacalar. Hemen tam çözüme sağlananlardan değilseniz özellikle mutfakta, metaforik bir kurabiye tarifi başında epey vakit geçirmek zorunda kalacaksınız, haberiniz olsun.

Micros'sin önceki oyunlarında en sıkıcı şeylerden biri karakterlerin donukluğu. Özellikle Syberia'nın Kate Walker'ını bir türlü sevememişti. Yapımcılar bu kez aynı hataya düşmemiş. Ana karakterimiz Victoria, bir sürü adventure karakterine kıyasla hâlâ fazla içine kapalı bir tip çizse de Kate'in yanında bicer bicer bir insan. Kendi kendine yorumlar yapmak, icabında espri

üretmek gibi yetenekleri var. Ne yazık ki ara sıra dozu kaçırıp, daha soğumamış bir cesedin önünde komiklik yapmaya kalktığı da oluyor. Gençlik işte...

Still Life'i bitirenlerin, oyunu henüz oynamamış olanları kıskanmak için gayet geçerli sebepleri var. Oyun, ikinci kez oynamaya müsait değil mesela. Hep tek seçenekli vakalarımız ve bunlarla kurulmuş doğrusal bir hikayemiz olduğu için ikinci kez aynı zevki alarak oynaması şansımız yok. O yüzden bu maceranın henüz başında olanları kıskanmamak elde değil. Bir de o güzelim ara videoları ilk kez izlemek bambaşka bir tat. Gerilimi sürekli tırmanan hikayenin sonunu merak etmek de öyle, sonunda yaşattığı hayal kırıklığı da...

EMNİYET ŞERİDİ

Belki en başta söylemem gereken önemli bir hatırlatma da sona kaldı. Still Life gerek dili, gerekse de kanlı sahneleri nedeniyle sadece yetişkinlere yönelik bir oyun. Yani 17 yaşından küçük yakınlarınızı oynatmayın. Zamanı gelince, doğum gününde verebileceğiniz harika bir hediye olarak bir köşede saklayın. Muhtemelen "2005'in en iyi adventure'ydı" diyerek verirsiniz... [bitiş]

Still Life

Tür ► Adventure Yapımı ► Micros Dğıtım ► The Adventure Company Yaş Sınırı ► 17+ Minimum ► 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 600 MB HD alanı
Önerilen ► 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX, 1,2 GB HD alanı Web ► www.stillife-game.com

LEVEL CLASSIC

level
puanı • 90



Güzel kızlar eksi yarış eşittir

STREET RACING SYNDICATE

Tamam insan esinlenir ama yuh be kardeşim!

Yazar Jesuskane



Need for Speed serisi Underground 2 ile tam gaz yoluna devam ediyor.

Oyunu yeni eklenen... Bir dakika yahu, bir yanlışlık var bu işte. Öhem, çok özür diliyorum sayın okurlar, alicilarınız ile oynamayın, okumaya devam edin. Ben batırdım sizde ve alicilarınızda bir kabahat yok. Aslında bende de bir kabahat yok. Tüm suç Namco'nun.

Street Racing Syndicate yanlışlıkla(!) bittiğim NFSU gibi dejenere Amerikan gençliğinin arabalar ve bayanlar üzerine kurulu gece hayatını konu alıyor. Arabaların ön planda olmaması oyunun en büyük eksiklerinden biri. Şimdi telaş içindeyim "tüm yazı "NFSU" benzetmeleri ile mi gidecek?" diye. Muhtemelen de öyle olacak. Bunun sebebi oyunun nerede ise NFSU ile aynı olması. Aslında bu hikâye daha Midnight Club adlı naçizane oyunun sahneye çıkması ile başlıyor. Ancak biz o kadar derinden başlamayacağız karıştırmaya. Çünkü ne kadar derine iner ısek o kadar pislik çıkarır.

Efenim, SRS yine bir araba sahibi olmamız ardından türlü yarışlara katılarak arabamızı sürekli modifiye etmemiz üzerine kurulu. NFSU'de olduğu gibi yine bir şehir var elimizde. Yine arabamızla türlü şaklabanlıklar yaparak Respect (saygı) puanları topluyoruz. Yine yolda giden arabalara yanaşıp kaç kovala oyнayabiliyoruz. Yine... Tamam başka yine içeren cümle kurmayacağım. Kısaca NFSU ile ne yapabiliyorsanız aynısını bu oyunda yapabiliyorsunuz. Hatta sağda solda karşılaşacağınız ablaları arabanıza alabiliyor etrafta gezdirebiliyorsunuz. Bu ablalar size bazı Challange'lar öneriyor (hımm - Blaxis). Bunları gerçekleştirdiğinizde kız arkadaşınız oluyor. Oyunda toplam 18 hafif bayan var edinebileceğiniz.

Siz onların kalbini kazandıkça bu ablaların anımsızca dans ettiği videolar açılıyor. Sıkıldıkça izleyebiliyorsunuz. Bu yolla bayan arkadaşlar edinerek dejenerasyonun dibine de vur-

muş oluyorsunuz. Oyunun eksisi olarak söylebilir miyiz bilemiyorum ancak bayan oyuncuların bu noktada düşünülmemiş olması hoş değil. Onların da dejenere olmaya hakkı var nerede kadın erkek eşitliği, olmadı Namco.

DEJENERASYONUNUZ MODIFIYE Mİ?

Oyunun NFSU'den bir farkı da yolda yakaladığınız sürücüler telefon ile değil selektör ile taciz ediyor olmanız. Uzunları aracın tam arkasında yaktığınız anda kaç kovala başlıyor. Aslında daha gerçekçi olduğunu savunabiliriz. Çünkü her trafik canavarının telefon numarasına sahip olmak biraz zor. Ancak dibimizde uzunlarını yakan bir aracın şoförü ile yarışmak yerine küfür ettiğimiz gerçeği bu savunmayı oldukça güçlestirecektir. Belli pist yarışları haricinde oyunun tamamı gece geçiyor. Bu durumda şehir ışıkları vs bir görsel şölen bekliyoruz. Beklentimiz haklı ancak yanlış oyundayız. Görsel anlamda kısmen hoş olan tek şey araçların hasar modellemesi. Sağla sola çarptıkça aracımız bolca hasar alıyor. Eğer bir turnuvada ısek, sonraki yarışlarda darmadağın arabamız ile yer almak zorunda kalabiliyoruz. Ancak saatte 160 mil ile düz duvara toslayan bir aracın yarışa devam edebiliyor olması ilginç. Ne yardım ne serden demişler ama olmamış. Fırsat buldukça gidip aracımızı tamir ettiriyoruz. Nitro tüpümüzü yeniliyoruz, arabamıza sticker yapıştırıyoruz, ciklet çiğneyip camdan atıyoruz. Yolda gezen polisleri peşimize takip ilk

Artı & Eksi

- ↑ Bir iki yıl önce çıkışa bir şeyler yazabilirdim buraya.
- ↓ Grafikler zayıf, seslendirme zayıf, her şey zayıf



Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Internet, Ağ
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, XBox, GC

dört yol ağzında duvara tosatlıyoruz. Yapay zekâyi yolu dışına atıyoruz. Zaten diğer araçlar herhangi bir yarışta bizi geçse bile hiçbiri viraj döneniyor. Virajı içerdene alın, azıcık ittirin yandakini, hah tamam, yine birincisiniz. Bu arada oyunu mutlaka otomatik vites ile oynayın. Çünkü oygunun seslerinden bir şey anlamak pek mümkün değil. Devir saatini yerine yola bakanı tercih edenler için saç baş yolduran bir sorun.

Aman bitti mi? Fırat'ım, hakkaten peygamber sabrı varmış sende. Oyun NFSU ile aynı olduğundan karşılaşattivitàmeye imkan yok. Grafikleri, sesleri, sürüs deneyimi, animasyonları daha kötü bir NFSU istiyorsanız buyurun size SRS. Hadi çevirin sayfayı. [bitti]

Street Racing Syndicate

Tür ► Yarış Yapıcı ► Eutechnyx Dağıtımçı ► Namco Yaş sınırı ► 13+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen ► 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

level
puani 50

Çok yaşa!

SECOND SIGHT

Acılar içinde açtı gözlerini, kim olduğunu bilmenden

Yazan **Jesuskane**



SACOMA John Vattic gözlerini açtıında acılar içindeydi. Kim ve nerede olduğundan habersizdi. Habersiz olduğu başka bir şey ise her şeye rağmen acılarımı son verdiği idi. Nasıl mı? Bu ay incelediklerim arasında, HIP Games ihtiya etmeyen tek oyunun kahramanı olarak. Peki, oyunun tek güzelliği bu mu? Elbette hayır...

John Vattic gözlerini açtıında acılar içinde, geçmişe dair hiçbir şey hatırlamadığını fark etti. Aksiyon mu gizlilik mi diye gidip gelirken sonunda her ikisini de ihtiya eden bir oyunun içinde olduğuna karar verdi. Bir şey hatırlamıyordu, ama bu kafasını kullanmasına engel değildi. Tam aksine John oyunlarda kafasını kullanabilen nadir kahramanlardan biri haline gelmişti. Ve bundan ne onun ne de bizim bir şıkayıtmız yoktu. Ömrünün geri kalan 15 – 20 saat oynama süresinde kafasını yavaş yavaş toplayacak, hikâyeyin en başından en sonuna her şeye hatırladığı gibi bizlere de olanı biteni aktaracaktı.

Hafızasını kaybeden özel bilmem ne ajanı muhabbeti kimilerine klişe-can sıkıcı-bayağı gelebilir. Ancak John hikâyesini öyle güzel anlatıyor ki, istisnalarınızdan biri olacak. Konsoldan aktarılmasına rağmen pürzsüz kontrolleri, grafikleri ve sunumu ile kesinlikle sabit diskimizde ve oyun hafızamızda kaplayacağrı yeri hak ediyor.

TERLİK

Evet, yazmayı ben yazıyorum ve verip veriştirmiyorum. İlginç değil mi? Peki neden bu kadar etkilendim ve eğlendim? Öncelikle oyunun konsol versiyonunu bir süredir oynuyorum.

PC'de karşıma ne çıkacağımın pek emin değildim. Ancak çok daha temiz grafikler ve kontroller ile karşılaşınca kalkıp ayakta alkışlayacak hale geldim. Hafiften karikatür havasındaki tiplemleri ve grafikleri oyuna mizahi bir hava katıyor. Ancak bu hava senaryoya kesinlikle yansımıyor. Aksine senaryo gayet ciddi bir şekilde işleniyor. John Vattic uzman ve danışman olarak ordu tarafından görevre alınıyor ve insanlar üzerinde testler yapan çatlak Rus bilim adamları ile ilgili bir operasyon için dünyanın bir ucuna yollanıyor.

Elbette oyuna başladığımız anda bunlardan haberimiz yok. Çünkü Rusların peşinden gönderildiğimizden bu yana tam 6 ay geçmiş. Ve biz olaya dahil olduğumuz anda, yara bere ve sargılar içinde ayakta zor duran, terliklerini şıp şıp sürüyerek yürüyen gariban bir hastayız. Tek sahip olduğumuz yavaş yavaş farkına varmaya başladığımız zihin güçlerimiz ve şıp şıp terliklerimiz. Oyun boyunca geçmiş ile günümüz arasında gidip gelerek, hem son 6 aya ışık tutmaya hem de hayatı kalmaya uğraşıyoruz. Böyük pörçük olaylar ara videolar ile oldukça güzel bağlanmış. Eksik parçaları yavaş yavaş bulup yerlerine oturtuyoruz. Oyun içi grafikler ile hazırlanan ara videolar oldukça başarılı. Oyunun genelinde olduğu gibi karakter animasyonları oldukça yumuşak ve gerçekçi. Az poligon ile çok işler başarılabileceğine oldukça iyi bir örnek. Senaryonun bütünlüğünü sağlamak adına sık sık ara videolar ile karşılaşıyoruz. Ve videolar aksiyondan çok diyaloglara dayanıyor. Sıkıcı olduğunu düşünenleriniz olabilir. Ancak ses sanatçıları oldukça temiz bir iş çıkartmışlar. Kaliteli seslendirmeler

atmosferin bir diğer artısı. Ayrıca kontrolün elimde olduğu anlarda bol bol aksiyona girme fırsatım oluyor. Bu yüzden uzun diyaloglar içinde kaybolmak yerine, hepsini dinleyerek hikâyeyin kayıp parçalarını bulmaya çalışmak hiç de canımı sıkmadı. Oyunun çizgisel bir yapısı olsa bile nadiren gerçekleşen –kendini kahramanın yerinde hissetmek– olayını yaşatması açısından videoların es geçmemesini hararet ile öneriyorum.

NEYE YARAR?

Elbette ara videoların ardı arkasına gelmesi için bizimde bir şeyler yapmamız gerekiyor. Bir günümüzde bir geçmişte iki farklı John Vattic kontrol ettiğimizden başta kafanızın birazcık karışması muhtemel. Çünkü son altı ayda bu karakterin yaşadığı değişim gerçekten çok büyük. Özellikle zihin güçlerini kullanmaya alışıkтан sonra, eline silah tutmuş bilim insanı John Vattic ile oynamak load ekranı ile karşılaşmanızı neden olabiliyor. Ancak kısa sürede bunun üstesinden de geliniyor. Klavye

Artı & Eksi

- ↑ Hem aksiyon hem gizlilik ögeleri bulunması, hoş senaryo ve sunum
- ↓ Yapay zeka saçmalyabiliyor, kamera nadiren sağa sola taktılabiliyor, çok kısa.



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
PS2, XBox, GC ■



**OYUNUN BENİ GERÇEKTEM ÜZEN TEK YANI
KISA OLMASI. SAKİN BİR TEMPODA 15 - 20
SAATTE BITİRMENİZ MÜMКÜN.**

fare ikilisine gayet güzel uyarlanan kontroller yanında John'un ufak te-fek yetenekleri de işimizi kolaylaştı-rabiliyor. Çünkü John, kenarlardan eğilip bakabiliyor, eşyaların arkasında saklanabiliyor, hasmına sessizce yaklaşıp etkisiz hale getirebiliyor. Oyundaki gizlilik ögesi belli böülümlerde ön plana çıktıktan bu özel-likleri öğrenmeniz hayatı bir önem kazanıyor.

SÜPER KAHRAMAN DEĞİL

John her ne kadar insanüstü özelliklere sahip olsa da bir süper kahraman değil ve alarmlar çaldığında dalga dalga üstüne gelen düşmanlar karşısında uzun süre tutunamıyor. Oyunda bir otomatik nişan alma sistemi bulunuyor. Farenin sağ tuşuna basıp bir hedefe kilitleniyoruz. Fareyi sağa sola oynatarak hedefler arasında geçiş yapabiliyoruz. Ancak elimizde bir silah olduğunda işler biraz değişiyor. Yine sağ tuşla hedefe kilitleniyoruz ancak bu sefer fare ile hedefin istediğimiz bölgesinde nişan alabiliyoruz. Özellikle durbünlü bir silah kullanırken bu özellik ile oldukça eğlenmek mümkün. Ekranın sağ alt köşesinde hedefin durbünden nasıl görüldüğünü görebiliyorsunuz. Ekranın geri kalan kısmında bir değişiklik olmadıktan olaya daha kolay hakim olabiliyorsunuz. Bunun dışında kontroller bir FPS'den farklı değil.

HATIRALAR

Oyunda kullanılan üçüncü şahıs kamerası oldukça başarılı. Köşeleri dö-

nerken zaman zaman teklese de genel-likle bir sorun çıkartmıyor ve görüş açı-nızı maksimumda tutabiliyor. Zihin gü-cünüzü kullanarak duvardan duvara vuracağınız zavallı güvenlik görevlisini gözden kaybetmeniz durumunda, baş ağrısı haline gelebiliyor. Telekinetik güçlerimiz pek çeşitli değil aslında. Ci-simleri yerlerinden oynatmak, tutup atmak, ya da uzaktan telekinetik saldı-rılar yapmak mümkün. Bunlar dışında kendinizi iyileştirebilir, ya da düşman-larınızın zihni ile oynayıp birbirlerine düşürebilir ve hatta görünmez olabilir-siniz. Fazla çeşit olmamasına laf edebi-lirdik. Ancak nicelik değil nitelik demek istiyorum bu noktada. Birincisi mevcut özellikler John'u süper kahraman yap-mak yerine, çok daha kabul edilebilir bir karakter olmasını sağlıyor. İnsan üs-tü olaylardan bahsedilse bile, hikâye-nin suyu çıkartılmadan ilerleyebilme-nize imkân tanıyor. Ayrıca hem harika ses efektleri hem de özelliklerin ani-masyonları, tekrar tekrar görmenize rağmen sıkılmanızı her nasılsa mani oluyor. Uzun lafin kısası, John Vattic olarak neyiniz var neyiniz yok kabulle-nip, oyunu oynuyorsunuz. Şu da olsay-dı bu da olsayıdı anlarına imkân ver-me-mesi bence oyunu iyi yapan bir diğer özellik.

JEDI MÜBAREK

Bütün iyi yanlarına rağmen Second Sight elbette kusursuz değil. Ufak tefek kamera sorunlarından bahsettik zaten. Bunun yanında genelde ortalamanın biraz üstünde olan yapay zekâ zaman zaman tekleyebiliyor. Astral-bedensiz olarak ortalıkta gezerken yada gayet iyi

saklanmışken alakasız bir nöbetçi tarafından fark edilebiliyoruz. Ortalama güvenlik görevlileri güçlerimize şahit olduklarında korkmak yerine kafamıza kafamıza vurmaya devam edebiliyor. Ancak bu hatalar çok sık tekrarlanmadığından oyun keyfimize limon sıkmaktan oldukça uzaklar. Cisimlerin duvarların içine girmesi gibi bir sorun da mevcut. Ancak ne mutlu ki bu her zaman değil sadece belli noktalarda gerçekleşiyor. Bunun dışında ortamda ki her şey gayet katı. Oyunun beni en çok ve gerçekten üzен tek yanı cidden kısa olması. Sakın bir tempoda 15 – 20 saat içinde bitirmeniz mümkün. Sağda solda vakit geçirmeden bir solukta oynarsanız çok daha kısa sürede bitmesi muhtemel. Tekrar oynanabilirliği de pek yüksek değil.

Sessiz sakin gelip gönlünüzü çalacak oyularlardan biri Second Sight. Yılın oyunu olacağını söylemek yalan olur. Ancak senaryosu, sunumu, tempusu ile gerçekten başarılı bir oyun. Ayrıca uzun zamandır elime geçen en iyi konsol çevrimi olduğunu söylemek yanlış olmaz sanırıım. Hemen hepimizi bomba oyunları oynayabilmek adına sistemlerimizi güncelledik. Bu yüzden sistem ihtiyaçlarının can yaktığını söylemek de zor. Mevcut oyunları tükettiyse-niz ve bu hafta ne oynasam diye düşünüyorsanız, çekinmeden alabileceğiniz bir oyun Second Sight. Gönül rahatlığı ile herkese tavsiye ediyorum. İyi oyunlar hepинize, kalın sağlıcak-la. [bitiş]

Second Sight

Tür ► Aksiyon Yapıcı ► Free Radical Dağıtıcı ► Codemasters Yaş sınırı ► 13+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen ► 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 256 MB GFX

LEVEL HIT



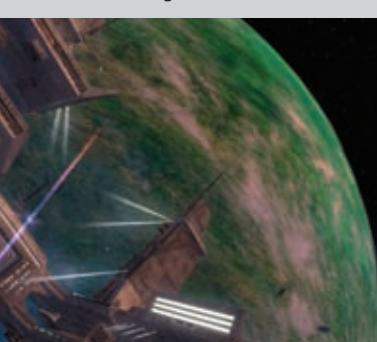
**level
puani** • 84

STAR WARS GALAXIES RAGE OF THE WOOKIEES

Cheebacca'nın gezegenine hoş geldiniz.

Yazan Tyka & Selçuk İslamoğlu

► Kashyyyk'e gidebilmenin tek yolu
geminize atlamak



Tartışılır bir Combat Upgrade (CU) yapısından sonra Star Wars Galaxies, ikinci eklenti paketi olan Rage of Wookiees'le belki de en büyük eksikliklerinden biri olan "İçeriği" yakalamış görünüyor. 100'den fazla uzun ve detaylı quest bizleri oldukça oyalayağa benziyor.

Oyun içerisindeki diğer gezegenlerden çok farklı bir yapıya sahip Kashyyyk. Birinci ve en önemli özelliği, gezegenin yapısı itibarıyle sık, geçit vermez ağaçlarla çevrili olması. Bu yüzden diğer gezegenlerdeki özgürlüğü bu gezeende patikalara bırakacaktır ama keza bu özellik yapacağınız quest'lerde oldukça faydalı ve yolunuza bulmakta zorlanmayacaksınız.

Bir diğer özellik ise gezegenin hemen her yerine kapılardan aracılığıyla ulaşacak olmanız ve hemen her kapının ardından gezegenin bir diğer yüzüyle karşılaşacaksınız. Daha detaylı bir deyişle, gezegen içinde çok farklı ortamlarda bulunabiliyorsunuz. Kimi kapılardan geçmek için birini yeteneğinize dair ikna etmeniz gerekiyor, kimileri ise herkese açık.

Gözünüze çarpacak olan bir diğer özellik ise bu kapılardan ulaşacağınız bölümlerin bir



kışımında araç kullanamamanız. Tek çareniz en yakın Creature-Handler'dan bir binek hayvanı almanız. Tabii ki yürüyerek de bu işlemi çözübilirsiniz. Oyuncuların en büyük şikayetlerinden biri olan "İçeriği çabuk tüketmek" ise söylelikle garip bir yoldan düzeltilmiş.

BİRİ ŞU YÜRÜYEN HALIYI ÖNÜMDEN ÇEKSİN

Her ne kadar Wookiee'lerin ana vatanı da olsa, Kashyyyk imparatorlukla beraber bir direniş gezegeni halinde tüm ırkları barındırmaya başlıyor. İmparatorluk, sivil seyahatine izin vermediği için, buraya ulaşmanın tek yolu, kendi geminiz ve tek varış noktanız ise Kachiro.

Kachiro, Wookiee Ağaç şehri ve başkent. Her ne kadar İmparatorluk burayı gözetleyebiliyor görünse de Rebel varlığı oldukça fazla. Ağaç şehir 3 katlı ve hemen her katta sizi bekleyen onlarca quest var. Kachiro'ya yakın mesafe de ise Trandoshan köle tacirleri kampları ve Rodian Avcıları bulunuyor.

Eyy, avcılık meraklılarından dolayı kendi gezegenlerindeki vahşi hayatı bile yok etme riye ünlü Rodian'ların aylanma bölgesi olarak da bilinmekte ve size yasaklı; eğer kendinizi kanıtlamadıysanız. Bir questi tamamlayarak girdiğiniz bölge biraz daha sık ağaçlardan oluşmakta ve biraz daha karanlık. Burada da 3 farklı Rodian avcı klanının size vereceği görevler bulunmakta.

Kowir ormanlarından gidebileceğiniz Myyydril mağarasındaki yaratıkların ölümcül oldukları biliniyor. Tabi her Wookiee'nin kaderinde olduğu gibi Myyydril kabilesinin de Trandoshan'lar tarafından köle edilmesi sonucu, bu

kabileden kaçanların topluluklarından uzak yaşadıkları bu yerde, onlara yardım elini zi uzatmak size kalmış..

Kashyyyk'in kendine özgü bir yaşam birliği var. En ölümcülünden, en basitlerine kadar, yepyeni yaratıklar Kashyyyk'te bulunuyor. Kashyyyk Bantha'ları, ana vatanı Kashyyyk olmayan Varacatyl, Uller'ler ve yeni NPC ırklar gerek hikayeleri gereksesi yetenekleri ile sizi zorlayabilir. Tabi Necrosis gibi eski dost Grievous'un yeni versiyonuyla da karşılaşmak isterken, yanınızda arkadaşlarınızı zın bulunmasında fayda var.

BİRİ “BİZDE INSTANCED DUNGEON VAR, YAA” MI DEMİŞTİ?

Zaten bunu diyenlerden çok önce Corellian Corvette ile alışık olduğumuz instanced dungeon sistemi Kashyyyk ile bir çok yeni dungeon'ı karşımıza çıkarıyor. Dungeon demek ne kadar doğru olur bilinmez keza hepsi karanlık kaplı mekânlar değil, örneğin Rodian'larla girdiğiniz iddiayı kazanmak için gezege nin güneyinde bir yere onların shuttle'ı ile ulaşacaksınız. Myyydril mağaraları size di-

Artı&Eksi

- ↑ Uzay ve yer kavramları artık birleşik ve detaylı questler.
- ↓ Oyun içi hatalar ve bazen questlerin ödüllerinin verilmemesi



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Sadece internetten oynanıyor. ■

▼ Kkowir Ormanı çok da yaşayan bir orman değil.



EĞER COMBAT UPGRADE'DEN DOLAYI SWG'YE KÜSMEDİYSİNİZ, BU EKLENTİ PAKETİNİN DEĞERİ OLDUKÇA BÜYÜK.

lediğiniz dungeon'a girebilmenizi sağlayacak. Grubunuzdaki 8 kişiyle bir dungeon'a girebilirsınız.

Fakat benim favori dungeon'ım Avatar Platform. Avatar Platform bir asteroitin üzerine yapılmış bir üs. Sadece uzaydan girebileceğiniz bu üstte Trandoshan'ların Wookiee'ler üzerinde yapmakta oldukları deneylerin sonuçlarını öğrenmek için oldukça zorlu rakipleriniz olacak.

EKLENTİ SADECE KASHYYYK Mİ?
 Eklenti kesinlikle sadece Kashyyyk ile sınırlı değil ama Kashyyyk birçok hikâyeyin düğünlendiği yer olması açısından oldukça önemlidir. Eklentiyile birlikte birçok quest diğer gezegenlere eklenmiş durumda.

Bir clone trooper'in hikâyeleri ile başlayan diğer bir questten Clone Trooper armor alabilirsiniz.

Imperial'sanız, Dathomir'de bulduğunuz bir cesetten sizi Darth Vader'in önüne götürerek ve size Episode III'te kullandığı Starfighter'ı vermesini sağlayacak görevleri yapabilirsiniz ya da Rebel'sanız, Prenses Leia'dan bir ARC-170 Starfighter

alabilirsiniz.

PEKİ YA UZAY?

Jump to Lightspeed ile birlikte gelen Rage of Wookiees eklentisindeki en önemli değişiklik kanımcı uzay görevlerinin, yer görevleriyle birleştirilmiş olması. Gezegenler üzerinde devam ettiğiniz bir quest size birden uzayda bir görev verebiliyor. Tabi bunun için pilotluğunuzun kuvvetli olması gerektiğini söylememe gereklidir.

Eski gemilerin yeni yüksek kapasiteli versiyonlarını da bu questlerden bulabilirsiniz. Yeni prototip X-Wing, Impreial Royal Guard Interceptor, Eta-2 Actis Interceptor (Jedi Starfighter), ARC-170, Vaksai Starfighter (High Mass Kihhraz), Belbullab-22 (Gravious Starfighter) gibi bir çok yeni gemi sizleri gerek yer, gerek uzay görevlerinden bekliyor. Tabi yeni gemilerin bir çoğu üstün özelliklere sahip ve uzayda PvP için kaçınılmaz gemiler.

Bunun yanında eski Earth & Beyond'çu olarak özledığım bir diğer özellikle ROTW ile uzaya ekleni: Uzay madenciliği. Wookiee ağaç şehrinde başlayacağınız görevle birlikte, geminiz bir

madenci gemisine dönüştürülebilir ve yeni gemiler için gerekli uzay minerallerini toplayabiliyorsunuz. Quest oldukça uzun ve tehlikeli bölgelerde de madencilik yapmanızı isteyebiliyor fakat sonunda size verilecek Master pilot sertifikalı gemi Y-8 buna değer. Y-8 gemisi çok yolculu bir gemi, madenciliğe sizin gibi gönül verenlerle birlikte hızlı bir şekilde asteroitlerden faydalananabilirsiniz. Unutmayın, birçok yeni gemi ve yeni gemi parçaları artık uzay mineralleri gerektiriyor.

PEKİ DEĞER Mİ?

Eğer CU'dan dolayı SWG'ye küsmediyorsanız, bu eklenti paketinin değeri oldukça büyük, zaten mevcut Star Wars Galaxies hesabınız varsa, dijital download paketi ile kutusuz olarak eklentiyi internet üzerinden indirebilirsiniz.

Her ne kadar farklı zaman diliminde de olsa, Kashyyyk Episode III'ten oldukça nasibini almış ve yeni zaman dilimine uyarlanmış. Yüzlerce quest ile bugün ne yapsam diye oldukça uzun bir süre düşünmeyeceksiniz. Ama birçok yeni içerik paketinde olduğu gibi bunda da en azından orta seviye pilotluğunuz ve bir tane master combat mesleğiniz olmasını tavsiye ederim.

Her ne kadar Star Wars Galaxies'de yapılan köklü değişiklikler eski oyuncuların tepkilerini alsı da SWG'de içerik arıyorsanız, yeni durağınız Rage of the Wookiees. [bitti]

Star Wars Galaxies: Rage of The Wookiees

Tür ▶ Devasa Online Yapımı ▶ 369 Interactive
Dağıtımıcı ▶ Ubisoft Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 933 MHz CPU, 512 MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 1.5 GHz CPU, 1024 MB RAM, 64MB GFX Web ▶ www.lucasarts.com

LEVEL HIT



level
puani ▶ 87



► "Şu anda yaşıyor olmanın tek nedeni, Rebel filosunu yavaştırmış olman".



Once Healer'ı indirmek ömrünüzü uzatır.

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

Daha iyi senaryo daha zor oyunla mı gelir?

Yazar Göker Nurbeyler



Spellforce'un (SF) fantezi dünyasına barış geri dönmeyecek gibi gözüküyor.

Daha Breath of Winter'in (BoW) buz ejderhası Aryn'i henüz ortadan kaldırılmıştı ki ilk oyundaki kötü bir büyüğünün boş durmasıyla yeniden başlıyoruz. Bu manyak büyüğü durdurabilecek tek kişi parlak ekrana bakan bizlerden başkası değildir; tabii sırtında Phoenix taşına sahip bir runik savaşçı olmamız şartıyla.

"HER ŞEY DAHİL" AVATAR

SF ustaları oyunun ilk dakikalarından itibaren kendilerini evlerinde hissedeceler. Burada senaryonun yanı sıra değişmeyen oyun stilinin de etkisi büyük. BoW'da can sıkın bir nokta ana oyundaki karakterinizle devam etmenize imkân vermemesi idi. SoP'da ise ister SF'deki karakterinizi, isterseñiz BoW'daki ejder avcınızı tüm özellikleriyle aktarabiliyor ve LEVEL 50'ye kadar geliştirebiliyorsunuz; tabii önceden sahip olduğunuz eşyalar olmadan. Ek pakette yeni bir ırk eklenmese de yeni birimler, 40 büyük, 150 eşya, 15 co-op - 1 deathmatch haritası ve yan görevler dâhil 40 saatlik oyun süresi geliyor.

SoP'u oynayabilmek için BoW zorunlu de-

ğil; Spellforce yükülye direkt SoP'u kurabilirsiniz. SF ya da BoW'u sonuna kadar oynamayanlar veya silinen oyun kayıtları ardından ağlayanlar için paket hazır bir LEVEL 28 karakterle geliyor. Bu karakterin görünüşünü ve yeteneklerini siz hazırladığınızdan elalemin avatariyla oynuyormuş hissine kapılmiyorsunuz.

Yeni maceranızda hangi karakteri seçeceğiniz sadece görevleri değil görevlerin gidişatını da etkiliyor. Oyun ilerledikçe izlediğiniz yola göre tanık simalara (Urias ve Darius gibi) rastlayacaksınız. Fakat tabii ki BoW'daki bir kahraman SF'dekini tanımıyor. Bu nedenle oyundaki birçok karakterden görev alabilmek için sayısını kazanmanız gerekiyor ki bu daha çok yan görev anlamına geliyor. NPC'lerin gösterdiği alternatif yollarla güclü bir düşman birligine bodoslama dalmaktan kurtulabilirsiniz.

AVATARINIZ PODYUMDA

Bir ek paketten bekleniği gibi grafik motorda değişiklikler yerine yalnızca yeni modellemeler bulunuyor. Karakter ve detaylı çevre grafikleri OoD'nin kalitesini sürdürüyor. Yalnız karakterler konuşurken dudakları oynamadığından vantrolog oldukları izlenimini uyandırıyor. Vantrogluk etkisini yarıya indirmek için görev NPC'leri mini haritaya taşınlmışlar. Savaşçılar ise "Hatları tutun!" gibi sınırlı cümlelerden dışarı çıkamıyorlar.

Artık çok oyunculu modda karakterimizden ayrılmak zorunda değilsiniz. Her ne kadar tek kişilik oyundaki avatarı aktarmak oyundaki dengeleri darmadağın edebilse de saatlerinizi verdığınız avatar ve yandaşlarıyla düşmanın üzerine gitmek çok eğlenceli. Bunun dışında kooperatif moddaki karakterleri de death-



match partilerine katabiliyor-sunuz.

SÖZÜN ÖZÜ

İkinci paket birinci paketten kesinlikle daha eğlenceli. Senaryosu daha da güzel ve gerçekten oyuncuyu şaşırtabiliyor. Kırıldığım puanlar aynı oranda artan ve dudak isırtan zorluk derecesi yüzünden gitti. Bu nedenle SoP'u ilk oyunlardan anlılığın akyila çiğnabilmış ve zorluktan CD'leri kırmamış herkese tavsiye ediyorum. [bitti]

Artı & Eksi

- ▲ Başarılı senaryo. Multiplayer'a karakter aktarılabilme. Yeni coop-deathmatch eklentileri. Kaliteli grafik ve soundtrack
- ▼ Zor, daha zor, en zor. Yetersiz seslendirme.



Zorluk: Çok
İngilizce Gereksinimi: Normay
Multiplayer: Internet ve ağ üzerinden 8 kişi. ■

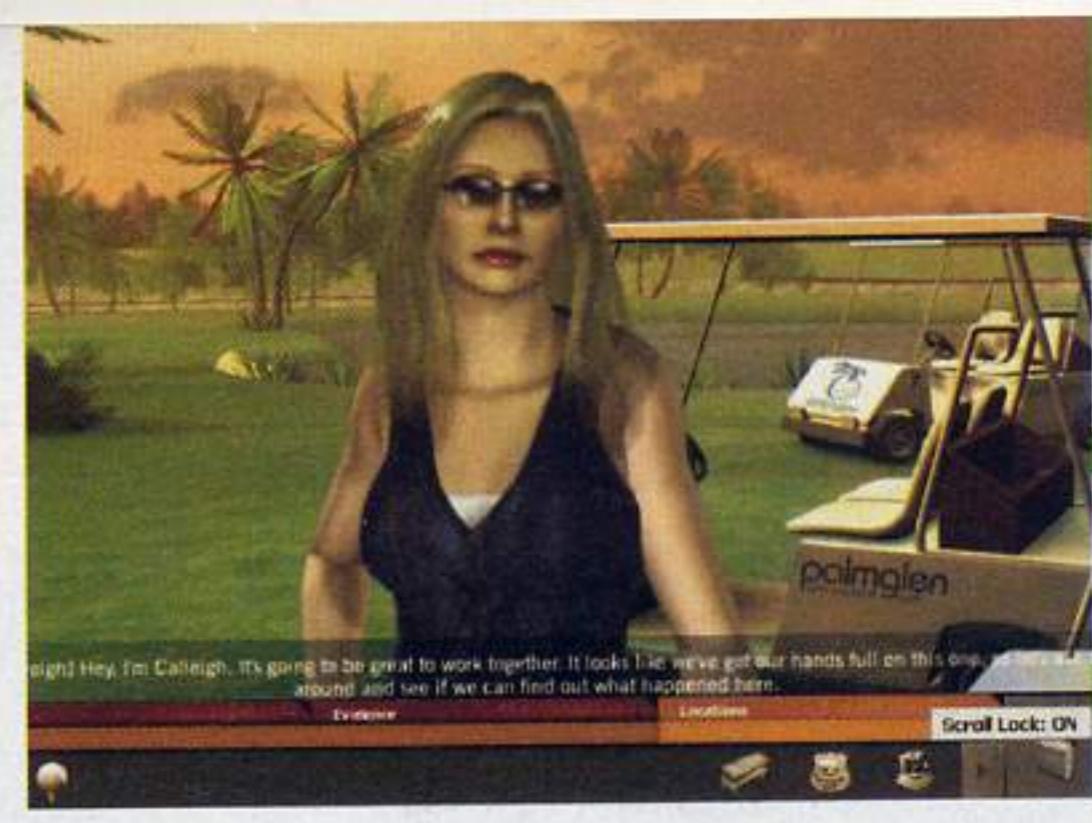
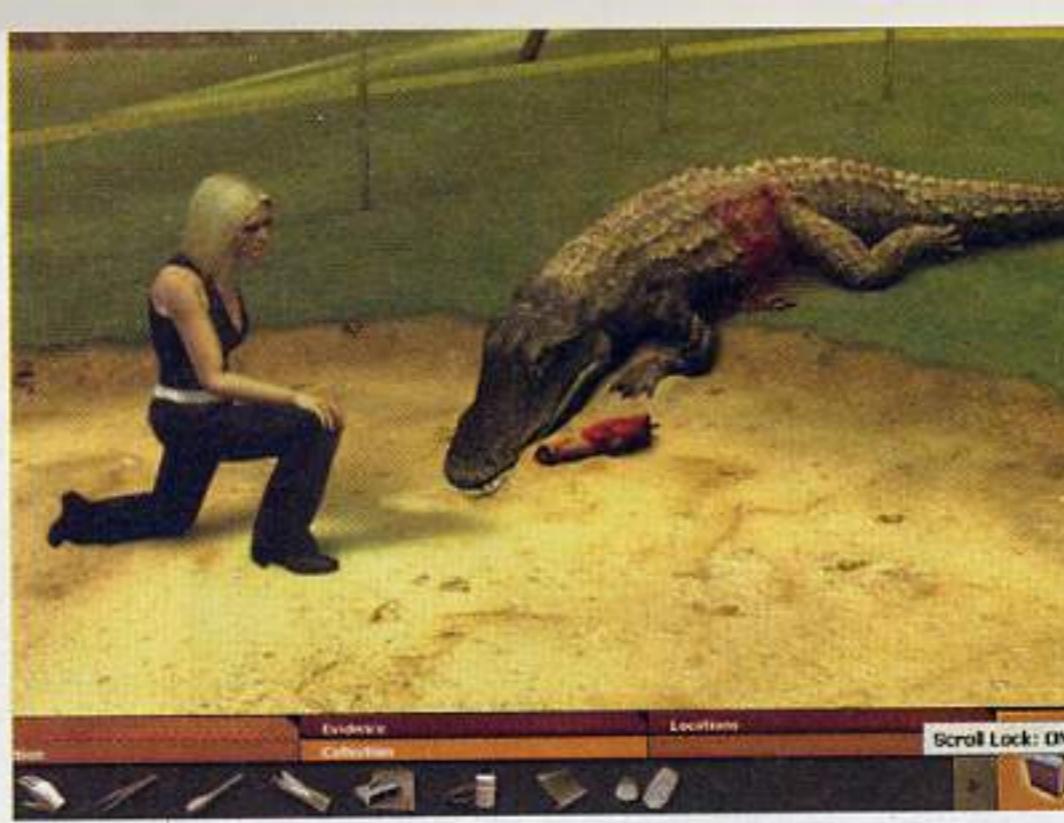
Spellforce: Shadow of the Phoenix

Tür ► Gerçek zamanlı strateji ek paketi
Yapımcı ► Phenomic Dağıtımçı ► Jowood Yaşınrı ► 11+ Minimum ► 1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 1 GB HDD Önerilen ► 2,8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1 GB HDD Web ► <http://spellforce.jowood.de>

LEVEL HIT



level
puani ▶ 85



CSI: MIAMI

Morg kadar soğuk, parmak izi kadar sılık

Yazan Güven Çatak

Bu ara ne kadar da çoğaldı suç üstüne diziler; yerli de var yabancı da. Ar- tık hepimiz soğukkanlı dedektifler gi- biyiz. Cinnet dolu üçüncü sayfa haberlerini bi- le döviz kuru bakar gibi okuyoruz. Otopsi, adli tıp, morg, delil, parmak izi, kesik parmak, kol ve bacak, bakkaldan aldığımız ekmek, gazete, süt kadar günlük ve TV sayesinde domestik. Türk dizilerini bilemiyorum ama CSI: New York içerdeği terimler ve davalarda bizi uzmanlık mertebesine çıkaracak gibi.

Oyunumuz CSI ekolünün Miami ayağından bizzat uyarlanmıştır. Daha önce de CSI: Crime Scene Investigation ve CSI: Dark Motives de dizinin takipçileri olarak izleyiciden sonra oyuncu karşısına çıkmış.

DONAT DA YOK, KAHVE DE

Bu adamlar öyle bildiğiniz ağzında sigara, kirli sakal, film noir dedektiflerden değil. Aksine onların işlerin tamamen hijyenik ve sistemati- tik. Suç alanını araştırmak, delilleri toplamak, analizleri yapmak, tanıklarla konuşmak, zanlıları belirlemek ve tabii ki suçluyu yakalamak. Ama en önemli bu aşamaların hiçbirinde pantolon ütünüzü bozmamak ve ter bezlerini zi yormamak (sanki Miami'de değilmiş gibi).

Oyna, bu elit takımın yeni çaylağı olarak başlıyorsunuz. Doğrudan oyna dalıp kendini David Caruso'nun "ekibe hoş geldin" konuşmasını dinlerken de bulabilirsiniz veya daha baştan sıkılıp, oyunu bırakma riskini alarak, tutorial takılıp ara yüzü keşfedersiniz. CSI: Miami, dizide olduğu gibi çeşitli evrelerden oluşuyor. Önce amirinizden suç dosyasını alı- yor, olay yerine gidiyor, detaylı bir araştırma

yapıyor, delilleri itinayla topluyor, her türlü şüpheliyi soruya çekiyor, laboratuarda ve morgda uzun saatler geçiriyor ve kılık kırk ya- ran değerlendirmelerden sonra suçluyu tespit ediyorsunuz. Tüm bunları yaparken elinizin altında bir yiğin ekipman bulunmakta. Sıkışınca ekip arkadaşlarınızdan fikir, daha doğrusu ipucu da alabiliyorsunuz ama bu sizin genel puanınızı düşürüyor. Zaten ortağınız birkaç laf etmek ve siz sorunca ipucu vermek dışında hiçbir derde deva değil (iyi polis-kötü polis bile yapamıyorsunuz!). Yani davada kendinizi yalnız çalışıyor gibi düşünebilirsiniz. Aletler ise tespit etme ve toplama başlıklarında top- lanmış. Örneğin parmak izi mi alacaksınız, öncে bir sprey sıkarak onu belirginleştirmeli, sonra yine bir zimbirti sayesinde kalibini çıkar- malısınız. Veya elinizde bir kumaş parçası mı var, önce yakından bakmak için süper büyüt- ciniz kullanıyor, sonra da kumaşın ilmikleri arasında sıkışmış saç telini almak için cimbizi- ni kullanıyoysunuz. Tabii olay bununla da bitmi- yor sıra saç telinin laboratuvar analizinde. Za- ten oyunun oayı bu; takım taklavatı doğru kullanmak, CSI biriminin utandırmamak. Delil- leri laboratuarda masaya yatırıyoysunuz ama bazen daha fazla gerekiyor ve soluğu morg- da alıyoysunuz. Orada maktule daha yakın- dan, hatta içinden bakarak yeni şeyle bulabi- liyorsunuz. Şefinizi de pas geçmemek gerek. Sıkışığınız anda sizi yeni bilgilerle güncelleye- biliyor.

KEŞKE KATİL UŞAK OLSA

CSI: Miami, göze hitap eden bir oyun değil, özellikle günümüz standartlarını düşünürsek. Gerçi oyunun iddiası mantık ve gözlem üstüne ama yine de bu durum sıkıcı olmasını gerektir- miyor. Grafikler çok donuk ve sıradan. Suç mahallerinde herhangi bir atmosfere rastlayamı- yorsunuz. Suç işlendikten sonra oraya varmanız, olayın havasından mahrum kalmanızı gerektir-

Artı&Eksi

- ↑ CSI dizisi davaları ve karakterleri; arada giren detay videoları; alet takımı.
- ↓ Donuk grafikler; android karakterler; sıkıcı oynanabilirlik; zayıf suç mahali atmosferi.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok ■

miyor. Aynı şekilde karakterler de çok soğuk. Sanki etrafi- nız repliklerini ezberlemiş androidlerle dolu. Sesler dizide- ki orijinal karakterlere ait ama dudak senkronuna nere- deyse hiç dikkat edilmemiş. Görsel açıdan oyunun tek ar- tısı, olay hakkında detay ver- mek için arada çıkan video- lar. Sesler ve müzikse pek kendilerini belli etmemeyi tercih ediyor. Açıkçası ben de bir Agatha Christie romanı okumayı veya Katil Kim oynamayı tercih ediyorum. CSI dizi olarak fena bir yapılm de- ğil ama oyun anlamında va- sat kalıyor. Yine de bir süreli- gine, CSI olarak takılmak için katlanılabilirinir. [bitiş]

CSI: Miami

Tür ▶ Adventure Yapımı ▶ 369 Interactive Dağıtımci ▶ Ubisoft Yaş SINIRI ▶ 18+ Minimum ▶ 750 MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 1.6 GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX Web ▶ csimiami.ubi.com





İkinci Kill.Switch vakası

Yazar | Jesuskane

 Kill.switch çok iyi bir oyun olmamasına rağmen başında iyi vakit geçirdim. Zaten oyunun incelemesinde de eğlendiğimden bahsetmiştim. CTSFNS (kısaltmaya gel) benzer bir yüz ile karşıma çıkınca oldukça sevindim. Çünkü armudun sapı üzümün çöpü yapmadan eğleneceğimin farkında idim. Olaylar ise tahmin ettiğim gibi gelişti. Bakalım neler olacaktı.

Oyna başlar başlamaz karşımıza çıkan profil yaratma ekranı ile oyunun konsol havaşından kurtulamadığını görüyoruz. Başlarda biraz panik yaratса bile kontrollerin gayet iyi uyarlandığını görüp rahat bir soluk alıyoruz. Oyun motoru ile yapılmış bir çok ara videonun ardından tutorial bölümlerine oradan da aksiyonun göbeğine dalıyoruz. Oyunda iki ayrı karakteri kontrol ediyoruz. Tek kişilik ordumuz Raptor önüne geleni kevgire çevirmekte uzman iken, görünmez adamımız Owl’ı sesez sakın halletmeyi seviyor. Owl gizli saklı iş bitirmeyi bir basamak ileri taşıyıp, kostümünün pilleri el verdiği sürece gerçekten görünmez de olabiliyor. Her görevde başka bir karakteri kullanarak teröristlere kök söktürüyoruz. Maalesef istediğimiz karakteri seçmek gibi bir durumumuz yok. Her daim bir dayatma söz konusu.

SNAKE?

