

DVD'Lİ : 6 CD'DEN FAZLA OYUN MATERYALI

LEVEL

DVD
ROM

sayı
99

NİSAN 2005 11 YTL / 11.000.000 TL (KDV Dahil)
2005-04 ISSN 1301-2134

F.E.A.R.

Bu oyun bu yıla hükmedecek!

TEKKEN 5

Dövüş oyunlarının 1 numarası



13 asker, 8 gün,
muhteşem bir aksiyon

**BROTHERS
IN ARMS**

SPLINTER CELL **İNCELENDİ**
CHAOS THEORY

AYRICA

DOSYA KONUSU: DİJİTAL KORKU / WORLD OF WARCRAFT REHBERİ
FREEDOM FORCE 2 / REPUBLIC COMMANDO / DRIVER 3 / TEKKEN 5
NBA VOLUME 3 / PARIAH / TRACKMANIA SUNRISE / NINJA GAIDEN...





BEŞİ BİRYERDE

rında böyle sayfalarca giden tahminler yürüdü Level 100. sayısında ne yapacak diye. Bir kısmı yaklaştı ama hiçbiri tutturamadı. 100. sayımız, mihenk taşıımız, ardından gelecek yeni Level için temel taşı olacak. Evet, "yeni bir Level" dedim Ama önce, 100. sayı sürprizlerimiz var. Hele onları bir görün, gerisi gelecek...

veya

Dergide sabahlamanın keyfi bambaşkadır. Bir dinazor sürüsünü doyuracak büyülükteki pizzayı gövdeye indirdikten sonra 2 litre kahveyi içip, üstüne bir de "yahu ne kadar sağılsız yaşıyoruz değil mi..." muhabbeti çevirdik. Monitör taşımaktan beli tutulan Tuğbek'in C3PO gibi yürümesiyle dalga geçtiğimizden duymadınız, çok kızıyar sonrası :). Berker'le Fırat kaptı (neden bilmiyorum, bir yerlere koşturuyordum o sırada). Bu sırada gazilar da zembille inmekteydi Word pencelerimize. Yazarın blogu mu? Peeeh, yeyin pizzayı, için kahveyi, 36 saat uymayan; görün bakın blok mu kalıyor yazar mı...

veya

2004'ün son ayındaki mükemmel oyunculardan sonra, "bir daha böyle bir sayı olacak mı?" diye aklımıza gelmişti. Oyun dünyası böyle işte, aradan dört ay geçmeden Aralık 2004'ü katla-

yıp kenara koyan bir sayı var elinizde! Level klasik ve hit ödülleri havalarda uçuşuyor! Ama unutmayın ki incelenen oyunlar Level'in sadece bir parçası, güzel de bir dosya konusu hâzırladık: Geçmişten günümüze korku oyunlarını incelediğimiz Dijital Korku. Oyun denilen mahlükların siyah ekran üzerine beyaz yazılarından oluştuğu günlerden günümüze hangi aşamalardan geçtiğini görecek, oradan da 2005 içinde yüreğinizi ağzınıza getirecek yâne korku/aksiyon oyunu F.E.A.R.'ın ilk bakışına sıçrayacaksınız. Oynamadık ve gördük ki, bu oyun hepimize hükmedecek!

veya

Kusuruma bakmayın sevgili okuyucular. Bir yandan bu ayki müthiş içeriği hazırlamakla, diğer yandan 100. sayı için yaptığımız planları hayata geçirmekle ve üstüne üstlük 20 Nisan'da çıkacak olan Resmi Playstation 2 dergisiyle uğraşırken kafamdaki yarımda düzine Editörden yazısından birisinde karar kılmadım. Sonra baktım geçen ay Burak köşesinde bir trend başlatmış, iki köşe yazısı birden yazıyor. Ben de kapıldım gittim ona. Sürç-i lisân ettiysek affola!

Sevgiler, ve lütfen, kendi güvenliğiniz için sayfaları cimbizla çevirin.

Sinan Akkol

Dergiyi aldığınızda ilk olarak bu editöryali mi okuyorsunuz bilemem ama dergide en son yazılıan satırların burası olduğunu kesin olarak söyleyebilirim. Tabii öyle, tüm dergi bittikten, evdeki hesaplar差别上に uyuyor mu gördükten sonra bütün ayın değerlendirmesini yapmak için verilen son şans burası. Bir ayın noktasını koyup yeni bir ayı başlatmak Editörden. Bu yüzden çok sevdiğim burayı yazmay