CTSFNS’ı anlamak bir çok oyunu anlamayı gerektiriyor. Sam Fisher’ın farklı görüş modları, MGS’ten hatırlayacağımız kostümler ve kill.switch siper alma sistemi aynen karşımıza çıkıyor. İncik cincik bir sürü özelliğle donatılmıştır.

CT Special Forces Fire For Effect

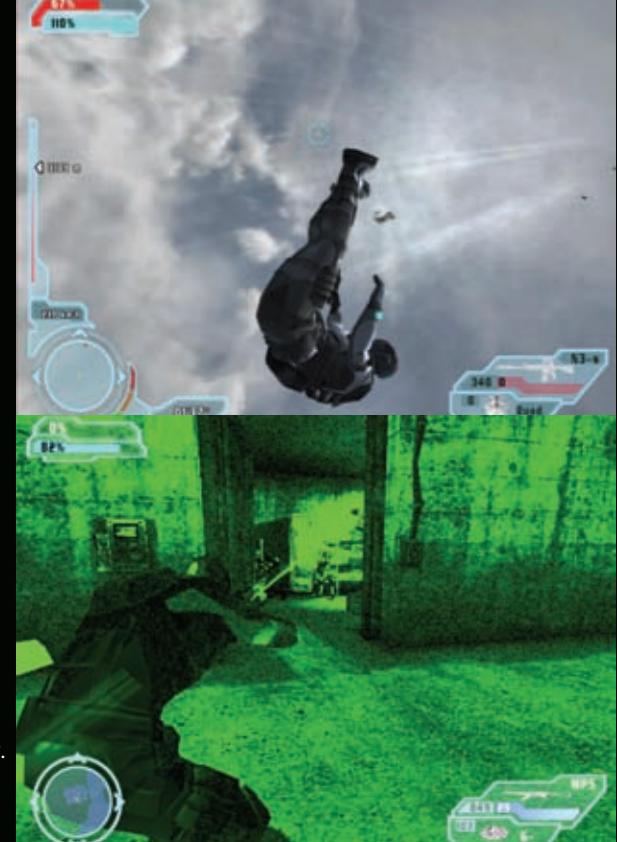
Tür ▶ Aksiyon Yapıcı ▶ Hip Games Dağıtımçı ▶ Hip Interactive Yas Sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

mış olmamıza rağmen temelde yaptığı vur kır parçala, bu maçı kazandan öteye gidemiyor. Oyun üçüncü şahızz kamerasından oynuyoruz. Birinci şahısta sağa solu kesmek ya da omuz üstü kamerasına geçip ekranın yarısını insan azmanı Raptor’ün gölgésinde bırakmak mümkün.

Oyunda ilginç bulabileceğiniz bir serbest düşüş modu bulunuyor. Serbest düşüş olayı ilk bir iki saniye hoş olsa da yaptığınız havada sağa sola yuvarlanıp, serbest düşüşte olan teröristleri (aman Allah’ım! bizi bekliyorlar tepe-mizdeki uçaktan atlama için!!!) vurmak. Zaman zaman VIP’lere refakat etmeniz falan isteniyor (uçaktan atlayan VIP’ye mi?! – Blaxis). Tamam, uçuk olsun istemişler ama bana biraz saçmalığın daniskası geldi.

SAM?

Oyunun ilk yarı saatini kısmen eğlenceli geçiyor. Ara videoların gereksiz şekilde uzun ve aksiyon yoksunu olması ilk sorun olarak karşımıza çıkıyor. Oyunda ilerledikçe karakterlerimin sahip olduğu özelliklerin ne kadar gereksiz olduğunu fark ediyoruz. Sırf eğlence için bile kullanma şansımız pek yok. Çünkü ne görünmez olan Owl görünmez, ne de tek kişilik ordu olan Raptor yenilmez. İlerledikçe artan düşman sayısı görevlerin anlamsızlaşmasına başlaması ile oyun iyice çekilmek bir hal alıyor. Oyunda araç kullandığımız bölümlerde mevcut. Raptor’ün hovercraft ile etrafa ölüm saçtığı bölüm oldukça hoştu özellikle. Ancak bu eğlencenin ömrü de çok uzun değil. Oyunun grafikleri vasıtı ancak aşıyor. Yerli yersiz kullanılan efektler ise can sıkıyor. Özellikle silahların ateşlendiği anda uygulanan bulanıklık efekti bir süre sonra mide bulandırmaya başlıyor. Harita tasarımları her yeni bölümle biraz daha baygınlık hale geliyor. Oyunun genelinde, sona yaklaştıkça yapımcılar sanki sıkılmış da bitsin diye uğraşmış gibi bir hava var. Bu aynı şekilde oyuncuyu da etkiliyor. Başlarda bam güm-



ilerlerken, zaman geçtikçe ciddi anlamda sıkıcı bir hale geliyor. Ve maalesef bu çok çabuk gerçekleşiyor. Seslen-dirmeler nispeten başarılı olسا da ara videolarda komuta merkezinde oturanların altı saat konuşması, esas oğlanın da “cool” bir cevap vermesi, zaten ne senaryo ne de dialog ile ilgilenmeyecek hale gelen oyuncuyu iyice yerin dibine sokuyor. Evet, oyunda bir senaryo var ama ne ben-de anlatacak hal var ne de sizde boşça harcayacak zaman. Uzun lafin kısası oyun bir kill.switch olmayı bile başaramıyor ki bırakın MGS ya-da Splinter Cell olsun. Yazıının başında sevindim demiştim, ama o da kursağında kaldı. [bitti]

Artı & Eksi

- ↑ Free Fall modu kısa süreliğine eğlenceli, diğer oyunlardan alınan özellikler
- ↓ Tek düzeye oynanış, gereksiz artan zorluk derecesi, wasat grafikler



Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
PS2, XBox ■

Süper oyun!

STOLEN

Nedir bu üzerimdeki Hip Games laneti?

 Hadi benim üzerimde bulunan laneti geçtim, Hip Games'i kurtarmak için ne lazım asıl. Adamlar gayet güzel fikırı ile ortaya çıkıp (ya da diğer oyunlardan araklayıp) hadi yapalım bu oyunu diye masa başına oturduklarında ne hikmetse yüzlerine gözlerine bulaştırıyorlar. Sonra kalkıp ben deniz gibi gariban bir yazar bu oyunu uzun uzun oynayıp, yetmezmiş gibi bir de incelemesini yazmak zorunda kalıyor. Piyasada bir tane iyi oyun bulunmayan dönemlerden birine denk gelse biraz daha iyi davranışlıyım oyuna. Ancak iyi oyunların yağmur olup yağdığını bir iki aydan sonra bu pek mümkün değil.

Elimizde bir günahkârlar şehri var. Suç oranı almış yükümüz. Takunyadan bomba, mutfak robotundan saç kurutma makinesi, kurşun kalemden gözlük yapabilen bilim adamı bir amcamız da mevcut. Son olarak da, gölgelerde saklanan ama üstündeki her alet masmavi parlayan, merdiven inerken her basamakta 3 salto 9 ters takla atabilen bir Anya'mız var. Biz doğal olarak Anya'yı kontrol ediyoruz. Hiç te fena değil hanı. Anya duvarlarda koşup ters taklalar atabiliyor, kenarından sarktığı duvardan, su borularına atlayabiliyor. Güzel bir takla atıp karşı binanın daha alçak olan çatısına nazıkçe inebiliyor. Ancak ne bunlar ne de başka bir şey oyunun iyi olmasına yetmiyor. Oyunun XBox ve PS2 versiyonları da piyasada bulunmakta. Her neden ise Gamecube versiyonu iptal edilmiş. Ancak bizler birer PC kullanıcısı olarak elimizde bir kontrol cihazı yerine klavye fare ikilisi bulunduğuundan, konsol oyuncusunun heyecanını yaşayamıyoruz. Onların da bu oyunla pek heyecanlandıklarını sanmıyorum ya neyse. Anya türlü akrobatic hareketi, gayet estetik gerçek-



Yazar Jesuskane

Artı&Eksi

↑ Anya ve fiziksel becerileri
↓ Öhem, erm, yazılı okuyunuz



Zorluk: Zor

İngilizce Gereksinimi: Az

Multiplayer: Yok

Bulunduğu Diğer Sistemler:

PS2, XBox ■



biz de süper kahraman edası ile bu aletleri kullanarak kötü adamları tepelemeye uğraşıyor. Aslında bir hırsızdır Anya ancak bu onu yıldırmasız! Sam Fisher amcamıza (yine mi ya, başka oyundan arak artık lütfen ya) benzemeye inatla çalışır, gölgelerde dans ederiz. Kötü grafikleri görmezden gelmeye uğraşır, kaplamaları yok sayarız. Kontroller ile boğuşup kameraya sayar söveriz. Oyunun senaryosu kısaca böyle sevgili okurlar.

Tamam dilime düştü bir kere. Ancak ne demişler, yiğidi öldür hakkını yeme. Seslendirmeler oyunun genel kalitesi ile hiç örtüşmeyecek derecede iyi. Ancak ses sanatçılarının performansı tabloyu değiştirmeye yetmiyor. Kontroller ve yapay zekâ biraz daha yüzüne bakılır cinsten olsa idi, en azından bir süre başında sıkılmanın vakit geçirebileceğiniz bir oyun olabilirdi Stolen. Ancak bu ve pek çok eksiği ile Hip Games'in çitasını biraz daha düşürüyor benim için. Bir Dead to Rights vardı, klişe idi, yine iyi değil idi ama biz sevmiş bağırmızı basmıştık onu. Neyse olan olmuş artık, haydi Kısa Kısa'ya. [bitti]

Stolen

Tür ► Aksyon Yapımı ► Blue52 Dağıtımçı ► Hip Interactive Yaş sınırı ► 13+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ► 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

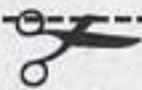


SAM FISHER MI DEMİŞİM?

Oyunun gayet klişe olan senaryosundan pek bahsetmeye gerek yok. Amcamız türlü alet yapar

level
puanı **60**

Kısa Kısa



Rica ederim bu Kısa Kısa
bahsini kapatalım!



Battle Strike: The Road to Berlin

Yapım: City Interactive **Dağıtım:** dtp **Minimum Sistem:** 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Ya arkadaşım, şimdi ben kalksam, İkinci Dünya Savaşı konulu bir oyun yapsam, desem ki "Oradan Ruslar saldırıyor", "Buradan İngilizler Akin Akın Anadolu gibi akın akın geliyor", "Sağ kanattan Berker orta sahadan gelen Burak'a gelişine çakıyor", ne hissedersiniz? Ne dersiniz arkamdan? Demez misiniz "Yahu bu Fırat da çok bozuldu, İkinci Dünya Savaşı'ydı, Berker'di, Kısa Kısa'ydı vs'ydı derken kirdi kafayı". Ama yapacak bir şeyim yok maalesef.



İkinci Dünya Savaşı, Nostradamus'un gelecekte oyun oynamasını diye kendi imkanlarıyla, taşla, sopayla çıkardığı bir savaştır. Eğer Nostradamus'un sponsorluğunda bu savaş çıkmamasıydı şu anda her şey çok farklı olurdu. Mesela, İkinci Dünya Savaşı olmasaydı şu anda ben çok uzaklarda, aşağıda yemek yiyor olurdum.

Gelelim Battle Strike: The Road to Berlin'e... Birinci ya da en fazla ikinci kişi kamerasıyla oynanan The Road to Berlin, kamera sayısından da tahmin edebileceğiniz gibi kişilik karmaşası yaşı-



yor. Ancak oyunun grafikleri asıl sorun sevgili okurlar. Çözünürlüğü 1600x1200'e çıkarmama, beş-altı hard disk'i aynı anda kullanmama ve monitör yerine 128 ekran TV bağlamama rağmen grafikler vasatı aşamadı. Tabii bunu anlayışla karşılamak gerekiyor. Peki yapay zekayı neyle karşılaşmalıyım dersiniz? Berker be, şuradan uzatır misin şu senin meşe odununu? Sağol Berker... ☺

**level
notu** 50

Billy Blade and the Temple of Time



Yapım: Iridon Interactive **Dağıtım:** Fusion Labs **Minimum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Kaç aksiyon oyunu oynadık şimdije kadar, saydırın mı? Ben saymadım. Size de ne böyle bir soru sorarım, ne de saymanızı beklemir. Evet soruyu sormuş oldum belki, ama biz de zombiyiz, hata yapmamız normal değil mi sizce de? Bu yüzden Billy Blade and the Temple of Time'ı oynadım ya zaten...

Oyunu açar açmaz grafikler gözünüzü, kafaniza çarpıyor Show TV'nin "dan!" efektile. Panik yapmayın, grafiklerin temas ettiği yere soğuk su tutun. Olmadı, doktorunuza başvurun. Oyunu oynarken Ufuk geldi yanına CHIP'ten, "Abi" dedi, "Kaplamlar çok kötü". "Ya" dedim, "Ne kaplaması Ufuk'cuğum, onlar halka değil,



fil!". "Hayır" dedi, "Şunlardan bahsediyorum, aha!", parmağını monitöre sürerek. Çok kızdım. "Ha, sen burada bekle diyerek!" Level'dan adam toplayıp geldim!

Şimdi baktığımız zaman (Ömer Üründül), elindeki kılıçla ilerleyen (Tenis-Eskrim-Dağcılık) bir karakteri kontrol ediyoruz. Bu sayede yolumuza çıkan korsanları ve benzer düşmanları öldürebiliyoruz. Bu sırada kamera bize celme takıyor, gere kapaklıyoruz. Oyunun en zor boss'u da bu zaten, kamera yani. Zayıf noktasıyla oyunu kapatmak. Ölüyor hemen! Bakın cidden... ☺

**level
notu** 35

SeaWorld Adventure Parks

i Yapım: Deep Red **Dağıtım:** Activision **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Ve işte beklediğim oyun! SeaWorld Adventure Parks Tycoon 3D! Evet, yanlış duymadınız, yeni bir Tycoon oyunu var şu anda DVD-ROM'umda. Bu yüzden DVD-ROM'umu hemen Berker'in DVD-ROM'ıyla değiştirey... Öhm, n'aber Berker? Bugün gelmeyecektin sen dergiye hani? Neyse, işimvardı benim de zaten! Paldır kültür!!! (dergiden hızla kaç!!!)

Tam bir Tycoon oyunu SeaWorld Adventure. Oyunda tek yapmanız gereken şey bir su parkı inşa etmek ve buraya gelen ziyaretçilerle ilgilenmek. Tabii ziyaretçilerinizi mutlu etmek için elinizden geleni ardırına koymuyorsunuz. Zaten elinizden geleni neden ardırına koyasınız ki? Ne demek bu sayın Kırca?

Köpek balıkları, penguenler, balinalar ve daha birçok hayvan oyunda yer alıyor. Derseniz ki "Ne biçim konuşuyorsun sen öyle hayvan mayvan diye", "Bir

saniye açıklayabilirim" derim. Ama vazgeçtim, rica ederim bu bahsi kapatalım...

Kayaklar, roller coaster'lar eleyerek su parkınızı genişletebiliyorsunuz. Daha çok roller coaster, daha çok bonus. Arta kalan bonus'larınızda yeni bonus'lar alabilir (ki bu uzaya bir kara deliğin oluşmasına sebep olabilir) veya bu bonus'ları yapı ve sarf malzemesi almak için kullanabilirsiniz. ☺

**level
notu 42**



A Series of Unfortunate Events

i Yapım: Amaze Entertainment **Dağıtım:** Activision **Minimum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Gelmiş geçmiş, hatta halen geçmekte olan en yaratıcı adventure oyununa "Merhaba" deyin veya herhangi bir karşılama kelimesi kullanın (mesela "Aaa" olabilir, "Ehi, ehe" olabilir). A Series of Unfortunate Events'ta üç karakteri aynı anda kontrol ediyorsunuz. Nedense ismini vermek istemediğim bu kardeşlerden biri kız, biri erkek, biri de bebek. Evet, yanlış okudunuz, çünkü yanlış yazdım. "Bebek" olacak doğrusu. Kızımız icatlarıyla bizi bizden alıp yere çarpiyor. Mesela nasıl yapılıyorsa, oyuncak bir gemiyle bir yumurta fırlatıcısı icat ediyor ve bununla yengeçleri vuruyor. Diğer karakterler de bu kızı bir şeyler icat edebilmesi için sağdan soldan eşyalar topluyorlar. Ebatları beş ila dokuz cm arasında değişen en ufak kardeş ise agre-

sif bir yapıya sahip; her şeyi ısırir. Tabii bu işe yarigor. Bazı objeleri ufak kardeşin objeleri "gnam gnam!" diye yemesiyle elde ediyorsunuz. İcatlarla ve eşya bulmakla oyun akıp gitüyor. Eğlenceli mi? DEĞİL! ÇOK SIKILDIM! Caps açık kalmış, pardon.

Bir defa oyun tekrar ediyor Elm Sokağı'nda Kabus'taki sahne gibi. Ve saçma sapan icatlarla uğraşıyorsunuz. O değil de, Burak'la şu 74 ekran TV'yi kombine etsem, plazma ekran bir Burak çıkar mı ortaya? ☺

**level
notu 20**



Garfield

i Yapım: Hip Games **Dağıtım:** Hip Games **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



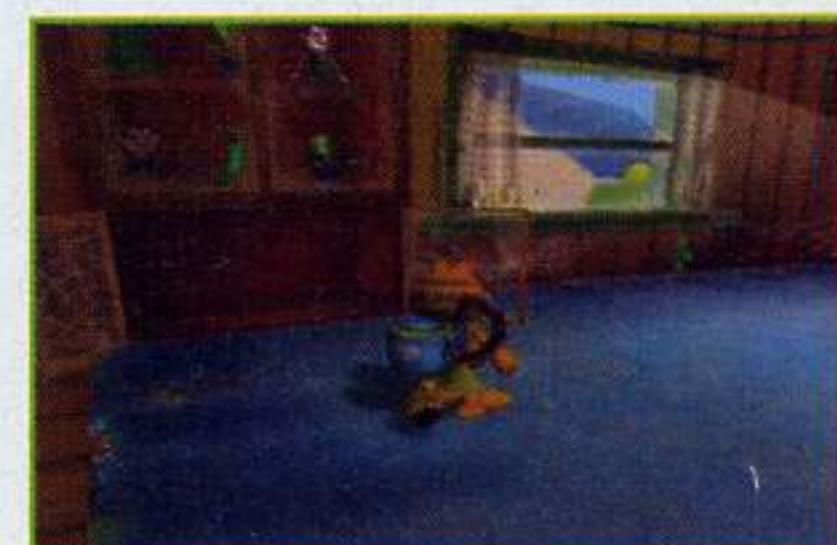
Tembel Hayvan'ı bulduk! Nasıl bir şeye benzediğini merak ediyoruz ya... Etmiyor muydunuz? Öhm. Neyse işte. Ben buldum ve bunu sizle paylaşmak istedim. Alın yarısını...

Benden bile daha tembel olan bir yaratık varsa o da Garfield'dir sevgili okurlar. Evde oturur, yemek yer, uyu, televizyon izler, konuşmaz. Bunun gibi birçok tembellilik unsuruna sahip olan Garfield'a evi

toplattırırsanız ne olur? Bu ve "Kim 500 milyar ister?" gibi soruların cevabını bu oyunda bulacaksınız. Bulamazsanız eğer, bu sorun kapsama alanımda değil, burada çekmiyorum zaten.

Evet, elinizde elektrik süpürgesiyle evdeki eşyaları toplayarak oyuna başlıyorsunuz. Üçüncü kişi kamerasıyla kontrol ettiğiniz serisi kedi Garfield, O tuşuna bastığınızda çevredeki eşyaları "svis!" diye çekiyor. Peki bu size ne kazandırıyor? Aslına bakarsanız hiçbir şey. Kalkıp evi biraz toplarsanız bu oyunu oynamanıza gerek kalmayabilir, emin değilim. Ama ufak bir kuzeñiniz/kardeşiniz varsa, bu oyunu oynayabilir. Oynamazsa da ne yapalım, alırız oyunumuzu gideriz. ☺

**level
notu 39**



KONSOL USTASI

Yazar Tuna Şentuna

Bakalım elimizde neler var. PlayStation 3, Nintendo Revolution ve Xbox 360. Evet. Çok güzel. Ne zaman çıktırlar? Kasım 2005'te Xbox 360? PS3'ün çıkışı öne çekilmiş? Eyyah eyyah. Demek oluyor ki, yeni nesil çok yakın bir zamanda yeni nesil olarak anılmayacak ve gerçeğin kendisi olacak. Gerçek derken şunu kastediyorum. File->Open->Getaway3.mov. Bu videoyu izlediğim sonra gerçekle yapayı birbirine karıştırmamak mümkün değil. Büyük ihtimalle bu sistemlerin ilk oyunları pek bir şeye benzemeyecek, ama bir süre sonra Grand Theft Auto gibi bir oyun inecek ve işte o zaman yer yerinden oynayacak. Üç sistem de o kadar güçlü ki, ekrana gerceği neredeyse birebir yansıtıyorlar. Oyunlara ciddi anlamda yeni bir soluk gelecek. Basit kaplamalar ortadan kalkacak, kötü animasyonlar rafa kaldırılacak ve "aman sistemin gücü yetmedi şurdan kistik, burayı attık" gibi cümleleri bir daha duymayacağız (sanırım). Durum böyleyken, kenara üç beş bir şey koymaya siz de başlayın derim, zira bu sefer tek bir oyun konsolu kimseye yetmeyecek, ortalık çok fena kızıştı...

Geliyor, geliyoooooorrr!!!

SSX 4

Yapım: EA Canada | Dağıtım: EA | Platform: PS2, Xbox, GC, PSP, DS, Xbox 360 | Çıkış Tarihi: Ekim 2005

Cök heyecanlıyım, fakat biraz daha adrenalin salgılsısam ağzımdan köpükler saçarak yere yığılabilirim. Dünyanın en eğlenceli ve bağımlılık yaratabilen oyunlarından olan SSX, çok yakında konsollarımıza yeniden işgal edecek. Olay yine çok basit. Elimizde karlarla kaplı bir dağ bulunuyor ve bu dağdan aşağı kayan (veya yuvarlanan) da biziz. Yine artistik hareketler yapacağız, yine komboları art arda dizeceğiz ve dağın hükümdarı biz olacağız! İşin ilginçliği yerse hayli çarpıcı. Üç oyundur sadece Snowboard'cuların bulunduğu oyuna

bu sefer kayakçılar da katılıyor (kayakçılarla Board'cular birbirlerini hiç sevmeler bu arada). EA niye böyle bir karar vermiş onu bilemiyorum, fakat oyuna yeni bir heyecan getireceği de ortada.

Kayakçılar Board'cuların yapamadığı "Monster Trick"ler sergileyebilecek ve genel anlamda oyun çok daha hızlı olacak. EA bu konuda Burnout'u örnek aldığı da açıkladı. O kadar hızlı giderken nasıl artistik hareket yapacağız, onu anlayamadım ama yine de her şey mükemmel olacak (olmalı!) gibi görünüyor.



Kaba kuvvete hazır!

STATE OF EMERGENCY 2

Yapım: DC Studios | Dağıtım: Açıklandı | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: 2005 sonu

Amaçsızca dövüşmenin, milyonlarca insanla mücadele etmenin adı ya Dynasty Warriors'dır, ya da State of Emergency. Analizlere bakacak olursak da State of Emergency'nin bundan yıllar önce çıkışlığını olduğunu ve pek bir şeye de benzemediğini rahatlıkla görebiliriz. DC Studios tarafından hakları satın alınan SoE2, bu sefer daha çok karakter, daha elle tutulur bir senaryo ve daha fazla araç içerecek. Grafik motoru da baştan aşağı yenileniyor. İlk oyunun Arcade tarzı

SoE2'de daha az hissedilecek. Dümündür ilerleyerek adam öldürmenin yanında, ufak bulmacalarla ve kafanızı karıştırmanız gereken engellerle karşılaşacağınız. Zaman zaman karakterler arasında geçiş yapmanız gerekecek, farklı bir karaktere geçince de onun yeteneklerini kullanarak bulmacaları çözeceksiniz. Bulmaca dediğim de bir macera oyunundakiler gibi olmayacak elbette. Olay yine aksiyon, yine kargaşa.



Bakalım bu sefer SoE istediği başarıyı yakalayabilecek mi? Bakıyor musunuz? Alo?

BASKIYI DURDURUN!

► Japonya'nın ünlü iki oyun firması Namco ve Bandai 2005 sonbaharında birleşme kararı aldı. Böylece daha kaliteli Japon oyunları görebileceğiz.

► Uzakdoğu'dan bir haber daha. Japonların kendilerini yerbeler atarak performans sergilediği Karaoke Revolution Vol.4 çok yakında piyasada. J-Pop'a veya Karaoke'ye meraklısanız, beklemeye devam.

► Scarface: The World is Yours 2006'nın herhangi bir zamanına ertelendi ve Vi-

vendi'den gelen açıklamaya göre Xbox 360 için hazırlanıyor.

► Prince of Persia 3 hakkında bir haberi var. Buna göre yeni oyunda Prince duvarlardan koşarak diagonal olarak zıplayabilecek ve düşmanlarının üstüne indiğinde bir "tutup atma" hareketi gerçekleştirilecek.

► Splinter Cell'in Sam Fisher'sız, ama dişi kahramanlı bir modeli olan D1RT, PC ve PS2 için hazırlık aşamasında. Oyunda dişi kahramanımız 20 farklı silah, birçok

estetik ama ölümcül hareketle donatılmış ve böyle bir envanter sahip olduğu için de kötü adamlara karşı mücadele etmek zorunda kalacak.

► Eğer savaşın taktiksel yönü ilginizi çekiyorsa, zaten Full Spectrum Warrior oynamışsınızdır. Bu durumda size Full Spectrum Warrior: Ten Hammers'ın PS2, Xbox ve PC için 2005'in kiş aylarında piyasada olacağını söylemekten gurur duyarım. Online oyun olanağı ve daha berberlik yapay zeka da yine Ten Hammers'da.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Japon stil zebani avında dördüncü perde.

Yapım: Capcom Prod. Studio 2 | **Dağıtım:** Capcom | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 2006

Onimusha'yı nasıl bilirdiniz? İyi? Kötü? Sıkıcı? Resident Evil kopçası? Cevabınız ne olursa olsun, zaten her şey bu sefer değişiyor, hiç merak etmeyin. Ancak gelecek yıl PS2'lerimizde göreceğimiz



Onimusha: Dawn of Dreams, Oda Nobunaga'nın ardından gelişen olayları konu alacak. Nobunaga'nın varisi de Nobunaga kadar kötülüğe meraklı bir kişi olduğundan, Japonya'yı ele geçirme ve tüm insanlığı önünde diz çöktürmek üzere harekete geçer. Biz de Soki ve bayan ar-

kadaşıyla bu kötülüğe yine "Dur!" diyeceğiz. Eski Onimusha bulmacalarından çok aksiyona dayalı olacak Dawn of Dreams bize iki karakterin kontrolünü verecek. Bunlar arasında zaman zaman geçiş yapmamız ve karakterlerin yetenekleriyle alakalı engelleri aşmamız gerekecek. İki karakterin ortaklaşa gerçekleştirebildiği özel saldırılar da yine Dawn of Dreams'e eklenen yeniliklerden. Önceki oyunlardan bağımsız hikayesi ve oynanışına getirilen yeniliklerle, yeni Onimusha yepyeni bir heyecan (diye düşünüyorum en azından).



BATMAN BEGINS

Yarasa Adam'ın en farklı macerası başlıyor.

Yapım: Eurocom | **Dağıtım:** Electronic Arts | **Platform:** PS2, Xbox, GC, PSP |

Çıkış Tarihi: 15 Haziran 2005



Batman'i daha önce hiç böyle görmemişsiniz, emin olun. O hep çok güçlüydü oyunlarda. Kimse karşısında on saniyeden fazla duramaz, üstüne yağan kurşunlar ilerlemesine engel olamazdı. Belki de bir süper kahraman böyle olmalıydı, ama Batman'ın aslında kendi kendini geliştirmiş normal bir insan olduğunu düşününce bir yerlerde hata olduğunu anlamak da kolay oluyor. Yapımı Eurocom bir film oyunu (filmi ne zaman geliyordu bunun?) olan Batman Begins'de elinizi kolunuza sallayarak yürümenize engel olacak. Batman iki, bilemediniz üç kurşunda yere yığılacak. Bu da

Splinter Cell benzeri bir oynanışa itecek oyuncuları. Düşmanlarınızin kalp atışını ve çetelerin liderlerini anlama yetisiyle donatılacaksınız neye ki. Eğer düşmanınızı korkutmadan, yanındaki varılı patlatmadan veya çete liderini öldürmeden ilerlerseniz, muhtemelen yere inersiniz. İlk önce düşmanlarınızın kalbine korkuyu salmali ve nişan almaktan zorlanan, yumruk atmaya beceremeyen rakipler elde ederek işinizi kolaylaştırmalısınız. Burnout benzeri Batmobile bölgümlerinin de bulunacağı Batman Begins, klasik olacak kadar iyi gözükmesse de oynamaya değer.



► Uzun süredir sesi sedası çıkmayan Z-Axis, yeni projelerini açıkladı. Buna göre filmi yapım aşamasında olan X-Men 3'ün oyunu ve Iron Man'le ilgili bir proje yakında ilk bilgilerele karşılaşırızda olacak.

► Bir araca binmeden karda ilerlemek size göre değilse, Crave tarafından hazırlığı sürüdürulen SnoCross 2'yi beklemenizi tavsiye ederim. Kar motorlarının yarışını konu

alan SnoCross, sadece PS2 ve Xbox için hazırlanıyor.

► Namco Warhammer dünyası üzerine bir oyun hazırladığını açıkladı. THQ'nun 40K konsepti yerine, fantezi bölümünde ilgilenen Namco, hazırlanan oyunun önce PC'ye ardından PS2'ye çıkacağını da belirtti.

► Buena Vista Games Turok'un haklarını satın aldı ve yeni nesil konsollar, şu anki

konsollar ve el oyun cihazları için seri Turok üretimine başlayacağını sinyallerini verdi.

► Kasım ayında piyasada olması beklenen çok gizemli bir oyun var. Yapımı firma Neversoft ve oyunun adı da kısaca Gun. Bir FPS olması beklenen oyun da ne olacak, ne olmayacak, her şey belirsiz...

► Square Enix'in Final Fantasy ve RPG'ler dışında oyunlarla

ilgilenmediğini düşünenler Heavy Metal Thunder'ı görünce şaşıracaklar (ben şaşırdım bile). 30cm'lik robotların savaşını konu alan oyunda karakteriniz 14 yaşında başlayacak ve 40 yaşına kadarki hayatını da biz kontrol edeceğiz.

► Advent Rising büyük ihtiyamla şu sırada piyasada. Muhemmelen de mükemmel bir oyun oldu. Belki de almalısınız, ha?

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Symphony of the Night tadını ne zaman yakalayacağız yeniden?

Yapım: Konami TYO | **Dağıtım:** Konami | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Sonbahar 2005



Avrupa'da nefret edilen, anlaşılma-yan, bir türlü sata- mayan Castlevania, neye ki Amerika'da ve Uzakdoğu'da be- geniliyor da Konami devamını getiriyor.

Diğer Castlevania oyunlarından tamamıyla bağımsız olan Curse of Darkness, Dracula'nın hizmetkârı olan, ama Dracula'nın baskısından sıkalarak yanından ayrılan (bu kadar kolay demek) Hector'un hikayesini konu alıyor. Yalnız kalan Dracula Belmont'lar tarafından öldürülükten sonra da tüm Avrupa'ya hastalık yayılıyor (neden ki?) ve Hector'un kız arkadaşı ölüyor. Buna sınırlenen Hector Dracula'nın sarayına geri dönüyor ve arkasından çevrilenlerden habersiz, kapıları açıyor... Oyun yine üç boyutlu, yine karşımızda bir dolu garip yaratık var, fakat bu sefer bizim yanımızda da garip yaratıklar bulunacak. Aynı Symphony of the Night'ta olduğu gibi RPG öğelerinin yoğunluk taşıyacağı Curse of Darkness, Castlevania'yı umuyorum yeniden zirveye taşıyacak.



► Şenliğin asıl kralı elbette Winning Eleven'dı.



Turnuvalar, oyunlar ve konsol oyuncuları bir arada GELENEKSEL ANTİKOYUN ŞENLİKLERİ 2005

Türkiye'de neredeyse hiç göremedigimiz şeyle ri yan yana dizsek, elimizde hayli uzun bir liste olur, ama bizim ilgi alanımız bu listenin oyun kısmı olacak. Şöyle bir senaryoya ne dersiniz merak ediyorum:

Tüm oyun konsolları, PS2, Xbox, GameCube, PSP, Nintendo DS tek bir alanda. Hepsine uygun onlarca, hatta yüzlerce oyun. Sizin gibi düşünen, aynı kafada olan sayısız oyuncu. Dev perdede oyun tanıtımları, oyun videoları. Oyunlara yıllarını vermiş kişiler tarafından yapılan canlı oyun incelemeleri ve elbette kendinizi göstermeniz için hazırlı̄m̄ ödüllü turnuvalar. Böyle bir düzenlemenin bir parçası olmak kim istemez? İşte AntikOyun bunu başardı ve Ankara Çankaya Üniversitesi bahar şenlikleri doğrultusunda, Deha Çaman'ın üstün katkılarıyla 28-29 Nisan tarihlerinde bir "Oyun Şenliği" düzenledi. Geçen yılı şenliğe oranla daha eğlenceli, daha dolu ve yapılan ilginç turnuvalarla daha da heyecanlı geçen bu oyun fırınlarındaki detaylar mı? Sizi söyle alalım.

HEP BİR AĞIZDAN

Şenliğin temasını konsolların oluşturmasıydı aslında bu şenliği özel yapan. Kendisini konsollara adamış AntikOyun (www.antikoyun.com adresinden ulaşabilirsiniz) ve kurucuları Ferudun Akyol ve Efe Mert, bu işteki profesyonelliklerini organizasyonun her anını planladıklarını göstererek bir kez daha kanıtladılar. Şenlik saatleri boyunca bir dakikanın bile boş geçmemesini sağlayan AntikOyun, yemek arasında bile film gösterimleriyle katılımcıların eğlenebilmesini sağladı.

Konsollara çıkacak oyunların tanıtımlarının mini bir E3 havasında başladığı şenlik, NFS Underground 2 Drag yarışı turnuvasıyla hız kazandı. Uzman olsun olmasın, herkes yarışlara katıldı, ama bir kişi şampiyon oldu elbette. NFS'den hemen sonra herkesin beklediği oyun, Winning Eleven turnuvası başladı. İşmini tur-

nuva listesine yazdırma isteyenler birbirini ezdi, arbede çıktı, ama AntikOyun ekibi bu konuda da etkisini kanıtladı ve isyanı kolaylıkla yataştırdı (olayı biraz dramatize etmek gerek). Kuşkusuz ki en çok ilgi gören turnuva bu oldu. Sadece Türkiye Ligi takımlarının kullanılmasına izin verilen maçlarda kıyasıya bir rekabet söz konusuydu. Bir turnuvada şampi-

yon olan, diğer turnuvaya da katılmak istedi, ama buna da AntikOyun yetkilileri tarafından yasak konuldu, adalet sağlandı. Sonuçta Türk milleti olarak futbolu merakımız Winning Eleven'da da bir kez daha görülmüş oldu (PS2'yi sadece WE için alanlar olduğunu biliyor muydunuz?).

İlk gün bu iki turnuva, oyun incelemeleri (GameCube'de Resident Evil 4, Xbox'ta Halo2, Splinter Cell: Chaos Theory vb.) ve isteyenlerin konsolları deneme seanslarıyla geçerken, ikinci günün çok farklı geçeceğini kimse tahmin etmemiştir.

BAYANLAR ARASI TEKKEN 5 TURNUVASI

Evet ikinci günün en çarpıcı özelliği sadece bayanların katılabildiği Tekken 5 turnuvasıydı. Üstelik bu turnuva tam



► Ferudun, Efe, AntikOyun ekibi ve ben (ortada, perdede bakmaktan yorulmuş ve akabide yayılmış olan).

2 kez yapıldı. İlk turnuvada katılım az olmasına rağmen çekişme inanılmaz boyutlardaydı. Oyuncuların bayan olması nedeniyle karakterlerin de Tekken kızlarından oluşması, normal turnuvada göremedigimiz isimleri dev perdede görebilmemize olanak sağladı. Christie salto attı, Xiaoyu Çin'in gücünü gösterdi ve en hızlı olan kazandı. Bayanların Tekken'e bu kadar meraklı olduğunu kimse tahmin etmemiştir herhalde. Akşam saatlerinde başlayan yağmurun etkisiyle, dışında çekimsel duran oyun meraklılarının şenlik salonuna akın etmesiyle de tam anlamıyla patlama yaşandı. Yeni turnuvalar düzenlendi. Eğlence doruk noktasına ulaştı.

Şenlikle ilgili dikkat çeken son iki nokta arasında Efe'nin non-stop DJ'si (Tekken'de rəund, WE'de maç aralarına en popüler club parçalarını müthiş bir başarıyla entegre etti, takdir ettim) ve Özcan Öz'ün esprili ve bir o kadar ilginç maç spikerliği bulunuyor.

Sözün özü, ben çok eğlendim. AntikOyun ekibiyle tanışmaktan gurur duyduğum ve böyle bir organizasyonla Türkiye'deki oyuncuları buluşturdukları için de onları ne kadar takdir etsem az olur. [bitti]

STAR WARS

EPISODE III

REVENGE OF THE SITH

Yazan | Volkan Turan

“Keşke dönmeseydi” demeye hazır olun!



(Lucas Arts'ın oyun departmanında geçen çok gizli konuşmayı ele geçirdik. Olay çıkacak, yer yerinden oynayacak, kıyamet kop... Neyse...)

- The Collective'in Genel Müdürü: "Abi, dur! Etme eyleme! Daha oyun tam olarak bitmedi ki!"

- George Lucas: "Sen karışma deyyus! Benden iyi mi bileceksin?! Bak mis gibi oyun olmuş. İşin kılıcı var, Focus da var. Daha ne ister insan?"

- GM: "İyi de, grafikler, dublajlar, kontroller düzeltildi ki! Neresi bitmiş bunun, oyunun en ham hali bu!"

- GL: "Sen şimdi benim Star Wars'uma hakaret mi ettin yoksa ben mi yanlış duydum?"

- GM: "Ehm! Şey, evet abi, bitti dediydim. Sen yanlış anladın galiba."

- GL: "He şöyledir. Benim zamanımı çalmayıñ.

Daha Star Wars kupası yapan fabrikaya oradan T-Shirt'lerimizi basan konfeksiyona, en son da Star Wars işlemeli kilot mağazasının açılısına gitmeyeceğim. Meşgul bir insanım yani. Siz şimdi oyna filmden birkaç kare ekleyin, sürünen piyasaya..."

PLEASE SITH DOWN

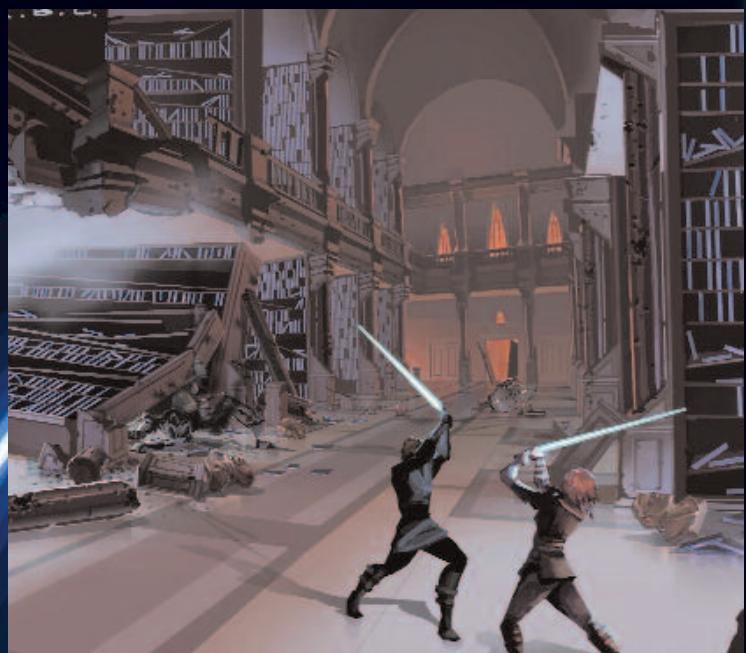
Açık sözlü olacağım, kimse kırılmassis!: Oyun tam anlamıyla bir fiyasko.

Çünkü her şey "filmi izlememiz" için yapılmış. Bunu da iyi yapamamışlar.

Oyun genel olarak

"önüne geleni işin kılıcından geçir, patlat" şeklinde özettenebilir. Daha fazlasını beklemeyin. Oyunda Anakin ve Obi-Wan ile ilerliyorsunuz. Bir Jedi'ın sahip olduğu her şeye sahipsiniz ve karşınızda ufalanmayı bekleyen onlarca Star Wars evreninden düşmanlar var. Kulağa hoş geliyor olabilir, ama bir saatten sonra oyun inanılmaz sıkıcı oluyor.

Sıkıcı olmasının ilk nedeni; kontroller problemi. Jedi'ınız hiç mi hiç esnek değil. Oldukça ağır dövüşüyor ve hantallık hareketlere de yansımış. Ağır/hafif ataklarla oluşturacağınız kombolar akıcılıktan uzak ve hiçbir şekilde kombo aralarına gi-



rilemiyor. Yani hafif + ağır + hafif + zıpla + özel atak gibi komboları unutun. Küt bir şekilde Kare ve Üçgen tuşlarına basacaksınız. Bu kılıç ataklarının yanında L-R tuşları ile yapılan Focus bazlı güçleriniz de var. Etraftaki patlayıcıları kaldırıp düşmana atabiliyor, ağır kalkanları saf dışı bırakabiliyor, yüksek yerlere Force





Jump ile zıplayabiliyorsunuz. Yalnız bu güçler de, o bildiğimiz Jedi havasını yansıtamamış. Oldukça sönükk ve kullanışız kalmışlar.

Bu tür oyunlarda, sizinle kontrol edebileceğiniz bir kamera sistemi oyunda bulunmak zorundadır. Çünkü ekran genişir ve düşmanlar uzak mesafeden saldırabilirler. Saldırının nerden geleceğini görmeniz gerekir yoksa haybeden enerjiniz azalır. Oyunumuz da ise kamera namına hiçbir şey bulunmamakta. En başlarda düşündüm "Herhalde çok esnek bir kamera sistemi yapmışlar -ki gerek duymışlar" ama yanıldığımı anlamam zor olmadı. Size sunulan açı çok dar ve oyuna uygun değil. Etrafta durmadan düşman aramak zorunda kalıyorsunuz. "Bir yerden kafama lazer çarpiyor ama nerden çarpıyor?" diye sınırlendiginiz birçok nokta var oyun içinde.

sonra da bir demo girmekte. Eğer siz elinizi çabuk tutar da temizleme işlemini çok hızlı yaparsanız, düşman olmayan ekranda dakikalarca öyle başıboş duruyorsunuz ve demonun girmesini bekliyorsunuz. Bu tip basit hatalardan da oyunun "filmden önce mutlaka çıkmalı" fikrinin aceleye getirildiğini anlamak güç değil.

Oyun kısacık. 14 bölümü altı saat olmadan bitireceğinize emin olun. Bu süre de yapay zekâ ile uzatılmış süre. Oyun bir yere kadar o kadar kolay ki; hiç savunma yapmasanız bile enerjiniz kolay kolay azalmıyor, rahatça ilerliyorsunuz. Ama bir yerden sonra da bölümlerde ilerlemek oldukça zor bir hal alıyor. Jedi'larınız 10 güç altında gelişebilmekte. Bulduğunuz gizlere ve yaptığınız kombolara göre (fair, good, impressive, masterful) EXP puanları alıyor ve bu puanları 10 kademeye dağıtabiliyorsunuz. Oyun kısa olduğundan, doğal olarak siz tam olarak güvenemiyorsunuz.

ÖYUNUN "FİLMDEN ÖNCE MUTLAKA ÇIK-MALI" DİYEREK ACELEYE GETİRİLDİĞİNİ ANLAMAK GÜC DEĞİL.

JEDI'LAR DA HATA YAPAR

PC'deki Star Wars'lardan biliyorum, gerçekten grafik olarak çok sağlam oyunlar var. Ne yazık ki, Episode III'ün PS2 versiyonu grafiksel anlamda iğrenç (açık sözlü olacağım demiştim)! Çevre tasarımları ayrıntısız ve renk kullanımları çok standart olmuş. Karakter modelleri filme benzetilmeye çalışılsa da, başarılı olunamamış (aslında komik olmuşlar). Slow-Motion oyun içine koyulması iyi olsa da birçok hata ile beraber gelmiş. Bazı kapı yanlarında zipladığınızda anlamsızca yavaş çekimde süzülüyorsunuz. Buna benzer birçok kod hatası bulunmakta. Bazı bölümlerde üstünüze akın akın robotlar gelmekte. Hepsini temizledikten

sunuz ama düşmanlar tank gibi oluyor. Sonucunda da bölümleri tekrar tekrar oynuyorsunuz. Ta ki sabır (cyber) taşı çatlayana kadar.

GÖRÜŞMEMEK ÜZERE

Ben en iyisi mi biraz da Episode III'nin güzel yanlarından bahsedeyim, zira ufukta bir Storm Trooper gördüm sanki! Öncelikle müzikler gerçekten güzel. Bildiğimiz tarzda orkestral ve senfonik parçalar işlenmiş. Oyunu dondurun ve dinleyin. Gizler ve bonuslar ise doyurucu. Bunlar içinde oyun ile ilgili çizimler, sahneler, karakterler vb. elementler görebilirsiniz. Multi-player kısmı ise güzel olmuş. Versus kısmından arkadaşa karşı, zevkli Jedi karşılaşmaları yaşabilirisiniz (ama önce oyunda ilerleyerek gizli karakterleri açmalısınız). Cooperative'de ise bilgisayarın yönettiği bir Jedi seçerek istediğiniz bölümleri oynayabilirsiniz. Unutmayın ki: yapay zekâ kötü olduğundan bilgisayar kontrolündeki Jedi, odun yutmuş gibi duruyor ve size pek yardım etmiyor... Bir Star Wars fanatığı iseniz, kesinlikle Lego Star Wars oynayın. [bitti]

Star Wars 3: Revenge of The Sith

Tür ► Aksiyon Yapıcı ► The Collective Dağıtımçı ► LucasArts Yaş sınırı ► 12+ DualShock ► Var 60Hz Modu ► Yok Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II Web ► <http://www.lucasarts.com/ep3>

level
puani • 67

Artı & Eksi

- ↑ Hoş müzikler, ekstralalar, bolca filmden ara sahneler
- ↓ Yapay zeka, grafikler, kütük kontroller, yetersiz kamera açıları, kisa oluşu..



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler: Xbox



DEM SU

DEM SU

DEM SU

ELİMİZDE

LEVEL
CD
1 'deLEVEL
DVD
101'de

VİDE SU

VİDE SU

VİDE SU

LEVEL
CD ve DVD
1 'deLEVEL
CD
1 'deLEVEL
DVD
1 'de**Gecenin ayazında**

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

**Burnout kadar hızlı, NFS Underground kadar şekilli.
Rockstar'ın yarış mucizesinde üçüncü raund..**

Yazan Tuna Şentuna



İşe gitmeniz gerekiyor. Veya okula. Sabah alarmın çalışmamasıyla da geç kalmışınız. Biliyorsunuz ki geç kalaçsınız. Son sürat giyinir ve dışarı fırlayıp arabanıza atlıyorsunuz (18+ senaryo). Tabii sabah saat 8'de herkes bir yerlere koştururken yolların boş olmasını bekleyemezsiniz. 500 metre ilerlememişiniz ki trafik tıkıyor. Kafanızı camdan uzatıp ileriye bakıyorsunuz ve 1 kilometre ileride hala kırmızı ışıkları görerek beyninizden vurulmuşa dönüyorsunuz. Stres, erken kalkmanın getirdiği gerginlik ve kulağına kulağına çınlayan kornalar... Derinden bir ses ne yapmanız gerektiğini fısıldıyor. Bunu siz de istiyorsunuz, ama kurallara, yasalara aykırı. O arabayı alıp, yan seride geçirip trafiği altüst etmek... İstediğiniz gibi sürmek, makas-

lar atmak, yeri geldiğinde önungünüzde ilerlemeyi reddeden arabayı bir darbede ileri fırlatmak... Ne kadar kolay olurdu değil mi? Dilediğiniz yere, dilediğiniz şekilde gitmek. İşte sabah stresinizi bu şekilde atıp başınızı belaya sokmayınız, hapse düşmeyeşiniz diye Rockstar San Diego sabah akşam çalıştı ve sofranıza Midnight Club 3'ü getirdi. İsterseniz Nitro'ya basin, yetmezse Agro gücünü kullanıp çarptığınız her aracı metrelere öteye yollayın. Gerçek hayatın stresini bu

oyunla atın.

HAYATIN TADI NITRO'YLA ÇIKAR

Oyunu bu felsefeye yaklaşmalısınız. Gerçek hayattaki 90Km hız limitinin buradaki adı "sınırsız" çünkü. Basın gidin, arabalara çarpın, rampalardan fırlayın, canınız nasıl isterse öyle ilerleyin. Kural yok, engel yok. Üstelik Burnout gibi ilk kafayı gömdüğünüz yerde de çakılıp kalmıyorsunuz. Umarım oyun hakkında heyecanlanmanızı sağlamışım, çünkü MC3 gerçekten çok zevkli ve bağımlılık yaratıyor.

İkinci oyunla patlama yapmıştı Midnight Club serisi eğer hatırlarsanız. Oyun çok hızlıydı. Değişti. Eğlenceliydi de. Yalnız oyunun %50'lerine gelince saçma bir zorluk dadanıyordu ve bir yarışı ancak 20 denemedede gece-

ARABALARIN BİLİNMЕYEN ÖZELLİKLERİ: AGRO, ROAR VE ZONE

MC3'teki yarışların kaderini değiştirebilen yeni güçleriniz ne işe yarıyor, nasıl çalışıyor ve gerçek hayatı olsa ne olurdu?

Agro: Sadece SUV, Sportif Kamyonetler (çok güzel şeyler bunlar ya) ve lüks arabaların alabildiği Agro, çalıştırıldığında aracınızı dokunulmaz hale getiriyor ve bununla birlikte çarptığınız herhangi bir araç (kamyon, otobüs de olur) metrelere öteye fırlıyor, bu sırada hızınızda da bir azalma olmuyor. Bu gücü doldurmak için ortalıktaki cisimlere çarpmanız yeterli.

Gerçek hayatı olsa: Agro'yu kapsamına alan bir sigorta bulursanız, korkusuzca ilerleyebilirsiniz yollarda. Size laf edenin tamponuna bir kez doku-

nun, on kez yuvarlansın.

Roar: "Groaaarr!" efekinden türeyen roar, kükreme, karşısındaki bastırma gibi anımlar taşıyor ve MC3'te de kullanıldığı takdirde belirli bir alandaki tüm araçları sağa sola fırlatıyor. Sadece beybir gücü yüksek Amerikan arabalarının ve chopper'ları kullanabildiği Roar, aracını kaydırarak (drift) şarj edilebiliyor.

Gerçek hayatı olsa: Agro'dan daha kullanışlı, çünkü bunu sizin yaptığıınız anlaşılmaz bile. Özellikle çift şeritli bir yolda, mikroskopik bir cizikle sonuçlanan bir kaza üzerine tüm yolu kapayan, "cir cir, vir vir" kavga eden iki araç sahibine gerçek acıyi yaşatmak için birebir.

Zone: Trafığın yoğun olduğu alanlarda kıvrak hareketler mi yapmak istiyorsunuz? O zaman çalıştırın Zone'u, zaman yavaşlasın ve siz de bir balerin edasıyla sıyrılin arabaların arasından. Egzotik, spor arabaların ve hız motorlarının alabilen Zone, diğer güçlerle karşılaşıldığında daha zayıf, ama kullanması zevkli. Doldurmasıysa çok daha kolay. Trafikte düzungün gidin yeter.

Gerçek hayatı olsa: Makas atanların, 4. şeritten 1. şeride geçenlerin sayısı %150 oranında artar, sokak yarışlarına "Zone Kullanılınmayacak!" kuralı getirilir, "Aha Zone kullanıyor şerefsiz; şimdi yedirdim sana Agro'yu!" gibi sözcükler sarf ediliyor.





ARTIK YARIŞLAR BİRBİRİNİN KOPYASI DEĞİL. HARİTADA NEREDE NE YARIŞ VAR GÖRÜYORUZ VE İLGİLİ YARIŞA KATILABİLİYORUZ.

bildığınızı farkedince oyundan soğuyordunuz. Bunun yanında araçların üstünde hiçbir şekilde oynama yapılamaması nedeniyle de, modifiye imkânı sunan yarış oyunlarının yanında daha sönükkalıyordu. Rockstar diğer yarış oyunlarının iyi yönlerini gözledi, kendi eksiklerini bir kenara not aldı ve ünlü araba dergisi DUB ile anlaşarak, zaten başarılı olan oyunu bir ileri seviyeye götürmeye başlıdı. Böylece de şunlar oldu...

MC3: DUB Edition'da artık lisanslı arabaların hâkimiyetini görüyoruz. Üstelik bu defa araçlar sadece motorsikletler ve arabalar olarak ikiye de ayrılmıyor. Seçebileceğiniz, envanterinize ekleyebileceğiniz arabalar arasında spor araçlar, beybir gücü yüksek arabalar (muscle car), SUV'lar ve lüks arabalar bulunuyor. Böyle bir ayırım neden var onu da hemen açıklayayım.

Artık yarışlar birbirinin kopyası değil. Aynı NFS Underground'da olduğu gibi haritada nerede ne yarış var görüyoruz ve oraya giderek ilgili yarışa katılıyoruz. Kırmızı noktalar opsiyonel yarışları simgeliyor. Bunlar genelde tek

müsabakadan oluşan ve cuzzi bir para ödülü veren yarışlardan oluşuyor. Sarı kupalar ve sarı yıldızlarda seçtiğiniz çeşit araca göre farklılık gösteren turnuvaları ve özel yarışları kapsıyor. Burada sadece belirli bir araç türüne göre yarışlar görülebiliyor ve o yarışta sadece kullandığınız tipteki araçlar bulunabiliyor. Mavi oklarsa sokak yarışına meraklı araçları gösterme görevini üstlenmiş.

ÖZGÜRÜÜM!

Diğer yarış oyunlarına ve Midnight Club serisinin önceki oyunlarına kıyasla daha özgür bir yapı sunan MC3, yarış mekânları olarak da Atlanta, San Diego ve Detroit'i tercih etmiş. Yarış mekânlarıyla birlikte, yarış tiplerinde çeşitlilik söz konusu. Amaç yine birinci olmak, ama bunu nasıl yapacağınız da önemli. Ordered Race, haritada beliren checkpoint'lerden geçerek yarışı birinci tamamlamanın adı. Unordered Race ise, birkaç checkpoint'in haritaya aynı anda yerleştirildiği ve hangi sırada, hangi yoldan gittiğinizin önemi olmadan bu noktalara ulaşmaya deniyor. Turnuvalarda bu tip yarışlar bolca bulunurken, MC3'e özel Auto-Cross yarışları da söz konusu. Bu yarışlarda da 3 etapta zamana karşı yarışip en iyi zamanı yakalamaya çalışıyoruz. Birinci 8 puan, ikinci 6, üçüncü 4 puan alıyor. 3 yarışın sonunda en fazla puan alan da kupayı alıp götürüyor.

İşin Arcade boyutundaysa WipeOut esintileri görüyoruz. Arcade yarışlarında haritada bir dolu güçlendirici kapılmayı ve rakip arabalara karşı kullanılmayı bekliyor. Bunların ara-

Artı&Eksi

- ↑ Birbirinden farklı türde, lisanslı araçlar. Araçların özel güçleri. Hızlı oynanış. Müzikler.
- ↓ Modifiye biraz zayıf. Grafik yavaşlamaları.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox ■

sında fren iptal edenler, görenyü bulanıklaştıranlar, görünmez yapanlar ve bunun gibi bir dolu faydası yüksek güzellik bulunuyor.

NFS Underground'dan, hele ikincisinden sonra burada karmaşık çikan modifiye imkânı bana biraz zayıf geldi. Hem parça çeşidi az, hem Vinyl'lerde kat uygulaması yok, hem de aracınıza takıldığı bir Sideskirt, bir Front Bumper, sanki orada değilmişcesine etkisiz kılıyor. Sanırım NFS'nin modellemeleri daha iyi.

Velhasıl, MC3 mükemmel bir yarış oyunu olmuş, ama GT4 gibi gerçekçi yarış sevenlerin pek de haz almayacağı türden de bir oyun. Ben delirerek oynadım, delirdikçe daha iyi oynadım, daha iyi oynadıkça daha çok oynadım, zil taktim dans ediyorum şuna an. Evet, aynen öyle. [bitti]

Midnight Club 3: DUB Edition

Tür ► Yarış Yapıcı ► Rockstar San Diego Dağıtıcı ► Aral İthalat Yaş sınırı ► 17+ DualShock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II Web ► www.rockstargames.com/midnightclub3

LEVEL CL SSIC

level
puani → 90



HAUNTING GROUND



Şu zavallı genç kızı, düştüğü bataktan kurtaralım lütfen. Teşekkürler.

Yazan Tuna Şentuna



Taa başından beri biliyordum ben aslında böyle olacağını. Capcom'un 2005 için hazırladığı oyunlara baktığında onu görmüştüm. Ön bacakları ortaya yayıldığında da karşımdaydı. Konsol Ustası'na haber yapayım, belki öyle yırtarırm dedim. Olmadı tabii. Kader ağlarını çoktan örmüştü. Bu oyunu ilala ben oynayacak, ben korkacak ve ben inceleyecektim.

Üstelik sadece bu da değil. Psikolojimi yerle bir eden Resident Evil 3: Nemesis, Haunting Ground ile yeniden canlanıyordu. Yani, RE'de Nemesis nasıl peşimizi bırakmıyor idiyse, burada da o tip bir varlık yine her an peşimde olacaktı ve oldu. Yine ben kaçtım, o kovaladı. Ben saklandım, o buldu. Ben öldürüm, o öldürmedi. Hayattan soğuttu beni ya. Sorunlu pis varlık (işte oyun beni bu derece stres'e soktu) (galiba bana bir şey anlatmaya çalışıyorsun ama... - Sinan).

Aslında bu ve bunun gibi oyunları seven ilginç bir kitle de var ve bunların büyük bir bölümünü bayanlar oluşturuyor (hemen şaşırın). Biz bir köşede Devil May Cry, Midnight Club oynarken, onlar sakin sakin peşlerinde homurdanan devasa yaratıktan kaçıyorlar, da-ha da büyük bir sabırla aynı yere 93. kez giriyorlar ve ne işe yaradığı belli olmayan bir metal parçasını her gördükleri yere "acaba buraya olur mu" diye düşünen-rek sokuşturmayla çalışıyorlar. Hayır, dalga geçmek için söylemiyorum bunu. Bir arkadaşım, annesinin Resident Evil serisini Code Veronica'ya kadar oynadığını söyleyince olaylara bakışım 180 derece (ölctüm) değişti. Etrafıma biraz dikkatli bakınca anladım ki, kızlar korku oyunlarını seviyormuş! Tekken seven bir guruhu da Nisan ayı içerisinde gördükten sonra, artık kızları da bu camia içerisinde değerlendirmemiz gerektiğini düşü-

nüyor ve git gide bağımsızlığını ilan eden bu yazımı bir şekilde toparlamam gerektiğini görüyor ve 10 YTL artırıyorum!

IGOR VS. DEPILITAS

Şöyledir beygir gücü yüksek bir elektrikli testere bulmak için neler vermezdim. Ya da birkaç el bombası. Herhalde bunlara dayanamazdım. Arma bize ne veriyor Capcom? Bir köpek! Tamam işe yaramadığını söyleyemem, fakat Depilitas'a korkusuzca kafa tutmaya da yaramıyorum. Evet konuya ortadan daldım, herkesin kafası karıştı. Başa saralım.

Resimlerde gördüğünüz şirin bayanın adı Fiona Belli. (Adının Fiona olduğu mu belli? Aha! Ahaha! Ahahaha! Ah! – Sinan) Ailesiyle birlikte seyahat ederken, bulundukları arabanın kaza yapması sonucu Fiona'nın annesi ve babası ölürl. Fiona da daha önce hiç görmediği bir kalede, bir kafesin içinde uyanır. Çok geçmeden, sarındığı tüllerle kale içerisinde ilerlerken Depilitas'la,



Artı&Eksi

	Atmosfer. Köpek kullanımı. İlginç senaryo.
	Aynı yerleri sürekli gezmek zorunda kalma. Sürekli üstünüzü fırlayan bir yaratık olması.
Grafik	
Ses	
Oynamabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok ■

konusamayan, bağıran çağırın ve Fiona'ya âşık olan insan irisi varlıklı karşılaşır. Depilitas onun ezeli düşmanı olacak ve hiçbir zaman peşini bırakmayacaktır. Fiona da elbette bu kaleden çıkışının yolunu arar ve bu sırada kalenin barındırdığı sırları da açığa çıkartır.

Diğer korku oyunlarından farklı olarak, bu sefer gerçekten çok gücsüz bir karakteri kontrol ediyoruz. Fiona ne Heather (Silent Hill 3) gibi tabanca, levye tutabiliyor, ne de Jill (Resident Evil) gibi makineli tüfeklerle düşmanlarını kurşuna boğabiliyor. O fazla koştukça yorulan, zayıf tekmeğer atan, biraz zor durumda kalınca panikleyen ve kontrolden çıkan normal bir genç kız. Neyse ki oyunun başlarında eliniz, ayagınız olacak yardımıcınız Hewie size katılıyor. Bu beyaz köpek sağ analog düğmenin yönleriyle komutlar alıyor ve buna göre size yardım ediyor. Örneğin Depilitas'la karşılaşığınızda analog düğmeyi yukarı ittiyorsunuz, Hewie Depilitas'a saldırıyor ve bu da size kaçmak için fırsat yaratıyor. Hewie ortadan kaybolduğunda veya sizle birlikte ilerlemediginde düğmeyi aşağı çekerek köpeğinizi yanınızza çağırabiliyorsunuz. Tabii köpek bu, her zaman laf dinleyecek diye bir kaide de yok. Eğer Hewie itaatkâr davranışmazsa,



KARAKTERLERİN MİMİKLERİ, KÖPEĞİN HAREKETLERİ VE ATMOSFER İYİ HAZIRLANMIŞ.

onu azarlayabilir ve emirlerinize daha net yanıt vermesini sağlayabilirsiniz. Ama çok fazla azarsanız (yani kızmak anlamında, diğer anlamda değil) köpeğinizi kendinizden soğutuyorsunuz ve Hewie iyicene başına buyruk bir hal alıyor.

İKİ DAKİKA SOLUKLANIN

İçinden çıkmadığımız bu kale, bir kaleden çok labirente benziyor. Kilitli kapılar, koridorlar, tuzaklar derken sürekli haritaya baktığınızı fark edekeksiniz. Kale çok güzel modellenmiş, detaylara dikkat edilmiş, atmosfer de kendini hissettiriyor, fakat gelin görün ki bunlar oyunu zevkli hale getirmeye yetmiyor.

Gerçekten tek bir amacımız var, o da kaleden çıkmak ve bu sırada bizi kovalayan Depilitas ve diğer sınırlı bayandan kaçmak. Bu sırada da açılmayan kapıları açmak için sürekli anahtarlar bulmaya çalışıyoruz. Durum böyle olunca da her an aynı yerleri görüyor, her an Depilitas'la karşılaşıyor ve Depilitas'tan kaçmaya çalışırken kalenin içine dalıp kayboluyorsunuz. Bu bir kez, iki kez, on kez olsa iyi, ama sürekli aynı şeyleri yaşamak bir süre sonra ciddi anlamda sıkıcı oluyor. Koş koş koş, plakaya kapı şifresini yaz, plakaya açılan kapı

yi bul, kapıdan geç, Depilitas fırlasın, ondan uzaklaş, mavi ışıklar peşine takılsın... Nefes nefese kaldım be! Bu sırada Hewie de bassın gitsin, oturup onu arayın. Hele oyunu 3 gün kenara koyup 4. gün başına geçerseniz işiniz iyice zor. Çünkü bu sefer de haritayı ve ne yapmanız gerektiğini unutmuş olacaksınız ve bu sefer tam anlamıyla kaybolup gideceksiniz.

SAKLANMANIN 10 FARKLI YOLU

1- Kaleye girin. 2- Tuvalete dalın. 3- Küvet'e oturun. Dalga geçtiğimi düşünenler oyunda bunları tek tek yapınca beni hatırlayacaklar. O kadar çok saklanmanız gerekecek ki, kalede bulunan tüm karanlık alanları tek tek keşfedeceksiniz istemeden de olsa. Seçtiğiniz yere girdiğinizde "Hiding..." şeklinde bir yazı ekranda belirirse anlayın ki orası %100 güvenli bir mekan ve eğer görülmediyiseniz, paçayı kurtardınız demektir.

Haunting Ground hakkında etkileyici bir takım öğeler de yok değil. Karakterlerin mimikleri, ara sinematikler, köpeğin hareketleri ve oyunun genel atmosferi olabildiğince iyi hazırlanmış.

Korku oyunlarından rahatsız olan ben, bu oyun hakkında olumlu düşününebilirdim, eğer bahsettiğim eksileri olmasa. Çünkü ilginç bir çekiciliğe sahip. Keşke daha az tekrar olsayıdı, daha farklı bulmacalar, tuzaklar karşımıza çıksayıdı, köpeğimiz daha seri hareket etseydi ve Depilitas iki dakika rahat bırakıysa! Oyunu en son kenara koyduğumda peşimdeydi, bari gideyim de saklanayım. Yazık güzelim Fiona'yı ona yemek yapmak erkek adama yakışmaz. Evet tez gideyim ben. Siz de korku oyunu fanatığıseniz katılın bana. [bitti]



Haunting Ground

Tür ► Korku - Macera Yapımı ► Capcom Prod. Studio 11
Dağıtım ► Capcom Yaş Sınırı ► 17+ DualShock ► Var
60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2
Web ► www.capcom.com

level
puanı 70



Japon işi strateji

Yazan Volkan Turan

Katananızı bileyin, bandananızı takın... Savaş kapıda!



İlk önce Hero, ardından da House of the Flying Daggers filmlerini seyrettikten sonra, havamı yeterince bulamamış olmamı yım ki Onimusha 3'e saldırmışım. Kendime geldiğimde hala bir şeylerin eksikliğini hissediyordum. Aksiyon, aksiyon... Nereye kadar? Ben gözü kapalı bir şekilde, elde kılıç, düşman kesmekten bıkıştım. Canım strateji kurmak istiyordu. Aksiyon ve strateji güzelce birbirlerine yedirilmiş olmaliydi. Ve aradığımı Kessen III'te buldum diyebilirim. Oyundan kafamı kaldırıldığım anlarda da, bu yazıyıanca yazabildim.

FIGHT FOR GLORY

Her Kessen oyunda olduğu gibi, bu sefer de kahramanımız Uzak Doğu tarihine damgasını vurmuş hükümdarlarandan biri: Oda Nobunaga. Kendisi Japon tarihinde çok özel bir yere sahiptir. Gaddarlığıyla ve çırkinliği ile bilinse de, KOEI Nobunaga'yı oldukça karizmatik ve barışçıl göstermiş. Tabii ki bu bir oyun. Tam anlaşıyla tarihi yansıtması beklenemez. Buna rağmen, oyun içinde geçen birçok savaş örgüsü ve içerdeği konular yönünden tarih ile tip tip benzerlikler içermekte. Oyunda Nobunaga, 1556 kişisinde topraklarını savunmaya başlamış, daha sonra da tüm Japonya'da barışı sağlamak

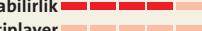
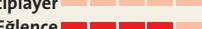
icin bütün klanlara karşı savaş açmıştır (günümüzde bile kulağa hiç de yabancı gelmiyor!). Savaşların yanında birçok drama ve komedi sahneleri oyuna yamalanmış. Sonuç olarak da insanda merak ve heyecan uyandıran bir konu ortaya çıkmış.

Kessen III oynanış bakımından oldukça zengin. Önceli oyunlarında bariz bir şekilde strateji unsurunun eksikliği hissediliyordu. Üçüncü oyunda bu açık kapatılmış. Oyuna alımak zor olduğundan en başlarda strateji kurmadan, Dynasty Warriors'daki gibi sadece saldırarak ilerleyebiliyorsunuz. Ama bir noktadan sonra oturup düşünmeli, hangi elementi nerede kullanacağınızı belirlemeniz gerekiyor. Aynen bir komutan gibi her ayrıntıyı düşünmeniz lazım. Sonra da planları bizat uygulayarak savaşları galip gelmelisiniz. En fazla 30 dakika süremesi gereken muharebelere başlamadan önce size düşman hakkında bilgi verilip, haritanın ne resinde bulunduğu, gücünün ne kadar olduğu, zayıf noktaları gösteriliyor. Daha sonrası ise size bırakılıyor. Yendiğiniz klanların hükümdarlarını kendi saflarınıza geçiriyor, daha sonra bu savaşçı hükümdarları savaşa sokarak yönlendirebiliyorsunuz. Her savaşın belli bir ordu sayısı var (en fazla 7, en az 2). Bu sayıyı göz önüne alarak orduları mevzilendiriyorsunuz. Orduların birçok türü bulunmakta; At üzerinde ve yerde olmak üzere kılıç, tüfek, ok, mızrak kullanan birimlere sahipsiniz. Oyunun en önemli stratejisi ise burada yatıyor. Düşman orduya göre ordu yollamazsanız oldukça zor dakikalar geçiriliyorsunuz. Uzak menzilli okçulara karşı yerden koruması az, yavaş ilerleyen Ninjalar yerine, at üzerinde hızla ilerleyen ordu ile yakın mesafeye girip düşmana Rush (üçgen tuşuna basılı tutmalısınız) yapabilirsiniz.

Çoğu zaman birden fazla ordu ile başa çıkmamanız da gerekebiliyor. Bu gibi durumlarda beyin gücünüze kulanmak daha sağlıklı. Ön tarafa defans kabiliyeti yüksek bir ordu koyarak düşmanı yavaşlatıp, arkadan da okcularınız ile büyük zayıat verebilirsiniz. Oyun içinde

Artı & Eksi

- ↑ Biktirmayan stratejileri, seviyeli aksiyonu, uzun ömürli oluşu, harika sinematikleri.
- ↓ Yapay zekânın geriliği, kamera açları, bazen temponun çok düşmesi.

Grafik Ses Oynanabilirlik Multiplayer Eğlence 

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: Yok ■



HERŞEYİN ÖTESİNDE OYUN ÇOK GÜZEL BİR GÖRÜNÜŞE SAHİP. GRAFİKLER GÖZ KAMAŞTIRICI.

buna benzer onlarca basit ve karmaşık savaş stratejileri kurabilmek mümkün (ki kurmak gereklidir).

Bir diğer dikkat edilmesi gereken nokta da, ordularınızı yalnız bırakmamak. Çünkü yapay zekâ hiç de zeki değil. Genelde sadece boş atağa yiyorlar. Özel güçleri kullanmayıp ölmeyi bekliyorlar. Ateş altında olan orduya L2 ile hemen müdahale edebiliyorsunuz. İster harita üstünde emirler (şuraya saldır, burayı koru, şu yolu izle vb.) verebilir ya da ordunun savaşçısıyla direk oynayabilirsiniz. Otusu altındaki Rampage özelliğini bunu sağlıyor. Ordu yönetiminden hemen klan savaşçısının kontrolüne geçiyorsunuz. İlk önce 100 kişiyi öldürüyor daha sonra da karşı ordunun komutanını gebertip zafer kazanıyorsunuz.

BİR TUTAM DA RPG

Oyunda sadece bir adet yeteneğiniz yok. Her klan savaşçısı kendine has RPG içerikli özelliklere sahip. Ordunuzun enerjisini, atak gücünü artırabilir, düşmanın defansını yıkabilir, zehir, su, elektrik, meteor, böcek saldırıları vs. yapabilirsiniz. Bu özellikler 1-4 arası slot gücünü kullanmaktadır. 1 slotluklar hafif, 4 slotluklar ise Final Fantasy'deki 'yaratık çağrıma' tarzında, oldukça hasar verici güçler. Slotlarınız bittiğinde

ise, sadece beklemeniz gerek. Zamanla dolacaklardır.

Savaşçılarınız (natla samuray demiyorum), aynen bir RPG oyununda olduğu gibi, tecrübe puanı kazanıp daha güçlü hale gelip, yeni özelliklere ulaşabiliyorlar. Bu noktada ise durağan davranışnamam gereklidir. Oyun içinde çok güçlü ama hantal ordulara sahip olacağınız gibi, gücsüz ama güçlendiğinde çok işe yarayan ordulara da sahip oluyorsunuz. Bu yüzden eldeki orduları seviyeli olarak geliştirmek en faydalıdır. Geliştirirken de klan savaşçınıza, savaşlarda kazandığınız altınlarla, yeni silahlar, zırhlar, özellik ve enerji artışı sağlayan ak世esuarlar, ordu çeşitleri gibi gücünüzü oluşturan eşyalar satın alabiliyorsunuz

Hepsinin ötesinde, oyun çok güzel bir görünüşe sahip. Grafikler göz kamaştırıcı ve si-

nematikler çok etkileyici. Patlama ve büyü efektleri tam ayarında kullanılmış, ayrıca aynı ekranın yüzlerce asker olmasına karşın hiçbir yavaşlama yaşanmamasına hala inanılmıyor. Müzikler ise standart Japon tınlarıdan olmuş, ama savaş sırasında pek gaza getirdikleri söylenemez. Seslenmeler daha etkileyici. Tonlama ve içtenlik ön plana çıkmış.

KUSURSUZ MU?

Oyun maalesef klasik olacak bir güchte değil.

Bazı yerlerde kamera açları ve kontrol problemleri hissedilebiliyor. Ordunuz anlaması bir köşeye sıkışabildiği gibi art arda savaşlara girmek de konuyu unutmaniza neden oluyor. Bunlara rağmen, heyecanlı konusuyla, aksiyon tabanlı geniş stratejileriyle, 30 saatten fazla oynamıyla, 450'den fazla elde edilebilir esylarıyla, parlak animasyon ve ferahlatan müzikleriyle Kessen III bu sefer oynamayı hak etmiş. Siz de Nobunaga'nın yanında tarihte yer almaktan kuşanınsanız iyi olur, gaganız mübarek ola! [bitti]

KİMDİR BU NOBUNAGA?

Birçok oyunda karşımıza çıkan Oda Nobunaga'nın gerçekle kim olduğunu tarih öğretmeniz II. Yakuza Wolkie'den öğrenmeye hazır oln. Dersi dinlememeye harcayırsanız uygulatacağım!



Oda Nobunaga (1534 - 1582), Nobuhide'nin ikinci oğludur. Nobuhide öldüğünde arkasında sadece her an bölünebilecek bir klan bırakmıştır. Oda klanının diğer üyeleri türlü düzenbazlıklar yapсадa Nobunaga 1551 yılında klanın yeni lideri olmayı başarmıştır. Nobunaga çirkin birisiydi: garip sakallı ve dışarı fırlamış bir buruna sahipti. Hem küstah idi hem de aceleci bir yapıya sahipti. Zamanla gözde batmaya başladı. İlk savaşları Ima-gawa'da galip gelip muhtesem bir ün kazandı. Savaşlar birbirini izledi. Az ordusu ile birçok savaştan aklı ile galip gelmeye başlamıştı. Ama zamanla Nobunaga hırsına yeniliyordu. Etrafindaki insanların sözlerini dinlememeye başlamıştı ki, 1582, 21 Haziran gününde eğlenenin tapınağı kuşattı. Ya öldürdü ya da kendisini öldürdü. Aynı Taira Kiyomori gibi, kendisi de Japonya'nın tarihinde büyük bir yer aldı. Karmaşık ve anlaması zor bir adamış rahmetli!

Kessen III

Tür ► Gerçek Zamanlı Strateji - Aksiyon Yapımı ► KOEI Dağıtım ► KOEI Yaş Sınırları ► 17+ DualShock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Web ► www.koei.com

LEVEL HIT



level
puani **80**





Heyt be EA, ne hallere düştün!

FIFA STREET

 Çocuktuk. Ufacıktık. İçi dolu turşucuktur. Arkadaşlarla toplanır sokaklarda maçlar yapardık. Teneke kutu, gazoz kapağı, karton yumağı ya da balon... Hiç fark etmezdi ne ile oynayacağımız, sadece sokakları toza dumana boğardık... Büyüdük, genç olduk, hem artık turşucuk da değiliz, sokakları işgal edecek halimiz de yok! İşte bu büyük efsikliğimizi (!) gören EA, futbolu da sokağa çıkardı. Sırada da 'Orman Futbolu' varmış!

FANTEZİ + SOKAK + FUTBOL

Sokakların kuralı, kural olmamasıdır. Bu street oyununda da topu çizginin diğer tarafına geçip gol atmaktan başka kural yok. Ofsayt, faul, taç, korner, out, penaltı vb. hiçbir kural bulunmuyor. Kafes gibi mekânlarda oynadığınızdan, oyun sadece top kalecinin elliindeyken duryor. Gole giden futbolcuya ölümcül bir faul yapmanız bile oyun durmayacak yani (nihaha). Tabii aynı harekete siz de maruz kalabileceğinizden topa fazla oynamamanız lazım. Hem mekân küçük hem de dörde dört maç yaptıgınızdan her an topu kaybedebiliyorsunuz. Bu gibi durumlarda -gerçek anlamda- duvar ile paslaşabilir ya da kaleden kaleye şut çekerbilirsiniz (gol oluyor, gülmez!). Bu bir street oyunu olduğundan, EA oyunun içine NBA Street ve NFL Street'deki gibi fantezi eklemeyi ihmal etmemiş. Yine bir kombometreniz var. Üçgen tuşuna basarak zincirleme çalım hareketleri yapabiliyorsunuz. Kombometrenin altında gözüken işaretleri sağ analog çubuk ile sırasıyla yaparsanız, seyi güzel artistik hareketler çıkaracaksınızdır. Bu, sizin hem skill puanınızın hem de gücünüz artmasını sağlayacaktır. Ga-

Artı & Eksi

- ↑ Sokak futbolu oyunlarının nasıl yapılmaması gerektiği konusunda güzel bir örnek.
- ↓ Hantal kontroller, animasyon hataları, özürli spiker, bozuk müzikler. İçerik yetersiz.

Grafik 

Ses 

Oynanabilirlik 

Multiplayer 

Eğlence 

Zorluk: Orta
İngilizce Gerekçinimi: Yok
Multiplayer: 1-4 oyuncu
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox, GC ■

mebreaker gücünüz doldugu %90 gol olacak bir şut çekeriliyorsunuz. Bunun %100 gol olması gerekiirdi çünkü zar zor kazandığınız bu hakkın bazen kaleciye çarpası oyunun mantığına ters düşmüştür.

Kontrollere baktığımızda, rahat bir oynanış sunmaktan çok uzaklar. Yakın mesafede girilen çalımlarda genelde topu kaptırıyorsunuz, ama aynı hareketi size yaptıklarında donup kalıyor (oyuncunun altındaki kırmızı renk gri oluyor) ardından da gol yiyorsunuz. Grafiklere gelirsek, bilindik EA kalitesindeler. 250'den fazla futbolcuya Mo-cap teknigi uygulanmış ve görsel

zenginlik sağlanabilmiş. Çevre tasarımları güzel olsa da bana boş gibi geldi. Seyirci yok, gece-gündüz döngüsü ve hava şartları hissedilmiyor. Ayrıca yavaş çekimde oyunu izlediğinizde oyuncuların ayaklarının topa işinlandıklarını ve topun inanılmaz derecede mantıksız hareket ettiğini göreceksiniz. PES4'deki gibi gerçeki bir fizik modelini street oyunundan beklemek yanlış olur, olur ama rakip kaleye ense kökünüze ile bakarken topu doksan çakmak da ne demek?

ELEKTRONİK İŞKENCE

Müzikler tam anlamıyla işkence. Tropikal ülkelerin ezkileriyle rap tarzı parçalar... En iyisi mi kısın gitsin. Spiker'in de müziklerden aşağı kalır yanı yok. Hatta şu ana kadar gördüğüm en gereksiz spiker kendisi. Oyun eğlence namına da uzun vadede bir şey sunamıyor. Kısa süreli Friendly maçlar günüanca kurtarabilir. Kısacası; Eğer canınız bir futbol oyunu oynamak istiyorsa, zaten hangi oyunu oynayacağınızı biliyorsunuz. "Ben manyağım. Sokakta 'Gözüne Sabun Kaçmış Hamam Böceği Vuruşu' yapmak istiyorum" diye de diretirseniz, FIFA Street 2'yi bekleyin, Tsubasa filan oynayın, sınırlendirmeyin adamı! [bitiş]

FIFA Street

Tür ► Sokak Futbolu Yapımı ► EA Dağıtımçı ► EA Canada Yaşı sınırı ► Yok DualShock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Web ► www.fifastreet.com

level
puanı • 64

NARC

Uyuşturucu ve suç

Yazan Volkan Turan



JUST SAY NO!

Uyuşturucu satıcıları yeni bir madde keşfetmişlerdir: Adı Liquid Soul'dur ve bu uyuşturucu uyuşturumaktan öte, vücudunuzun her hücresinin gücü çevirebilmekte, hatta ölümle bile cebelleşirken sizi Terminatör haline getirebilmektedir. Narkotik ise bu madde ile başa çıkamamaktadır zira departman içerisinde de satılmış polisler bulunmaktadır. Derken görevde Jack Forzenski ve Marcus Hill adlı detektifler atanır. Her şey bu noktaya kadar normal ilerlese de, kontrol size verildiği andan itibaren bu şehrin soğuk havasına kapılacak "kötü" olmayı tercih edecekleriniz.

Artı & Eksi

↑	Eski bir oyunun yeni versiyonu olması.
↓	Bayat görevler, grafikler, kontroller, kamera açıları, yapay zekâ ve heyecansızlığı.
Grafik	<div style="width: 50%;">█</div>
Ses	<div style="width: 50%;">█</div>
Oynamanabilirlik	<div style="width: 50%;">█</div>
Multiplayer	<div style="width: 50%;">█</div>
Eğlence	<div style="width: 50%;">█</div>
Zorluk:	Orta
İngilizce Gereksinimi:	Orta
Multiplayer:	1-4 oyuncu
Bulunduğu Diğer Sistemler:	XBox, GC ■

plana itiliyor.

Topladığınız haplar öylece kalmıyor. Eğer rütbenizin artmasını istiyorsanız bunları kanıt dairesine vermelii, "Yok ben kötüyüm, ne işim olur kariyerle" derseniz de, satıp para kazanabilir veya içebilirsiniz (sakin ha!) Her uyuşturucunun kendine has bir etkisi var. Biri sizi çok güçlü yapıbildiği gibi, bir diğeri ekranı yavaşlatıp daha iyi nişan almanızı sağlayabiliyor.

"Aman oyun ne kadar güzel, nasıl da değişik gözüküyor" dememek lazım. Zira grafiklerimiz komik derecede kötü. Midway de bu kötülüğü örtmek için oyuna ışık namına bir şey eklememiş. Güneş yok ve aydınlatma çok sunî. Önünüze çıkan insanlar birbirlerinin aynısı gibi. Araçlar kütük cinsinden ve kartonumsu. Şehrin dizaynı güzel

olsa da etkileşim sıfır. Anca çatılarla inebilir ya da sokak altlarına çıkabilirsiniz (sizi deniyorum bakalım hala orda misiniz diye). Şehirdeki insancıkların yapay zekâsı yok. Nadiren karşılık veriyorlar ve boş boş öylece duruyorlar. Gözüme çarpan birkaç hata ise, kalabalığa koştugunuza herkesin bowling topu çarpmış gibi havaya uçması. Eğer bir araca değerseniz, aynı şekilde siz de havaya uçuyorsunuz. Gel de gezi bu şehri...

GÖREMİYORUM, NARC OLDUM GALİBA!

Oyunda kamera kontrolü var, ama sadece çıplak el ile ilerlerken. Bir silah tuttuğunda sağ analog çubuk nişan kontrolünü devraldığın- dan ortalıkta yetim gibi kayboluyorsunuz. Kaybolmayan karakter istiyoruz! Yönlendirme kontrolleri temiz olsa da, dövüş esnasında saç baş yollamak elde değil. Bir silahı seçmek, taklalar atmak ve hali hazırda bir enerji bulamamak sizi yeterince bu oyundan soğutacak cinsten. Yetmedi mi? Yükleme süreleri de çok uzun! Oldu mu?

Narc, çok önceden çıkışması gereken bir oyunmuş. Birkaç orijinal fikirden fazlasını maalesef sunmaktan aciz. Araçlara binebiliyor ve güzel kovalamacı sahneleri yaşayabiliyor olsanız belki... Bu oyunu sevmek için ya ilk kez PS2 oynuyor, ya da bu oyunun 1988'deki ilk halini yeni bitiriyor olmanız lazım (Oyunu bitirince bu arcade oyunu açılmakta). Narc'dan ve uyuşturucudan uzak durmanız dileğiyle! [bitiş]

NARC

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Midway Dağıtımçı ► Midway
Yaş sınırı ► 13+ DualShock ► Var 60Hz Modu ► Yok
Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2
Web ► www.midway.com

level
puani

59



Bilinen evrenlerdeki tüm pistleri turladık. Sırada ne var?

F-Zero GX

Yazar Serpil Ulutürk

Yarış oyunlarının kendini tekrar edip durması tehlikesini yıllar önce ortadan kaldırın oyunlardan biri olarak F-Zero'yu, en azından ismini, çoğu oyuncu bilir. Bilim-kurgu filmlerini andıran mekanlarla ve fütüristik araçlarla dolu bu oyun, bir arcade yarış oyunundan alabileceğiniz zevkin üst limitini otomatik olarak yükseltmiş, özel bir oyundur. İlk kez Super Nintendo'da boy gösteren F-Zero, aradan geçen yıllarda daha bir olgunlaşmış, kendini geliştirmiş olarak tekrar piyasada.

Kendine has tarzını şimdilik bir kenara bırakırsak, F-Zero GX en çok içeriğinin zenginliği ile göz dolduran bir oyun. Üç ayrı kupa için yarışığınız Grand Prix'si, belli bir öyküyü takip eden Story Mode'u, diğer yarış oyunlarında da var olan Time Attack ve Battle gibi standart seçenekleri kendi içlerinde öyle bir dallanıp budaklıyor ki oyunun asla bitmeyeceğini kabullenmek durumunda kalmışsınız. Bir de tüm bu seçenekleri, her biri farklı bir deneyim sunan onlarca çeşit araba ile ayrı ayrı oynamaya kalksanız oyunculuk kariyerinizin geri kalanında başka bir yarış oyunu denemeye fırsat bulamayacağınız kesin.

YOLCULUK NE TARAFA?

F-Zero serisini tanımayanlar için kısaca atmosferi anlatmakta fayda var. Gökyüzünde asılı duran parlak metal yollar üzerinde, tamamen fütüristik detaylarla döşenmiş bir şehir içinde, nitro yakıt tüketen aracınızla, tam gaz yol alıyorsunuz. Önceli F-Zero'larda da olduğu gibi esas amacınız hızın tadını çıkarmak ve hazır eliniz değmişken rakiplerinizi de geride



Artı & Eksi

- ↑ Fantastik pistler, araçlar. Oynadıkça sonsuza giden zengin içerik. Rahat kontroller.
- ↓ Sesler zayıf. Bazı pistler çok zor.

Grafik ██████████

Ses ██████████

Oynamabilirlik ██████████

Multiplayer ██████████

Eğlence ██████████

Zorluk: Yok
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: 4 kişi. ■



GAMECUBE İÇİN
AYIN OYunu

si oyuna müthiş bir heyecan katıyor (ayrıca izleyenleri de eğlendiriyor). Yarışığınız araçlarını birbirlerine göre hızları arasında çok küçük farklar olması sebebiyle başınıza gelen bu dumur, sizi birinci de yapabilir sonuncu da. Oyunda bir yerden sonrası tamamen şansa kalmış.

Şimdije dek birçok yarış oyununda, rakiplerin tümü pistte başka kimse yokmuş gibi bize takardı kafayı. F-Zero'nun güzel yanlarından biri de bu adaletsizliğe meydan vermemesi. 29 tane adamın söz birliği edip bizi sıkıştırmaya çalışması, yarışı kabusa çevirebilirdi. Tabii ki diğer araçlarla didişmeniz de gerekiyor ama yarışı bırakıp bunlarla uğraşmanız gerektirecek kadar değil.

LPG'Lİ MODELİNİZ VAR MI?

Oyunun multiplayer modu dört oyuncuya izin veriyor. Ancak tek kişilik oynanış da son derece tatmin edici olduğundan, ille de birine karşı oynamak zorunda hissetmiyorsunuz. Kimi yarış oyunlarında ciddi problem olan gamepad, GX ile büyük ölçüde sorunsuz çalışıyor. Bunda, oynanışın temelde iki tuşa siğdirilmiş olmasının da payı var tabii.

İşin özeti, F-Zero GX'in iyi bir yarış oyunu olduğu. Yarış oyounlarında ille de gerçek arabalar, gerçek pistler diyenler dışında herkese tavsiye ediyoruz. [bitti]

F-Zero GX

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Amusement Vision Dağıtıcı ▶
Nintendo Yaşı sınırı ▶ 12+ Titresim ▶ Var 60Hz
Modu ▶ Var GBA Bağlantı desteği ▶ Yok
Web ▶ www.f-zero.com

LEVEL HIT



level
puanı

85

Pratik zekânın eğlenceyle imtihanı

Yazar Serpil UluTürk

WarioWare Inc.: Mega Party Game\$



Nintendo'nun en pembe burunlu karakteri Wario, yine en iyi bildiği işe karşımızda; küçük oyuncular. Bu oyuncular, adı üstünde, bir partide tema olabilecek, çoluk çocuk karşısına geçen herkesi akşama kadar eğlendirebilecek ("sabaha kadar dans" gibi) çeşitlilikte.

Mega Party Game\$, tek ve çok oyunculu seçenekleri birbirinden çok farklı özelliklere sahip bir oyun. O yüzden bu iki modu ayrı ayrı anlatmakta fayda var. Tabii ki sonuçta bütün olay, birkaç saniyelik yüzlerce küçük oyuncunun ardına dizilmesinden ibaret ama oynanış özellikleri bakımından ortaya çıkan fark, iki modu iki ayrı oyun gibi incelemeyi gerektiriyor.

YALNIZ KURT

Oyunun tek kişilik modunu seçtiğinizde birini bitirmeden diğerine geçemediğiniz on ayrı bölüm çıkıyor. Her biri farklı Nintendo karakterleriyle oynanan bu bölümlerde, biri diğerine benzemeyen 25 civarında küçük oyunu tamamlamak zorundasınız. Intro adı altındaki ilk bölüm, tahmin edebileceğiniz gibi tüm Mega Party Game\$ kapsamındaki en basit oyunları sunuyor önnüne. Sakın gevşemeyin, Wario oyuna ayağınıza alıssın diye böyle bir hinlik düşünmüştür. İlk bölümünden itibaren, bölümde ev sahipliği yapan karakterin tarzına uygun düşücek, tematik bulmacalar çözmeye başlıyorsunuz. Örneğin sonlara doğru oynayacağınız IQ isimli bölüm, küçük hafıza oyunlarından kurulu. Örneğin Nintendo isimli bölümde, Nintendo'nun eski, kıdemli oyunlarından karakterlere küçük işler yaptmak, Tetris oynamak, en klasik anlamda bir shoot'em up'ta iki tane böcek öldürmek, bir GameBoy'a oyuncu kartusu yerleştirmek, Zelda'yı kimseye yem olmadan çıkış kapısına ulaşımak gibi Nintendo deyince aklinızda çağrışabilecek birçok şey kullanılmıştır. Biliyorum anladınız ama bir örnek daha vereceğim. Örneğin Reality denilen bö-

lümde sadece grafikler değil, gerçek canlı ve nesnelerin fotoğrafları kullanılarak hazırlanmış oyunlar oynuyorsunuz. Giderek zorlaşan bu bölümde final olan kısmı ise tabii ki Wario'nun ev sahipliğinde gerçekleşiyor. Önceki dokuz bölüm yaklaşıklık bir saatte tamamlamış bir insanın haklı gururu ve kibri ile başlıyorsunuz son bölüm. Fakat... Wario sizin dağıtıyor. Tam toparlandım derken yine yeniliyorsunuz. Bir sürü uğraştıktan sonra elinizde kalan son hak ile "boss stage"e ulaşmayı başarıyorsunuz... Ve yine kaybediyorsunuz. Demeye çalıştım, tek kişilik moddaki son bölüm kabus gibi. İşin kötüsü, açılacak bonus bölümleri görevbilmek için burayı geçmeniz gerekiyor.

N'OLACAK ŞİMDİ?

En iyisi "sürprizleri söyleyip oyunun heyecanını kaçırılmamak istemiyorum" deyip, çok oyunculu moda zıplayalım. Aslen bir GBA oyunu olan Mega Party Game\$'in GC versiyonunu bir link kablonuz varsa, GBA üzerinden de oynayabiliyorsunuz. İki kişi oy-

Artı & Eksi

- ↑ Yaratıcılıkta sınır tanımayan absürd oyuncular. Çok oyunculu modu. Güldüren animasyonlar
- ↓ Zayıf grafikler. Yenilik içermeyen tek oyuncu modu.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: 16 oyuncu ■



namak için de bir GC controller ve bir GBA kullanabilirsiniz. Aslında oyun 16 kişiye kadar destek veriyor ama çevremde Bakkal Hüsmen Efendi dahil toplasın 16 kişi olmadığı için ben size dört kişilik versiyondan bahsedeceğim.

Oyunu standart WarioWare'den çıkarıp bambaşa bir eğlenceye dönüştüren bir multiplayer sistemi söz konusu. Yine birini bitirme den diğeri göremediğiniz bölümlerden oluşan bu modda örneğin Survival Fever denen oyunu anlatıyorum. Jimmy T.'nin diskosunda dört arkadaş dansetmeye başlıyorsunuz.

Her birinizin belli sayıda izleyicisi var. Aranızdan rasgele biri yarışmacı olarak seçilir ve mini oyunlardan birini geçmesi isteniyor. Görev tamamlanınca bir diğerine sıra geliyor ve yine rasgele bir mini oyun çıkıyor karşısına.



PARTİ ZAMANI!

Mega Party Game\$, birbirinden absürd küçük oyuncuları, anlık şarşırmacıları, küçük çaptaki rekabet güdülemeleri ile gerçekten de tam bir eğlencelik. Zaman zaman kontrollerin GBA'ya göre ayarlanmış olmasına, bazen de geçemediğiniz böülümlere çok sınırleneceksiniz ama genel olarak güldüren, hoş grafikleri ve animasyonlarıyla eğlendiren bir oyun. [bitti]

WarioWare Inc.: Mega Party Game\$

Tür ► Bulmaca Yapıcı ► Nintendo Dağıtıcı ► Nintendo Yaş sınırı ► Yok Titresim ► Var 60Hz Modu ► Var GBA Bağlantı Desteği ► Var Web ► www.warioware.biz

LEVEL HIT



level
puanı



JADE EMPIRE

**Çömelen kaplan
saklı ejder!**



Yazan Ali Güngör

 Jade Empire XBox oyuncularını aksiyon ve heyecan dolu bir hikâye, antik Çin'in kayıp ruhlar ve iblislerle dolu mitolojik atmosferine taşıyor. Çeşitli karakterler ile uzun sohbetler, enfes grafikler ve müzikler! RPG severler için karakter geliştirme imkânları ve sağlam bir senaryo! Ama oyunun esas heyecanlı kısmı, daha önce RPG ile tanışmış, bir türlü işin içine girememiş olanlara ve sabırsız konsolculara da sevdirecek olan gerçek zamanlı, büyükle harman-

lanmış mistik uzak doğu dövüşleri!

DOĞAYA DÖNÜŞ

RPG'lerde Bioware artık öyle bir hale geldi, oyunlarında öyle bir kalite ve stil tutturdu ki ister istemez Jade Empire' a da bir Bioware RPG'si diyoruz. Evet, kalite ve çeşitlilik olarak aynı çizgide bir oyun bu, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of The Old Republic derken Bioware' in kaç klasiğe imza attığını şaşırdık. İşin en güzel yanı işi otomatikte de bağlamamaları, her biri bir diğerinden sağlam bu oyunların her biri ayrı bir derya.

Klasik Dungeons & Dragons RPG'leri ya da Star Wars RPG'leri değil de böyle ilginç, uzak doğu harmanı kendine has bir dünyada geçen bir oyun yapmaları citteden takdir topladı. Değişiklik ve çeşitlilik cesaret ister ve bu cesaretlerinin karşılığında türe herkesin şu veya bu şekilde takdirini kazanan bir oyun kazandırdılar.

Jade Empire'a daha ilk görüntüde hasta olmak elde değil. XBox'ın yeteneklerini gerçekten sonuna kadar kullanıyor. Ya da en azından bir

sonraki bizi hayran bırakacak XBox oyununa kadar biz böyle kabul edeceğiz. Renkler, atmosfer, tasarımlar, hareketlerin akıcılığı muhteşem! Uzak doğunun mistik atmosferini soluyor, enfes müziker eşliğinde oyunun tadını çıkartıyor. Oyunun geneli açık alanlar ve doğada ya da antik şehirlerde geçtiğinden çevrede bir asimetri, çeşitlilik ve güzellik var. SW: Knights of The Old Republic gibi oyunlardaki uzayıp giden uzay gemisi koridoru tadında ortamlar olmadığı için hep benzer dokuların körelttiği duyarlar burada canlanıyor, soluk alıyor... Ortam, konu, sistem ve karakterlerin değişikliğinin böyle radikal oluşu ilgi uyandırıcı radikal bir değişiklik oluyor...

DÖVÜŞ SANATLARI OKULU

Hocasının dövüş sanatları okulunda yeti-

Jade Empire

Tür ► RPG Yapımcı ► Bioware Dağıtımçı ► Microsoft
Yaş sınırı ► 17+ Web ► <http://jade.bioware.com/>

LEVEL CLASSIC

level
puanı 94



Artı&Eksi

↑ Grafikler; müziker; atmosfer; hikâye; basit, hızlı ve kolay karakter gelişimi ve oynanış; yeniden oynanabilirlik.
↓ Takımlar; kısa oyun süresi.



Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok ■



JADE EMPIRE'IN ALIŞILDIK FAKAT TAM “BEN BUNU BİLİYORUM” DEDİĞİNİZDE YÖN DEĞİŞTİREN HİKAYESİNI KEŞFETMEYİ SİZE BIRAKIYORUM.



şen, yazgısının yüce olacağı inancıyla el üstünde tutulan öğrencisi rolündeyiz. Birbirlerinden farklı dövüş stilleriyle ayrılan karakter seçimimizin ardından pek çok uzak doğu filminden alışık olduğumuz klasik/klişe bir hikâyeye dalıyoruz. İmparatorluğu bölecek görünmez bir güce karşı durmamız gerekiyor... İblisler, hayaletler, soyguncular, karanlık yolu seçen dövüşüler derken böyle alışıldık başlayan hikaye sayısız dala budaklanıyor. Yaptığımız seçimlerin bir ağırlığı ve derinliği var, klasik uzak doğu imali konuşmasıyla anlatıldığı şekilde ‘açık el’ in ya da ‘kapalı yumruk’ un yolunu izlemek bize kalmış. Açık el anlayışı ve iyiliği kapalı yumruk ise kötülüğü temsil eder gibi gözükse de bu oyunda klişe sandığınız şeyler sizi çok yınlatacak.

Cüntü her oyunla birlikte iyi-kötü arasındaki kararların felsefi derinliği ve bilgeliğin ince yolları daha güzel işleniyor. İki yoldan hangisini seçeceğiniz kadar neden ve nasılları da önemli! Açık eli izlerken insanlara merhamet edip yardım edebilir ama öte yan dan onların ‘iyiliği’ için onları bir diktatör olarak elliinden karar verme ve hata yapma şanslarını da alabilirsiniz. Öte yandan kapalı yumruk yolunda acımasız ve çıkışçı da olabilir tam tersine insanların

TUZ BUZ VURUŞU, FİL ÖPÜCÜĞÜ!

Gerçek zamanlı dövüşler herkesinbecerebileceği kadar basit. Ama dövüş seven konsolcular için fazla basit. Üst zorluk seviyesinde bile oynasanız karşılıklı saldırı ve blok tiplerinin çeşitli olmayışi dövüş sevenler için kötü. Ama oyun boyunca öğrenilen çeşitli elemental saldırılar ve yapılan kombolar çok zevkli! Ateşler, buzlar yağıdırabilir, tornadolar yaratır, rakiplerinizi tekme, yumruk delisi edebilirsiniz. Onları yavaşlatan, sizi hızlandıran pek çok stil var ve bunları farklı derecelerde geliştirmek karakter gelişiminin ana bölümü. Zaten topu topu üç tane olan statlarınız, beden yani sağlık, zihin yani “chi” ve ruh yani odak. Sağlığın en olduğu belli? Chi büyüsüel hareketleri uygularken ve kendinizi iyileştirirken harcanıyor. Odak ise silahlı dövüşte, kılıç vb kullanılırken harcanıyor. Merak etmeyin çok basit ve hızla alıştıyorsunuz. Yalnız, tur bazlı dövüşlere alışık RPG’ cilerin gerçek zamanlı dövüşlere alışması biraz zaman alabiliyor. Merak etmeyin, düşmanları farklı şekillerde pataklamak gerek görsel gerek oynanış olarak buna degeiyor.

Jade Empire’da envanter yok! Envanter düzenlemekle ömrü geçirmeyecek, oyunu büyük bir hızla oynayacaksınız. Jade Em-

pire sonuçta çok basit ve sade bir karakter geliştirme sisteme sahip. Oyunun bu kısmını ne kadar seveceğiniz tamamen sizin oyun zevkinize bağlı. Oyunu olduğu gibi kabul ettiğinizde her yanından keyif alıyorsunuz, ilginç ve değişik bir Bioware RPG’ si olmuş; yine de hoş bir şekilde tanıdık. Ama şahsen envanter düzenleyip bir şeyle almayı, satmayı oyunda topladığım paraları harcamayı seven biri olarak hem bunun eksiksliğini hissettim, hem de sonuçta bu bir konsol oyunu olduğundan envanter ekranında SW: KotOR’daki gibi game pad ile boğuşmayacağımdan pek sevindim. PC’de kolay olan konsolda can sıkıcıyorum.

Jade Empire’ın alışıldık fakat tam “ben bunu biliyorum” dediğinizde yön değiştiren hikayesini keşfetmeyi size bırakıyorum. Farklı şeyllerde birden fazla kez oynadığınıza degecek eğlenceli, etkileyici ama 20-30 saatlik kısa bir oyun bu. Sadece belirli yollarda ilerlemiş olanlara çıkan görevler tekrar tekrar oynamak için sağlam bir sebep. İkinci kez oynamak isteyeciniz çünkü oyunun her görevi, her bölümü aynı özen ve detayla dolu dolu, çok keyifli. Enfes bir hikâyenin, grafiklerin, müziklerin ve rahat bir oynanışın tadını çıkarmaya bakın. [bitti]

WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 3

PVP TAM GAZ DEVAM EDİYOR

WoW açısından (Lag, yer yer ağlatan pingler) tatlısıyla (her şeyi, işte oyun budur!) devam ediyor. Bende klasik sözümle devam edeyim: Anlatacak o kadar çok şey ama o kadar az sayfa var ki... İşte PVP taktiklerimin ikinci bölümü.

Not: Resimlere katkısı olan herkese ve kulağıma fısıldadığı Shaman taktikleri için Burak'a ve Özen'e teşekkür ederim.

Tanrı'nın Onurlu Savaşçısı: Paladin

Zırhı ve HP'si ile Warrior'la beraber grubun Primary Tank'ı. Paladin ikincil yetenekleri sayesinde grubun destek ünitesi ve ikinci Healer'ı da oluyor. Ayrıca ister mob ister gerçek oyuncu olsun gerçek bir Undead katılı.

- Paladin için üç kat HP'den oluşuyor desem yanlış olmaz herhalde. İlk kademe bildığınız sağlık, ikincisi Divine Shield ve heal gücü, üçüncü ise Lay on Hands (düşmanla karşılaştığınızda yardımına koşan Seal of Protection'u sayımıyorum bile.)
- Paladin'le oynarken değişik karışıklardan faydalananmaya çalışın. Örneğin Seal of Light düşmana vurdugunuzda HP kazanma ihtiyalini artırır. Fakat bunun yanında bir Judgement kullanırsanız Seal'ınız Judgement of Light'a dönüsecek. Böylece kazandığınız HP düşecek fakat onlar vurduğunca HP kazanmaya devam edeceksiniz. Şöyle bir örnek verelim: Seal of Light kullanır-

ken vurduğunuz düşman size 75 HP kazandırıyor. Olaya Judge-ment kattığınızda bu düşmana (melee ile) vuran tüm arkadaşlarınıza 50 HP kazanacaktır.

- Değişik kombinasyonları oynadıkça keşfedeciksiz. Örneğin yukarıdakiörnekte Seal of Righteousness kullanırsanız ele geçen her darbede hem fazladan Holy Damage vuracak hem de HP kazanacaksınız. Bu nedenle Seal of Righteousness Judgement of the Crusader ile pek güzel gidecektir.
- Doğu rakibe karşı doğru aurayı kullanmak önemli. Zaten düşman öünüze çıktıığında ne kulanacağınız belli olur: Rogue'a karşı Retribution ve Mage'e karşı Resistance gibi.
- Grup PVP'sinde amacınız en zayıf elemanı mümkün olduğunda korumak olmalıdır.
- Seal of Fury ve Seal of Salvation PVP'de faydasızdır. Bu nedenle Rogue ve Warrior'la uğraşırken Reckoning kullanın, bir Caster zor durumdaysa onu Protection veya Sacrifice ile aldığı hasarı yarıya indirerek hayatı tutmaya çalışın.
- Takım arkadaşlarınızın debuff'larını Cleanse ile temizlemeyi unutmayın. Curse'ler içinse ancak dua edebilirsiniz.
- Esnekliğiyle savaşta istediğiniz an taktik değiştirebileceğinizi unutmayın. Örneğin sağlam harsar vermek için Seal of Righteousness ve Judgement of the Crusader (Mesela Sanctity Aura

talentiyle birlikte) kullanabilirsiniz. Heal gerektiğiinde ise Seal ve Judgement of Light'a kayabilirsiniz.

- Doğu yerde doğru Aura'ya geçmeye unutmayın. Retribution Aura verilen hasarı Holy Damage olarak yansıtmasıyla sempatik olsa da bol Caster'lı bir grup Devotion Aura'yı daha çok sevecektir.

Doğanın sesine kulak ver: Druid

WoW'daki ilk göz ağrım; Tank, Damage Dealer ve Secondary Healer gibi görevlere soyunabilmesiyle esnek ve oynaması gerçekten çok eğlenceli bir karakter. Tek dezavantajı farklı yönlerde yayıldığından tek konuda uzmanlaşmaması. Ne de olsa siz Vanish'sız ve Sap'sız bir Rogue ve Taunt'da zayıf bir Warrior'sunuz.

- Çoğu Druid'in gözünden kaçan bir taktik verelim: Düşman başka bir şeyle uğraşırken kedi formunda (Stealth ile) düşmana yaklaşarak canını yakın. Bu konumda Ravage güzel bir açılış yapacaktır. Açılış sonrası karakteri geliştirmenize göre ayı formunda yüksek HP ve zırhın avantajını kullanabilir veya Caster modunda büyülere başvurabilirsiniz.
- Grup PVP'inde rolünüz Healer'ı Rejuvenation ile desteklemek ve grubun ana hedefini saldırıyla büyülerile zayıflatmak olacaktır.
- Hunter's Mark'ın kedi formunda sinsice arkadaşın vurabilmenize engel olabileceğini unutmayın. Özellikle takım üyelerinde Rogue yoksa hızla Stealth moduna geçin. Fakat pusuda bekleyen bir rakip varsa bunun intihar olacağını unutmayın; ne de olsa siz Vanish'sız bir Rogue'sunuz.
- Nature's Grasp ve Improved Nature's Grasp her Druid'in seveceği yetenekler olmalı. Bunn'lara vereceğiniz beş yetenek puanıyla size yönlenen her düşmanı %100 ihtimalle yere kökleyeciksiz. Unutmayın ki kök hem imdad çıkışınız hem de kazanacağınız paha biçilmez

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

- @ WoW'dan Haberler** • WoW'daki kalabalıktan (tüm sunucularda toplam 1,5 milyon oyuncu) bunalar oyuncular için nihayet farklı sunuculara karakter aktarımı başladı. Özellikle yeni oyuncuların arkadaşlarının yanına gitme amacıyla kalabalık sunucularda karakter açması birçok oyuncuya canından bezdirmiştir. Yüksek nüfusa sahip sunuculardan nispeten tenha olanlara guild geçişleriyle nefes alınması bekleniyor. Transfer yapmak ve ayrıntılı bilgi için: <http://www.wow-europe.com/en/support/chartermoverealms.html>
- Geçen ay haber verdigimiz onur sisteminin başlamasıyla raid sayılarında patlama oldu. Bir sonraki yenilikler Battlegrounds ve kale savunmaları yakında aktif hale gelecek. Tüm bunlar hakkında ayrıntılı bilgiyi ve daha fazlasını (High Level Dungeons taktikleri) önümüzdeki aylarda Level'da bul-

bilirsiniz. (Evet, bu bir WoW rehberi reklâmıdır.)

- @ Ömür biter ek paket bitmez** • Ardarda gelen ek paketler EverQuest'in online oyunculara katkı bir alışkanlığı. Bu alışkanlıktan uzun süre ayrı kalmamızı istemeyen firma EverQuest 2 için ilk iki ek paketi duyurdu. Paketlerden ilkisi The Splitpaw Saga Adventure Pack'ı 28 Haziran'da ücretsiz olarak denenebilecek. Diğer paket, Desert of Flames ise 12 Eylül'de çıkacak.

- @ Uzayda Anarşi devam ediyor** • Bir süre önce tamamen ücretsiz olan (Level Nisan DVD'sinde bulabilirsiniz) online oyuncuların kilometre taşlarından Anarchy Online'a yeni ek paket geliyor. Lost Eden isimli paket yeni PVP özellikleri, Mech'ler ve orbital savaş istasyonları gibi yeniliklerle geliyor. Paket kişi aylarında raflarda olacak.



↑ Wind Fury kısa sürede hızlı hasar için...59 elit ejderha? Vazgeçtim,KACIIIN! saniyeler olacaktır.

Atalarımızdan gelen güç: Shaman

Oynaması çok keyifli diğer bir sınıf da Shaman'ıdır. Fakat sözü bu konuda ihtisas yapmış Burak'a bırakmak iyi olur diye düşündüm. Buyrun Burak bey:

Göker'in yazısında bana yer vermesinden dolayı kendisine teşekkür ederim. Malum (şu yazısı yazdığını sırada) bir 45 Level Shaman olarak az Alliance kesmedim :D. Shaman öyle bir sınıfı ki PVE'de 2 yaratığı rahatlıkla idare edebilirken PVP'de joker eleman olarak her işe yayılabilir. Totemleri ile grubu Buff'larken bir yandan da grubunun iyileştirici konumunu rahatlıkla üstlenebilir. Ayrıca Resurrect edebilir. 40. LEVEL'dan sonra zincir zırh giyebildiği için yakın dövüşen karakterlere karşı kolay kolay ölmeyecektir. Saniyede yapabildiği shock büyülerini sayesinde rakibini yavaşlatabilir, 2 saniye büyť yapmasını engelleyebilir veya DPS büyüsü atabilir. Totemleri ile büyütürlerin büyütürlerini yapmasını zorlaştırır. Charm ve Sleep büyüsüne karşı başka bir totem kullanılarak rakibinin attığı büyütü direk olarak alabilecek bir totem ile ilk saldıruları savuşturabilir. Arada kendini iyileştirebilir. İlerleyeceğiniz büyütü sınıfına göre saniyelik iyileştirme büyüsüne sahip olabilir. Zaten ilerlediğiniz büyütü sınıfı sizin dövüş tarzınızı oldukça etkileyeciktir.

Shaman, Wind Fury ile

göğüs göğüse savaşta hızlı bir şekilde zarar verebilir. Teke tek karşılaşmalarda rakibin sınıfına göre kullanabileceği çeşitli totemleri vardır. Genelde ilk haretkeniz rakibe göre bir iki totem açmaktadır. Bu totemler üstte bahsettiğim görevlerden birisini görürken hemen ardından gene rakibe göre bir Shock büyüsü ile açılışı yapmanız gereklidir. Frost Shock en çok zararı veren ve rakibi yavaşlatan büyüdür. Yakın dövüşü tercih edenlere karşı en etkili silahınız bu olacaktır. Ama büyük kullanıcılarına karşı yapabileceğiniz en akıllıca hareket totemden hemen sonra Earth Shock atmaktır. Böylelikle rakibinizin işini 2 saniye zorlaştırdıktan hemen sonra gene rakibe göre yüksek zarar veren bir ateş totemi veya büyüyü karşısına yaklaştıracak bir totem açın. Büyü kullanıcılarına yaklaşın ve yakın dövüşenlerden uzak durun. Rakibiniz sizin çakmadığınızı sanarak totemlerinizi hedefleyecektir. Zaten iyi bir rakip önce bunu yapar. Totemlerinizi yenilemeye unutmayın.

Genel olarak bakarsak size yapılan PVP iğrençliklerini siz de aynen rakibinize uygulayın. Yalnız gezmeyin ve rakibinizi ya yalnızken ya da bir yaratıkla savaşırken ona dalın. Yapabilseniz pennisinden koştururken add almasını sağlayın. Unutmayın, PVP'de sonuç önemlidir, nasıl kazandığınız değil. Buyrun Göker bey, mikrofon sizin. – Burak Akmenek

Sağolsun Burak Shaman'ı ga yet güzel özetledi. Yine de birkaç pratik ek yapayım.

- Doğru totemi doğru yerde kullanın. Örneğin Fear ve Charm'a karşı ilaçınız Tremor Totem'ken, instant olmayan

büyütelere karşı Grounding Totem idealdır. Grup PVP'le içinde ise Magma Totem can yakar.

- Buff'lu rakiplere karşı Purge atın; özellikle de Paladin Seal'larına karşı.
- Talent yapınızı göre silahınızda Rockbitter veya Windfury Totem bulundurun.
- Lightning Shield'sız sokağa bile çıkmayın.
- Improved Ghost Wolf'a verilen iki puan zor durumlardan kaçmanıza yardımcı olacaktır. Tauren'sanız önce Windstomp yaparak kolayca kaçabilirsınız.

Rüzgârdan daha hızlıym: Hunter

İyi oynayanı gerçekten güçlü olan, yakın dövüş ile menzilli saldırıyı birleştiren (Auto-Shoot'a sahip tek sınıf), yanına bir de dost ekleyen bir sınıf. Bu özellikleriyle yerine göre Tank ya da DPS rolünü üstlenebilir; fakat savaş alanındaki asıl rolü sıcak çarışmanın dışında, ok/tüfek ile hasar verirken hayvanıyla Tankı desteklemektir. Madem maceranız boyanca hayvanınız (pet) yanınızda olacak, onunla başlayıp sizinle devam edelim.

- Loyalty Level: Sadakatin oyun üzerinde direkt etkisi olmasa da yüksek derecede sadık bir pet daha fazla Training Points getirecektir. Petin LL'sini onu besleyerek artırabilirsiniz.
- Training Points: Petin yeni yetenekler (örneğin çeşitli Growl'lar) öğrenmesi için TP'lere ihtiyacı olacaktır. Siz seviye atladiğça o da hızla puan kazanacak.
- Happiness: Petin mutluluğu, sadakatin yanı sıra verdiği hasarı da etkiliyor. Örneğin mutluluk bir hayvanın sadakatin kolayca kazanmasına ve %125 hasar vermesine neden olur. Mutsuz bir hayvan ancak %75 hasar verecek ve sadakati gittikçe düşecektir. Mutluluk Dismiss edilmesi ve ölmesi yanı sıra zamanla kendi kendine de düşer.
- Energy: Rogue andıran bir enerji sistemiyle Growl-Claw yapmasını sağlar. Bite ve Claw çok hızlı enerji tükettiğinden ihtiyaç olmadığından otomatikte bırakmayı.
- Experience: Petiniz de sizin gibi XP kazanarak seviye atlar. Fakat siz bir sonraki seviyeye atlayıcaya kadar XP alması durduğundan genelde sizden bir seviye alta olur.
- Stabbing: Petinizi istediğiniz zaman ana şehirlerde bulacağınız ahırlara bırakabilir ve daha önceden Tame ettiğiniz hayvanı buradan alabilirsiniz.
- Pet Abilities: Petlere alabileceğiniz dört savaş yeteneği bulunuyor. Bunlardan ilki en kolay elde edilen (genelde Hunter Trainer'ın yakınında bulunan Pet Trainer'dan) Growl. Growl'u mümkün olduğunda en yüksek seviyede tutmanızı ve (yeteneğe sağla tıklayarak) otomatikte bırakmanızı öneririm.
- Hunter's Mark Rogue ve Druid'in canını sıkacaktır, faydalanan. Yetenek düşmana hasar vermese de yandaşlarınıza ampul gibi parlamasını sağlayacaktır. Ne de olsa kafasındaki büyük kırmızı ok düşmanı, bir Priest ya da Paladin temizleyince dek stresse sokacaktır. Ayrıca rakibi alamayacak olsanız da mini haritada görerek alabilecek birine ispiyonlayabilirsiniz.
- PVP'de diğer Wing Clip ve Rapid Fire'da faydalı yeteneklerdir. Özellikle Wing Clip düşmanı yavaşlatmasıyla size kaçıma fırsatı yaratır.
- Rapid Fire menzilli saldırısı 15 saniye boyunca %40 hızlandıräk büyük avantaj sağlar. Eğer rakip menzilinden hızla çıkışorsa Concussion Shot'a geçerek petin onu takip etmesini sağlayın.
- Yavaşlayan rakibe Scorpion Sting ve Arcane Shot iyi gitmeli. Eğer düşman mana kullanırsa Viper Sting kullanın. Hiza ihtiyaç duyduğunuzda Wing Clip faydalı olacaktır. Warrior (Hamstring sağolsun) dışındaki sınıflara karşı bu hız işinizi görecektir.



↑ Arcane explosion her LEVEL'da çok iş görür.

- Oyunculara karşı Growl etkisiz olduğundan Pete değil nispeten düşük HP ve defansa sahip Hunter'a yükleneciklerdir.
- Grup PVP'sinde işiniz verebildiğince çok hasar vermek. Fakat gözünüzü iyi açın Rogue ve Warrior size fazla yaklaşmasın. Vurkaçlarla (ör: Viper Sting) birkaç Caster alarak grubu ra-

hatlatabilirsiniz.

Bilinmez enerjilerin üstadi: Mage

RPG türünün diğer bir popüler karakteri toplu hasar gücüyle özellikle grup PVP için biçilmiş kaftan. Mage hasar gücünün yanı sıra Crowd Control (Polymorph gibi) ve destek yetenekleriyle de (Teleport gibi) parlıyor. Fakat düşük sağlık puanı ve zırh gibi dezavantajlara sahip.

- Oyuncuların çoğu yüksek hasar için Arcane/Fire veya düşmanı durdurmak için Arcane/Frost'a yükleneciklerdir. İleri seviyelerde rahat etmek için yarı yarıya bölüşürme yerine ağırlığı ağaçlardan birine vermek yararlı olacaktır.
- PVP'de Arcane Missiles ve Arcane Explosion katille-

rin atlamayın.

- Büyücü olarak uzun menzilli bir rakiple çarpışmak pek sorun olmayacağı. Asıl problem olan yakın dövüşçülere karşı Frost Armor ve Frost Nova gibi yavaşlatıcılar kullanabilirsiniz. Ayrıca Polymorph ve Blink size hayatı saniyeler kazandırabilir.
- Grup PVP'sinde Flammestrike ve Blizzard harikalar yaratacaktır. Fakat her an yanınızda bir yakın dövüşçü bitebileceğini unutmayın ve Improved Arcane Explosion'da isarcısanız dikkatli olun.

Bu ay da hızla suyunu çecti. Gelecek ay Raid'ler, özel Instance taktileri ve daha fazlasıyla yine buralarda olacağım. Kalın sağlıcakla.

Göker Nurbeyler

GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ



DoW - DAEMONHUNTERS

Dawn of War başarısını kaltesi yanısıra Warhammer evrenine borçluyu. WH'ye bir şekilde bulaşan herkes evrende devamlı savaş halinde birçok ırk olduğunu biliyor. Buna rağmen DoW'da yalnızca Eldars, Orcs, Space Marines ve Chaos güçlerini yönetebiliyor. Tek kişilik modda ise sadece Marine'leri...

DoW modu Demonhunters oyuna beşinci tarafı da ekliyor: Holy Orders of the Emperor's Inquisition'un ordusu Ordo Malleus. Bu modern şövalyeler için Space Marines'in en güçlüleri diyebiliriz. Modda ise onlar adına Grey Knights'ı yönetiyorsunuz. Birimleriniz mod adından da anlaşıldığı gibi Chaos güçlerine karşı daha etkili savaşıyorlar. Ayrıca GK'ya destek olarak Armageddon Steel Regi-

ment'i de bulabilirsiniz. Mod hem dengeli tarzıyla hem de grafikleri neredeyse sıfırdan hazırlanan birimlerle benden tam not aldı. Modu LEVEL CD'sinde ve adresinde bulabilirsiniz.

Web: <http://www.innocence-proves-nothing.com>

Level Notu: 9/10

SEÇMЕCE WoW MODLARI

Nisan ayında en popüler WoW modlarından onunu sizler için seçmiştim. Şimdi de size özel olarak hazırladığımız WOWLVL mod paketini sunuyoruz. Tuğbek'in hazırladığı bu paket tam 27 moddan oluşuyor ve içlerinde Cosmos da var. Tuğbek paketi biraz daha geliştirirse yakında karakterinin kendi kendine de oynayabileceği iddiasında. Paket bir seferde onlara mod yüklediği için kurulumu çok kolay. Ama hepsini birden kullanırsınız başta kaybolmamak elde değil. Bu yüzden karakter menüsünden modları önce "disable" edip tek denemenizde fayda var. Ayrıca Benioku.txt dosyasını da es geçmeyin.

- **Cosmos:** Pek çok faydalı moddan oluşan büyük bir paket. İçinde Sea ve Sky gibi başka modların çalışmasını sağlayan yazılım kütüphanelerini de barındırıyor.
- **Titan Panel v1.21:** Ekranın üzerine bilgi çubuğu ekler. FPS, latency, rank, hk, dk, saat bilgileri, kaç saat sonra seviye atlayacağınız, çantaların doluluk oranı gibi bir dünya bilgisi buradan takip edebilirsiniz. Ayrıca UI ölçümünü ayarlar, sesi kontrol eder. Plu-

gin'lerle geliştirilebilir.

- **Atlas v0.9.4:** Instance'ların haritalarını içeren bu mod, instance'larda neyi nerede bulacağınızı da gösteriyor.
- **Enchantrix v1.14:** Eşyaların açıklamalarına ne işe yaradıkları, kaç para ettikleri gibi bilgiler ekler.
- **Quickloot v1.3:** Loot penceresini otomatik olarak imlecin altına getirir. Güçten ve zamandan tasarruf.
- **Auctioneer v2.04:** Auction House'u Lootlink ile tarayarak bütün eşyaların alım satım değerlerini hafızaya alır. Böylece istediğiniz zaman eşyaların AH'de kaçsa satılabilceğini görebilirsiniz. Olmazsa olmaz.
- **Azrael's Book of The Dead:** PvE ve PvP karneniz. Özellikle PvP istatistikleri veleşlerinizin listesi faydalı bilgiler.
- **MobHealth2:** PvE'de düşmanınızın yaklaşık olarak Health'ini hesaplar.
- **WeaponQuickSwap v24:** Hızlı silah değişimi için.
- **Defend Yourself v3.51:** Otomatik saldırma, hedef değiştirme ve yön saplama özelliği ekler. Böylece saldırılara hem daha hızlı tepki verirsiniz hem de bilgisayar başında değilken sinapsalar botlarınızı kemiremez.
- **TakeMeThere!:** Siz rotaları kaydediyorsunuz, karakteriniz sonradan otomatik olarak gidiyor. Üstelik aynı rotayı iki ayrı yönden de takip edebiliyor. Ironforge'da Gryphon'dan AH'ye ya da Booty bay'den Arena'ya gibi sık kullanılan yollarda büyük bir kolaylık.

Göker Nurbeyler



Combat "Upgrade" mi?

26 Nisan'da Star Wars Galaxies'de Combat Upgrade adıyla yepyeni bir combat sistemi getirildi. Ama yeni sistem ne derecede upgrade? Jesus ve Selçuk sabah akşam tartıştılar...

Sisl'a Göre

Jesuskane yerden yere vuracak, çünkü "überlik" kalmadı artık oyunda. Ama meslekler arasındaki dengesizlik ortadan kalktı bence. Ve Star Wars dünyasında olması gerektiği gibi blaster'ları görebiliyoruz artık kılıç kalkandansa.

- Eski sistem tamamen gerçekten uzaktı. Gezegenler hiç zorlu olmayan, atış galerilerine dönmüştü. Herhangi bir "terzi", en korkulan yaratıkların arasından armoru ve bufflarıyla geçerken gülüyordu hallerine.
- Buff'lar zorunluydu. Eğer buff'ın yoksa oyunu oynamamırdım ve tamamen bu sisteme dayalı bir ekonomi kuruluydu. Buff yoksa eğlence de yoktu. Buff'ın yoksa her zaman ama her zaman kaybetmeye mahküm-dün. Öldüğün zaman, yeni Buff bulamazsan, savaş orada bitmişti, eğlence de... Şimdi oyuna giriyorsun ve seviyendeki yaratıkları öldürübilmek için gidip saatlerce doktor bulman, kuyruk beklemen gerekmiyor. Zaten doktorlar da birer alt karakterdi çoğu zaman. Benim bile vardı bir doktor / müzisyen alt'ım.
- Küçük Crafter'lar artık "tekel"lerin hakkını altında ezilmiyor. Parasını gecede öldürdüğü 100 mokk'tan yapıkları milyonlarca krediden çıkaramayan crafterlar, yakın kalitede yapabildikleri silah, armor vb. artık piyasada ve uzun zamandan sonra para yüzü görüyorlar ve rekabete girebiliyorlar.
- Eski Buffların zorunlu olması aslında Entertainer mesleğini öldürmüştü. Herkes ikinci karakterini cantina'lara buff bot olarak bırakıp, gerçekten "eglendirmek" için bu mesleği yapanlara kimsenin uğramaz olması sağlanmıştı.
- Level sistemi oyunculara yara-

tıkları daha detaylı işlemeleri için fırsat sundu. Artık Luke'un bile karşısında korkudan titrediği Rancor'ların 15'ini birden yere seremiyoruz bir kılıç darbesiyle.

- Loot edilen Damage Over Time (DoT) silahları ortadan kalktı. Artık, herhangi bir Brawler'ın bulduğu 5 saniyede 1000 hasar veren pike'larıyla Elite meslekleri yenmesi diye bir durum söz konusu değil. Bunun yanında Mindpool'a iyileştirilemeyen hasar veren mesleklerin hâkimiyeti de sona erdi.
- Kıcacısı Away From Keyboard (AFK) devri kendini oyuna odaklanma çağrına bıraktı.

Bence SWG orijinalliğini hala koruyor. Tıpkı Burak'ın hayalindeki oyun sistemi gibi (her ne kadar Burak orta çağlarda yaşasa da) Level sistemi ile Skill sistemini birleştirdi. Tüm diğer oyuncuların bu sisteme alışık olanlar için "Yıldız Savaşları" dünyası açılıyor. Kanimca eğer bu oyundan çok daha önce "dengesizlik" olduğu için kopanlar veya sistemin karmaşa ve "soğukluğunandan" dolayı ayrılanlar için Star Wars devri şimdi başlıyor.

SiSL

Jesus'a Göre:

Selçuk yazlıklarına valla katılmıyorum. Combat Balance uzun bekleyişin ardından, Combat Upgrade olarak karşımıza çıktı. Hem de öyle bir çıktı ki dünyamız tepe taklak oldu. Combat Upgrade ne yaptı?

- Entertainer sınıfı tamamen gereksiz ve yararsız hale geldi.
- Zaten bir tek buff yapabilen doktorlar buff'larından da oldu. O şimdi combat sınıfı! Vay be!
- "En iyi kaynakları buluyım, daha çok skill tape toplayıp daha iyi armor daha iyi silah, daha iyi food yapayım" diye didinen crafter sınıfı tekele kurban edildi. Parçalasan kendini yapamazsan daha iyisini.
- Pek çok oyuncunun oyunu tercih etme sebebi olan dallı budaklı skill ağaçları tepetaklak edildi. Artık bir Level sistemi mevcut. Buff'lar da ortadan kalktığı için, Level'ınıza göre bir sağlığınız var artık.
- Oyunda yer alan tüm canlılar bu Level sisteminin kurbanı. Çünkü kendileri artık farklı



↑ Eski günlerdeki gibi Buffsiz Krayt öldürülebilecek mi?

SİTELER

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

SikayetVar müşterinin aldığı mal veya hizmetle ilgili yaşadığı problemleri aktardığı, üye olan firmaya tüketici arasında aracılık yapan bir platform. Ayrıca daha önceki şikayetlere ve çözüm oranlarına bakarak almayı düşündüğünüz bir ürünle ilgili potansiyel problemleri ve çözüm saflarını inceleyebilirsiniz.

http://www.warcraftrealms.com/eu_real_mstats.php

"Abi herkes Alliance, bıktım ya" muhabbetlerini bitirecek bir WoW sunucusu istatistiği sitesi. Böylece yeni karakter açmadan önce kafanızda bir şeyle olusabilir. Ayrıca istedığınız lonca ve oyuncu hakkında detaylı bilgi edinebilirsiniz.

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

Hemen siteye giriyor ve Comics'den Order of the Stick'i açarak baştan itibaren okuma başlıyorsunuz. İnanın bana RPG ile bir parça bile alakanız varsa karınız ağıryıncaya kadar geleceksiniz.

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

Türk caz severleri mutlu edecek bir portal. Güncel haberler, etkinlik&festival tarihleri, konser ve albüm tanımları, Türkçeli cazcılar ve caz tarihi gibi bölümleriyle caz üzerine merak edebileceğiniz hemen her şeyi bulabilirsiniz.

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

Çeşitli film afişlerinin ve ünlü müzik gruplarının albüm kapaklarının arasındaki isim Travis Smith'in web sitesi. İllüstrasyon severleri mutlu edecek.

canlılar değil. Farklı skinler giydirilmiş aynı canlı hepsi. Crafterlar kaçın, sivrisinek soksa öleceksiniz.

- Sözde yeni combat sistemi her ne dense EQ2 ve WoW ile inanılmaz benzerlik göstermektedir. Hatta kullandığımız ikonlar bile aynı neredeyse. Yavaş, yavan ve anlamsız combat sistemi vaat edilen daha eğlenceli, daha stratejik sistem olmaktan oldukça uzak.
- Müşterilerini memnun etmek gibi bir endişesi olmayan SOE, yavanlaştırılan oyununu hala satma çabasında. CU'yu test sunucularında görüp protesto eden binlerce oyuncunun üstünde Battle Droid salarak bastırmaya çalışacak kadar da diktatörler!

Uzun lafın kısası, SWG'yi orijinal yapan her şey ortadan kaldırıldı. SWG piyasadaki diğer oyunların adı bir kopyası haline getirildi. Binlerce oyuncu oyunu boş yere terk etmedi. Yine de gitmem diyenler bizlerden önce gitti. Oyuncularına insan gibi davranışmayı beceremeyen SOE'ye söyleyecek bir sözümüz yok zaten. Sunucuda bir arkadaşla havadan sudan Türkçe muhabbet ediyorum diye, bir CSR'dan uyarı almam iseambaşa bir olay tabii. Daha başlamadıysanız, hiç bulaşmayın. Guild Wars, WoW falan oynayın.

Jesuskane

MOBİL OYUN

DS de internetleniyor

Hazırlayan Serpil UluTÜRK



Geçtiğimiz ay Nintendo DS'i inceleyken, Wi-Fi özelliği ile sadece 30 metrelük bir alanda iletişime açık olmasına "vah"lamıştık. Tüm kullanıcılar gibi Nintendo da bunun yetersiz olduğunu görmüş olmalı ki yıl sonuna doğru cihazı internete sok-

maya hazırladığını açıkladı. Wi-Fi erişim noktaları ile kurulacak bağlantı ile oyuncular internet üzerinden birbirleriyle oyun oynayabilecek. Tabii bu her oyun için geçerli değil. Açıklamaya göre, bu seçenek ilk olarak Ekim'de çıkacak Animal Crossing'e eklenecek, zamanla daha fazla DS oyununu ve oyuncusunu kapsayacak.

E3 sırasında gelen bir başka haber de DS kullanıcılarının yakında VoIP (Voice over IP) kullanarak birbirleriyle sesli iletişime geçebilecekleri yönündeydi. E3'ün Nintendo standında tanıtımı yapılan ve DSpeak adı verilen yenilik, kulaklık/mikrofon aracılığı ile ve yine Wi-Fi üzerinden sağlanacak. DSpeak üzerinden yapacağınız konuşmalarda ses kalitesi, "cep telefonunuzdaki kadar iyi" olacakmış. En azından Nintendo'nun açıklaması böyle. Olayı daha da eğlenceli kılmak için, ekranınızda belirecek Mario ya da Wario ikonunun siz konuştuğça ağını açıp kapadığı bir küçük animasyon eklenmiş yazılıma.



İmkânsız aşk Sonic, PSP'ye de göz kırpıyor gibi



Konsol dünyasının mavi yıldızı Sonic, Sega ve Nintendo arasında ufak çapta bir krize neden oldu. Sega, aylar önce yaptığı bir açıklamada DS'e Sonic oyunları hazırlayacağını duyurmuştu. Aynı açıklamada PSP için de iki oyun yaptıkları da yer alıyordu ama Sonic'ten bahsedilmemişti.

Sega'nın 2005 oyunları listesine göre, PSP için 1 Kasım çıkış tarihli bir Sonic oyunu hazırlanıyor. Sega ise "Böyle bir duyurumuz olmadı, bu yüzden de haberi doğrulamamız mümkün değil. E3 sırasında yapımı kararlaştırılmış tüm Sega oyunları hakkında bilgi sahibi olabileceksiniz" diyor. Mobil muhabiriniz, Japonya'dan bildirdi.

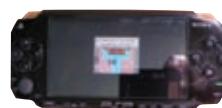
Windows Mobile 5.0

Microsoft'un mobil cihazlar için geliştirdiği işletim sistemi Windows Mobile, geçtiğimiz ay Windows Mobile 5 ile yeni bir döneme girdi. Microsoft'un, yaygın kullanım konusunda zaten birçok rakibinin önünde olan mobil cihaz yazılımının son sürümü ile ilgili en büyük hedefi ise "daha yaygın kullanım". Her tür cep telefonu ve el bilgisayarı ile kullanımını kolaylaştıracak bir esnekliğe kavuştuğu açıklanan işletim sisteminin, aslında başarılı gibi görünen bu hedefi yeniden ortaya atmasının ana sebebi ise cep telefonları. Yeni sürümde fotoğraflı kontak bilgileri, Mobile Word'ün geliştirilmiş bir versiyonu ve Power Point belgelerinin görüntülenmesi, bas-konuş ve USB 2.0 desteği gibi özellikler bulunuyor.



PSP'den GameBoy yapmak

Kullanıcı ürünü emülatörlerin haberini vermek adetimiz değil ama cebinde girçir girçir bir PSP olan Japon insanının, Pokemon oynamak için, cihazı GameBoy'a çevirmesi, patolojik bir vaka olarak enteresan geldi doğrusu. Forumlardan görüldüğü kadariyla söz konusu GameBoy emulatörü hayli ilgi de görüyor ama sadece 1.0 firmware ile çalışabildiğinden cihazı Japonya'dan almamış olanlar için anlam ifade etmiyor.



Cepten flörtün bilinç düzeyi yükseldi!



Türkiye'de henüz Bluetooth üzerinden çevredeki diğer kullanıcıları bulup fotoğraf ya da mesajla taciz etmek üzerine kurulu MoSoSo konsepti (Mobile Social Software, futursuzca Türkçeleştirirsek Cepten Sosyalleşme Sorunsalı) evrimine devam ediyor. Birçoğu Bluetooth üzerinden kullanılan bu servislerin ortak yanı, yeni insanlarla tanışmak için bahane yaratmak ama bunu "hanfendi, ikimizde bluetooth varmış, kaynaşabilir miyiz acaba?" dan biraz daha medeni yolların yapmak. Örneğin dosya paylaşımı vesilesiyle "bu şarkıyı ben de çok severim" demek, örneğin bir oyuna davet etmek...

Nokia'nın yeni duyurduğu Sensor uyugulaması da MoSoSo konseptine yönelik tasarlanmıştır. Nokia.com'dan demosunu da izleyebileceğiniz Sensor, tam bir çöpçatan. Telefo-

nunuz için, homepage tarzı bir sayfa hazırlıyzorsunuz. Yaratıcılıktan uzak bir insansız icq info'nuzda kullandığınız tekerleme/şüiri buraya da kopyalıyorsunuz mesela, yanına da janti bir fotoğrafınızı ekliyorsunuz. Sonra Bluetooth ile çevreyi tariyorsunuz. 10 metre çapındaki alanında, telefonu Sensor'u destekleyen kullanıcılar arasından seviyeli bir sohbete "evet" deme potansiyeline sahip birini (homepage'ine bakarak tabii) seçip bir mesaj gönderiyyorsunuz. Bunden sonrası ürünün garanti kapsamı dışında... Sensor'u indirmek de kullanmak da bedava. Pek tabii, kullanabilmek için telefonunuzun Sensor yazılımını destekleyen bir Nokia olması (listeyi nokia.com'da bulabilirsiniz) gerekiyor. Ayrıca dâhilî ya da bir MMC kart üzerinde 1.3 MB'lık boş yeriniz olmalı ki yazılımı doğrudan telefona indirebileşiniz.

Hem akıllı hem güzel BenQ P50

ÜRÜN İNCELEME



Yılın ilk ayında duyurulduğunda BenQ P50 herkes gibi bizim de dikkatimizi çekmişti. Cep bilgisayarı ile yeni nesil cep telefonlarının iyi bir sentezi görünümündeki cihazı bu ay inceleme şansı bulduk, merakımızı giderdik. Sıra sizde...

P50'nin en güzel yanı dünyaya açılmak konusundaki sınırsız azmi. GPRS dışında WiFi üzerinden de internete girebilmesi, kızılıtesi ve Bluetooth desteği, ayrıca bulunuguınız ortamda kablosuz ağ dertsiz bir şekilde görmesi P50'yi özel yapıyor. En basitinden, kafede oturmuş arkadaşlarla bir şeyler içerken, topluca hatırayamadığınız bir filmi çat diye buluvermek iyi hissettiriyor. Üstelik web sitelerini Internet Explorer ile gezdiğiniz için sörfünüz WAP uyumlu sitelerle sınırlanmıyor. MSN Messenger'in da her an el altında bulunması, bu minik programın bağımlılarını heveslendirecek bir başka özelliği P50'nin. Tek sorun kablosuz ağ bağlantısının pili çok çabuk tüketmesi. Beklemede 100 saatte varan pil ömrü, kablosuz ağ girdiğiniz zaman 1-2 saatte kadar düşüyor.

Biraz kurcaladıkça, P50'nin her türlü eğ-

lence ihtiyacınıza da cevap verebildiğini görüyorsunuz. P50 ile müzik dinleyip video izlemek mümkün. Üstelik Windows Mobile uyumlu tüm medya oynatıcı ve filtreleri desteklediği için hiçbir format sınırlamanız yok. 240x320 piksel ekran çözünürlüğü ve 256 bin renk destekine sahip 2.83" ekranı ile videoları oldukça tatmin edici bir görüntü kalitesiyle izleyebiliyorsunuz. Standart DVD filmlerinizi DivX filtresi kullanarak bu çözünürlüğe indirdiğinizde 100 – 150MB yer tutuyor. Neyse ki P50'nin üzerinde SD kart yuvası bulunuyor. Bu hafıza formatı oldukça yaygın ve hesaplı. 512MB'lık bir SD kart ile bir iki film ve bir ton MP3'ü yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Eğlence amaçlı kullanıma P50'nin 1.3 megapiksel dijital kamerasını da eklemek gerekiyor. Ancak kamerası, pil ömründen sonra cihazın en zayıf noktası. 1024x768 çözünürlüğü desteklemesine rağmen, bu kameradan her-



hangi bir dijital kameranın performansını beklememelisiniz. Özellikle de gün ışığının olmadığı ortamlarda çektiğiniz fotoğraflar, flaşra rağmen oldukça karanlık çıkıyor.

Elbette P50 ile Pocket PC için geliştirilmiş tüm oyunları da oynayabiliyorsunuz. Bunların başında SCUMM emülatörü ile oynanabilen klasik Lucas Arts adventureları geliyor. Ayrıca Age of Empires, Everquest ve Bejeweled gibi Pocket PC'ye özel oyunlar var. Bunlara bir de GBA emülatörlerini eklerseniz Pocket PC'ler hala en iyi mobil oyun cihazlarından biri.

P50'nin diğer bir özelliğinin üzerindeki tam Q klavye. Elbette bu kadar tuş bir cep cihazına konunca hem küçük hem de birbirine fazla yakinlar, bu parmaklarınızı düşündüğünüzden çok daha büyük hissetmenize neden oluyor. Ama grafiti ve sanal klavyeye alerjisi olanlar için büyük bir kolaylık.

P50'nin teknik özelliklerine dört bant GSM, 128MB dahili hafıza ve 416MHz Intel işlemci de ekleyince ne kadar güçlü olduğu ortaya çıkıyor. Kısacası BenQ P50 sıkı mobil kullanıcılar için tam bir arzu nesnesi. Henüz fiyatı belli olmayan ürün yakın zamanda piyasaya çıkacak.

Prensesin canı her zamankinden daha fazla tehlikede

The Legend of Zelda: The Minish Cap

Yapım: Flagship Dağıtım: Nintendo Tür: Aksiyon Platform: GBA Multiplayer: -



Zelda'yi çok sevenlerin yıllardır yaşadığı bir paradoks var. Oyunun yeni bölümlerinin çıkışması için efsane prensesin kaçırılması ve ölüm tehlikesiyle karşı karşıya kalması gerekiyor. Bu yüzden, kötü niyetli birileri çıkıp, Zelda'yi ne zaman kaçırırsa, üzülmek bir yana haber bir müjde gibi karşılaşmak gerekiyor. İtken içe kötü adama cesaretinden dolayı minnet duyuyoruz. "Eline sağlık, yine yap" demedigimiz kalıyor bir tek.

Bu kez de durum çok farklı değil. Bir Zelda oyununda ne görmek istiyorsanız onu buluyorsunuz Minish Cap'te. Ana yapıyı bozmayan yenilikler istiyorsanız, onlar da var. Esas sabit olan ise, Zelda serisinin ismine yakışır şekilde efsane olmaya devam etmesi. Bir kez daha güzel hikâye, akıllı bulmacalar ve dozunda aksiyonla Zelda'ya bağlanıyoruz.

Prensim çok yaşa!

Oyunun hikâyesi, kötü kalpli bir büyüğünün Zelda'yi kaçırıp taşa çevirmesi çevresinde gelişiyor. Önceki maceraların kurtarıcı karakteri Link, bu oyunda kendi ismiyle arzı endam etmese de, oyun size "karakterinizin ismi ne olsun" diye sorduğunda ister istemez Link demek geliyor sizin眼中. Böylece eski yol arkadaşımızı oyuna dahil etmiş oluyoruz. İlk görevimiz Picori adındaki irkin yaşadığı yeri bulmak. Yaygın olarak Minish ismiyle anılan Picoriler sadece temiz kalpli çocuklar tarafından görülebilen ve ormanın derinlerinde yaşayan bir topluluk. Onların da desteğini alarak Prensesi taşa çeviren büyüğü Vaati'yi bulmamız ve hem Zelda'yi eski haline döndürmemiz hem de büyüğünün dünyayı yönetmek için giriştiği oyunu durdurmak gerekiyor. Oyna ismini veren Minish Cap ise bu bölümdeki en kı-

metli dostumuzu temsil ediyor. Kendisi şapka şeklinde bir yaşam formu. Minishlerin topraklarında yol alabilmek için zaman zaman küçülmemiz gerekiyor. Şapka da öyle zamanlarda bu metamorfozu sağlayan aracıımız oluyor.

Büyük bölümü dar körülüklerde, tehlikeli ve bazen de çıkışsız görünen zindanlarda geçen yolculugunuza, karşınıza bazıları yardımcı, bazıları tehlikeli, bazıları da tarafsız bir sürü canlı çıkaracak. Ama canlılardan ziyade küçük bulmacalarla uğraşacaksınız. Önceki Zelda'ları oynamış olanlar için bunlar pek de zor sınavlar değil. Yolunuza açmak için itip-cektığınız taşlar, belli rotaları izleyerek karşınıza çıkmamasını garantilediğiniz hasar verilemeyen yaratıklar, kilitli kapılar ve onların kilitli sandıklarda duran anahtarları, en klasik biçimleriyle yolumuza dikilecek.

Temelde amacınız ateş, toprak, su ve rüzgârdan ibaret dört elementi bulmak. Bu da derinlemesine dört dünyaya tanışmak ve dört tane boss'u tepelemek anlamına geliyor (sonrasını sayımiyorum). Ancak gerekli eşyaları toplamadan ve kendinizi geliştirmeden bu boss'ların karşısına çıkmamaya dikkat etmelisiniz. Önceki Zelda'lardan bilinen yardımcı nesnelerin yanında ilk kez Minish Cap'te tanışacağınız kimi özel nesneler de söz konusu. Örneğin uçmanızı sağlayan bir pelerin, örneğin düşmanları vakumlayan bir şşe... Girdiginiz her zindanda, bunlara benzer özel ve ilginç nesneler toplayacaksınız ve de doğru zamanda, doğru yerde kullanı-



nırsanız çok faydasını göreceksiniz. Oyunda dikkat etmeniz gereken şeylerden biri, bulduğunuz her nesnenin mutlaka bir bulmacanın çözümünde ya da yenilmez görünen bir düşmanın alt edilmesinde kullanılıyor olması. Eğer bir yerlerde sıkışık kaldığınız bilin ki yolda bir şeyleri iskalamışsınızdır. Iskalamamanız gereken şeylerin başında da özel nesnelerin yerini gösteren zindan krokileri var zaten.

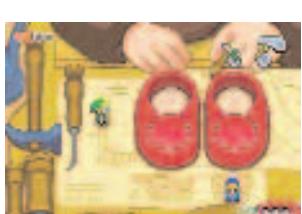
Zindancı günlüğü

Kutsanmış özel görevimizi tamamlamaya çalışırken, sayıları çok olmasa da ortamı renklendiren yan görevler de alıyoruz. Bazıları hikâyeyi süreklilığını etkilemeyen ama almadan da edemeyeceğiniz türden ilginç görevler, bazilarını ise yola devam etmek için mutlaka bitirmeniz gerekiyor. Ama zaten topu topu altı zindandan oluşan oyunu severseniz, orada biraz daha vakit geçirebilmek için bulabildığınız her şeyle oyalanmanız öneririz. Çünkü oyun diğer versiyonlarına göre epey kısa ve bu biraz hayal kırıklığı yaratıyor.

The Minish Cap'in kontrolleri GBA ile büyük ölçüde uyumludur. Yapmanız gereken özel aksiyonlar olduğunda bunlar ekranın sağ tarafta belirliyor ve işinizi kolaylaştırıyor. Zaten yapımcı Flagship, belli ki oyunun görünümü ve sunumu üzerinde epey kafa yormuş. Özellikle grafikler, "iki boyutlu oyunların devri kapandı" diyenlerin karşısına bir antitez olarak konabilecek güzellikte. Minicik canlıların minicik dünyaları için mini minicik detaylarla süslenmiş, çok hoş yerler keşfedeceksiniz. Bütün macera boyunca size eşlik edecek müzikler de bir o kadar güzel. Bazlarını kulağınızın zaten yatkın olduğu doğu ezgileri sebebiyle bazılarını da hatırlası olduğdu için seveceksiniz.

Yeni mobil konsollar geldikçe, Game Boy'unuzu yavaş yavaş gözden çıkarmaya başلامış olabilirsiniz ama The Minish Cap, bu süreci geriye çevirecek bir oyun. İyi ki GBA sahibiyim dedirtiyorum.

NOT



88

Savaşa ve ölüme kurusıkı yaklaşımalar...

Operation Shadow

Yapım: Torus Games **Dağıtım:** Nokia **Tür:** Shooter **Platform:** N-Gage **Multiplayer:** 4 kişi - Bluetooth



Operation Shadow, Amerika'nın Ortadoğu'yu "özgürleştirme" misyonuyla birlikte dur durak bilmeden üreyen savaş oyunlarından biri. Oyunda Jay isminde bir özgürlük neferini kontrol ediyorum ve nasıl oluyorsa, sıcak

savaş ortamına hep tek başımıza gönderiliyoruz (ordunun Jay'den kurtulmak istediğine dayanı ciddi şüphelerim var).

Oyun, daha önce defalarca anlatılmış bir hikayeyi ve o hikayenin bilindik enstrümanlarını kullanarak üretmiş bir klon. Aslında klon olamayacak kadar da hatayla dolu. Örneğin 3 boyutlu grafikler adı altında hiçbir şeye benzetemedigimiz bazı hedefleri vuruyoruz. Örneğin bir makineli silahdan başka işe yarar ekipmanı olmayan bir helikopter kullanıyoruz. Örneğin tankımız bile var ama bu daha az harşar almamızı sağlıyor.

Oyunun kontrolleri de çok iç açıcı değil.

Ayaklarımız üstündeyken bir shooter oynadığımızı az çok hissettirse de araç kullandığımızı zammarda en büyük derdimiz hedefi ortalamak oluyor. Hareket eden hedefleri vurmak, kontrollerin zaafi sebebiyle ciddi bir mesele ama bina ve duran araçları patlatmak bir parça eğlenceli. Bir de o anlamsız patlama sesleri olmasa...

Halo'dan alınma bir fikirle ne kadar özensiz bir oyun yapılabılır sorusunun cevabını da içeren ilginç bir kolaj çalışması diyebiliriz Operation Shadow için.

NOT

50

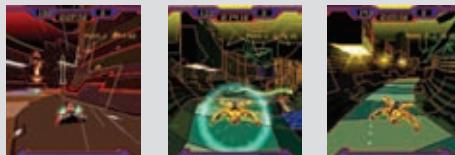
Tron'un N-Gage varisi

System Rush

Yapım: Ideaworks3D **Dağıtım:** Nokia **Tür:** Yarış **Platform:** N-Gage **Multiplayer:** 4 kişi - Bluetooth

Uyarı: Birazdan ballandıra ballandıra anlatacağımız oyun henüz çıkmadı. Bayınızden ısrarla istemenizin hiçbir faydası yok, adamı taciz etmeyein boş yere.

Oyunların beta versiyonlarını incelemek son derece riskli bir iştir. Sizi en çok rahatsız eden özelliklerin daima tam sürümde düzeltilemeli ihtimali vardır ve o yüzden keskin yargılara değil temennilerin egemen olduğu bir yazı yazmak durumunda kalırızsınız. Ama elinizdeki beta olsaşmış bir oyuna aitse tam tersi olur, bu kez de



tam sürümün muhteşem olacağına inanmaya başlaysınız. System Rush betası bunlardan ikincisine denk düşüyor. Oyun, F-Zero'yla Tron karışımı heyecanlı ve bol aksiyonlu bir yarış oyunu. Hikâyesi ve grafikleriyle Tron'u, atmosferiyle F-Zero'yu anımsatan bu güzel oyunu yapmak ise N-Gage'e daha önce de iyi işler çırkarmış olan Ideaworks3D'nin fikri.

System Rush'ta iyi niyetli iki hacker karakterden istediğiniz canlandırıyzısunuz. Göreviniz dataların içine girip bazı bilgileri çalmak.

Sistemi koruyan botlardan kaçınmak ve bilgi çalmak konusunda sizle yarışan diğer hacker'ları da yenmek zorundasınız. Oyunun çizgi roman kareleriyle anlatılan öyküsünden yarıştığınız 15 alana, yarış sırasında topladığınız bonuslarla sergileyebileğiniz hünerlerden kullandığınız araçların çeşidi ve kalitesine kadar şimdije kadar gördüklerimiz çok etkileyici. Denememiş olsak da, planlanan 4 kişilik multiplayer seçenekinin de oyuna ayrı bir zevk katacağı inancındayız. System Rush bu ay ya da Temmuz'da çıkacak. Kesinlikle kaçırılmamak lâzım.

NOT

87

Paramızla rezil oluyoruz

Tiger Woods PGA Tour 2004

Yapım: Electronic Arts **Dağıtım:** Electronic Arts **Tür:** Spor **Platform:** N-Gage **Multiplayer:** 4 kişi - Bluetooth



Golf benim için, o nefis yeşil çimenler üzerinde piknik yapıp güneşlenecekleri yerde merserize süveterleri giyip sopayla topa vuran adamlara karşı duyulan hayret duygusu

sundan ibaret bir şey. O yüzden bir golf oyunu incelerken, işin inceliklerini bilen biri gibi davranışmayağım. Tiger Woods, hayatında eline golf sopası almamış benim için evet yetenince gerçekçi görünen bir oyun. Şahsen topla delik arasındaki mesafeye bakarak birkaç kez bütün gücümle topa vurduktan sonra, yetenince yaklaştığıma kanaat getirdiğim anlarda biraz açı ayarı yapıp gayet de güzel amaca ulaşmayı başardım. Başlangıçta 8 hamlede başardığım bu işi zamanla 5 hamleye kadar düşürmüştüm olmam da gurur vericiydi. Ancak 4

hamlenin üstü sayılmadığı için yenildim (ama ezilmedim).

Oyunda 6 golfçü ve üç PGA sahasından isetediğinizi seçebiliyorsunuz. Sahaları bitirdikçe yeni golfçüler ve sahalar da açılıyor. Oyun EA imzalı olduğu için gerçekçiliğinden ve grafiklerinden şüpheniz olmasın. Ama zevk alabilmek için golf bilmeniz şart!

NOT

75

STILL LIFE

Son yılların en iyi Adventure'ının tam çözümüyle karşınızdayız.

Yazan Eser Güven

THE ANATOMY LESSON (VICTORIA)

Cinayet mahali: Oyuna 5. cinayet mahalinde başlıyoruz. İlk olarak önceki cinayetler hakkında bilgi edinmek için sağ tıklayarak ulaşacağınız envanter ekranının sağ üstündeki dosya ikonuna tıklayarak dokümanları okuyun.

Apartmanın önündeki Officer Tate ile konuşun. Konuşma sırasında Space tuşuyla diyalogları hızlıca geçebilirsiniz. Sağ altta fare resmi çıktıığında üzerinde yanın düşmelerin renkleri diyalog seçeneklerinizi gösterecektir. Sol fare düşmesinin yanık olduğu anlarda bu düğmeye basarak direkt olarak konuya ilgili konuşabilir, sağ fare düşmesinin yanık olduğu anlarda ise bu düğmeyi kullanarak kişilerle konu dışı muhabbetlere girebilirsiniz. Tüm diyalog seçeneklerini tükettiğinizde sağ altta ok simgesi çıkacaktır.

Konuşmanız bittiğinde merdivenlerden yukarı çıkmak, burada buzdolabının yanında Miller'ı göreceksiniz. Onunla konuşuktan sonra daireye girin, banyoya kadar ilerleyerek Claire'i bulun. Claire sizden kanıt toplamanız isteyecek. Banyodan çıkışın ve mutfak tezgahının üzerindeki alet kutusuna tıklayın. Böylece kanıt toplamak için gereken çeşitli malzemeleri alacaksınız, buradaki amacınız tüm odaları dolaşıp katılın geride bırakmış olduğu izleri toplamak.

Öncelikle envantere girin ve fotoğraf makinesi ile filmi birleştirin (sol tarafta, en üstteki ikon). İlk odaya girince yerde kan lekesi göreceksiniz. Sağ tıklayarak envanter ekranına geçin, kamerayı seçin ve sol üstteki kapalı yumruk ikonuna (kullanmak) tıklayın, tekrar oyun ekranına döneceksiniz. Kan lekesine tıkladığınızda fotoğrafını çekeceksiniz. Şimdi de kan örneği almanız gerekiyor, bunun için pamuk çubuğu (forensic swab) kullanarak tekrar kan lekesine tıklamalısınız. Böylece ilk kanıt almış oluyoruz.

Buradaki lambanın üzerinde siyah ışık filtresini kullanın. Duvara yakından bakın ve üzerinde luminol (gizli kan lekelerinin siyah ışık altında görünmesini sağlayan kimyasal) kullanın. Böylece duvarda SANCTUARY kelimesi belirecek, fotoğrafını çekin ve filtreyi çıkarın.

Diğer odaya geçin ve yine yerdeki kan lekesi üzerinde önce fotoğraf makinesini, ardından pamuk çubugunu kullanın. Buradaki ışık üzerinde de siyah filtreyi kullanıp duvara luminol sıkarsanız, bu sefer de DISTURBED yazısını göreceksiniz. Bunun da resmini çekin ve filtreyi çıkarın.

Diğer odaya geçin ve kapının sol tarafında duvarda bulunan tahtaya bakın, buradaki çiviye sıkılmış saçlar göreceksiniz. Öncelikle resmini çekin, ardından cimbiz kullanarak saç örneği alın. Tüm kanıtları topladığınıza göre mutfağa dönerek alet kutusuna tıklayabilir ve tüm aletleri yerine koyabilirisiniz. Claire ile konuşun, görüntülerin ardından tekrar konuşun. Böyle durumlarda kurbanlara zoom yapmayı unutmayın, oldukça ilginç görüntülerle karşılaşıyorsunuz.

Apartmandan dışarı çıkmaya kalktığınızda merdivenler çıkıyor, çıkmak için alternatif bir yol bulmalısınız. Sola doğru gittiğinizde tahtalarla kapatılmış bir kapı göreceksiniz. Geri dönüp Miller ile konuşuktan sonra ilk odaya girin ve sağ taraftan radyatör borusunu alın. Bu boruyu kullanarak kapıdaki tahtalardan kurtulabilirsiniz.

Yangın çıkışındaki merdivene tıkladığınızda aşağı düşecek, sivrine yapabileceğiniz tek şey alt taraftaki çöp kutusuna tıklayarak üzerine atlamak. Officer Tate ile konuşuktan sonra 4x4'ünze binebilirisiniz. Aracınıza bindiğinizde konutunza gelecek harita gidebileceğiniz mekanları gösterecek, eğer gidebileceğiniz yeni bir mekan mevcutsa yanıp sönerken kendini belli edecktir. Gitmeniz gereklidir yer ise ofisiniz.

Ofis: Sağa doğru ilerleyin ve asansöre binerek yanık olan 8 nolu düğmeye basın. İlk olarak sol taraftaki ofisimize girin, burada Miller'la konuşacaksınız. Ofisten dışarı çıkmak ve asansörün yanındaki kanıt kutusuna fotoğraf makinesini bırakın. Ofiste gezinip nerede, ne var bilgi sahibi olun. Ofisin üst kısmında parmak izi toplama, plastik kaplama, kağıt kesme aletlerinin bulunduğu göreceksiniz. Sağ alttaki masanıza yakından bakın ve telefona tıklayarak mesajınızı dinleyin. Masanın üzerinden babanızı aldığınız hediyeyi ve morg güvenlik kartını alın. Sağ üstteki dosyalara tıklayarak önceki kurbanların resimlerini görebilirisiniz.

Zaman zaman ekranın sağ üst köşesinde kısa süreliğine doküman ikonu çıkacaktır, bu dosyalarınıza yeni bilgiler eklendiği anlamına gelir. Bu bilgileri sağ tıklayıp ulaşacağınız envanter ekranındaki dosya ikonuya okuyabilirsiniz.

Asansöre binerek B2 düşmesine basın. Morg kapısına tıkladığınızda giriş şifrenizin çalışmadığını öğreneceksiniz, şifrenin sıfırlanması için kartınızı kapının yanındaki kart okuyucudan geçirmeniz ve pin kodunuzu girmeniz gerekiyor.

Envantere girin ve güvenlik kartınıza göz ikonunu kullanarak yakından bakın. Kartın arkasını çevirdiğinizde NO: VODKA yazısını göreceksiniz. Kartınızı kart okuyucudan geçirin ve düğmelere VODKA yazacak şekilde basın (86352), ardından OK düğmesine bastığınızda yeşil ışık yanacak ve kapı açılacak.

Sol taraftaki kapıdan morga girin ve Claire ile konuşun. Konuşmanız tamamen bitince masanın üzerinden otopsi raporunu alın. Morgdan çıktığınızda evden telefon alacaksınız, asansöre binip tekrar 8. kata çıkışın. Claire'in raporunu Miller'a verin, Officer

Sandık Bulmacası: Sandığa baktığınızda beş haneli bir şifre göreceksiniz. Her bir hanede dört iskambil simgesi (kupa, karo, maça, sinek) bulunuyor ve bunlardan birisine çevirdiğinizde diğer iki tanesi de hareket ediyor. Amacınız bunları belli bir sıraya göre dizmek, kullanmanız gereken sıra ise babanızın size verdiği hediye saklı. Eğer envanter ekranına geçip kolyeye yakından bakarsanız şu sırayı göreceksiniz: karo, karo, kupa, karo, karo.

Bu sırayı elde etmek için basmanız gereken haneler şu şekilde: 2, 2, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 5. Ardından kırmızı düğmeye basarak sandığı açabilirisiniz. Victoria dedesinin günlüğünü okumaya başlayacak ve biz de dedesinin yanına gideceğiz.



Tate ile konuşuktan sonra asansöre binip garaja inin ve aracınıza binerek evinize doğru yola çıkin.

Ev: Babanızla kısa bir demonun ardından size yilbaşı hediyenizi verecek. Babanızla konuşun ve ondan dedeniz hakkında bilgi alın. Konuşmanız bitince ekranın sağındaki merdivenlere doğru gidin ve şemsiyeyi aldıktan sonra yukarı çıkin. Kordorda sağdaki oda sizin odanız. Sağdaki dolaba girin ve tavan arası kapağı üzerinde şemsiyeyi kullanarak açın. Yukarı çıkışınca öncelikle ışığı yakın.

THE PERSISTENCE OF MEMORY (GUS)

Kıyi: Dedektif Skalnic ile konuşarak bilgi alın, daha sonra ekranın sağına doğru ilerleyin. Burada size neredeyse oyunun sonuna kadar yardımcı olacak Kazimir Stasek ile karşılaşacaksınız. Onunla da konuşmanızı bitirdikten sonra sağa gidin ve önce Ida, ardından Milena ile konuşun.

Merdivenlerden çıktıktan sonra Ida ile konuşarak harita alın, ekranın sağından dışarı çıktıığınıza karşısında harita ekranı gelecek. Burada Old Chapel yazan noktaya tıklayın. Araya girecek demonun ardından sağ tarafa tıklayarak yolunuza devam edin.

Şapel: İllerleyerek çalışmakta olan Mr. Corona ile konuşun. Otopsi raporu kasasında ve kasasının şifresini hatırlamıyor. Sol tarafa doğru gidin ve kitapluktan kağıdı alın. Üzerinde 74821536 yazdığını göreceksiniz, ama kasayı açmak için bulmanız gereken tek ipucu bu değil.

Kasa Bulmacası: Sağ taraftaki kasaya yakından baktığınızda alt tarafta bazı semboller göreceksiniz. Tüm bu semboller bir rakamı temsil ediyorlar, yapmanız gereken hangi sembolün hangi rakamı gösterdiğini bularak kasayı açmak. Eğer kitaplığı dönüp saatte bakarsanız orada da benzer semboller göreceksiniz, böylece 3 ve 6'ya karşılık gelen sembollerini öğreniyorsunuz. Bazı semboller sayıları benzerlikleriyle bulunurken, bazıları için çizgileri saymanız gerekiyor. Altan aldığıınız kutuları üst tarafa takarak şifreyi girmelisiniz. Doğru cevap şu şekilde olmalı:



Kola tıklayarak kasayı açın ve içindeki resmi ve raporu alın. Raporu dosya kısmından okuyabilirsiniz. Şapelden çıktıktan sonra harita ekranına dönün ve Park'a gidin.

Park: Apolina ile konuşuktan sonra parka girin. Burada daha sonra da tekrarlayacağınız bir incelemeyle ilk kez karşılaşacaksınız. Üst tarafta çıkan fotoğraf ikonu sahneyle fotoğrafı karşılaştırabileceğiniz anlamına geliyor. Envantere geçip fotoğrafı kullanın, alt taraftaki değiştirme ikonuna tıklayarak fotoğraf ile sahne arasında gidip gelebilirsiniz. Amacınız resimdekinden farklı olan birşey bulmak, fotoğraftaki bir noktaya tıkladığınızda Gus oraya gidip kontrol edecektir. Bu ilk sahnede tıklamanız gereken yer heykelin önündeki taşlar.

Burayı yakından incelediğinizde katilin yazmış olduğunu notu göreceksiniz. Notta melekten bahsediliyor, önce meleğe, ardından parmağındaki yüzüğe tıklayın. Yüzüğü aldiğinizda bir karga gelip yüzüğü kapacak ve götürecek, siz de onu takip ederek haritada yeni bir yer açacaksınız.

Yanmış Mahalle: Kapıya tıklayarak içeri girin ve adamlı konuşun. Ondan oldukça fazla bilgi edineceksiniz. Konuşmanın sonunda yüzüğü geri alacaksınız, ardından onunla tekrar konuşun.

Binadan çıktıığınızda Ida ile karşılaşıyorsunuz. Hurdalıkta kaldilden kurtulmuş bir kızın olduğunu söyleğinden harita ekranı-

na çıkışp hurdalığa gidin. Ekranın yukarısına gidince yolun koruma tarafından kapatıldığını göreceksiniz, ondan kurtulmanın yolu ise Kubina ile konuşmak.

Harita ekranına dönün ve Lingerie noktasına tıklayın. Kubina'yla konuşmanız sonucunda Roman'ı hapisten çıkarırsınız hurdalığa girebileceğinizi öğreneceksiniz. Harita ekranına dönün ve karakola gidin. Masanın üzerindeki kitabı inceleyebilir ve panodan gazete kupürü alabilirsiniz. Stasek ile konuştuğunuzda Roman'ı serbest bırakması için Apolina'dan madalyasını almanızı isteyecek. Harita ekranına dönün ve parka giderek Apolina ile konuşun. Ardından Milena ile konuşun ve karakola geri dönün. Stasek'e madalyasını verdığınızda Roman serbest kılıyor, tekrar iç çamaşıri mağazasına (Lingerie) dönün. Kubina'yla konuştuğunuzda size maymuncuk seti verecek.

Hurdalık: Hurdalığa gittiğinizde önce Peter ile konuşun, size oynadıkları ufak bir oyunun ardından çatıda mahsur kalacaksınız.

Vinç bulmacası: Vinç odasına girerek duvardaki şemaya bakın. Şimdi odadan çıkışın ve arka tarafa dolaşarak kutuya yakından bakın. Burada amacınız sayıları şemadakinin aynısını gösterecek şekilde dizmek. Aslında oldukça basit bir kaydırma bulmacası, ortadaki boş kısmı kullanarak istediğiniz topu diğerlerinin önüne geçirilebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken şey ortadaki düz kısmın da orta kısımlarında top bulundurabilmeniz, benim bunu fark etmem biraz zaman alındıdan çözülemez gibi gelmişti. 1,2 ve 3 numaralı topları yukarı, 4,5 ve 6 numaralı topları ise aşağıya dizmelisiniz. Bunu yaptığınızda vince güç gelecek.



Şimdi tekrar vinç odasına girin,vinci çalıştırarak kutuları sıralamanız gerekiyor. Öncelikle tek başına duran iki kutuya platformun yanına çekmelisiniz (üst üste duran iki kutuya bitişik olar). Bunu yaptığınızda vinç odasından çıkışın ve arka taraftan kutuları üzerine çakar üst üste duran kutulara bakın. Bu kutuları birbirine bağlayan zinciri kesmek için gereken kesiciyi vinç odasının dışında (arka tarafta) yerde bulacaksınız. Zinciri aldıktan sonra tekrar vince dönün ve bu sefer kutuları karşı tarafa yol oluşturacak şekilde sıralı biçimde dizin. Artık karşı tarafa geçip oradaki aracın içine inebilirsiniz.



ORPHAN MAN WITH TOP HAT (VICTORIA)

Ev: Claire ile telefonda konuşuktan sonra tavan arasındaki sandıkta bulunan giysilere bakın. Alt kata inip babanızla konuşun ve ardından dışarı çıkışp ofise gidin.

Asansöre binip B2 düğmesini kullanarak morga ulaşın. Burada göreceğiniz görüntünün ardından Claire sizden güvenlik monitörlerini kontrol etmenizi isteyecek. Morgdan çıkışın ve sol taraftaki kapıdan güvenlik odasına girin. Demonun ardından tekrar ofise döneceksiniz, morga inip Claire ile konuşun. Artık elimizde bir sonraki kurbanı gösteren bir de fotoğraf var. Asansöre binin

ve 8. kata çıkışın. Sol taraftaki ofisine girip patron Todd'u dinleyin.

Ofisten çıkışın, koridorda ilerleyin ve sağ taraftaki sorgu odasına girin. Masanın üzerindeki kupayı alın, dışarı çıkıp kahve makinesinde kullanarak kahve doldurun. Artık patronun odasına girebilirsiniz. Odadan çıkışınca Miller ile konuşun ve masanızdan beşinci cinayet mahalinin fotoğraflarını alın. Dışarı çıkip aracınıza binin.

Kampüs: Kampüse girip merdivenlerden yukarı çıkışın. Soldaki odaya girdiğinizde Kolar ile tanışacaksınız. Kolar odadan çıktıığında koltuğun yanındaki bira şişesini alın. Merdivenlerden inip tekrar ofise dönün, çünkü birazdan parmak izi araştırması yapacağınız.

Morga inerek Claire ile konuştuğunuzda sizden şिशeden parmak izi örneği almanızı isteyecek. 8. kata çıkışın ve ofise giderek ilerideki tezgaha yakından bakın. Burada parmak izi almaya yarayan aletler var, şíşeyi tezgahın üzerine koyacaksınız. Öncelikle gri toz kutusunu açın, fırçayı alıp toza batırın ve şíşeye tıklayın. Böylece şíşenin üzerindeki izler ortaya çıkacak. Şíşeyi biraz döndürüp bariz belli bir parmak izi bulun, bu ize tıkladığınızda Victoria güzel bir iz olduğunu söyleyecek ve kopyasını alacaksınız. Morga inin ve Claire ile konuşarak izleri bırakın. Artık eve dönelirisiniz.

Ev: Şimdi kurabiye yapmanız gerekiyor, mutfağa geçtiğinizde tarifi ve tüm malzemeleri masanın üzerinde bulacaksınız.

Kurabiye Bulmacası: Bu bulmacanın çoğu kişiye zor gelebilecek tarafı İngilizce bilgisi gerektiriyor olması. Tarifte de göreğiniz gibi malzeme isimleri yerine sevgi, bağlılık vs. gibi soyut kavramlar bulunuyor, yapmanız gereken malzemelerle bu isimleri bir şekilde ilişkilendirebilmek. Örneğin sevgi ile kast edilen şey süt (ben anne sütü ile bağlantı kurmuştum), tatlılık ile ilişkilendirilen şey şeker vs. Ayrıca az da olsa kek, kurabiye nasıl yapılır biliyorsanız koyacağınız malzemeleri az da olsa oradan da çıkarmak mümkün.

Öncelikle mikserin içine yarı kap (125lik) yağı (butter), 1 kap kahverengi şeker (brown sugar) ve 1 kap süt (milk) koyarak karıştırın. Karışma 2 kap un (flour), 1 çay kaşığı tarçın (cinnamon) ve 1 tatlı kaşığı zencefil (ginger) koyn. Tekrar karıştırın. Karışma 1 yumurta (egg) ve yarı kap pekmez (molasses) ekleyerek son kez karıştırın ve fırın ikonuna tıklayın. Eğer doğru yaptığınız Vic karışımının tadına bakacak ve doğru olduğunu söyleyecek.

Mutfaktan çıkışın ve yandaki jakuzi odasına girip babanızla konuşun. Merdivenlerden yukarı çıkışın ve Vic'in odasına girerek yanındaki günlüğü okumaya devam edin.

JACK THE RIPPER'S BEDROOM (GUS)

Hurdalık: Vladanna'yla tamamen konuşarak katil, Mark ve Scalnic hakkında bilgi alın. Dışarı çıkışın ve Roman'la konuşuktan sonra sağa doğru ilerleyin. Peter'la konuşuktan sonra harita ekranına dönün ve Mark'in evine gidin.

Kapıya tıklayıp Mark'la konuşuktan sonra dışarı çıkip kara-kola geri dönün. Stasek ile konuşuktan sonra arkaya geçin ve merdivenlerden yukarı çıkarak Scalnic'in ofisine girin. Scalnic ile Mark hakkında konuşuktan sonra tekrar Scalnic ile konuşun. Dışarı çıkışın ve binanın sol tarafına gidin.

İskeledeki ipe tıklayarak alın, sağ taraftan alacağınız tahta parçasını ipe birleştirin ve bunu iskele üzerinde kullanarak ofise tırmanın. Masanın üzerinden anahtarları alın ve bunları kullanarak dosya dolabını açın. Artık elinizde iki yeni cinayet mahali resmi ve yeni bir yüzük var. Stasek ile konuşuktan sonra dosyanıza eklenmiş olan raporları okuyun. Harita ekranına girdiğinizde ye-

ni bir yer göreceksiniz: köprü.

Köprü: Merdivenlerden inin ve demonun ardından köprüdeki cinayetin resmiyle bulunduğu sahneyi karşılaşmaya başlayın. Eğer dikkat ederseniz banklar farklı, banklardan birine tıkla-dığınızda değiştirilmiş olduklarını göreceksiniz. Harita ekranına geçerek hırdalığa gidin ve Peter'a bankları sorun. Size eski bankların olduğu yeri gösterecek ve burada yeni bir yüzük bulacaksınız. Sırada sonuncu cinayet mahali resmini kullanmak var, harita ekranından yanlış mahalleye gidin ve ara sokağa girin.

Resimle sahne karşılaşması yaptığından sağ taraftaki havuzda su olduğunu göreceksiniz. Buraya tıkladığınızda sular git-decek ve altta yazan yazıyı okuyabileceksiniz. Parka gidin ve Milena ile konuşun, size Scalnic'in aşağı birşey attığını gördüğünü söyleyecek. Tekrar yanmış mahalleye dönün ve kanalizasyon ka-pağına tıklayarak açın. Aşağı indiğinizde bir yüzük daha bulacaksınız. Dışarı çıkışın ve Milena ile konuşun, sizden Mark'ın yerini kontrol etmenizi isteyecek. Mark'ın kapısı kilitli olduğundan açmak için maymuncuk kullanmanız gerekiyor.

Maymuncuk Bulmacası: İşte çok zor bir bulmaca, Post Mortem'de kapı açmak çocuk oyuncağıydı, burada ise açacağımız tek kapı bu ve doğru kombinasyonu bulmak oldukça uzun zamanınızı alabilir. İlk başta maymuncuk kullanımını ile ilgili bilgi veriliyor, bu bilgiye daha sonra dosyanızdan da erişebilirsiniz. Elinizde iki maymuncuk var, sağ tıklayarak elinizdeki değiştirebilirisiniz. İlk iki sırayı açmakta pek zorlanmayabilrisiniz ama üçüncü sıra siz çok terletecektir. Eğer uğraşmanıza rağmen yapamazsanız çözüm aşağıdaki şekilde:

1, değiştir, 10, değiştir, 2, değiştir, 3, 4, değiştir, 12, değiştir, 5, değiştir, 6, 4, değiştir, 14, 12, değiştir, 14, değiştir, 7, 4, 15, değiştir, 4, değiştir, 6, 6, 14, değiştir, 7, değiştir, 13, 13, değiştir, 6, 6, 8, değiştir, 9.



Duvardaki resimlere bakın, masanın üzerindeki kitabı alın. Ekranın sağına gittiğinizde taze kan göreceksiniz. Merdivenden Bell'in telegrafını alın ve parka dönerek Milena ile konuşun. Karakola gidin ve doğrudan Scalnic'in ofisine çıkışın. Burada Scalnic'in cinayetleri ört bas etme karşılığında para aldığı öğreneciksınız.

THE GARDEN OF EARTHLY DELIGHTS (VICTORIA)

Kampüs: Miller'la konuşuktan sonra kampüse gidin ve merdivenlerden çıkışın. Miller'la tekrar konuşun. Soldaki odaya girdiğinizde duvarlarda çeşitli cinayet haberleri ve resimler göreceksiniz. Dışarı çıkışın ve Mia ile konuşun. Böylece haritada bir klubün yeri belirecek: Kırmızı Fener.

Binaya gidin ve yukarı kata çıkip nöbetçi ile konuşun. İçeri girmek için giriş kartına ihtiyacınız olduğunu öğreneciksınız. Tekrar kampüse dönün ve Tate ile konuşun. İkinci kattaki ilerideki odaya girin ve sol taraftaki yatak odasına geçin. Yataktaki fotoğraf albümünden resmi alın, resmin altında bir de kağıt parçası göreceksiniz. Mia ile konuşun ve stüdyonun adresini öğrenin.

Galeri: Richard'la konuşup kapıyı açmasını sağlayın, Stephanie'nin cesedini göreceksiniz. Sağ taraftaki asansörün yanından Stephanie'nin klüp giriş kartını alın. Asansörün altında sıkışmış bir gül var ama çekemiyorsunuz. Orta kısma gidip cesede doğru gittiğinizde yazılmış yazılı görecek ve bir de fotoğraf bulacaksınız. Mia'nın bu fotoğrafının arkasını çevirdiğinizde katılın bir

sonraki hedefini öğreniyorsunuz. Garaj kapısına gidin ve zincire tıklayarak alın.

Gülün olduğu asansöre binip yukarı çıkm. Yukarıdaki kanca üzerinde zinciri kullanarak tekrar aşağı inin ve önceden sıkışmış olan gümüş gülü alın. Dışarı çıkmak için hareketlendiğinizde Todd'la karşılaşacaksınız. Buradan çıkış ve galerinin önüne gerek içeri girin. Richard'la konuşuktan sonra evinize geri dönün.

Ev: Mutfağın yanındaki yemek odasına girdiğinizde rafin üzerinde Victoria'nın fotoğrafını göreceksiniz, onu aldıktan sonra ofise doğru yola çıkm. Asansöre binip 8. kara çıkış, Kolar'ı soruladıktan sonra ofise girin ve ilerideki tezgahta duran kağıt kesme aletinin yanına gidin. Önce Stephanie'nin giriş kartını alette kullanarak fotoğrafı çıkarın, Victoria'nın fotoğrafını uygun ölçülerde kesin ve envanter ekranına girerek ikisini birleştirin. Şimdi sol taraftaki kaplama makinesini kullanarak kartı plastikle kaplayın.

Kırmızı Fener: Klüpteki nöbetçiye kartınızı göstererek içeri gitmeyeceksiniz. Burada da İngilizce bilgisi gerektiren bir bulmaca mevcut:

Tablo bulmacası: Tüm odaları dolaşın ve gördüğünüz tabloları ve diğer antikaları inceleyin. İnceleyebileceğin dört tablo ve bıçaklar bulunuyor ve tüm bunların üstlerinde ikişer tane rakam var. Bunları isimleriyle birlikte bir yere not alın. Ayrıca bıçaklarınlarındaki duvardan gümüş maskeyi ve gümüş çiviyi almayı sakın unutmayın. Giriş odasına dönün ve kapıya yakından bakın. Burada söyle bir yazı var: "In my memoirs, you shall find the instrument of my suffering with which we celebrate our woes". Cümleyi parçalara ayırsınız "In my memoirs" ile "Reminder" tablosu kastediliyor ve üzerindeki sayılar 4 ve 2. "Instrument of my suffering" ile bıçaklar kastediliyor ve üzerindeki sayılar 3 ve 6. "Celebrate our woes" ile "Dark Wedding" tablosu kastediliyor ve üzerindeki sayılar 1 ve 4. Panelde sırayla 4, 2, 3, 6, 1, 5 sırasını girdiğinizde kapı açılacak.



Girdiğiniz odada önce meyve tabağının içindeki gümüş elma yarısını alın ve heykelleri inceleyin. Galeriye dönerek Mia ile konuşun ve ondan evinin anahtarlarını alın. Kapıdan çıkararak sol taraftaki stüdyoya gidin ve Claire'den cinayet hakkında bilgi alın. Kampuse gidin ve Mia'nın dairesine girerek yatak odasından gümüş elma yarısını alın. Envantere geçerek iki yarıyı birleştirin. Fotoğraf albümüne bakarak Mia'nın notlarını alın ve tekrar klubeye dönün.

Heykel Bulmacası: Buradaki heykellerle elinizdeki dört gümüş objeyi birleştirmeniz gerekiyor ama bunda da belli bir sıra kullanmalısınız. Sırayı Mia'nın notlarında bulabilirsiniz, notta kelimelerin geçiş sıraları şu şekilde: Secret, Temptation, Blood ve Pain. Heykelle baktığınızda isimlerini göreceksiniz, heykeller ve objeler şu şekilde olmalı:

Queen of Secrets – Yüzüne gümüş maske takın.

Lady Temptation – Yılanın ağızına gümüş elmayı koyn.

Baroness of Blood – Gümüş gülü heykelin ağızına yerleştirin.

Mistress of Pain: Heykelin eline gümüş çiviyi geçirin.

Artık gizli odaya inebilirsiniz.

Odaya girdiğinizde önce şöminenin yanına gidin. Buradan anahtar ucunu ve yapboz parçasını alın ve diğer odaya geçin. Burada da bir şömine var ve yukarısında bir yapboz görünüyor.

Yapboz Bulmacası: Amacınız yapbozu ortası boş kalacak şekilde çözmek ve son olarak da elinizdeki parçayı yerleştirmek. Pek zor bir bulmaca sayılmasa da başlamadan önce oyunu kaydetmenizi öneririm, eğer çok fazla karıştırırsanız kaydınızı yükleyip tekrar deneyebilirsiniz. Doğru çözüm içi parçalarla şu sırayla tıklayın: 8, 9, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 9, 6, 5, 4, 1, 2, 5, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 6, 3, 2, 1, 4 ve 5. Son parçayı da ortaya taktığınızda anahtarın arkasını alacaksınız, envantere gitip anahtar parçalarını birleştirin.



Tekrar önceki odaya dönün ve şöminenin hemen yanındaki delikte anahtarı kullanın. Şömineden geçin ve ilerleyerek deftere bakın. Burada iki tanık isim göreceksiniz: Mark Ackerman ve Todd Browning.

THE SCREAM (GUS)

Karakol: Demonun ardından kapıdan çıkış ve Stasek ile konuşun. Bir cinayet daha olmuş, ama köprü yıkık olduğu için oraya ulaşamayacağınızı söylüyor. Harita ekranına geçin ve kıyı (shore) alanına gidin. Merdivenlerden inip ilerleyerek oyunun başında cinayet mahaline ulaşın. Sola ilerlemeye devam edince bir kayak bulacaksınız, tıklayın ve karşı tarafa geçin. Kapı kilitli olduğundan değirmene tıklayarak yukarı tırmanmalısınız.

İlerleyerek cesedin yanına ulaşın ve Apolina'nın cesedine yakından bakın. Bulacağınız yüzüğü aldıktan sonra Skalnic size ateş edecek. İçine girdiğiniz yerde bir merdiven göreceksiniz, oradan aşağı inin. Burada su pompasını bulacaksınız.

Pompa Bulmacası: Çok basit bir matematik bulmacası, çeşitli adventure'larda çok çeşitli versiyonlarını yapmıştık. Hatta Runaway'deki bunun yanında çok zor kalmıştı, çünkü sizin iki hamlede bitiyor. Şemaya ve pompa bakarsanız su tankının 5 birim, kovanın 3 birim su aldığı ve suyun çekilmesi için tankın 4 birim suyla dolması gerektiğini göreceksiniz. Önce kovaya tıklayarak tankın altına geçmesini sağlayın. Yukarıdaki kırmızı musluğu açıp tanka 5 birim su doldurun. Altı taki musluğu açıp 3 biriminin kovaya dökülmesi sağlayın (tankta 2 kaldı). Kovayı hemen yanındaki mazgala boşaltın. Altı taki musluğu tekrar açın ve kovaya 2 birim su doldurun. Yukarıdaki musluğu açıp tanka 5 birim su doldurun. Altı taki musluğu açıp son birimi de kovaya alın, böylece tankta 4 birim su kalacak ve kırmızı düğmeye bastığınızda pompa çalışacak.

Şimdi dışarı çıkış ve havuzun içindeki kanalizasyon kapağını açarak aşağı inin. Karşınıza karanlık bir harita çıkacak, aydınlichkeit olarak gördüğünüz yer çıkış noktası. Ama oraya gitmeden önce kanalizasyonda dolaşarak yüzük aramamız gerekiyor.

Labirent Bulmacası: Ekranın sağ altındaki ok tuşlarını kullanarak Gus'ı yürütebilirsiniz. Yüzüğü bulmak için gitmeniz gereken yönler şu şekilde: yukarı, sola, yukarı, sağa, yukarı (kısa), sağa, yukarı, sağa (yol ayırmını da geçin), aşağı, sağa, aşağı, sola, yukarı, sola. Buradaki cesede tıkladığınızda sonuncu yüzüğü de alacaksınız. Başa dönmek için sağa, aşağı, sağa, yukarı, sola, yukarı, sola (yol ayırmını da geçin), aşağı, sola, aşağı (kısa), sola, aşağı, sağa ve aşağı gidin. Çıkışa ulaşmak için ise sağa doğru gidin (ayırmı geçin), yukarı, sola, yolu sonuna kadar yukarı ve sağa gidin.

Burada da karşınıza yüzük bulmacası çıkacak.

Yüzük Bulmacası: Buradaki amaç elinizdeki yüzükleri döndürerek deliklere oturmalarını sağlamak. Birkaç denemede kolayca halledebileceksiniz (sanırım bir sonraki bulmacanın zorluğunu göz önüne alarak kolay yapmışlar). Sol üstten itibaren yüzük sırası şöyle: 3, 1, 4, 2, 6 ve 5.

3 numaralı yüzüğü 5 kere sola döndürün.

1 numaralı yüzüğü 1 kere sola döndürün.

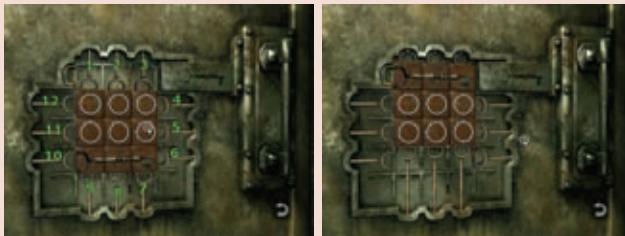
4 numaralı yüzüğü 5 kere sağa döndürün.

2 numaralı yüzüğü 3 kere sağa döndürün.

6 numaralı yüzüğü 1 kere sağa döndürün.

5 numaralı yüzüğü 3 kere sağa döndürün.

Şimdiyse oyunun zor bulmacalarından biriyle karşı karşıyasınız. Başlamadan önce mutlaka kaydedin çünkü çok aramama rağmen resetlemenin yolunu bulmadım ve sanırım böyle bir imkan yok. Dolayısıyla işler çok karışırsa kayınızı yükleyip tekrar deneyebilirsiniz. Buradaki amacınız bu kaydırma bulmacasını çözerek anahtarın en üst kısma gelmesini sağlamak. Tıklamanız gereken çubukları resimde numaralandırdım, buna göre şu sırayı kullanabilirsiniz:



3, 5, 7, 7, 6, 3, 11, 10, 10, 9, 6, 1, 7, 11, 8, 10, 9, 2, 1, 5, 5, 6, 6, 8, 11, 2, 3, 10, 9, 11, 1, 5, 9, 8, 7, 1, 1, 2, 2, 3, 3.

Eğer sırayı doğru takip ettiyseniz anahtar en üst sırada olmalı. Son olarak da 1, 2 ve 3 nolu kolları kullanarak anahtarı en tepeye çekmeli ve sol tarafa basarak deliğe itmelisiniz. Şimdi oyunun en hüznülü demolarından birini seyredeceksiniz.

DEATH DO US PART (VICTORIA)

Galeri: Richard size Ackerman'ın resimleri ile ilgili bilgi verecek. Mia ile konuştuktan sonra galerinin girişine dönün ve Richard ile konuşun. Galerin ortasına gittiğinizde havuzun hemen ilerisinde Ackerman'ın resim kitabı var, buna tıkladığınızda resimler dosyaya eklenecek.

Ofise dönün ama asansöre binmeden önce yanın söndürücüyü alın. Ofise girip Claire ile konuşun. Ofisten çıkışın ve koridor daki kahve makinesinin yanına giderek peçete alın. Peçete ile makinenin alt kısmını tıkadıktan sonra makineyi çalıştırın, böylece kahve etrafı dökülecek. Ofiste temizlikçinin yanına gidin ve ona kahveden bahsedin. Böylece temizlikçinin arabasından anahtarları ve tornavidayı alabileceksiniz.

Anahtarları kullanarak Todd'un ofisine girin. Sol taraftaki şok aletini aldıktan sonra bilgisayara girmeye çalışın. Duvardaki kasayı incelediğinizde parmak iziyle açıldığını göreceksiniz. Masa daki kahve kupasını alın ve parmak izi araçlarının olduğu yere giderek kupaın üzerinden parmak izi alın. Elinizdeki parmak izini kasa üzerinde kulanın ve arşiv katının anahtarlarını alın.

Arşiv: Asansöre binin ve alttaki kilide anahtarları takarak B3 katına inin. Yolun sonuna gittiğinizde arşiv odasının kapısının kilit olduğunu göreceksiniz. Sağdaki kapının hemen yanındaki izgaya yakından bakın ve tornavidayı kullanarak kapağı söküñ. Şok aletini teller üzerinde kullandığınızda kapı açılacak. Dosya dolabının sağındaki havalandırma deliğine yakından bakın ve tornavida ile vidalarını söküñ.

Bilgisayara yakından bakın ve kırmızı düğmeye basarak bomba imha robotunu aşağı indirin. Sağdaki kontrolleri kullanarak robotu havalandırmadan geçirin. Robotu kapiya götürdügünüzde tırmanacak ve kilit panelini lazerle bozacak.

Açılan kapıdan geçtiğinizde Victoria lazerlerden bahsededecek. Yangın söndürücüyü kullandığınızda lazerler ortaya çıkarıyor. Tekrar bomba imha odasına dönün ve bilgisayarı kullanarak bir robot daha bırakın. Robotu lazerlerin önüne kadar götürün.

Lazer bulmacası: Burada amacınız robotun lazerlerle deðmeden odanın karþı duvarında bulunan kontrol paneline ulaşmasını sağlamak. Robot düz duvara tırmanabiliyor ve sizin de karþı duvara giderken tavanı bile kullanmanız gerekiyor. Üzerinden geçeceðiniz bazı karolar güvenli, lazerler bunlardan geçmiyor. Üzerlerinden lazer geçen karolara ise lazer geçtikten hemen sonra çıkmalı ve hemen bir sonraki karoya geçmelisiniz. Bazı lazerler birden fazla karo üzerinde dolaþıyor, bu karolardan geçmek için de lazer ilk karoyu geçtikten sonra lazeri takip ederek karolardan güvenli biçimde ilerlemek.

Üç boyutlu ortamda gitmeniz gereken yolu anlatmak zor olacak ama yine de deneyelim. Lazer tehlikesi olan yerlerde (T) yazısını göreceksiniz. Çıkacaðınız ilk karo tehlikeli olduğundan sistemi kısa sürede kapabilirsınız sanırım. Bu arada yön tuþlarıyla robotun döndüğünü, ileri tuþıyla da ilerlediðini hatırlatayım (sað ve sol robotun yüzünün dönük olduğu tarafa göredir).



İleri (T), ileri, sola dön, ileri, ileri, ileri (T), sağa dön, ileri, sola dön, ileri, sağa dön, ileri (T), sola dön, ileri (T), ileri (T), sağa dön, ileri (T), sola dön, ileri, sağa dön, ileri, ileri, sola dön, ileri, sola dön, ileri, ileri, sağa dön, ileri (T), ileri (T), ileri (T), ileri (T), ileri (T).

Artık arşive girebilirsiniz. Bilgisayara tıkladığınızda dosyaların başına gelenleri göreceksiniz. Todd'la konuşmanızın ardından evinize dönün.

Ev: Üst kata çıkışın ve odanızın ilerisindeki çalışma odasına girin. Buradaki tabloya yakından bakıp arkasını çevirdiðinizde bir kabartı göreceksiniz. Alt kata inin ve jakuzi odasına girin. Burada yerde bulunan alet kutusunun alt kısmına tıklayarak maket悲しき (bıçağı) alabilirsiniz. Tekrar yukarı çıkışın ve悲しき (bıçağı) resim üzerinde kulananarak önemli bilgiler sahibi olun.

Odadan çıktıðınızda Claire'den telefon alacaksınız. Kampüse gidin ve Mia'nın odasına girin. Şimdi katlin Mia'yı nereye götürdüðünü bulacağız. Galeriye gidin ve tüm resimlere tek tek bakın, bazı resimlere baktığınızda sağ üstte anahtar kelimeler göreceksiniz. Köprülü resimde köprüün üzerine tıklayarak "Bridge" kelimesini almayı unutmayın. Mutlaka bulmanız gereken diğer iki kelime de "Chicago" ve "Prague". Tüm resimlere baktıktan sonra girişteki bilgisayara gidin ve kullanın. Sağ taraftaki kelimelerden "Chicago", "Prague" ve "Bridge" kelimelerini seçip arama düğmesine basın. Harita ekranına çıkip yeni açılan köprüye gidin ve oyunu kafanızda soru işaretleri kalacak şekilde bitirin.

PC hilekar

Bilinmeyene doğru olan yolculuğumuz sürüyor. Yeni yayinallyacağımız makalede “Hilelerin gizemi ve etkileri”ni irdeleyeceğiz. Ya da... Hmm... Tutmadı bu ya, vazgeçtiğim.

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

Daha fazla kaynak – deposits

Haritayı açma – scout

Görevi kazanma – walkover



PARIAH

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin. Her koddan sonra ENTER'a basmayı unutmayın.

Ölümsüzlük – God

Uçma – fly

Uçuşu kapama – walk (havadayken yapmayın)

Ekstra bölümler

Ana menüden “Settings”e ve oradan da “Cheat Codes”a ilerleyin ve aşağıdaki kodları girin.

EBGAMES özel multiplayer bölümü – Ebpwnz

GAMESTOP özel multiplayer bölümü -

GameStopPwnage

SWAT 4

Oyunu yüklediğiniz klasörde Swat4.ini dosyasını bulun, bir metin editörüyle açın ve [Engine.GameEngine] satırını bulun. Bunun altında EnableDevTools=False satırını, EnableDevTools=True olarak değiştirin. Dosyayı kaydedin ve kapayın. Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Üçüncü kişi kamerası – behindview [0] veya [1]

Haritayı değiştirme – open [harita ismi]

Duvarlardan geçme – ghost

Duvarlardan geçmeyi kapama – walk

Ölümsüzlük – god

Yer çekimi değeri – setgravity [sayı]

Zıplama yüksekliği – setjump [sayı]

STRONGHOLD 2

Açılış sesini değiştirme Isminizi başı Megalord ile başlayan bir isim olarak belirleyin. Böylece açılış sesi “Greetings sire” yerine, “Greetings Megalord” diyecek.

Komik açılış sesi Isminizi Flying Poo olarak girin. Böylece açılısta sıradan bir ses yerine, “Greetings... FLYING POOOOOO!!!” sesini duyacaksınız.

Smart Alcek karşılaşması Isminizi Fertile01 olarak girin. Açılısta sıradan karşılaşma yerine “Greetings Fertile01 or whatever the hell your name is!” sesini duyacaksınız.

Star Wars açılışı Isminizi Lord Vader olarak girin. Açılısta sıradan karşılaşma yerine “Greetings Lord Vader; Obi Wan has taught you well, but you are not a jedi yet...” cümlesini duyacaksınız.



PSYCHONAUTS

Oyunu durdurun ve aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girin.

9999 Cephane – Mouse D3 (Scroll düğmesi), Space, Tab, Tab, F, X

9999bin Ok başlığı – Space, Mouse D3, Mouse D3, E, F, Mouse D1 (Sol düğme)

9999 Can – Tab, E, E, X, Space, Mouse D3

Tüm güçler – X, X, F, E, Tab, F

Tüm güçleri yükseltme – Tab, Mouse D3, Tab, E, X, E

Tüm eşyalar – Mouse D3, X, E, E, Tab, F

SILENT HUNTER III

\sh3\data\cfg\careers\ klasörüne girin ve altından oyundaki kariyer isminizdeki klasörü bulun. Bu klasörün içindeki Microsoft Outlook konfigürasyon dosyasını açın ve en son görev bilgilerinizi bularak, aldığınız parayı (reowns) istediğiniz bir rakamla değiştirin. Artık en büyük ve güçlü denizaltıları alabileceksiniz.

EMPIRE EARTH II

Oyun sırasında ENTER'a basarak konsolu açın, aşağıdaki kodları yazın ve tekrar ENTER'a basın.

icheat – Hileleri aktif hale getirir

idontcheat – Hileleri kapatır

play god – Ölümsüzlük

loot – Kaynakları 10.000 artırır

taxes – Kaynakları 10.000 azaltır

punish – Seçili üniteye zarar verir

covert – Seçili ünitesi sizin tarafınıza geçirir

recharge me – Seçili ünitesi

%100 şarj eder

win – Bölümü kazandırır

toggle fog – Sisi açar/kapar

sea monkeys – Anında inşa

epoch up – Bir sonraki Epoch'a geçiş

give tech – Tech puanlarını 50 artırır



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

1000\$ - fortknox

M80 Tank – motherrussia

CIA zırhlı arabası – cooli-haveanewcar

Amerikan başkanı – coolimthepresident

SWAT – swatatyourorders

Amerikan polisi – ymca

İngiliz polisi – greenjelly

Ambulans – bringoutthedead

Uçan ördek (?) – duckhunt

SA12 Uçak-Savar – blackhawk-down

İmlecin bulunduğu yere nükleer **bomba** – yeepeekaye

Tüm binalar, sonsuz para – ineedalltechnos

Kamera modu – bigbrother

PS2 hilekar

E3'te oynanabilir demosu bulunan oyunları denerken hile yapmaya çalışan 4 kişi yakalandı, olaya karışan 8 kişinin de sorgusu sürüyor.

AREA 51

Arcade Oyunu Oyunun başlarında Area 51'in orijinal versiyonunu Arcade makinelerinde bulabilirsiniz.

Hard zorluk seviyesi Campaign modunu "Medium" zorluk seviyesinde bitirin.

Multiplayer için Gray Alien Campaign modunu "Hard" zorluk seviyesinde bitirin.

Gizli teypler Her bölümde beş databank'i bulun ve kullanın. Böylece o bölüme ait gizliliği çözceksiniz. Eğer bunu her bölümde başarabilirseniz, oyunun sonunda ekstra bir gizlilik de açılacak.

MX VS. ATV UNLEASHED

Aşağıdaki hileleri, hile menüsünde girin.

BROKEASAJOKE – 1.000.000 puan

TOOLAZY – Tün Bonuslar

HUCKIT – Tüm Freestyle pistler

WARDROBE – Tüm aksesuarlar

LEADFOOT – Tüm araçlar

WANNABE – Tüm yarışçılar



PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Alien Hunter A Night to Remember görevindeki tüm sniper'ları öldürün.

Bad Blood, Maul Upgrade The New Flesh'inlarındaki büyük bilgisayarı yok edin.

City Hunter Bug Hunt görevinde 50 uzayı öldürün.

Dark Blade Clan Extinction bölümünde üstünüze gelen ilk düşmanları es geçin ve bir insanı öldürün.

Jungle Hunter Midsummer Night's Massacre bölümünde İrlanda'lı patronu öldürün.

Ritual Armor El Hongo'yı takip ettikten sonra üç kamyonu yok edin. Birincisi bölümün başında, bir ilan panosunun önünde. ikincisi otoparkta ve üçüncü kamyon da bölümün güneydoğusunda yer alıyor.

HAUNTING GROUND

Dans eden Golem Oyunun ortalarına doğru bir anıtmezar alanına denk geleceksiniz. Burada daktilodan girilen komutlara cevap veren bir Golem bulunacak. Üreteceğiniz keyplate'e SALTATIO yazarsanız, Golem'in ilginç davranışına tanık olacaksınız. Not: Bunu yapmadan önce oyunu kaydedin.

Hard Mode Hard mode'u ve gizli odayı açmak için oyunu bir kez bitirin.

Alternatif köpek, kovboy kostümü

Oyunu bir kez bitirin.

Alternatif düşman kostümü

Hard Mode'da oynayın.

Kurbağa ve içi doldurulmuş köpek

Oyunu Hard mode'da bitirin.



ROBOTS

Sonsuz enerji Oyunu durdurun ve sırasıyla Yukarı, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Sol tuşlarına basın.

Sonsuz Scrap Oyunu durdurun ve sırasıyla Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Aşağıdaki kodları Codes ekranında girin.

TANTIVEIV – Tüm arenalar

NARSHADDAA – Tüm bonus bölümler

AAYLASECURA – Tüm konsept çalışmaları

ZABRAK – Tüm düello karakterleri

COMLINK – Tüm sinematikler

JAINA – Tüm güçler ve hareketler

KORRIBAN – Tüm hikaye bölümleri

KAIBURR – Sonsuz Jedi gücü

XUCPHRA – Sonsuz enerji

BELSAVIS – Enerji ve force hızlı dolar

SUPERSABERS – Süper ışın kılıcı modu

071779 – Minik droid'ler

PSYCHONAUTS

Aşağıdaki kodları oyunu durdurduktan sonra girin.

9999 Cephane – R3, X, L3, L3, Üçgen, Daire

9999 Ok başlığı – X, R3, R3, R2, Üçgen, Kare

9999 Can – L3, R2, R2, Daire, X, R3

Tüm güçler – Daire, Daire, Üçgen, R2, L3, Üçgen

Tüm güçleri yükseltme – L3, R3, L3, R2, Daire, R2

Tüm eşyalar – R3, Daire, R2, R2, L3, Üçgen



DEAD TO RIGHTS II

50. Desert Eagle Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Cabal Tabancası, 1. Galeri Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Cabal SMG, 2. Galeri Instant Action modunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Hard zorluk seviyesi Oyunu

Normal zorluk derecesinde bitirin.

Expert zorluk seviyesi Oyunu

Hard mode'da bitirin.

Ekstra adrenalin Instant Action modunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Molotof kokteyli Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.

Roket Atar Oyunu Expert zorluk derecesinde bitirin.



PS2 hilekar

E3'te oynanabilir demosu bulunan oyunları denerken hile yapmaya çalışan 4 kişi yakalandı, olaya karışan 8 kişinin de sorgusu sürüyor.

AREA 51

Arcade Oyunu Oyunun başlarında Area 51'in orijinal versiyonunu Arcade makinelerinde bulabilirsiniz.

Hard zorluk seviyesi Campaign modunu "Medium" zorluk seviyesinde bitirin.

Multiplayer için Gray Alien Campaign modunu "Hard" zorluk seviyesinde bitirin.

Gizli teypler Her bölümde beş databank'i bulun ve kullanın. Böylece o bölüme ait gizliliği çözceksiniz. Eğer bunu her bölümde başarabilirseniz, oyunun sonunda ekstra bir gizlilik de açılacak.

MX VS. ATV UNLEASHED

Aşağıdaki hileleri, hile menüsünde girin.

BROKEASAJOKE – 1.000.000 puan

TOOLAZY – Tün Bonuslar

HUCKIT – Tüm Freestyle pistler

WARDROBE – Tüm aksesuarlar

LEADFOOT – Tüm araçlar

WANNABE – Tüm yarışçılar



PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Alien Hunter A Night to Remember görevindeki tüm sniper'ları öldürün.

Bad Blood, Maul Upgrade The New Flesh'inlarındaki büyük bilgisayarı yok edin.

City Hunter Bug Hunt görevinde 50 uzayı öldürün.

Dark Blade Clan Extinction bölümünde üstünüze gelen ilk düşmanları es geçin ve bir insanı öldürün.

Jungle Hunter Midsummer Night's Massacre bölümünde İrlanda'lı patronu öldürün.

Ritual Armor El Hongo'yı takip ettikten sonra üç kamyonu yok edin. Birincisi bölümün başında, bir ilan panosunun önünde. ikincisi otoparkta ve üçüncü kamyon da bölümün güneydoğusunda yer alıyor.

HAUNTING GROUND

Dans eden Golem Oyunun ortalarına doğru bir anıtmezar alanına denk geleceksiniz. Burada daktilodan girilen komutlara cevap veren bir Golem bulunacak. Üreteceğiniz keyplate'e SALTATIO yazarsanız, Golem'in ilginç davranışına tanık olacaksınız. Not: Bunu yapmadan önce oyunu kaydedin.

Hard Mode Hard mode'u ve gizli odayı açmak için oyunu bir kez bitirin.

Alternatif köpek, kovboy kostümü

Oyunu bir kez bitirin.

Alternatif düşman kostümü

Hard Mode'da oynayın.

Kurbağa ve içi doldurulmuş köpek

Oyunu Hard mode'da bitirin.



ROBOTS

Sonsuz enerji Oyunu durdurun ve sırasıyla Yukarı, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Sol tuşlarına basın.

Sonsuz Scrap Oyunu durdurun ve sırasıyla Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Aşağıdaki kodları Codes ekranında girin.

TANTIVEIV – Tüm arenalar

NARSHADDAA – Tüm bonus bölümler

AAYLASECURA – Tüm konsept çalışmaları

ZABRAK – Tüm düello karakterleri

COMLINK – Tüm sinematikler

JAINA – Tüm güçler ve hareketler

KORRIBAN – Tüm hikaye bölümleri

KAIBURR – Sonsuz Jedi gücü

XUCPHRA – Sonsuz enerji

BELSAVIS – Enerji ve force hızlı dolar

SUPERSABERS – Süper ışın kılıcı modu

071779 – Minik droid'ler

PSYCHONAUTS

Aşağıdaki kodları oyunu durdurduktan sonra girin.

9999 Cephane – R3, X, L3, L3, Üçgen, Daire

9999 Ok başlığı – X, R3, R3, R2, Üçgen, Kare

9999 Can – L3, R2, R2, Daire, X, R3

Tüm güçler – Daire, Daire, Üçgen, R2, L3, Üçgen

Tüm güçleri yükseltme – L3, R3, L3, R2, Daire, R2

Tüm eşyalar – R3, Daire, R2, R2, L3, Üçgen



DEAD TO RIGHTS II

50. Desert Eagle Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Cabal Tabancası, 1. Galeri Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Cabal SMG, 2. Galeri Instant Action modunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Hard zorluk seviyesi Oyunu

Normal zorluk derecesinde bitirin.

Expert zorluk seviyesi Oyunu Hard mode'da bitirin.

Ekstra adrenalin Instant Action modunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Molotof kokteyli Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.

Roket Atar Oyunu Expert zorluk derecesinde bitirin.



donanim

sf 106



HABERLER

sf 108



INCELEME

sf 110



INCELEME

ZEN MICRO

SF 108

Creative bugüne kadar geliştirdiği en iyi MP3 çalar ile karşımızda. Şu aralar çok konuşulan, hatta Paris Hilton'un kullandığı rivayet edilen (tamamen reklam) Zen Micro'yu sizin için inceledik.



SF 106

HABERLER Bu ay ATI'nın kendi çift ekran kartı sistemini duyurması editörlerimizi zıvanadan çıkardı. Kendileri iki X850'yi yan yana takamadıkları için kıskançlıktan çılgına dönüp ağızlarına gelen söylediler.

SF 108

CREATIVE ZEN MICRO Creative bugüne kadar geliştirdiği en iyi MP3 çalar ile karşımızda. Şu aralar çok konuşulan, hatta Paris Hilton'un kullandığı rivayet edilen (tamamen reklam) Zen Micro'yu sizin için inceledik.

SF 108

HITACHI DESKSTAR 7K400 Büyük, daha büyük, en büyük... Hitachi'nin 400GB'lık sabit diskine dünyalar sııyor.

SF 110

KODAK EASYSHARE Z700 Özel değil ama güzel bir kamera... Kodak'ın resimleri her türlü paylaşabilen EasyShare serisinin son üyelerinden biri Z700.

SF 110

STEEPAD QCK+ Oyuncular için geliştirilen ilk çarşaf burada. Steepad onun mousepad olduğunu iddia ediyor ama bu ebatlarla her genç kızın ceyzine girebilir.

SF 111

TEKNİK SERVIS Bu ay ödül vermeye küçük bir araverse de derlerinize derman olmaya devam ediyor Teknik Servis. Aman dikkat civiklik dozu bu ay biraz artmış.

SF 111

DONANIM PAZARI Herkes donanım fiyatlarının fırlamasını bekliyor ama fiyatları henüz yerinde. Bu aralar bir şeyler almayı düşünüyorsanız elinizi çabuk tutup donanım pazarına bir göz atın.

Geçen ay acar Donanım editörlerinin yakaladığı Xbox360 haberi sahte değil gerçek çıktı. Böylece Xbox360'ı ilk biz dugurmuş olduk ve haligle bütün ay şişinip durduk. Zaten bu ay oyun dünyasında donanımlar konsolların gölgesinde kaldı. Ama olsun o kadar da 5 yılda 3 tane konsol çıkıyor topu topu. 4 sene 11 ay donanım konuşulduktan sonra 1 ay da onların sözü geçsin.

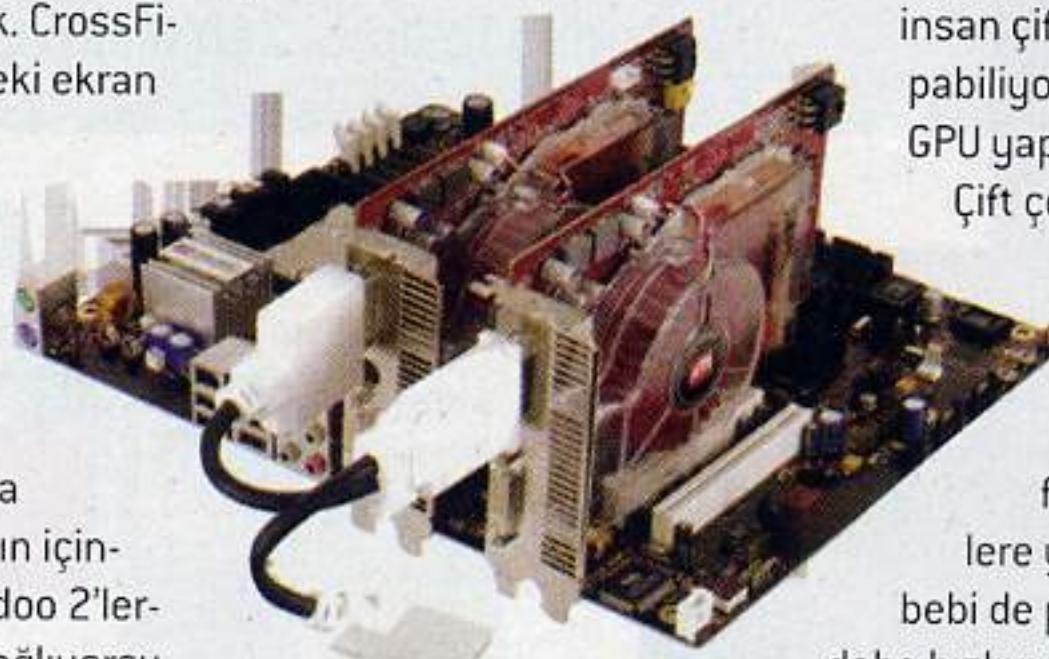
ATI CrossFire

NVIDIA yaparsa ben de yaparım!

NVIDIA'nın 3dfx'den kalma SLI teknolojisini hortlatmasının ardından ATI'da dayanamayıp kendi çift ekran kartı teknolojisini duyurdu. CrossFire'ın en önemli farkı oyunların ekstra performanstan yararlanması için tek tek test edilip profillerinin oluşturulması gerekmiyor. Böylece eski oyunlar da dahil olmak üzere bütün oyunlarda performans artıyor.

ATI bu ay içinde CrossFire destekleyen Master Card'ları piyasaya sürecek. CrossFire'i kullanmak için elinizdeki ekran kartlarından birinin Master Card olması yeterli. İkinci kartınız normal kart olabilir. Yani bir CrossFire X850 ile normal bir X850'yi birlikte çalıştırabileceksiniz. Ayrıca kartları SLI'daki gibi kasanın içinden bir köprü ile değil Voodoo 2'lerde olduğu gibi dışarıdan bağlıyorsunuz ve anakartınızın Radeon Xpress 200 cipsetli olması gerekiyor.

CrossFire'in SLI'a göre üstünlükleri olsa da hala SLI kadar gereksiz bir teknoloji. En baştan iki kat fiyat, ısınma ve güç tüketimi anlamına geliyor. Üstelik iki X850'yi CrossFire'lamak 4 slota mal oluyor! Hali hazırda çok pahalı olan ekran kartı teknolojisinin ihtiyacı olan çözümler bunlar değil. Evet iki GT6600'ü SLI kullanarak çok iyi sonuçlar alınabili-



yor. Ama bu sistemin ilgi görmesinin tek sebebi NVIDIA ve ATI'ın üst seviye ekran kartlarındaki anımsızca yüksek fiyat politikası. Eğer 6800 Ultra daha makul fiyatlarda olsa 6600 SLI'ın da anlamı kalmazdı. İşlemcilerde yaşanan daha yüksek frekansa çıkamama ve buna bağlı olarak çift çekirdek kullanımına yöneltmeyi anlayabiliyoruz. Çift çekirdek fiyat ve güç tüketiminde makul karşılaşabilecek yükler getiriyor. Bu yüzden insan çift ekran kartı da ne yapabiliyorsan çift çekirdekli GPU yap demeden edemiyor. Çift çekirdek teknolojisinin tersine SLI ve CrossFire hem pahalı hem de premature teknolojiler. İki firmanın bu teknolojilere yönelmesinin tek sebebi de pazarlamalarında ben daha hızlıım diyebilmek. Yani tamamen boğa diskisi.



Yoksa oyuncuların çok çok küçük bir kısmı iki ekran kartı kullanmayı tercih ediyor. PC oyunculuğu iyice dibe vurmadan önce ATI ve NVIDIA aklını başına toplar adam gibi teknolojiler ve fiyat politikalarıyla karşımıza çıkarsa seviniriz. Kimse kusura bakmasın ama orta seviye ekran kartları bile Xbox 360 ile aynı fiyat tayken PC oyuncuları kendilerini aptal yerine konmuş hissediyor. 

HER YER ÇİFT ÇEKİRDEK

Intel bir yandan çift 64-bit'i tüm işlemci ailesine yayarken bir yandan da çift çekirdeği yaygınlaştırmaya çalışıyor. Henüz çift çekirdek işlemcilere büyük bir talep görünmese de Intel 2007 senesinde satılacak olan işlemci-lerin %90'ının çift çekirdek olacağını söylüyor. 

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA K

**APPLE INTEL'E MI
GEÇİYOR?** Wall Street

Journal'da çıkan bir haber akılları karıştırdı. Habere göre IBM PowerPC işlemcileri kullanan Apple, Intel ile pazarlık aşamasında ve ileride Mac'lerde Intel işlemciler kullanılması gündemde. Acaba Xbox 360, PS3 ve Revolution'a işlemci üretecek olan IBM mi Apple'i

sallıver yoksa Intel'le çalışmak Apple'ın işine mi gelir?

Mobil SLI, SLI2 Daha önce SLI'dan hazzetmediğimiz söylemiş miydik? NVIDIA bir yandan SLI2 üzerinde çalışırken bir yandan da dizüstü sistemler için de SLI geliştirmiştir. Tarumar etmediğiniz bir pil ömrümüz kalmıştı aferin size.

64-BİT FAR CRY HAZIR Athlon 64 sahiplerinin merakla bekledikleri Far Cry güncellemesi nihayet hazır.

Eğer Athlon 64 işlemciniz varsa oyunun grafiklerini geliştiren (abartan) ve yeni içerik ekleyen bu dev güncellemeyi amd.com/farcry adresinden çekebilirsiniz. Dosyanın boyutu 400MB'ın üzerinde.

MICROSOFT'DAN "MY" IABA VEDA Germiste

bilgisayarları daha sıcak göstermek için Microsoft işletim sistemimizi Müziklerim, Resimlerim diye bir ton klasörle doldurmuştu. Kulağımıza gelen haberlere göre Longhorn'da klasör isimleri eski haline donecekmis. X



PS3'e de yakışır hanı.

Samsung geçtiğimiz ay en geniş OLED televizyonunu tanıttı. Gelecek sene piyasaya çıkacak olan dünyanın en gelişmiş ekranı 100 ekran genişliğinde ama sadece 2.5cm kalınlığında. Muhemmelen fiyatı anomal olacaktır ama

CREATIVE ZEN MICRO

Üretim: Creative www.creative.com.tr İthalat: Multimedya www.multimedya.com Koyuncu www.koyuncu.com.tr Fiyatı 449 Euro +KDV

iPod'a ciddi rakip

Elime geçen ilk MP3 çaları dün gibi hatırlıyorum. Çok ufak ve sık bir Creative Nomad'dı. O güne kadar walkman ve discman harici bir taşınabilir müzik cihazı bilmediğimizden Nomad'ı gören herkes hayran kalıyordu. Ama MP3 çalar piyasası bir anda patladı ve bir iki sene içinde bütün firmalar MP3 çalar üretir oldu. Sonra Apple beklenmedik bir hareketle iPod'u sürdürdü piyasaya ve piyasayı sildi süpürdü. iPod öylesine başarılı oldu ki binlerce firma MP3 çalarlarından çekilmek zorunda kaldı. Ama Creative'in pes etmeye niyeti yoktu. Hemen hertürde MP3 çalarlar geliştirdiler, zorladılar ama sürekli Apple'in tek bir modelinin gerisinde kaldılar. Görünen o ki Creative bunca emeğińin karşılığını nihayet alabilecek. 12'den vurmak derler ya... On ikide işte Zen Micro var. Creative Zen Micros sade ve temiz tasarımlı ile başta iPod'u anımsatmıyor değil. Ama boyutları çok daha küçük. Ön yüzü 5cm x 8.5cm ebatlarında olan Zen Micro'nun kalınlığı 2 cm'den az. Hacim olarak tam olarak iPod

Artılar: Küçük, sık, ajanda ve taşınabilir disk fonksiyonları

Eksiler: Yüksek fiyat

ile iPod mini arasında. Ama onu asıl özel yapan iki şey var uzun özellikler listesi ve kontrolleri. Creative ilk olarak Zen Touch ile bir MP3 çalarda Touchpad kullanmıştı. Cihazın ekranın altında kalan tüm kısmı aslında Touchpad'den oluşuyor ve neredeyse boyutu bir dizüstü bilgisayar touchpad'ı kadar. Cihazın bütün özelliklerine 6 parçaaya ayrılmış bu Touchpad'ı kullanarak kolayca ulaşabiliyorsunuz. Ortada yer alan parça kaydırma işlevi görüyor, diğerleri ileri/geri, play/pause, back ve menü. Touchpad hem kullanımı kolaylaştırıyor hem de toz almaması, hareketli olmadığı için daha sağlam olması gibi ekstra avantajları var. Özellikler Zen Micro'nun hem iPod'a hem de diğer rakiplerine ağır bastığı nokta. 4, 5 ve 6 GB'lık modelleri bulunan cihaz MP3'lerin yanı sıra FM radyo da çalabiliyor. Ayrıca içinde küçük bir ajan da var. Gerçi küçük dedik ama takvim, yapılması gereken işler, kontakt bilgileri gibi bir ajandada olabilecek tüm temel fonksiyonlara sahip. Tahmin edebileceğiniz gibi ses de kaydedebiliyor Zen Micro, üstelik bu konuda oldukça iyi. Pek çok MP3 çaların tersine taşınabilir disk olarak da kullanabiliyorsunuz. Ama Creative burada oldukça enteresan bir şey yapmış. Normalde MP3'leri depoladığınız ana hafızaya ses dosyaları dışında bir şey kaydedemiyorsunuz. Ama Zen Micro'nuza taşınabilir disk olarak da kullanmak istiyorsanız ana hafızanın bir kısmını taşınabilir disk olarak ayırabiliyorsunuz. Böylece MP3'lerden bağımsız ve sizin dilediğiniz ebatlarda bir disk oluşuyor. Bence oldukça iyi bir yaklaşım bu. Zen Micro'nun ses kalitesi Creative'in bugüne yaptığı her şeide olduğu gibi harika. Cihaz dilediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz 5 bant ekolayzıra da sahip. Beraberinde gelen beyaz ve iPod'u çok andıran kulaklıktır. Kalitesi iyi. Ayrıca kulaklıktan ayrı olarak bir de



uzaktan kumanda geliyor. Ekranı olmayan kumanın ses açma/kapama, play/pause ve şarkı atlama dışında bir fonksiyon yok. Üstelik yarımetreden daha uzun bir kabloya sahip. Kumandalı Zen Micro'ya takım kulaklığı da ona takıyzısunuz ve böylece uuupuzun bir kulaklıklık kablonuz oluyor. Creative'in neden böyle bir çözüm geliştirdiğini anlamak zor çünkü kulaklıklık kablosu bırakın beni, Sinan'ın boyundan bile uzun. O yüzden çok fonksiyonu olmayan bu kumandalı baştan kullanmama eğiliminde oluyorsunuz. Cihazla birlikte ayrıca bir şarj adaptörü (aslında USB'den de şarj oluyor) ve taşıma kutusu geliyor. Taşıma kutusu Zen Micro'yu masanızın üzerinde dik tutabilmenizi veya kemerinize takabilmenizi sağlıyor. Bence Zen Micro'nun bugüne kadar gördüğümüz tüm Creative MP3 çalarlardan en büyük üstünlüğü görünüşü. Sade ve sık tasarımının yanı sıra cihazı açtığınızda veya şarj ederken ekranla birlikte bütün ön yüzey çok hoş bir mavi ışıkla aydınlanıyor. Özellikle loş ortamlarda Zen Micro biraz daha çarpıcı gözüküyor.

HITACHI DESKSTAR 7K400

Üretim: Hitachi www.hgst.com İthalat: Tellioğlu www.tellioolu.com.tr Fiyatı 399\$ +KDV

Hem büyük, hem hızlı



Aslında sabit disk incelemek pek de adetimiz değil. Ama geçen gün acı bir gerçeği tekrar farkettik ki artık bütün oyunlar DVD'de geliyor ve bizim yadigar 80 GB'lık disklerde bırakın oyun kurmayıigne girecek yer kalmamış. Biz de yıllar sonra (Quantum LCT'leri cayır cayır yaktığımız günlerden sonra) bu sabit disk dünyasında kim ne yapar, hangi ürünler var biraz daha özen gösterelim dedik. Bizim ilgi ve alakayı kestiğimiz dönemde IBM ve Hitachi disk bölümlerinin birleştiğini gördük (IBM'in ortaklaşmadığı bir Japon firması kaldımı acaba). Bakalım bu birleşme neler becermiş diye bir tanesini donanım bölümüne aldık. Ama o gelen de ne?

7200 RPM, SATA ve 400GB. Hmm, demek ki bu sabit diskler almış yürümüş. Bu kadar yüksek bir kapasite için Hitachi cihazda bir ton disk ve kafa kullanmış. 8.5ms erişim süresi olan cihaz hızlı ve sessiz çalışıyor. Yeni disk kendisini direkt oyun yüklemelerinde göstermeye başladı. Biz de WoW'da instance'ları neden en geç biz yükleyeceğiz diyorduk. Meğerse Telekom'un günahını almışız boşuna. İnsan başta "aman varsın oyunlar yavaş yüklesin" diyor ama iyi bir disk bilgisayarın çalışmasını ve dolayısıyla hayatımızı çok kolaylaştırıyor. Yine de bu kadar yüksek bir kapasite için yüksek bir fiyatı da göze almak gerekiyor.

KODAK EASYSHARE Z700

Üretim: Kodak www.kodak.com.tr **İthalat:** Mascom www.mascom.com.tr **Fiyatı:** 569 YTL (KDV Dahil)

EasyShare serisi tutmuş olmalı ki Kodak sürekli yeni modeller çıkarıyor. EasyShare Camera Dock veya bilgisayarınızla USB üzerinden direkt çıktı alabilecek, resimlerinizi internet üzerinden paylaşabilmenizi sağlayan bu sistem özellikle giriş seviyesindeki kullanıcılar cazip geliyor. Ama bennim gibi resimleri önce PC'ye alıp kurcalamadan, iyice incelemeden bırakın basmayı en yakınına bile yollamayan, ince eleyip sık dokuyanlar için de çok iyi özelliklere sahip EasyShare serisi.

Kodak'ın kameralarında son dönemde en büyük ilgisi yüksek zoom üzerine. Bu ay incelediğimiz Z700 5x, kardeşi Z740 ise

Artılar: 5x zoom, canlı renkler

Eksiler: Flaş zayıf, ekran küçük

tam 10x optik zoom'a sahip. İsterseniz fazladan 4x digital zoom'u da kullanabiliyorsunuz. Yüksek Zoom sadece uzak çekimler için değil genel olarak istediğiniz çerçeveyi rahatça yakalayabilmek için de çok faydalı.

SD ve MMC kart ile kullanabildiğiniz Z700, 4.0 MP çözünürlüğe



sahip. Bu 2304 x 1728 piksellik bir resim anlamına geliyor. İyi ışıkta çekilmiş bu kalitedeki bir resim Level'a kapak olabilecek kalitededir. Yani kameranın çözünürlüğü fazlasıyla yeterli. Ama siz "ben illa poster basarım" diyorsanız bir üst model Z740 5.0 MP'i de destekliyor.

Z700 oldukça hafif ve kullanımı kolay. Tek elle kolaya kullanabiliyorsunuz. Dijital kameraların en zayıf olduğu loş ortamlarda da oldukça iyi performans gösteriyor. Kameranın arka tarafında yer alan LCD ekranın kalitesi de gayet iyi ama bana sorarsanız ekran bu kalitedeki bir kamera için oldukça küçük. Sony ve Casio kameralarına boyundan büyük ekranlar yerleştirirken nedense Kodak ve Fuji küçük ekranlarda ısrar ediyor. Z700'de zayıf bulduğumuz ikinci nokta ise flaşı oldu.

Kodak Z700'ün en ön plana çıkan özelliği ise resimlerindeki renkler. İçindeki Color Science Chip sayesinde hem gerçek hem de parlak ve canlı renkler veren Z700 ayarlarını biraz kurcaladınız mı fantastik renklerde ortamlar da yaratabiliyor.

STEELPAD QCK+

Üretim: Steelpad www.steelpad.com **İthalat:** Dijital Center www.dijitalcenter.com **Fiyatı:** 20 Euro + KDV

İki üç sene önce Türkiye'ye bir tane düzgün progaming ekipmanı gelmezken şimdilik neredeyse dışa dokunur bütün ürünleri ülkemizde bulabiliyorsunuz. Buların çoğunu yurdumuza kazandıran DijitalCenter'in son getirdiği bebek ise Steelpad'in meşhur QcK+ modeli.

Ama burda pek çok yanlış anlama olabilir o yüzden iki noktayı iyi vurgulamak lazım. Birincisi ben bu ürüne bebek dedim ama bu ömrümde gördüğüm en büyük mousepad. 45cm x 40cm'lik ebatları ile masanızın büyük kısmını kaplıyor. Mousepad'ın bu kadar büyük olması size hareket kolaylığı sağlıyor. Aslına bakarsanız bir noktadan sonra mouse-

pad'ı hissetmiyorsunuz bile, masanın tümü kaplılmış gibi geliyor. Tabii bu masanızın daralması anla-



mina da geliyor. Masanızın üzerinde Printer, Scanner gibi büyük parçalar varsa veya masanın kendisi küçükse garip isimli bu mousepad'ı sığdırılamayabilirsiniz.

İkinci yanlış anlaşılabilen nokta ürünün adı. Her ne kadar markası Steelpad olsa da QcK+ kumaş

(cloth) mousepad'lerden. Eskiden oyuncuların ilk tercihi olan kumaş mousepad'ler teflon kaplı, cam, metal her tür malzemeden üretilmiş mousepad'lerin gölgesinde kaldı.

Ama bu aralar tekrar dikkat çekmeye başladılar ve gittikçe popülerleşiyorlar. Zaten ürünün kutusunun üzerinde Team3D ve Mousesports gibi iki büyük CS takımının hoş yorumları olması da bunun göstergesi.

Özel bir sentetik kumaştan üretilen QcK+ her türlü mouse ile sorunsuz çalışıyor. Ayrıca kir tutmuyor (bir fincan kahve dökerseniz tutuyor elbette), mouse çok rahat kayıyor ve yumuşak olduğu için elinizi rahatsız etmiyor.

Alt kısmı plastik bir malzeme ile kaplandığı için diğer kumaş mousepad'ler gibi masanın üzerinde kaymıyor da Steelpad QcK+.

Büyük yüzeyi ile özellikle düşük sensitivity ile geniş mouse hareketleri yapanlar için ideal bir mouse Steelpad QcK+.

Benim üründen hiç bir şikayetim olmadı ama kimileri için ebatlar büyük gelebilir. Ama bence bunda etmeye değmez. Sonuçta kumaş olduğu için istedığınız ebata indirebilirsiniz. Tek ihtiyacınız bir makas. Tabii kıyabılırsınız.

Artılar: Büyüük alan, özel kumaş yüzey, kaymayan alt yüzey

Eksiler: Kesmeniz gerekebilir

Teknik Servis



iyiyiz efendim nasıl olsun sizleri sormalı asıl... Aman aman ne güzel. Biz de işte E3'e gittik geldik, güzeldi tabi ama darmadağın olduk efendim, işler sıkıştı malum... Evet evet aptal oldukça geldik oralardan, uzun uçuş yoruyor insanı, var bir ga riplik üzerimizde... Valla sorma yin, her türlü saçmalayabiliriz, uçuş yorgunluğuna verin lütfen.

KURULUMDA MAVİ EKRAN

Merhabalar Tuğbek. Ben, arkadaşının LEVEL`ına özenip, her ay 1 paket tüketmeye başlayan, LEVEL bağımlısı bir vatandaşım! Ailesi tarafından bilgisyardan soğutulmaya çalışılan ve yine aynı aile tarafından şiddet (CM süresiyle 6 ayının, bir fiş çekilme siyle sıfırlandığı an! Her gece 40

SORU

(normali bu diye düşünebilirsin ama...). 2'ye 2 savaştığımızı düşünürken, bilgisayarım taraf değiştirdi ve beni çıldırtıyor, kafamda kırmızı mood simgesi beliriyor, kayboluyor! Alalı 3 ay oldu, geçen güne kadar çok iyi çalışıyordu! Birden, Windows açılırken, bilgisayar reset yemeye başladı! Önce format attım, Windows'u yeniden yüklemeye başladım. Windows bileşenleri yüklenirken ekran mavi oluyor ve üzerinde şu yazılar beliriyor: "Bir sorun algılandı ve bilgisayarınızın (olmaz olası) zarar görmesini önlemek için Windows kapatıldı! Ön bellek ve gölgeleme gibi BIOS bellek seçeneklerini devre dışı bırakmayı deneyin! BIOS update yapın falan" diyor! Teknik bilgiler diye bir bölüm var, orda:"***stop:0x0000007e (0xc000001D, 0x808CE0c5, 0xF?CADF98, 0xF?CADC94)"! Parantez içindeki kısım çoğu zaman değişiyor. Servise götürdüm, RAM'leri değiştiler aynı sorun, ekran kartını değiştiler aynı sorun, güç kaynağını değiştiler aynı sorun, sabit disk başka bilgisayarda takır takır çalışıyorum, Pentium'u değiştiler (Pentium 4 3.0'dı), sorun çözüldü! Sonra benimkini garantiye verip yenisini aldı, gene aynı sorun oluyor! Yardımcı olursan sevinirim. Final sınavından önce LEVEL okuyarak,

arkadaşlarının "LEVEL`den 30 puan gelecekmiş" esprilerine maruz kalsam bile LEVEL okuma; gözlerim 5 numara büyüğene kadar (4 numara kaldı) oyun oynayacağımı ve bir daha bu kadar uzun yazmayacağımı yemin ederim (ilk mailim, acemiliğime verin) :) Kırparken için rahat olsun diye söylüyorum: "Koyunun

olayı, kırp beni!". Yayınlayamazsanız diye söylüyorum: "Canınız sağ olsun, yeter ki hep sonraki sayımı bekleyebilelim.". Kolay gelsin ve iyi eğlenceler...

Burak Yıldırımlar

Merhaba Burak,
Belli ki çok daraltmış bu PC seni. Ama hiç dert etme, kafana toka dahi takma sen. Her şeye olumlu yönün-

den bakabilmeli insan. Bak bilgisayarını alalı daha 3 ay olmuş. Bu da demek ki aldiğın yer bu problemi ya çözecek ya çözecek. Hiç çözülmeme yenişii ile değiştirecek. Yoksa tehdit edersin hakem heyetine şikayet ederim diye tehdit edersin, akılları başlarına gelir.

► cevap

Ama diğer yandan yapılabilecek hemen her şeyi denemişler. Bütün parçaları tek tek değiştirmişler. Gerçi bir anakartı söylememişsin bir de onu değiştirsinsin (şimdilik görünen problem o). Bu arada bize hoş bir fikir verdin. Hem ÖSYM hem de tüm üniversitelere bilumum sınavda Level'dan soru çıkışmasını talep edeceğiz. Böylece 20 sene içinde nüfusun büyük kısmını oyuncu ve Level okuru yapabiliz.

FAREM KLAVYEMI KEMİRİYOR

Herkese işinde kolay gelsin, benim sorunum yeni edindiğim Microsoft Wireless Optical Desktop Comfort Edition ile ilgili. Fare ve klavye

SORU

masaüstünde çok güzel bir performans ile çalışıyor sağlam olsun. Fakat bir oyun oynarken klavyede herhangi bir tuşa iki saniyeden fazla basılı tutmak imkânsız!

Bir oyunda bir koridoru geçmem için "w" tuşuna 15 defa basmam gerekiyor. Sonradan şunu fark ettim, eğer oyunda mouse hareket etmezse, klavye fistık gibi çalışıyor. Ama gelgelelim fare bir milimetre oynasın, klavye hemen duruyor, tekrar o tuşa basmak zorunda kalıyorum. Sürücülerini yükledim, orada Wireless Situation Good yazıyor ama hikâye. Ne yapmaliyım bana yardım edin, klavyem oyunlarından soğuttu beni. İlginiz için teşekkürler.

Burak Kızılıkaya

Selam Burak,
Fark etmişinizdir bu ay sadece adı Burak olanlara cevap yazıyoruz. O yüzden ismin gerçekten Burak değilse okuma lütfen... Eskiden Microsoft'un bütün klavye ve farelerini incelemeye şansımız oluyordu. Ama son bir yıldır maalesef Microsoft ile ilişkimiz kopuk. O yüzden bah-



Belli ki çok daraltmış bu PC seni. Ama hiç dert etme, kafana toka dahi takma sen.

kere gelinip oyunun ortasında kulaklığımı 40 kere çıkarmama sebep olunması vb.) gören ben, mor çatıya alınmayınca size sigindim! Ailemin tutumu yetmezmiş gibi, yeni aldığım bilgisayar (etkilenmiş olacak) bana oyun oynamaya başladı

Ödüllü Donanım Problemleri



Geçen ay size oldukça zor, cevabı muallâk ve bir o kadar da tuzak bir problem sormuştuk. Bir bilgisayarın donanım özellikleri ne olursa olsun, ne kadar uzun kullanılrsa kullanılın, sürücülerinde değişiklik olmamışsa ve geri planda çalışan büyük bir program yoksa 3DMark05 puanı da değişmez. Tabi bu işin teorisidir, pratikte %1 gibi küçük bir düşüş yaşanır. Bizim sistemimizde de 3DMark05 puanı 4968 puan verirken sorulduğunda 3DMark puanı 4912'ye düşmüştür. Gerçi o canım sistem bir hafta sonra patlamış ve tarih olmuştur ama bunun konumuzla alakası yok. Gelelim bu ayın kazanına... Bu ay hediyemizi Can Deliorman kazandı. Can belki on ikiden vuramadı ama 4914 dierek en yakın cevabı verdi. Böylece Kingston'dan 1GB Kingston HyperX 533MHz DDR-2 Dual Channel Kit kazandı. Gelelim bu ayın sorusuna derdim ama bu ay E3 ile o kadar meşguldük ki oturup soru falan düşünemedik, gelmedi akılımıza bir şey. Gelecek ay görüşmek üzere.

SANALDAN GERÇEĞE

Amon Tobin
Gölgelese ses veren adam



Dünyaca ünlü Drum & Bass ustası Amon Tobin, geçtiğimiz ay İstanbul'daydı ve performansıyla kulaklarınıza yeni bayut kapıları araladı. Kendisini sound-check sonrası Babylon'da yakaladık ve Splinter Cell: Chaos Theory için yaptığı soundtrack hakkında soruldu.

Röportajı geçmeden önce Amon Tobin hakkında birtakım sey söylemek gerekirse, kendisi elektronik müzik alanının en sofistikte isimlerinden biri. Brezilya'lı ama Montreal'de ikamet ediyor; albümlerini okurken Ninja Tune ile komsu yani. Müziğen asılınca DJ'lik sadece müziğini dala geniş kitlere ulaşmak için seçtiği bir yol (style dir). Tabii Amon Tobin böyle kuru kuru anlatılmaz; önlenebilir, anlamak lazım müziğini. Neyse, biz sorduk o cevaplardı.

Göreñ Çatır: Ubisoft ile yollarınız nasıl kesişti?

Amon Tobin: Tabii onlar beni buldu. Gerekli ayarlamaların sona erdirip, sınırları ve imkânları konustuk. Anlaştık kolaylıkla. Bunun benim için iyi bir deneyim olduğunu düşünüyorum. Çünkü zaten bir soundtrack yapmak istiyordum ama bir oyun için yapmayı hiss etmemenemisti. Akımda hep filmler vardı. İnteraktif bir soundtrack gerekten farklı bir deneyim.

GC: Chaos Theory için nasıl bir soundtrack vardı kafanızda? Nereden başladınız?

AT: Bir kere öncelikle müzik oyununun havacılığıyla uyum içinde olmaya çalışı. Ama perisivə önen loop'lar da tasarlama istenedim. Bunun yerine her bölüm için yaklaşık beş dakika uzunluğunda sarkılar tasarlardım ve her sarkı kendisi içinde, olsuğu bütüne uygun, dört farklı gerilim düzeyi barındırı-

yordu. Örneğin birinci düzeyde adamımız sakince takılıyor, kimse onu görür. Birisi onu görürse veya bir problem sıkincası bir gesiste ikinci düzey baslıyor. Satışma sıkincası veya işler iyiye kontrolden sıkincası diğer düzeyler derreye giriyor; normalde zıvanadan sıkıyor.

GC: Peki, sarkıları oyunun beta versiyonunu oyнayarak mi tasarladınız?

AT: Maalesef. Keske böyle olsaydı. Ortada beta fazları yoktu. Oyunu zaten sıkmasından 1-2 hafta önce tamamladılar. Bu nedenle oyunu test edenlerin videolarını yollayabildiler.

Oyunu bizzat oyнayabilmek çok daha iyi olurdu ama yarı-render edilmiş bu videolar da ismini gürüdü. Her sahne de neler olduğunu anladıkları sonra bunları sekansörüm (kullandığı acayıp dertlerden biri olsa gerek) aktardım. Tabii bir de oyun hakkında gelen özet bilgiler vardı. Karakterler, haritalar, hikaye

yeterince var mı gibi soruları beraber cevapladık. Oyunlarda olduğu gibi müzикte de bug'lар var elbette.

GC: Bilgisayar oyunlarıyla aranız nasıl? Favorileriniz hangileri?

AT: Oyunları seviyorum ama gerçekten basınlardan kalkmadığım birtakım oyun var. Halo ve Tekken özellikle vazgeçemediklerim arasında.

GC: Oyun platformu olarak tercihiniz Xbox yani.

AT: Aslında evet. Tasarım açısından Xbox daha sık ve oyuları daha iyi görsel açıdan. Ama PS2 daha çok oyun içeriyor; varyasyon daha fazla. Yoksa GTA nasıl oyнayabilirdim? Sonuçta her ikisi de ben de var.

GC: Bu albüm sizin tammin etti mi? Ufakta yeni bir soundtrack salırmazı var mı?

AT: Şu an asılınca tek yapmak istedigim yeni albümü tamamlamak. Sünküş öncelikle ben bir sanatçım. Bu tip projelere evet dememin sebebi müzикimi dala geniş kitlere duyurabilmek



ve farklı mevralarla iletişim halinde olabilmek. Bu soundtrack beni tammin ediyor ama kendisi adıma yeni bir seyler vaat etmiyor sünküş ne de olsa Ubisoft, tarzımı bilerek, beni tutmustu ve beklenenleri bu yöndeyledi. Bu bağlamda Chaos Theory, Amon Tobin sizgisini devam ettiren ama yeni bir sey söylemeye bir albüm. Ama müzikten dala büyük bir amaca odaklanmak ve studio teknikleri konusunda deneyim kazanmak adına olursa öğretici oldu.

GC: Oyun oyнayorsunuz peki oyun dergileri okuyor musunuz? (Dergiyi de eline tutturduğumu hatırlatıyorum)

AT: Hayır, simdiye kadar okuduğum stüdyolardan. Asılınca müzik dergileri okumuyorum (gülüyorum).

GC: Amon, tamamı. Çok teşekkürler, gece konserde görüşmek üzere.

Mr. & Mrs. Smith



İngilizce hazırlık okuyanlar biliyor, özellikle yaşları 20-30 arasında olanlar, Mr. ve Mrs. Smith'in inanılmaz sıktırı maceralarını. Ama bu sefer durum farklı. 19 Haziran'da vizyona girecek olan "Mr. & Mrs. Smith", basrollerde Brad Pitt ve Angelina Jolie'nin çarpıştığı sıktırı bir akşiyon. Filmin esprisi, birbirlerinin rakip şirketler adında galson sıktastalar olduğunu bilmeyen Pitt ve Jolie çifti, görev icabı karşılık karşılığa gelince, enliklerine hareket (?) gelmesi üstüne kurulu hazır oeventlerin, usan teknelerin ve yoklu bir cepheaneligin seri bir şekilde tüketildiği eğlenceli bir film Mr. & Mrs. Smith.



Bütün Dögün

Adobe ile Macromedia birleşiyor. Hangisi kırz, hangisi oydan tavsi kesitlerini varsa ama bu inanılmaz birleşmenin sonunda yazılım dünyası bir bayılı karşasına gibi. Baktırın bu birleşme tezgahına nasıl yansıyor?

Oyunlardan ilham alarak müzik yapmak

Bu ayki diğer raporlığımız, Sinan'ın keşfettiği, benim de sorularımla buntattığım Isnes'li grub Machinae Supremacy. Grub 2000 yazından beri aktif olarak müzik yapmaktadır. Machinae Supremacy'nin özelligi, ilhamını oyunlardan alması ve oyunlar için müzik yapması. Müzik ve oyunlar arasında böyle bir bağ kurulması gerçekten ilginç (grub hakkında detaylar için www.machinaesupremacy.com, MP3'ler için LEVELDVD'ye bakabilirsiniz). Grub elemanlarından Robert Stjärnström ile sorduk söyleşik:

Güven Çatak: Merhaba Robert, Machinae Supremacy nasıl kuruldu? Grubun konsepti ve ismi nereden gelir?



Robert Stjärnström: Aslında isim grub kurulmadan vardı. Ben ve Kalle, 2000 yazında farklı gruplar arasında sıklıkla birbirlerini ziyaret ederken, her şey. Biraz uysuz ve agresif bir isim arıyorduk. Kelimeler siberci punk akımı ve bilimkurgu eklemeviyatından. Biz bir tek "Supremacy"nin yanında kısa kalmasın diye "Machine" kelimesine "a" ekledik. Sonra ile de bir partie ile tanıştık ve o gece start alındı. Oyunlardan esinlenmek planladığımız bir şey değilmiş. Hep beraber oturup şarkı yazmaya başlayınca böyle bir sinergi çıktı ve

taya:

GC: Favori oyunlarınız ve oyun türleriniz hangileri? Grubda oynamadığınız bir oyun var mı?

RS: Aslında beraber oynadığımız bir oyun yok (zaten yeteneğimiz beraberiz!). Tıpkı şansızız. Daha çok oyunun kalitesi önemlidir bizim için. Favorilerimiz bazıları: Metro-id, Half-Life, Doom, GTA, SSX, Need for Speed, Final Fantasy, Zelda serileri, Beyond Good & Evil, Mafia ve liste uzayıp gitmeye.

GC: Müzikinizi etkileyen gruplar var mı ve hangi asırdan?

RS: Aslında grupta her tür var. Ama Megadeth, Breach, Ramones, System of a Down gibi büyüğümüzde oynadığımız gruptardan ciddi bir şekilde etkilendığımızı söylemeliyim. Yakın zamanda da Soilwork, Despairs Day gibi gruplar aktırmaya geliyor.

GC: Oyunlardan sample'lar (ses örnekleri) kullanırsınız, bunun dışında kullandığınız materiyaller var mı? Örneğin şarkı sözleri işin oyun hikayesi gibi.

RS: Aslında her şey olabilir. Yaratıcılığınıza ne tetikliyorsa olsun. Bu oyunun hikayesi de olabilir tabii.

GC: Şarkılarınızı oyunun atmosferine göre mi yazıyorsunuz yoksa daha çok oynarkenki duygularınız mı etkili oluyor?

RS: Elbette oyunlardan doğrudan bir sürü şey var. Örneğin atmosfer, müzikler, hikaye, hatta bazen karakterler bile şarkılardan etkilenmekte oluyor.

GC: Peki, şarkı sözleriniz daha çok ne hakkında?

RS: Şarkı sözlerimizin çoğu önemli doğuştunu hissettiğimiz şeylerin söyleme hakkında ama raaaz ve sırr gibi değil. Dersimizi daha çok hikayelerin veya bir film, bir oyun

gibi metaforik maceraların içinde eritmeye tercih ediyoruz.

GC: Web sitenizin "about" bölümünde, "En nihayetinde, herkes kazanmak ister değil mi?" diye sunuz. Oyunlarda sadece kazanmak mı önemlidir yoksa farklı dünyaları deneyimlemek mi?

RS: Tabii, en önemlidir olan yapan yolculuk bence. Ama sonunda kimse kazanmazsa, bu yolculuk deneyimi tamamlanamaz hissedilebilir. "Masquerade" (şarkılarından biri) sözlerinde "Her zaman sadece kazanmak işin mi oynarsın?" diye soruyor. Eğer oeventiniz evetse, o zaman belki de başarılarınızınızı yine gözden geçirmelisiniz.

GC: Size bilgisayar oyunları yeni sanat formalarından biri kabul edilebilir mi?

RS: Bence bilgisayar oyunları birçok sanat dalını kapsamaktadır. Ama tek başına da kesinlikle bir sanat



formu olarak kabul edilebilir. Öyle oyunlar var ki size gerekten bir seyler veriyor ve bunlar uzun süre hatırlanırızca kalır.

GC: Grubun gelecek projeleri neler? Bir oyun soundtrack'i var mı utufka?

RS: Aslında bir tane soundtrack yaptıktı. Rake In Grass için "Jets 'N' Guns" oyununa bir albüm hazırladık (sitelerinde mevcut). Açıyıp eğlendik ve yine böyle bir fırsat çıkarsa, kesinlikle değerendirmek istiyoruz. Ve tabii ki daha fazla konser vermek istiyoruz.

Güven Çatak guren@level.com.tr



Burak Akmenek

"Kaçın, Türkler geliyor!" Çıktığından bu yana World of Warcraft oynuyorum ve eminim ki karşımızdaki oyuncuların çoğu bu düşünceye akıllarından geçirdiler. Hayatım boyunca asla insanlara fiziksel olarak zarar vermekten hoşlanmadım. Ama bir oyunun doğası gereği oyuncular arası savaşlar serbest olunca bu eylemi ister istemez yerine getiriyorsunuz. Çünkü siz dövmesiz onlar sizi dövüyor.

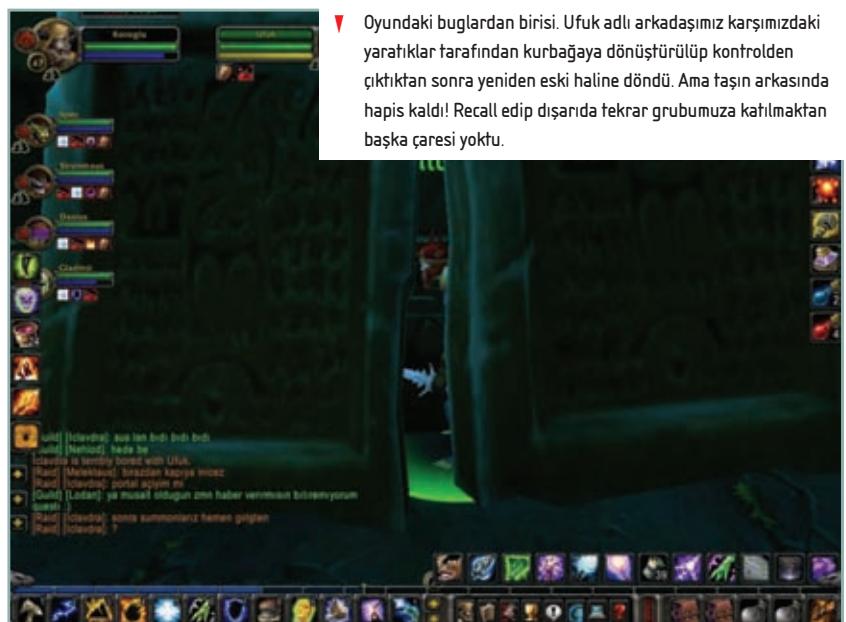
İYİ ARKADAŞLAR

Özellikle devasa online oyularda beraber oynadığınız insanlar çok önemlidir. Eğer içerisinde bulunduğuınız grup birbirile iyi anlaşıyorsa ve herkes yönettiği karakterin

özelliklerini iyi biliyorsa oyundan aldığıñız keyif kat kat artar. Şöyledir bir araştırma yaptığında eski Türk lönçalarının neredeyse hep

sinin WoW oynadığını biliyorum. Farklı sunucularda olsak da Türk oyuncularının varlığı tartışılmaz bir şekilde kendini gösteriyor. Verimli bir oyun oynamak için iyi bir bağlantıya sahip olmanız gerektiği şüphe götürmez bir gerçek. Ama bunun yanında "Team Speak" gibi sesli iletişim kurabileceğiniz programları kullanmanız neredeyse şart. Özellikle PvP yaptığınız zamanlarda tuşları konuşmaktan daha çok savaş için kullanmanız gerekebilir. Buna en iyi örneği en son guildim Alaturqua (www.alaturqua.org) ile birlikte yaptığım Arena baskını ile verebilirim. WoW oynamayanlar için çok kısa olarak özetleyeyim. Gladyatörlerin dövüşüğü bir arenayı düşünün. Böyle bir yapının tam ortasına bir NPC yürüüp bir sandık bırakıyor ve o sandığın içerisinde çok güzel eşyalar düşüyor. Herkes böyle bir hazzının peşinden koşuyor tabii ki. Yalnız arenada sizin grubunuzda olmaya herkes birbirine vurabiliyor. Yani Horde ile Horde, veya Alliance ile Alliance da kışkırtıyor. İşte böyle bir ortamda 4 grup arenaya girdik. Girişte bulunan

▼ Oyundaki buglardan birisi. Ufuk adlı arkadaşımız karşımızdaki yarıtlıklar tarafından kurbağaya dönüştürülüp kontrolden çıktıktan sonra yeniden eski haline döndü. Ama taşın arkasında hapis kaldı! Recall edip dışında tekrar grubumuza katılmaktan başka çaresi yoktu.



BİR WORLD OF WARCRAFT MACERASI

Panik haldeki İngilizler ve Almanlar !

Alliance üyelerini rahatça aştık ve arenanın ortasına toplanıp sandığı getirecek NPC'yi beklemeye başladık. Tam ortada dururken hissettiğimizi size anlatamam. Tek dostunuz etrafınızda lönca arkadaşlarınız. Bir yandan arenanın içine kimseyi sokmamaya çalışırsınız ama dört tarafınız çevrilmiş durumda ve girişte ise sizin sayınız kadar yüksek leveli Alliance yiğilmiş durumda. Çünkü sizin orada kalabalık bir şekilde bulunduğuuzu duyan herkes gelmiş ve büyük bir çatışmaya hazırlanıyor. Biz ise yalnızca raid lideri olan, PvP'de tecrübeli bir arkadaşımızın talimatlarına disiplinli bir şekilde uyuyoruz. Aksi takdirde hepimizin ömesi içten değil. En uzun menzilli silahlara sahip olanlar önde duruyor ve gelmeye kalkanları avlıyor. Biz ise arkadan onları destekliyoruz. En sonunda sandık gelip ortaya kondu ve etraf bir anda karıştı. Alliance üstümüze akmaya başladı. Hepsini alt edip sandığı alındı ve gene ortada birleşti. Ölenleri yeniden diritti ve toparlandı. Ama bu sırada Alliance kapıya gelip yığıldı ve bizim dışarı çıkmamızı beklemeye başladı. İşte o çıkış devasa online hayatındaki en eğlenceli anları birisiyi.

Tek emirle birlikte hepimiz çıkışa yöneldik. Bu anda büyütülerimiz düşmanın üzerine alan etkili büyülerini attı ve herkes elindeki alan etkili tüm büyülerini düşmanın üzerine bırakıp durmadan kapidan dışarıya koştu. Doğal olarak ilk saniyede lag oldu ve üçüncü saniyede önumde 10 Alliance bir seferde yere yaptı. Hiç 10 kişinin birden bir saniyede alt edildiğini görmemiştim. Karşımızdakiler bir anda panik oldu ve dağılarak kaçmaya başladı. Biz ise minik av parçılere bölünerek kaçanları tek tek avlamaya giriştik. Hepsi disiplin, Team Speak ve sürpriz etkenlerinin meyvesiydi.

World of Warcraft muhteşem bir oyun değil. Ama her oyun, karakterini bilen kişilerle ve iyi arkadaşlarla oynandığı zaman eğlenceli oluyor.

Hiç on kişinin bir saniyede alt edildiğini görmemiştim.

BENZER DURUMLAR

Oyunların altına türlerini yazmak bana öyle saçma geliyor ki...

Oyun incelemelerinde karneye dikkatle bakarsanız orada oyunun türüyle ilgili küçük bir madde olduğunu görürsünüz. Ne tür bir oyun bu? Bu soru kafanıza takılınca hemen oraya bakmak gelir aklınıza ve ihtiyacınız olan bilgiyi iyi kötü alırsınız. Ama bana oldum olası saçma gelir bu. Çünkü bana sorarsanız, tek bir tür oyun vardır, o da "simülasyon" yani bir diğer ifadeyle "benzetim".

Hayır, sadece uçak ya da denizaltı oyunları oynayan biri değilim tabii ki, ama "simülasyon" demek sadece araç kullanılan oyun demek değildir benim bakış açıma göre. Nedir simülasyon ya da benzetim? Normalde yapmayacağınız bir işi, karşılaşmayaçağınız bir durumu, gitmeyeceğiniz bir yeri, söylemeyeceğiniz sözleri sanal ortamda yaşamaktır. Yaşamak ve olası sonuçlarıyla yüzleşmek. Çoğu zaman bunları gerçekten yapmak ya mümkün değildir, ya da sonuçta ödenmesi gereken bedeller altından kalkamayacağınız kadar ağırdır. Ama ekran başında otururken işin rengi değişir, çünkü her oyunda bir "Quit" seçeneği vardır, gerçek hayatı olmayan, bu yüzden de pek çok riski canınız yanmadan alabilirsiniz.

Tabii bunun hayli olumsuz etkileri olabilir. Mesela ekranda belirenen herkesi vurmak ya da sırf yapabileceğiniz için "düşman şehirlerini" atom bombalarıyla buharlaştırmak bir zaman sonra insan hayatına verdığınız değerin bir nebze bile olsa düşmesine sebep olabilir. Zaten oyunlara karşı çıkanların temel aldığı unsur da hep bu olmuştur. "Oyunlar çocuklarınımızı öldürmeye alıştırıyor!"

Öte yandan trafik kazaları, cinayetler ve hatta son 15 yıldır şahit olduğumuz üzere savaş ve toplu katliamların bile televizyondan naklen verildiği, tartışmasız "güçlü" olanın "güçsüz" olana her seferinde üstün geldiği, devletlerin bunu açıkça propaganda için kullandığı bir çağda yaşıyoruz. 34 yaşındayım, ilk silahlı çatışmama şahit olduğumda 7 yaşındaydım ve sokakta oynuyordum. 10 yaşındayken parçalanmış arabaların ve içlerindeki insanların

Çünkü her oyunda bir "Quit" seçeneği vardır...

neye benzediğini çoktan öğrenmiştim. Sizce 30 yaşındayken Soldier of Fortune oynamak beni daha mı fazla delirtmiştir? Ölüm hayatın bir gerçeğidir ve insana çok çeşitli biçimlerde gelebilir, gelecektir de. Çocuklar "peri diyarında" yaşıyormuşçasına naif yetiştirlirse, bu gerçek yüzleşmesi daha da açılı bir şekil olacaktır.

Ama zaten konu bu değil. Oyunlar ve insanlara yaşatabilecekleri. Her oyun aslında bir benzetimdir, çünkü dediğim gibi size asla bilemeyeceğiniz şeyleri yaşatabilirler. Hatta bunların gerçek olmasına bile gerek yoktur, oyunu yapanların hayal dünyasında olmaları bile yeterlidir. Örnek mi istiyorsunuz? Pekala, en son ne zaman tamamen yabancı bir gökyüzünün altında durup tepenizde uzanan günün derinliklerine hayranlıkla baktınız? En son ne zaman dünya dışı bir kültürün tuhaf mimarisine dalıp gittiniz? En son ne zaman uçsuz bucaksız bir çölde yittiniz ve en son ne zaman her şeyin sonunda durup yaratıcınızla yüzleştiniz?

Bazı şeyler ister istemez yaparsınız hayatı, istisnasız hemen herkes hayatı boyunca birden çok defa kendini "koşulların kurbanı" durumuna düşmüş olarak bulur. Ama bu demek değildir ki yaşadıklarınız yaşamak zorunda olduğunuzla sınırlı kalmak zorunda. İçinizde bana bir günlüğüne bile olsa bir uzay gemisi ödünc verebilecek olan kimse var mı? Çünkü ölmenden

önce en az bir kez olsun inceçik bir camın altında durup ufkumu kaplayan nebulanın sakin ama dünyalar yaratılan güçteki rengarenk haşmetini izlemek isterim. En az bir defa göğe kanat açıp hiçbir şeyi, hatta zamanı ve ölümü bile umursamadan, büyük kanat çırpışlarıyla karlı dağların ve yemyeşil ovaların üzerinden, sarp ve derin vadilerin içinden uçmak isterim. En az bir defa uyanlığının bittiğini görmek istermi. En az bir defa cehennemde dökülm uzaklarda hayran iblisleri duymak isterim.

Durup bir düşünün, zaten tüm bu sebeplerden kitaplara ve filmlere ilgi göstermiyor muyuz? Ve aslında sadece oyunlar değil, ama kendi yapmadığımız fakat öyle ya da böyle şahit olduğumuz tüm olaylar aslında birer "benzetim" değil mi?



M. Berker Güngör





Tuğbek Ölek

Tam dört kere WarCraft, iki kere Diablo ve bir kere de Starcraft... Her oyun bir efsane, her oyun bir tutku. Ama görünün o ki World of Warcraft bu yedisi içinde en çok ses getiren ve en uzun süre tartışılansı olacak.

WoW'un asıl tartışılmazı gereken yanı ne menem bir oyun olduğu. Bizi böylesine büyülediğine göre mükemmel bir formül var gerisinde. Ben bu formülü söyle özetliyorum: Diablo'yu al, evreni çıkar, üçüncü şahıs açısından geçir, yüzlerce quest ekle ve yok sat. Level'i uzun zamandır okuyor-

▼ Selçuk Erdem, Eskiz Defterinde yayınlanan bu karikatürü bizim için tekrar çizdi.



WORLD OF DIABLO

Yeni oyun eski kabus

sanız Diablo II ile çok uğraştığımı bilirsiniz. Önce çok sevmiş sonra bırakamamaktan muzdarip nefret etmiştim. Silah zoruya Daikatana bile oynarım ama Diablo II asla.

WoW'a ilk başladığında içinde yatan Diablo damarını farketmekten uzaktım. Bu kadar güzel ve sorunsuz bir MMORPG oyun görünce büyülenmemek elde değil. Ama henüz 17. seviye ye gelmiş çömez bir Undead Warlock'tum ki kendime geldim. Ne yapıyorum ben burada? Görev tamamla, git hediyi al, XP topla, level, level, loot, loot, daha fazla görev, daha fazla loot, para para, XP, XP... Eeee, bunun Diablo'dan farkı nedir Warcraft evreninde geçmesi dışında? Oyunu 3 gün solusuz oynamışım ama daha bir oyuncuya oturup iki kelam laflamamışım. Devasası tamam ama bunun nesi online o zaman?

Kime sorsam asıl eğlence PvP'de diyor. Tamam o zaman, ben de PvP'ye kasarım öyleyse. Her gördüğüm insana, elfe, cüceye dalıyorum. Düşman topraklara giden her grubu katılıyorum.

Elli kere falan ölüp daralmış, bu arada hiç bir düşmana hasar verememiş halde yine sormaya başladım. Arkadaşlar eğleniyor musunuz, ben neden bunaldım? Herkes aynı şeyi söylüyor: 17. seviyede PvP mi olur git Level atla gel. Ama ben konuşmayan insanlarla grup olup, deli danalar gibi yaratık kesmekten, ortalıkta "LVL 17 n00b Warlock LFG to newbee quests" diye dolanmaktan sıkıldım!

Kimseye anlatamıyorum dedim. Bu oyun hırs tabanlı aksiyon, Diablo bu oyun aslında. Sıkıldım loot'dan xp'den, gelin gerçek macera arayalım, gezip tozalım, sohbet edelim iki kalem. "Bored undead LFG to travel all along Kalimdor, just for fun" diyorum. Yok, kimse-

nin işine gelmiyor.

MERHABA İNSANCIKLAR

Kızdım sildim ben de karakteri. Sonra dedim ki bu oyun MMORPG ise bunun bir yarısı MMO diğeri RPG. Bu benim gördüklerim MMO'lar, ben biraz RPG'den anlayan bulayım. Rol yapma sunucularından birinde yeni bir karakter yaratıtm. Ama bu sefer insan olmayı seçtim, çünkü bu undead'lerin hepsi ruhsuz. Ama RP sunucusu da olsa oyun aynı oyun. Her yeni karakter daha "Neresi burası?" demeden gördüğü ilk NPC'den quest alıp yaratıklara dalıyor. Napalım kader bu deyip ben de kaptırdım xp toplama işine. Diablo'da en azından tonla altın kazanırdım be! Burada daha 2 gümüşü bir araya getirmiyorum.

Yine kaptırmış balta sallıyorum NPC'lere ama artık gözümü nasıl kan bürümüşse deli gibi daliyorum ortalarına. Ben bir vuruyorum onlar beş, health bar'ım aynı anda beş musluktan boşalan havuz gibi, hızla ölüyorum. O anda iki gözüpek Paladin girmez mi sahneye? Biri beni iyileştirken diğeri saldıryor düşmana, ben da ha ne olduğunu anlamadan haydutların hepsi ni kesiyoruz. Ben onların "bye" diyip vinlamasını beklerken, biri yaralarımı bandajlamaya diğeri de sohbete başlıyor: "Umarım iyisindir dostum, bu haydutlar tehlikelidir dikkat et". Rüya mı ne? Sohbet edip neler görüp neler yaşıdığınımdan konuşuyoruz. Sonra priest bir arkadaşları geliyor. Hep birlikte bir görev yaptıktan sonra pınar başına oturup sohbet ediyoruz. Priest abimiz bize her türlü arcane bilgisinin şeytanlığından bahsedip insan da olsalar hiçbir warlock'a güvenmememizi nasihat ediyor. İlk defa kendimi Diablo değil de gerçekten WoW oynar gibi hissediyorum.

Böylece WoW'u sıfırdan keşfetmeye başladım. Azeroth'daki günlerim gerçek maceralar ve yeni dostlarla doldu. Sonunda WoW'da aradığımı buldum. Demek ki WoW'un aslı PVP'de değil RP'deymiş.

İlk başta içinde yatan Diablo damarını farketmekten uzaktım.

OFİSTE 101 AY

Level'in doğusu, girişi, gelişmesi, sonunu...

Fırat Akyıldız

Her şey önce bir toz bulutuydu... Öhhö!
Öhhö! Bu ne toz be!

Ve Mad Dog çıkışındı flurasanların
arasından.

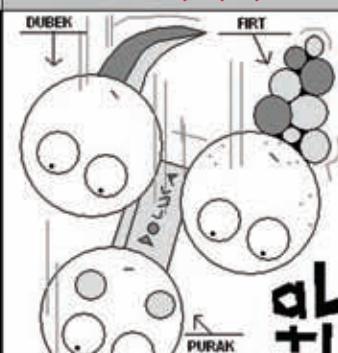
Sonra geceler gündüzde, gündüzler
yağmura, sise karıştı...

Tabii aklı dengesi yerinde olmayan bir
köpeğin dergi çıkarması beklenememi. Mad
Dog da bunun farkındaydı. Bu yüz-
den hemen bir evrim sürecine girdi. Önce
balık oldu, sonra sandalye (tahta),
ardından Mad Dog son halini aldı.

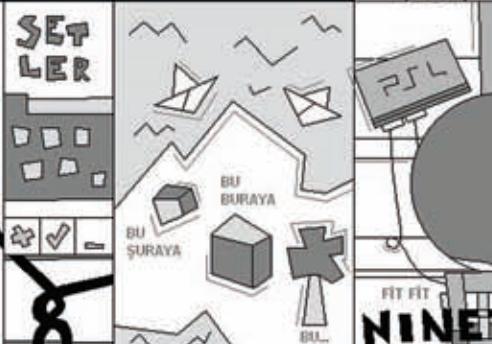
İlk çığlar Mad Dog adına zorlu geçti.
Bir yandan elindeki taş parçasıyla
Level'yi yontan Mad Dog...

Başka bir şey istese olacakmış, gökten
Üç elma, üç Sakkol düştü.

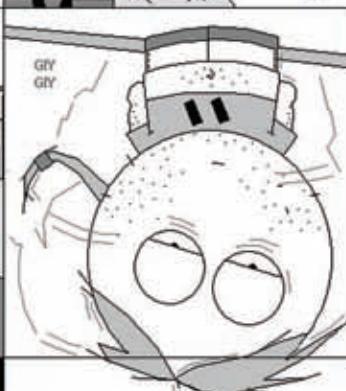
Sonra mutlu ve sakın bir yerleşim birimi
kurdular Level'cılar. Her mutlu ve sakın
yerleşim biriminin istila edilmesi olasıdır.
Bunun farkında olan Level'cılar tedbirini
elden bırakmadılar. Çalıştılar, yemediler
(Mad Dog yedi), içmediler (Mad Dog?),
kasabalarını büyüttiler.



Ardından da bir muz, bir salkım
üzüm ve bir şarap...

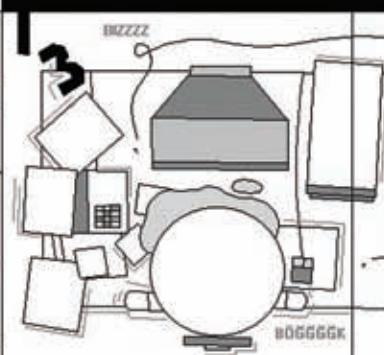


Teknolojinin de gelişmesiyle yeri
geldi PES oynadılar...

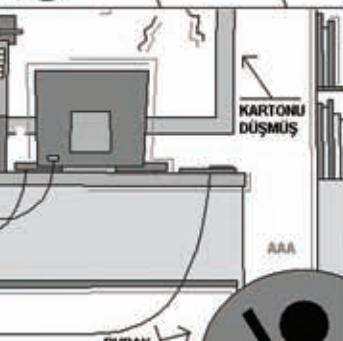


Eh, eşek değil ya, ara sıra çalışılar,
çalışmaktan bitip düşüp kustular.

Ve 101 ay geçti aradan.



510



Yeri geldi kartonlarını düşürdüler...

Yeri geldi... Yine uyudular...

INBOX & OUTBOX

Merhaba bayanlar ve baylar, işte sayı 101 ile karşınızdayız. 101! Ah, zaman nasıl da geçip gidiyor değil mi? Geri kazanamayacağınız tek şeydir bu, o yüzden həcadığımıza pişman olmamamız gereklidir. Gelin, bakanım neler yazmışsınız...

JOIN ME!

Selamlar Berker abi ve tüm Level tayfası. Öncelikle 100. sayınızı kutlар ve nice 100 sayıları dilerim. Benim sorularım Star Wars hakkında olacak. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

SORU
1) Bölüm 1 ve 2' nin DVD'lerini nereden bulabiliyim?

2) Extended Universe hakkında çok fazla yabancı kitap buldum ama Türkçe hiç bulamadım. Bu kitapların Türkçe olanları var mı, varsa nerede bulabiliyim?

3) Episode 3 Celebration'da duyurulan Star Wars televizyon dizisi sence Türkiye'de yayınlanır mı? (Ben hiç ummuyorum da o yüzden daha bilgili bir kişiye söyleydim.)

4) Sence yeni Star Wars filmleri çekilir mi? Bence Knights of the Old Republic bir filme yakışacak kadar güzel bir senaryoya sa-

getirecek, kimse bilemez. İşin zevkli kısmı da bu ya zaten, yaşayıp göreceğiz. Geçelim sorularına:

- 1) Star Wars Episode 1 ve 2 DVD'leri çıkışlı hayli zaman oldu, haliyle şu saat itibarıyle etrafta pek kalmadı sanırım. Üğradığım dükkanlarda ya da arada bir bakındığım alışveriş sitelerinde yok en azından, o kadarını söyleyebilirim. Bence biraz daha bekley, şimdi artık Episode 3 gösterimde olduğuna göre yakında serinin ilk üç filmini içeren bir DVD set sürülebilir mutlaka piyasaya.
- 2) Extended Universe kitapları ve çizgi romanları gerçekten de hayli çok. Bir yayinevi bunların Türkiye'deki basım haklarını alır ve en azından bir kısmını Türkçe olarak piyasaya sürmeye hazırlanıyor diye dudum. Ama şu ana dek raflar da herhangi bir kitap çarpmadı gözüme.
- 3) Çok zor bence. Babylon 5, Farscape ve daha nice mükemmel bilim-kurgu dizisi asla Türk televizyonlarında yayınlanmadı.



İpe sapa gelmez ne kadar pislik varsa ekranlara doldurmak. Sorarsan "Halk böyle istiyor!" diye cevapları da hazır. 4) Star Wars dünyasında senaryo ya da karakter sıkıntısı yok zaten. Ama herhangi bir projenin George Lucas tarafından kesinlikle onaylanması lazım, yoksa adım bile atılamaz, bütün haklarını elinde tutuyor. Aslında Lucas'ın bu konuda neden çok seçici davranışlığını tahmin edebiliyorum. Star Wars o adamın çocuğu gibi ve Star Trek gibi pesti-

Babylon 5, Farscape ve daha nice mükemmel bilim-kurgu dizisi asla Türk televizyonlarında yayınlanmadı.

hip. (Tabii ki ilki, ikincisiilkine göre çok vasatti bence.) Sen ne düşünüyorsun?

5) Knights of the Old Republic'in devamı gelecek mi?

6) Üzerinde "Join Me" yazılı Darth Vader tişörtünü çok beğendim nereden aldığını sormadan duramayacağım. Sorularımı cevaplarsan çok sevinirim. Son olarak güç sizinle olsun diyor ve herkese selamlarımı iletiyorum.

Ertuğ Alkanlı

Merhaba Ertuğ, iyi dileklerine cümleten teşekkür ederiz. Gelecek neler

li çıkarılana dek sömürüldüğünü görmek istemiyor tahminimce. Haklı da.

- 5) Bu biraz da KOTOR 2'nin alacağı tepkilere ve satış rakamına bağlı tahmin edersin ki. Fakat tahminimce yeni nesil konsollar için KOTOR 3'ü yaparlar, çünkü isim olarak sağlam yer edindi kendine piyasa. Ama umarım bu defa aceleyle getirmezler.
- 6) İstanbul'daysan Gerekli Şeyler Dükkanı var, orada bulabilirsin bu tür tişörtlerden sanırım. Yerini sorma, hatırlamıyorum, ben tişörtümü başka bir kaynaktan edinmiştim.

BATTLEFRONT BLUES

Selam Berker abi! Derginizi ilk sayından beri alıyorum. Bu da size ilk mailim oluyor. Kafamda ne zamandır planlıyordum mail atmamı ama

kismet bugüneymiş. Ben fazla uzatmadan soruma geleceğim. Ülkemizde online oyun oldukça yaygınlaşmıştır. Benim merak ettiğim, online özelliğini olan (örn: Star

SORU
Wars Battlefront) gibi oyunları evden nasıl online oynayabilirim. Bunun için gerekli bilgiler için yardım edersen sevinirim. Hiç olmazsa bilgi alabileceğim bir kaç site verebilir misin? Biliyorum işiniz başınızdan aşık ama bir boş vaktinde şu maili cevaplarsınız inshallah. Şu oyunları bilgisayara karşı oynamaktan bıktım artık.

Saygılarımla

KONYA'DAN Alparslan (PAINBOY)

Merhaba Alparslan, multiplayer oyun oynamak iydir hoştut ama, doğru oyuncu kitleşini bulamazsan insan oyun oynamaktan tiksinebilir. Neyse, online oyun konusu aslında pek basit değil, herşeyden önce oynamacağın oyna göre değişir. Mesela CS oynayacaksan bunun için Steam kurman ve daha bir sürü iş yapman lazımdır. Öte yandan unreal ve benzeri oyunlar internet üzerindeki sunucuları kendileri bulabilecek şekilde tasarlanıyorlar. Tabii Gamespy

cevap
gibi internet sitelerinin çeşitli oyunlar için verdiği "sunucu bulma" servisleri de var. Hani bazen bir oyun kurulurken "Gamespy Arcade de kuruyam mı hocası?" diye sorar ya, iste o yazılım. Tabii elindeki oyunun orijinal olup olmadığı, ya da internet bağlantı hızının yeterliliği gibi konular da sonuca çok etki edecektir.

SEEING DOUBLE

Öncelikle 100. sayınızı kutluyor ve nice 100. sayılara ulaşmanızı temenni ediyorum. Türkiye gibi bir ortamda kimse bilemez bazı yayınların ne kadar zor ve güçlük içinde çıktığını. Tek düşünce şudur: sayfa sayısı artsın, içerik ve Cd bol olsun ama fiyat aynı kalın. Ne olacak zaten bu adamlar bu işi zevk için yapıyorkar. Yapıtları iş ne ki abicim sadece oyun oynuyorlar sabahın akşamına kadar. Bnlrlara yemek falan verme oyun ver takılsınlar! Herneyse... Bu buncu yıldır okuduğum derginizdeki inbox köşesindeki bir kaç tayfaya ithafen yazıldı. En eski okuyucunuzun demesin kesinlikle yalandır ama elimden geldiğince hatta bilgisayarım yokken bile derginizi alıp ve okuyorum. Sizlerin bu kadar geliştiğinizi, bu kadar büyük bir dergi olduğunu görmek de beni mutlu ediyor açıkçası. Eşim önceleri epey bir garipsardı, yaa kaç yaşına geldin hala oyun falan...) Şimdi kendisi Level'i alıp gelişen yanına bu da olumlu ve aile faciası yaşanmasını engellejici bir unsur oldu. (Bu arada seni çok seviyorum küçük güneşim :)) Sonuçta işim gereği

günde 16 saat bilgisayar başınlardayım ve oyunşuz da olmuyor. Hele ki bir internet cafe ise işinizi bu daha da eğlenceli bir hal alıyor. Sabahdan akşamaya kadar multiplayer için elemen aramanız gereklidir. Kalmıyor gibi. 100. sayınızı meşrakla bekliyorum ve tabii ki surprizlerinizi de. Yaptığınız işin kolay olmadığını zamanında dergi ve fanzin olayıyla ilgilendirmek için iyi bildiğimden size sadece şunu söyleyebilirim: God Save You... :) Gerçekten büyük başarılarınız için tebrikler. Uzay net ve daimi kadrosundan (sayamaya) yacağım bir çok isim var bu daimi Kadroda en kötü günümde bile beni bırakmayan kardeşlerim alınmayın isimlerinizi tek tek yazmadım affedin) sevgilerle...

Yüksel & Gökçen YILMAZ

Merhabalar ikinize de, öncelikle izin verin de ben de sizi tebrik edeyim. Neden? Evliliği "askerden dönünce mecburen yapılan bir işlem" olmaktan kurtarma yolunda hayli başarılı olmuşsunuz anladığım kadarıyla. Hobileri paylaşmak, birlikte zaman geçirmek, birbirinin ilgi alanlarını keşfetmek, her yeni günü birlikte karşılamak. Maalesef bunlar çoğu evlilikte olmayan şeyler. Ama zaten

bunları ol-  **madığı evlilikler de ya yürütüyor, ya da dahil olan herkes için daimi cehennem azabına dönüşüyor. Ona da "evlilik" denebilir mi, bileyimiyorum. Ah evet, dergi çıkarmak zordur, ama "mutlu bir evlilik" yürütmek daha da zordur, bu açıdan siz ikinizi tebrik etmek gereklidir diye düşünüyorum. Allah mutluluğunuza tüm zorluklara rağmen daim etsin. Her zaman daha az bedele daha fazlasını almak isteyenlere gelince... Eh, bu işler sadece istemekle olsayıdı şu saat itibariyle kendi motosiklet fabrikamın olması gerekiyor, demekle yetiniyorum. Herhalde anlayan anlar artık.**

THE HORDE & THE CRANE

Selamlar tüm Level camiası. Sizleri seversen okuyor ve takip ediyorum. Zaten herkes sizin ne denli büyük olduğunuzu bildiğinden lafi fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum;

1) Bu sene sonunda LGS si-

navına gireceğim. Eğer iyi bir sonuç alırsam ADSL ve online oyun alınacak. Online oyunu kasmadan normal bir şekilde, iyi veya ortalama bir grafik seviyesinde oynayabilim için Adsl'min hızı ne kadar olmalıdır? (Ki bu büyük ihtimale WoW olacak!)

2) WoW'da Türkler var mı? Yaşından dolayı daha İngilizceyi tam olarak bilmiyorum. Size şöyle söyleyeyim bir RPG oyununu çıkartabilirim. Bir de bana oralarda yardım edecek kendi dilimden konuşan bir varlık olursa çok daha iyi olur tabii ki.

3) Eğer WoW'da Türkler varsa hangi serverda ya da onun gibi bir yerde bulabilirim kendilerini?



ternatif bir evrende dolasacaksin. E o zaman halen Türk gibi düşünmenin, Türk aramanın ne anlama var? Oyundanken Orc gibi düşünebilir misin? Oyunun tadi o zaman çıkar. En azından ben böyle düşünüyorum.

4) Internet üzerinde kredi kartı kullanmanın belli koşulları vardır, belli güvenlik önlemleri alınmak gereklidir. Blizzard gibi bir firmadan kredi kartı kazığı yemen pek mümkün değildir. Ama aynı şey kenarda köşede kalmış şüpheli bir başka internet sitesi için söylememeyebilir. Ayrıca senin bilgisayarının güvenliği de önemlidir. Firewall, anti-virus vs var mı? Kredi kartı bilgileri gibi önemli verileri bilgisayarın da tutuyor musun? Bir sürü püf noktası var bu işin.

5) Aslında oyununa bağlı, bazı oyunlarda sadece kredi kartı geçiyor, bazı oyunlarda ise satın aldığı kontör kart-

Şimdi kendisi Level'ı alıp geliyor yanına bu da olumlu ve aile faciası yaşanmasını engelleyici bir unsur oldu.

4) Online oyunlarda kredi kartı kullanmak güvenlidir? Ben güvenli olduğunu düşünüyorum ama ailemin bu olaya büyük ve olumsuz bir önyargısı var. Hatta bu benim online oyun almam için önemdeden büyük engel. Ne olur bir de sen anlat ta duysunlar seymişti.

5) Online oyunlarda kredi kartından başka birsey kullanılamıyor mu?

6) Online oyunları Avatürk dışında nereden temin edebilirim?

Sorularım hepsi bu kadar. Cevaplarasın çok sevinirim Berker Abi. Vereceğin cevaplar benim için hayat kurtarıcı cevaplardır ve altın değerindendir. Ayrıca 100. sayınız kutlu olsun. Kalın sağlıcakla.

Tuğhan Turna (Mr Crane)

Merhaba Tuğhan, sen uzatmadığına göre ben de uzatmıyorum, hemen cevaplarına geçiyorum:

1) LGS iyi geçerse MMORPG alınacak diyorsun, yalnız dikkat et kendini bu tür oyunlara çok fazla kaptırma. İnanılmaz zaman katıldır bu oyunlar, dikkatli olmazsan planı programı çabucak dağıtır, pederin ve validenin öksesine nail olabilirsin. Neyse, böyle bir oyun için 256 KB bağlantı getebilir aslında, ama 512 olsa daha iyi tabii. Ama bağlantı hızının grafik kalitesiyle bir alakası yok, o senin bilgisayarının işlem gücüne bakar.

2) Türkiye'de 1500 adet WoW satıldı diye biliyorum, hafızam beni yanlışlıyorsa tabii. Demek ki teorik olarak ortamda en az 1500 adet Türk vatandaşlığı mevcut. Bunlar dan biri bizim Tuğbek mesela.

 **Ama sana şu kadarını söyleyeyim, MMORPG oyunlarının kendine has bir "argosu" vardır** ögrenmen gereken, üstelik bu oyuna göre de değil. Yani mükemmel İngilizce konuşuyor olsan da işin kolay olmazdı.

3) Önce bir kötü haber, tabii önceden duymadıysan. Blizzard yeni WoW sürmüyor piyasaya çok sunucular fazla yüklenmiş durumda. Haliyle WoW bulup oynayabilemen konusu zaten biraz müallakta kalmış oluyor. Öte yandan bağlılığın bölge itibarıyle girebileceğin sunucular zaten bellidir, mesela WoW Amerika sunucularına ABD dışından kullanıcı alınmıyor. Bir diğer unsur da şu, bu bir "rol yapma oyunu" değil mi? Elf, Dwarf ya da Orc olacaksın, al-

arıyla ödeme yapabiliyorsun. Ama ülkemizde oyunculuk yaygın olmadığından sonuçta kontör kartlarını da internet üzerinden satın almak zorunda kalabilirsin ki, o zaman da bu işin bir anlamı olmaz.

6) Yine oyununa bağlı, hangi oyunu istiyorsun, onu kim ithal ediyor, ya da ithal ediliyor mu? Bazı oyunlar dükkanlarda da bulunabiliyor, şansa bağlı.

Haydi kal sağlıcakla.

HAYAT ÜNİVERSİTESİ

Herkes selamlar. Uzun zamandan beri derginizi takip edemiyorum ancak raflarda bakma fırsatım oluyor. Herkes bir şeyler der üniversitedi kazan, her şey çok güzel olacak, karışan olmayacağı, kendi istediği gibi takılıcakın vb. Ben bu sene kazandım ve kazandığım için çok mutluyum, bunu asla inkar etmem ama ben burada ağılığı gördüm, hergün ekmek, peynir, domates yedim. Elektriğin hayatımızdaki önemini anladım, P133 de olsa bilgisayarın önemini bir daha kavradım. Lisedeyken bana deselerdi ki sen yurta kalacaksın, kaç elektrik çekiş müzik dinleyeceksin, her gün aynı şeyler yemek zorunda kalacaksın, bir YTL'nin bile önemini kavrayacaksın, herhalde güler geçerdim. Lisedeyken her ay bayiye koşardım cebimde parayla "Level geldi mi?" diye. Adam da bana her zaman aynı şeyi söylerdi: "O dergi ayın 8-9 gibi geliyor, hiç boşuna gelme!" dedi (Neden acaba?) Artık Level'in erken ya da geç geldiğini bile bilmiyorum. Ama olsun bunun acısını iyi çıkaracağım ileride bütünlümden saygıları toptan alacağım inşallah :) Herkes bunu yaşamalı bence, yani buradaki hayatı görmeli ve yaşamantanın ne kadar zor olduğunu bilmeli diye düşünüyorum. Herneyse Sezercik oldukça valla iyice :) 100. sayınız hayırlı uğurlu olsun. Pus'u incelemişiniz inşallah bu oyun insanlarınımıza oyun yapımcılığına teşvik eder. Bir de bir şey gördüm dergide "Fallout 3". Böyle haberler vermemin gözünüze seveğim ölçüm kalıcam buralarda. Ben memlekete gittimde hala açırmız sizin zamanında verdığınız Fallout'u oynarım. Üstüne de tanımam. Bu arada Oddworld'e neler olmuş öyle? Araksyon yapalım demişler. Abby's'i özledim ben hâkikaten. Fazla uzattıysam kusura bakmayın. Herkese iyi çalışmalar. Bu arada Fırat'ın Vosviddin'e ne oldu?



Güzel yazıyordu...

Stier Morniel

Merhaba Stier, büyük olasılıkla bu satırları okumayacaksın, ama yazdıkların hoşuma gittiği için yine de Inbox'ta yer vereyim istedim. Ne komik değil mi, biz insanlar ne denli çabuk körleştibiliriz. Elimizde olan, önlümüzde duran şeylerin kıymetini onları kaybetmedikçe pek anlayamıruz. Hatta pek çok insan elindekilerin kıymetini kaybettikten sonra bile anlamaz, öylelerine de çok rastladım. Tuhaf

garatıklarız vesselam, akila mantığa sıgar bir tarafımız yok pek. Neyse, umarım çabaların meyvesini verir, bu

gezegende pek çok insan ümidi ettiğlerinin binde birine bile kavuşamıyor ne de olsa, ölümlü olmak gerçekten de taşıması zor bir yük. Bazen merak ederim, Adem ve Havva ne



TEKKEN 5'in PC versiyonu çıkacak mı? Ya da PC'de Tekken 5 oynama ihtimalimiz var mı?

tür bir anlaşmanın altına imza attıklarını bilselerdi, peşin de koştukları sırları elde etmek için yine de o kadar uğrasırlardı.

SHIELDS UP, WEAPONS READY!

Evet 100. sayı da geride kaldı artık yeni bir sayıya, Sinan abiye göre 1. sayıya başlıyoruz. 100. sayidakı "yüz" adlı bölüm gerçekten çok muhteşem olmuş. Başınızdan geçen güzel, hoş anıları ve 100 sayının

hikayesini bizimle paylaşmanız beni çok mutlu etti. 4 Mayıs günü dergiye elime aldığımda gözüme ilk çarpan o karton oldu. Az kalsın arka kapaktan oluyorum yapışkanı çıkarırken. Neyse bu kadar gevezelik yeter. Sorular işte:

1) Berker Abi Blood Rayne kaç yılında yapılmış bir oyuncu acaba? Gerçek daha oyunu oynamadıım ama (malum yurt hayatı, öğrenciyiz) resimden grafiklerin orta halli olduğu gözüküyor. Bakalım bu ay BloodRayne 2 çıkış o nasıl olacak.

2) Abi Ediz Hun'un oğlunu nasıl tanıydınız? Filmde çıktıktan hep, çocuk tozlu bir kutuya açıyor ve Ediz Hun portresi çıktıktan ve sonra anası gelip "O senin baban" diyor falan..) Şaka bir yana adam iyi çaktırmamış hiç. Belki ben onunla bir kaç maç oynamışdım. Hani Battle.Net'tenmiş ya o bakımdan.

3) TEKKEN 5'in PC versiyonu çıkacak mı? Ya da

PC'de Tekken 5 oynama ihtimalimiz var mı?

4) Berker Abi sen bayağı bir SC ile ilgiliymişsin.

Hangi ırk oynarsın? Ne dersin Blizzard'dan SC 2 gelir mi? Biz SC:Brood War 1.12b patch oynuyoz batt-le.net'te. Tabii iyi SC oynamak için GoSu olmak lazım.

Sorularım bu kadar, umarım cevap verirsin. Yarınız mutlu bugünüüz umutlu olsun. Kalın sağlalıkla.

[XOD] SpiN-Gosu SC Player

Merhaba Spin, o yüz sayı nasıl geçti biz biliriz, ama tabii 8 senede olup biten herşeyi dergide anlatmaya imkan yok. Bakalım zaman neler getirecek. Geçelim sorulara:

1) Blood Rayne çok eski bir oyuncu değil ama, malum elektronik eğlence piyasasında yazılım olsun, donanım ol-

sun herhangi bir ürün çıktıktı günden en fazla 3 ay sonra antika kabul ediliyor. Sinir bozucu

bir durum aslında, her ne kadar beraberinde gelişme getirse de. (2002'de çıktı-Sinan).

2) Valla şahsen ünlülerin coğونun kendi gelse tanımadım, nerdeki kalmış çocukların tanımak? Kafamda kırk bin tilki dönüp dolasıyor, bir de ünlüyü ünsüzü ayırmakla mı uğraşacağım? Bazen aynada kendimi görüp dalgınlıkla "Sen de kimsin utan?" diyorum, sonradan kafam yerine gelir.

3) Tekken 5 sadece Playstation 2 için çıkacak, en azından şimdilik öyle görünüyor. Üzerinden zaman geçince port ederler mi bileyem tabii.

4) Uzun zamandır Starcraft oynamadım aslında. Bir zamanlar deli gibi oynardık, hatta arada editörde 8 kişilik haritalar yapar getirdik, dergide kim varsa otururdu başına, deli çarpışmalar yaşanardı. Ben hep Terran oynardım.

Tunç Erden

Merhaba Tunç, Heavy Metal söz konusu olduğunda sık sık söylenen bir söz vardır. "Black Sabbath yapılabilecek tüm müzik varyasyonlarını yaptı, ardından gelenlere de sadece onları taklit etmek kaldı" diye. Doğrusu zaman zaman buna katılmıyor değilim. Müzik dünyasını çok yakından takip eden bir adam değilim, deli gibi yeni albüm kovalamam. Ama gitara davul'a manyak gibi tutarsızca asılan, vokal yapıyorum diye mikrofonu girtläğine sokup çıkarılan gruplar özellikle itici geliyor. Zaten asla tek tip müzik dinleyicisi de olmadım. Yeri gelir İskoç gypsyası hoşuma gider, yeri gelir Megadeth dinlerim, yeri gelir mehterâna "Ey gaziler, yol göründür!" diye eşlik ederim. Böylede tutarsız, dengesiz herifin tekijim. Televizyonu pek sevmem, uzun zaman önce içice tıksındım. Belgesel ya da bilim-kurgu filan olursa oturup

biraz bakanım. Ama ömrüm TV ekranı-

nından çok bilgisayar monitöre bakarak geçiyor diyebilirim. Mizah olayına gelince, 6 yaşında okuma yazmayı söktüğünden beri Gırgır'ından Hıbir'e olası tüm dergileri takip ederim. Atalarım çoğu okuma yazmayı seven adamları, rahmetlik peşer gazete, dergi, kitap eksik etmezdi evden. E üzüm üzüme baka baka kararlıyor haliyle, adam bütün gün futbol konuşan bir kahvehane müdavimi olsa herhalde ben de ona benzer bir model olurdum. Jazz dinler miyim? O kadar ihtiyar değilim ben yahu, eheh! Şaka bir yana, Jazz fena değildir, ama Blues beni daha çok çeker. Jazz bana biraz fazla gamsız geliyor sanki, oysa hayatı biraz ekşi bilmek lazimdir kanaatindeyim. Ve kadınlar. Haklarındaki pek çok gerçek tartışılır belki, ama biri hariç. Biz erkeklerinardındaki itici güz gerekten de onlardır. Eğer kadınlar olmasaydı, biz erkekler hâlâ postlar içinde mağaralarda oturup kaşınıyor olurduk gibime geliyor. İşin komik tarafı büyük ihtimale halimizden memnun da olurduk! Yine yaz, yalnızlık paylaşılmaz, ama hepimiz diğer insanların iletişim kurmaya mecburuz, hiç değilse ruh sağlığını korumak için. Değil mi?

CRIMSON TEARS

Merhaba Level! Okuldan daha yeni geldim ve bayii de 100. sayınızı görünce almadan edemedim. Belki 97'den beri takip etmiyorum siz, belki sadece 3 yıllık okuyucunuzum ama sizleri seviyorum.:) Yazlarınızdaki sıcaklık ve okuyu-



SABBATH, BLOODY SABBATH

Merhaba efendim, black vega death metal dinler misiniz? Eğer dinliyorsanız o vokallere nasıl dayanıyorsunuz? Vokallerin adam gibi olduğu ve aynı zamanda adam gibi müzik yapan bir grup biliyor ve dinliyorsanız benimle paylaşır mısınız? Mesela Opeth veya

Cradle of Filth, hakikaten güzel

müzik yapıyor esekler, ama o rezil vokaller olmasa... Hiç Defacto adlı programı izlediniz mi, ne düşündünüzsunuz?

Bülent Üstün'ün işlerini takip ediyor musunuz? Jazz dinler misiniz? Kadınlar hakkında ne düşünüyorsunuz? Bu soruları, belki sizi merak ettiğimden, belki yanlışlığımдан, konuşacak birine yaş duyduğumdan yazdım, sizinle paylaşmak istedim, zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.



cularınızla paylaştığınız her şey, açılan forumlarınız. Sizi seviyorum.:) Derginin 100. sayısı çok güzel. Dosya konunuz ise çok anlamlı. Açıkçası okurken güldüğümü ve duygulandığımı söylemeliyim. Daha hepsini okumadım, tâdını çıkar çıkarca okuyacağım! Üstelik bu gaz İstanbul'a geldiğinde forumdaki kerataları ayartıp ya da yalnız başına sizi ziyaret etmemi umuyorum. Sıcak bir karşılaşma yaparsınız herhalde ;) 100.sayı. Ne kadar güzel. Sadece oyuncular değil aslında benim sizi sevmemnin nedeni; özellikle Berger abi'nin kendi köşesinde yazdıkları. Okumayı seviyorum. Bir de bir zamanlar Cem Şancı YİM'inizken, çok sevdiğim bir arkadaşı için yazdığı bir yazı vardı. Onu her okuyışumda ağlarım ben. Bir insanın bir dergiyi okurken böyle hissedebilmesi için yazarın da o yazıya bu duygularını katması gereğine inanıyorum ben. Sizi seviyorum ve siz yazmayı sürdürdükle derginizi almayı sürdüreceğim. Üniversitede İstanbul'a gelebilirsem (bu yaz ve seneye çok sıkı çalışacağım ki gelebileğim) size dügenzi ziynetler yapabilirim.

Cök fena bayabilirim sizi ama size şekilli kurabiyeler de yaparım. İnsanlar düşünülmeyi severler. Çok uzatmak istemiyorum ve cevap da beklemiyorum açıkçası. Sadece forumunuzun yengane dişi oyuncularından birisi olan ben, Crimson ya da Roselyn, 100. sayı üzerine biraz duygularımı aktarmak istedim. Umarım bir gün şamatın parçası olabilirim. Kendinize iyi bakın.

Sevgilerle

Crimson

Merhaba Crimson, bu köşe sadece yüz sayının yüzünü de almış okurlara değil, herkese açık biliyorsun. Ama hanımların önceliği var, çünkü sayıca azsınız ve nadiren gaziyorsunuz. Eh

Üstüne bir de şekilli kurabiye

rüşveti var ki, geri çevrilecek türden değil hani! Heh, tabii ki kapımız gelmek isteyen herkese aicktir, ille de rüşvet getirmek

şart değil. Ve fakat şamatın parçası olmak için ille de yanımızda olmak lazım değil. Aynı gezegeni, aynı atmosferi, aynı oyuncuları, aynı neşeyi, aynı hüznü paylaşigor olmak zaten hepimizi bir bütünü parçaları yapmıyor mu? Hep beraber normalde çok sıkıcı olabilecek bir ömür tuz biber katmaya çalışıyoruz kendimizce, eh, bu da zaten işin özüdür. Neyse, sen kurabiye sözünü unutma da!

KAOS & DÜZEN

Selam Berker abi, 100. sayı ha? 100 ya da 99 farketmez diyorsun ama olsun ya ilerlemiş olmanın bir ara kutlaması lazım mı? 100 de akılda kalan düz ve karizmatik bir sayı olduğuna göre? Neden olmasın?

1) Birşey dikkatimi çekti. Inbox'a gelen maillerin başlıklarını bildiğim kadariyla sen yazıyorsun. Niçin hep si İngilizce? Mesela çok şükür biliyorum ama İngilizce bilmeyen biri olsaydım kötü hissedebilirdim. Tabii bu

maz. Heh, geçelim sorulara:

1) O başlıkların bazıları o an dinlemekte olduğum bestelerin isimleri olabiliyor. Ayrıca oyuncularla uğraşip ta İngilizce'ye tamamen yabancılabilmiş kimse var midir gerçekten? Dönemin kuresel lisansı bu, öğrenmekle fayda var. Kim hakkında ne düşünüyor, ne planlıyor öğrenmesi kolay olur. Unutmayın ki Osmanlı lisan öğrenmeyeş dış politikayı olmadık adamların eline bırakmakla başını beladan kurtaramadı.

2) İnsanoğlunun icad ettiği hiçbir sistem mükemmel değildir, çünkü insanoğlu mükemmel değildir. Kapitalizm'in de büyük zayıflıkları var ve bir gün o da çökecek. Kaçınılmazdır, hiçbir şey asla sonsuza dek sürmez, yerini başka bir şeye bırakır. Evren böyle döner.

3) Yorum yok! Heh heh heh...

4) Şahsen kola gibi bol asitli zamazingolari sevmem, ancak kirk yılda bir içерim. Ice Tea daha makbulé geçer.

Ayrıca oyuncularla uğraşip ta İngilizce'ye tamamen yabancı kalabilmiş kimse var midir gerçekten?

şekilde insanları İngilizce öğrenmeye yönlendirmek gibi bir amacın da olabilir.:)

2) Sanırım kapitalist ekonomik düzen insan doğasına en uygun düzen. Rebaket, sürekli üretmek, yaratmak, güç kazanarak diğer insanlara karşı üstün konuma gelerek insan egosunu tatmin etmek gibi insanların doğasında bulunan bazı kavramları tatmin ettigini düşünüyorum.

Sosyalist düzen insanların doğasını kısıtladığı için çökmedi mi zaten?

3) Türkiye'deki eğitim sistemi geçen gün gerçekten gözlerimin önüne serildi. Arkadaşım lisede fen bölümünde okuyor ben ise eşit ağırlıktım. Geçen gün biyolojiyle ilgili bir şey sordum (ki derslerinde işledikleri bir olaydı) bilemedi. "Amaan OSS'de çıkmıyor bunlar" diye bir de savundu kendini.:)

4) Mesela bir gün kapsak diet kolaları gelsek sizin oraya hoş olur muydu?:)

5) Iced Earth falan seviyorsan Hammerfall adlı grubu şiddetle tavsiye ederim.

6) Bu düzende mutlu yaşamak için düzene boyun eğenlerden olmanın ne sakıncası var ki? Kim değiştirebilmiş ki biz değiştirelim? (çok kızacaksın bu laflara ama bazen insan düşünüyorum yani:)

7) WoW'da oyun içinden Çin yemeği söyleme opsyonu falan koyulmuş! İlk önce hacklenmiş sandım ama doğruyumuş! Komutu da /panda :)

Düşüncelerini paylaştığın için teşekkür ederim.

Melih Akşan

Merhaba Melih, yüz ya da iki yüz, gerçekten de ne farkeder? Şahsen ihtiyarladığımı hatırlatmaktan daha fazlasını hissettirmedi dersem pek te galan ol-

5) Ben de sana Black Sabbath tavsiye ederim. Şu güne dek dinlemediysen tabii.

6) Sen de kendince haklısun. Ama olaya şu yönden bak, "sistemler" kendi hallerine bırakıldıklarında entropi durumu girmeye meyil ederler. Entropi ölümle eş anlamlıdır. Hayatta kalabilmek için devamlı revizyona ve yeniden yapılmaya ihtiyaç vardır, çünkü koşullar ve doğurdukları sorunlar devamlı değişir. Rahat bir hayatın olmayacağı, eğer beklenen buyşa, çünkü öyle bir şey yok. Er ya da geçmiş krizler kapını çalar ve eğer kendini başkalarının insafına bırakmışsan o zaman Tanrı yardımıcın olsun! Çünkü kulları olmayacağındır!

7) Kapitalizm diyoruk, değil mi? Nihaha! (Yok öyle bir şey! 1 Nisan şakası ol - Sinan)

Haydi bakanım, entropi senden uzak olsun!

©

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her e-posta okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisini mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Oooo, sayfanın dibi gelmiş! Ama bu arada yaz bir türlü gelmek bilmedi be bilader! Yağmuru severim ama suyu çıktı yahu! Neyse, idare edeceğiz, ne yapalım? Siz de kendinize iyi bakın, Üşütmeyin durduk yerde yaz üstü!...

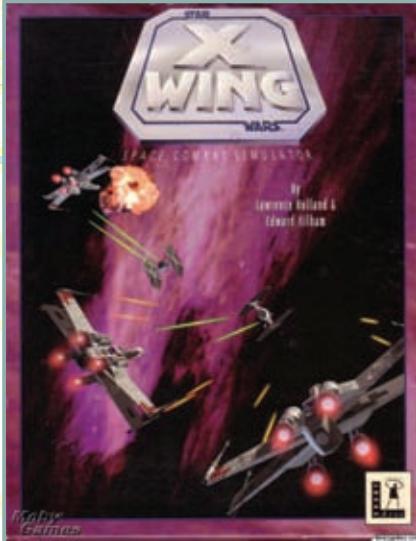


derindekiler

X-WING

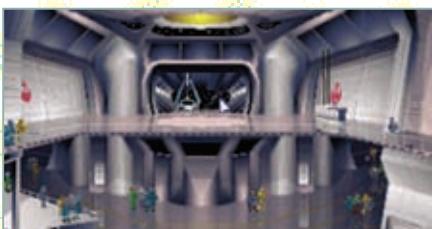
Uzak bir galakside pilot olmak...

Yazan Berker Güngör



Resepsiyondaki tuhaf tipli protokol droidine adını yazdırıktan sonra kenarda nöbet tutmakta olan askerin dikkatli baktıları altında giriş yaptım. Bir Mon Calamari kruvazörünün ana güvertesinde duruyordum, hologram odasından uçuş güvertesine dek pek çok yere açılan kapılarla çevrili tuhaf bir mekandi. Tuhaf bir hıstı ama kendimi zerre yabancı hissetmemiştüm.

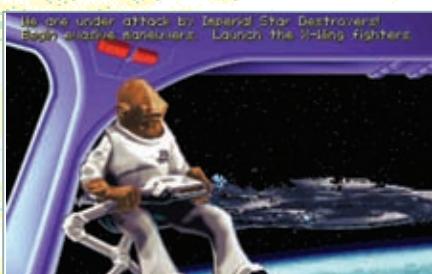
386 işlemcilerin yaygın olduğu bir zamanda çıktıktı X-Wing ve ben onu 486 DX-2/66 işlemciyle çok rahat oynayabiliyordum.



Ses kartım da vardı tabii, SoundBlaster 16! Ne karttı o, çok uzun seneler sorunsuz kullanmış, ISA slotlarının tarihi olması üzerine mecburen emekliye ayırmak zorunda kalmıştım. Stereo ses desteğine sahip olan X-Wing çok farklı bir oyundu. Evet, belki uzayda ses duyulmaz, ama gerçekler ne zaman bilim-kurgunun yoluna çıkabilmiş ki?

Düz kaplamaları olan vektör grafikli bir oyunu X-Wing, ama gine de kafamda filmlerden sahnelerle birleşince şimdi Doom 3'ün olamadığı kadar çekici geliyordu bana. Ve filmden sahneleri yaşatmak konusunda pek de başarısız değildi, Death Star üzerinde uçarken yan pencereden bakıp da kanat adamının yüzeye çöküşünü görmek boğazımı acı bir hüznün düğümlenirmesine sebep olmuştu.

Ama sadece filmlerden sahnelerden ibaret değildi bu oyun, aksine çoğu zaman oyların perde arkasına gidiyor, bir Rebellion pilotu olarak kendi tarihınızı yazmanızı sağlıyordu. Çoğu zaman dalga dalga gelen imparatorluk donanmasının önünde yaşanan ümitsiz bir gerçi çekilişin tarihiydi bu. Ama bazen, durup şöyle derin bir nefes aldıktan sonra geri dönüp Palpatine'in kuklalarına kafa göz daldığınız anlar da geliyordu ki, işte bunlar tüm o kaçışın acısını unutturuyordu.



BİLGİ

Oyun: X-Wing

Tür: Uzay simülasyonu

Yapımcı: Lucas Arts

Dağıtıcı: Lucas Arts

Çıkış tarihi: 1993

Platform\ medya: PC/Disket

İşletim sistemi: DOS

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://xwing.wz.cz/xw.html>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

Artık resmen satılmıyor, ancak ikinci eli bulunabilir.

Çoğu insan X-Wing için delirir, ama ben bu oyunu oynadıktan sonra emektar Y-Wing'lerin değerini ve neden asilerin israrla bu "çöp kamyonlarını" savaşta kullandıklarını anlamıştım. A-Wing ise gayet dayanıksız bir araçtı, ama usta bir pilotun elinde bir düzine nükleer savaş başlığından daha etkilidi. Tabii sonra ek görev paketleri ve Collector's Edition geldi, tüm X-Wing görevlerini ve gemilerini burada bulmak mümkündü.

İlginin bir özelliği vardı X-Wing'in, belki oyananlar hatırlar. Yarattığınız karakter görevler ilerledikçe rütbe kazanıyordu. Eğer bu karakter DOS altında farklı isimlerle kopyalaip çoğaltırsanız, bir sürü yüksek rütbeli pilot oluyordu giriş ekranında. İşin güzel tarafı, bu pilotlar görevlerde yapay zeka pilotlar olarak yanınızda uatabiliyorlardı ve zeka seviyeleri de rütbeleriyle orantılı oluyordu. Yanınızda birkaç "ace" ile uçmak hayatı daha yaşanır kılmıştı, çünkü bunlar gerçekten de işlerini düzgün yapıyor, mesela siz bir destroyere dalış yaparken arkanızı koruyorlardı.



Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oyalanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...

TIE FIGHTER

Karanlık iyidir

TIE Fighter bugüne dek yapılmış en iyi uzay simülasyonlarından biridir, ama bunun tek nedeni imparatorluk donanmasının vakur bir pilotunu canlandırmaya izin vermesi değildir. X-Wing'in aksine, bu oyunda çok daha karmaşık bir senaryonun içinde buluyorduk kendimizi. İmpatorluk sadece asilerle uğraşmak zorunda değildi, sorun çıkan yerel yöneticiler, ticaret yollarını tehdit eden korsanlar, iç savaş çıkarmaya hevesli darbeci generaller oyun boyunca uğraşmak zorunda olduğumuz pek çok düşmandan bazılıydı. Görevler sırasal olarak geçiyordu, ama her görevde yapabileceğiniz pek çok ek iş mevcuttu. Bunları yaparsanız İmpator'un seçkin adamları arasında giriyyordunuz.

Özellikle Collector's Edition 100'den fazla görev ve pek çok kullanılabilir gemiyle yapılmış olan en iyi uzay oyunlarından biri olarak gönüllere taht kurmuştu. Üstelik bu oyun X-Wing gibi filmlerde görünen olayları takip etmeye de kasmıyordu. Aksine Amiral



Thrawn gibi genişletilmiş evrenden alınma pek çok karakter ve olay sayesinde Star Wars dünyasına çok daha farklı bir bakış açısı getiriyordu.

Oyun atmosferi olarak ta mükemmelidir. TIE Fighter, tipik X-Wing'de olduğu gibi bu oyunda da LucasArts'ın Imuse ses motoru kullanılmıştı, yani müzikler duruma göre değişiyordu. Düşmanla galip geldiğinizde coşkun ve mağrur bir imparatorluk marşları devreye giriyor, birşeylerin olmasını beklerken yavaş ve gerilimli bir müzickle uçuşuyor, bir kanat adamı yitirdiğinizde hüzünlü müziklerle inti-

BİLGİ

Oyun: TIE-Fighter
Tür: Uzay simülasyonu
Yapımcı: Lucas Arts
Dağıtımci: Lucas Arts
Çıkış tarihi: 1994
Platform\ medya: PC/Disket
İşletim sistemi: DOS

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:
<http://xwing.wz.cz/xw.html>
Nasıl ve nereden edinebilirim?

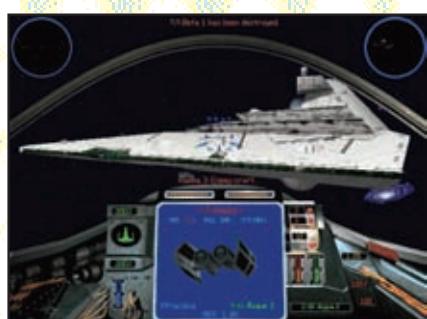
Artık resmen satılmıyor, ancak ikinci eli bulunabilir.

kam alma isteği duyuyordunuz.

Oyun boyunca yaşadığınız olaylar kaotik bir galaksiye düzen getirmeye çalışan, bunun için de herkesin anlayacağı bir dilden konuşmayı tercih eden imparatorluğa daha da fazla bağlanmanıza sebep oluyordu. Evet, ortada pek çok entrika döngüyü, ama asilerin tarafı da pek süttən çıkma ak kaçık sayılmazdı ne de olsa!

X-WING vs TIE FIGHTER

En büyük fırıasko



Tabii ki Star Wars evreninin efsanevi uzay araçlarını karşı karşıya getiren ikiden fazla oyun yapıldı zaman içinde. Rogue Squadron'dan tutun da Battlefront'a kadar hemen her oyunda bu gemilerin tanıdık siluetlerine rastlayabilirsiniz. Ama bir oyun var ki, burada bahsetmeden geçmemek lazımdır. X-Wing vs TIE Fighter hayli büyük beklentilerle piyasaya çıkmış bir yapımdır. Internet üzerinde Re-

bellion ve Imperial donanmaları karşı karşıya gelecek, uzun yıllardır iki tarafın tutkunları arasında sürüp giden "kimin proton torpidosu daha büyük" tartışması en sonunda er meydanında çözülecekti.

Ama önmüze çıka çıka Totally Games imzası taşıyan, LucasArts'ın sihirinden parsek parsek uzaktaki ruhsuz bir oyun çıktı. Fikir iyi idi, ama uygulama berbattı. Grafikler zamanına göre hiç fena sayılmazdı, hele de Voodoo gibi OpenGL destekleyen kartlarda çok hoş görünüyordu. Ama ne bir senaryo, ne de doğru düzgün tasarlanmış multiplayer görevler vardı ortada. Olan görevler sayıca az, birbirine tipatıp benzeyen şeyledir. Üzerine bir de internetin henüz dial-up ile süründüğü günlerde çıktığı gerçeğini ekleyince, oyunun dibe oturması Titanic'ten bile hızlı oldu.

Bu oyun iki açıdan önemliydi, öncelikle

grafik motoru sonradan ilk iki efsane oyunun yeniden yapılması için kullanılacaktı, yani en azından bir işe yarıdiği söylenebilir. Ama daha da önemlisi, LucasArts oyunlarındaki kalitenin uzun bir süre yerlerde süreneceğinin de habercisiydi. Gerçekten de izleyen yıllarda LucasArts her yıl daha da kan kaybedecek, arada bir çıkan iyi Star Wars oyunları ise Ravensoft gibi başka firmaların imzasını taşıyordu.

BİLGİ

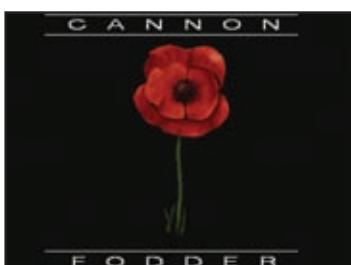
Oyun: X-WING vs TIE-FIGHTER
Tür: Uzay simülasyonu
Yapımcı: Totally Games
Dağıtımci: Lucas Arts
Çıkış tarihi: 1997
Platform\ medya: PC/CD
İşletim sistemi: Windows

NASIL YAPILDI?

CANNON FODDER

Savaş gerçekten de eğlenceli olabilir mi?

Yazar Berker Güngör



"Savaş hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!" Cannon Fodder için seçilen pazarlama sloganı buydu. İngiliz oyun stüdyolarının birbiri ardına çok satan oyunlar çıkardığı ve endüstriye şekil verdiği 1989-1994 arası dönemde, pek çok klasik imza atan Sensible Software için de bir altın çağ olmuştu. Eski bilgisayar oyuncuları arasında Sensible Soccer adını hatırlayan var mıdır dersiniz? Ancak firmanın yaptığı tek oyun Soccer değildi, üstelik Cannon Fodder bazı açılardan Soccer'dan çok daha ünlü olmuştu.

Jools Jameson, Jon Hare, Stoo Cambridge ve Richard Joseph Sensible Software oyularının hemen hepsinde emeği geçen başlıca tasarımcıları. Mega-lo-Mania adlı oyularındaki pek çok temel unsuru

Soccer'ı yapmak için de kullanmışlardı. Sensible Soccer hayli başarılı olmuştu, ancak onlar bir sonra ki oyunlarının biraz daha farklı bir şey olması gerektiğini düşünüyorlardı. Bu yüzden de "savaş" temasını ele almaya karar verdiler.

Cannon Fodder tepeden görünerek oynanan bir savaş oyunu idi, ancak alışılmış kalipların çok dışındaydı. Oynanış için klavye-fare kombinasyonunu kullanan oyun, alışmadık bölüm tasarımlarıyla da kendini diğerlerinden ayıryordu. Pek çok oyundakinin tersine Cannon Fodder oyuncuya bölüm başından sonuna doğrusal bir çizgide ilerlemek zorunda bırakılmıyor, aksine her bölümde farklı bulmacalar sunarak sizin savaş alanında dolasın zorunda bırakıyordu.

Bir diğer özelliği ise silahsız ciplerden tam donanımlı helikopterlere dek pek çok aracı oyunda kullanmanıza imkan vermesiydi, hatta çoğu bölüm bitirebilme için bu araçları bulmacaları çözmek için kullanmak şarttı. Ve tabii ki en önemli özelliklerinden birisi de "savaş" kavramına biraz neşeli bir açıdan bakıyor olmasydı.

Yapımcıların ifadesine göre onlar bu savaş oyununu eğlenceli kılmak istemişler, ancak yine de savaşın gerçekte çok ciddi sonuçları olduğunu hatırlatmaya çalışmışlardır. Bunu en iyi ana menüde görebiliyordunuz. Bu ekranındaki tepe siz oyunu oynadıkça kaybedilen askerlerin mezarlariyla doluyordu. Tepe nin eteklerini ise İngiliz ordusunda hayli özel bir anlam sahip olan "kızıl gelincikler" süslüyordu. Bu çıkışlar uzun yıllardır askeri mezarlıkların ve kayıpların gayri resmi bir simgesi haline gelmişti.



Yapım aşamasında pek fazla sorunla karşılaşmayan Cannon Fodder'in başını piyasaya çıktıktan sonra agritan şey de bizzat bu çıkışlar ve onların temsil ettiği şeyler olacaktır. İngiliz Kraliyet Lejyonu ve Daily Star gazetesi daha oyunun adı duyurulur duyurulmaz Sensible'ı savaşlarda ölenlerin kanından para kazanmaya çalışmakla itham etmeye başlıdalar. Ne de olsa o günlerde oyunlar şimdiki kadar para kazandırmıyordu ve propaganda aracı olarak pek fazla değerleri de henüz yoktu.

Yapımcıların açılış ekranındaki gelincik çıkışının resmini

kaldırmaktan başka çaresi yoktu. İngiliz Kraliyet Lejyonu'nun bu oyuna sponsorluk etmediği de daha açılış ekranında belirtiliyordu. "Onlara bir 500 sterlin gönderdik ve bir daha da sesleri çıkmadı, doğrusu bu da bizi tavırlarının samimiyeti konusunda çok şüpheye düşündürdü" diyor yapımcılardan Jon Hare. Ancak tabii ki reklamın kötüsü olmazdı, ve hakkında bu kadar yorum yapılan Cannon Fodder piyasaya çıkar çıkmaz Avrupa satış listelerinin en tepesine oturuveverdi. Biraz zor ve sıradışı bir yapımdı Cannon Fodder, ancak klasikler arasına girmesi pek te zor olmamıştı.



DEMOLAR

BROTHERS IN ARMS DVD
 PARIAH
 PSYCHONAUTS DVD
 COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS DVD
 RISING KINGDOMS
 JUICED DVD
 D-DAY TÜRKÇE DVD
 THE BARD'S TALE
 IMPERIAL GLORY
 MOUNT & BLADE
 BACKSPIN BILLIARDS
 COFFEE TYCOON

FULL OYUNLAR

BABYLON PROJECT DVD
 FREECIV DVD
 RUSH HOUR
 NOTRIUM
 PENTAGO DVD
 WANDERING FIGHTER

EXTRALAR

MACHINAES SUPREMACY MP3'LERİ DVD
 PIRATES! ADDON
 WOW CHARACTER PLANNER
 DOOM 3 FOLLOW ME

MODLAR

WARHAMMER DOW: DAEMONHUNTERS
 WOW LEVEL MOD PAKETİ
 HALF-LIFE 2 PONGSOURCE
 HALF-LIFE 2 PROJECT 22 DVD
 DOOM 3 GREEN TECH
 SW KOTOR 2 MINI MODLAR DVD
 VAMPIRE BLOODLINES CLAN ADDON DVD

VIDEOLAR

XBOX 360 TANITIM DVD
 XBOX 360 DARK SECTOR DVD
 XBOX 360 FULL AUTO DVD
 XBOX 360 CONDEMNED DVD
 ADVENT RISING
 ADVENT RISING'IN PERDE ARKASI DVD
 ALAN WAKE
 BATTLESTATIONS MIDWAY DVD
 BLACK & WHITE 2 DVD
 BURNOUT REVENGE DVD
 TOTAL OVERDOSE
 COMMANDOS: STRIKE FORCE
 GAUNTLET: SEVEN SORROWS DVD
 GODFATHER
 GOTHIC 3 DVD
 GRAN TURISMO 4 DVD
 GUILD WARS
 HELLGATE LONDON DVD
 HITMAN: BLOOD MONEY DVD
 HALF LIFE 2: LOST COAST
 MIDNIGHT CLUB 3 DVD
 MOTOGP3 DVD
 NIGHTWATCH
 SIN CITY
 TOMB RAIDER LEGEND DVD

PROGRAMLAR

BETTERJPEG V1.3.9.5
 CLAMAV V0.83-8H DVD
 DESKTOPX V3.0
 DEXSTER V2.9 DVD
 EXTRA DRIVE PRO V4.5

LEVEL CD/DVD İÇERİK



PSYCHONAUTS DVD

Double Fine Studios / Majesco

Tim Schafer ismi bir şey ifade ediyor mu sizlere? Peki ya Grim Fandango? Peki ya ondaki manyak esprî anlayışına sahip, komik bir oyun olduğunu söylesek ne derdiniz? Hem de LEVELDVD ile bu oyunun demosunu sizlere ulaştırdığımız söylesek? Herhalde bu yazımı okumayı bırakır, DVD'ye koşardınız, o yüzden demiyoruz. Zihinsel güçleri kullanarak insanların zihinlerinde koştururan bir çocuksunuz Psychonauts'da. Ama daha çok küçüğünüz, bu yüzden zihinsel güçleri olan Küçüklerle eğitim verilen bir yaz kampıdasınız. Eğitmeninizin zihninde başladığınız oyunda ilerledikçe çok daha ilginç, çarpık ve komik zihinlere gireceksiniz.

AYIN DEMOSU



COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS DVD

GSC/CDV

Birincisi çok sevilen gerçek zamanlı bir strateji oyunu olan Cossacks'in ikincisi, daha fazla teknoloji, daha fazla detay ve birim içeriyor.



THE BARD'S TALE

inXile Entertainment/Ubisoft

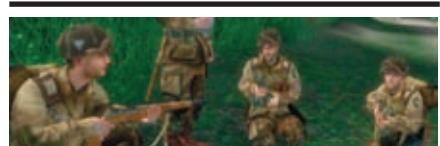
Gelişmiş grafikler ve derin bir senaryo ile karşımıza çıkan iddiاسında bulunan The Bard's Tale, özellikle diyalog ağırlıklı oynanışıyla sıradan RPG'lerden ayrılacak gibi görünüyor. İnanılmaz komik olduğunu da hemen ekleyelim.



RISING KINGDOMS

Haemimont/Black Bean Games

Sadece izometrik grafikli ama çok farklı gerçek zamanlı strateji oyunları yapan Bulgar firma Haemimont'tan yeni bir oyun.



BROTHERS IN ARMS DVD

Gearbox Software/Ubisoft

Taktik FPS oyunlarının karmaşık ve yavaş oyunlar olması gerekmeyi gösteriyor Brothers in Arms. En ciddi wargame hastaları bile bu oyun sayesinde aksiyon oyunlarına ilgi duyacaktır.

**JUICED DVD**

Juice Games/THQ

Süratli ve tarz sahibi bir otomobil tasarılmak, sonra da bununla yolların tozunu almak isteyenler için ideal bir oyun olacak Juiced. Olası binlerce arabaya ve gelişmiş grafiklere sahip.

**D-DAY TÜRKÇE DVD**

Digital Reality/Hammer Müzik

2. Dünya Savaşı'nın en kanlı çatışmalarından birini konu alan D-Day, tamamen Türkçe'leştirilmiş olarak piyasaya çıkmak üzere. Hammer Müzik tarafından üstlenen bu çalışmanın devamının gelmesini ümit ediyoruz. Bir oyunun demosunu Türkçe olarak oynamanın keyfi bambaşka olmuş hakikaten.

**IMPERIAL GLORY**

Pyro Studios/Eidos

Bugüne kadar yapılmış en geniş kapsamlı strateji oyunlarından biri olacağı iddia edilen Imperial Glory, eski zamanların kara ve deniz savaşlarını son derece ayrıntılı olarak canlandırmayı amaçlıyor.

PARIAH

Digital Extremes / HIP Games

Unreal'in yapımcılarından yeni... Bir daka ya, Unreal'in kaç tane yapımcısı var? Zamanında Unreal'ı yapanlar bölümüş ve oyun piyasasını tamamen ele mi geçirmiş nedir? Unreal, Unreal Tournament, Liandri Conflict derken bir de Pariah çıktı başımıza... Neyse...

Ölümcül bir virus taşıyan hastasını, peşindeki esrarengiz düşmanlardan korumaya çalışan bir doktoru yönetiyoruz. Bu sayda incelemesini okuduğunuzda

**MOUNT & BLADE**

Taleworlds

Türkçe olmasa da, programlaması ve grafikleri Türk yapımı olan bir RPG oyunu Mount & Blade. Eğer demo sürümünü beğenirseniz yukarıdaki bağlantıya tıklayıp oyunu web sitesi üzerinden satın alabilirsiniz.

**BACKSPIN BILLIARDS**

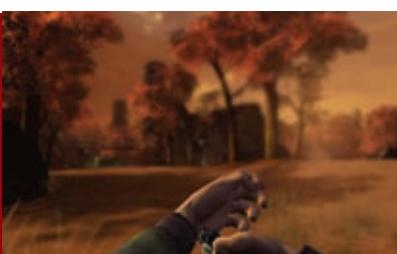
Bigfish Games

İçinde sekiz farklı bilardo türü barındıran çok iyi bir oyun. Deneme süresinin nasıl geçtiğini anlamamanız olası.

**COFFEE TYCOON**

Anarchy Enterprises

Kahve sever misiniz? Peki bir kahve imparatorluğu kurmaya ne dersiniz? Tabii ki bunu kahverengi Stormtrooper sürüleri üreterek değil, kahve ve çörek dükkânları açıp rakiplerinizi saf dışı bırakarak yapacaksınız.



göreceğiniz gibi ilerledikçe kendinden geçen, güzel grafiklerinin etkisi gittikçe kaybolan bir oyun olmuş Pariah. Ama uzunca bir süredir merakla bekleniyordu, bu yüzden hem CD hem de LEVELDVD'de bulunan demogu oynayıp siz karar verin.

FEEDDEMON V1.5.0.11

YAHOO DESKTOP SEARCH

FRESH UI V7.31 DVD

ISO COMMANDER V1.6.017 DVD

MOTHERBOARD MONITOR V5.3.7.0

MP3TAG V2.29E

NETCHAT V2.7 DVD

NEXTSTART V3.3 DVD

N-TRACK STUDIO DVD

QUICKGAMMA V2.0.0.3 DVD

QUICKZIP V4.50 BETA 20 DVD

RAINLENDAR V0.21.1 DVD

SAINT V1.99C

SAMURIZE V1.61 DVD

SCUMM VM V0.7.1

SKYPE V1.2.0.32 BETA DVD

SÜRÜCÜLER

ATI CATALYST CATALYST 5.44

ATI CATALYST CATALYST 8.03

ATI CONTROL PANEL 5.44

ATI CONTROL CENTER DVD

INTEL CHIPSET V6.3.0.1007

NVIDIA FORCEWARE 71.89

NVIDIA FORCEWARE 71.84

SOUND BLASTER AUDIGY DVD

SOUND BLASTER AUDIGY 2 DVD

VIA 4IN1 4.55

TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ

DIVX 5.2.1 WXP

DIVX 5.2.1 W98

OGG CODEC

WM9 CODEC

GUARDIANKNOT CODECPACK 1.9

QUICKTIME PLAYER 6.5.2

MEDIA PLAYER CLASSIC

SERVİS DVD

ACROBAT READER 7.0

AD AWARE V1.05

ALL SEEING EYE V2.0

AVG V7.0

BS PLAYER V1.02 (BUILD 817)

CLIPREX DVD PLAYER

FRAPS V2.5.4

GET RIGHT V5.20

HYPERSNAP V5.62.05

ICQ PRO V5.02

ICQ LITE V4.01 BUILD 1839

IRFANVIEW V3.95

KERIO PERSONAL FIREWALL V4.1.3

NERO BURNING ROM V6.6.0.8

SPYBOT V1.4 BETA2

TOTAL COMMANDER V6.51

VIRTUAL CLONE DRIVE V5.0.1.3

VIRTUALDUB MOD V1.5.10

WINAMP V5.08E

WINRAR V3.40

ZONE ALARM V5.5.062

YAMALAR

ACT OF WAR PATCH 1B DVD

DEMON STONE 1.1

DRIV3R UPDATE 2 DVD

NFS UNDERGROUND 2 V1.2

PAINKILLER QUICK FIX

SETTLERS 5 V1.03 DVD

SID MEIERS PIRATES V1.01

SILENT HUNTER 3 V1.2



ISSN 1301-2134

T K Y E' N N U M L I Y U N E G S

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

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 Güngör gal@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyleş gurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr

Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcen Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyapıcı
Abone Servisi Ebru Çinek, Nihan Özkasap
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Level Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASİR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4 Otto Sanayi
4. Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yayıgin, süreli, aylık.

V G E L U A
M M U N I A T I N S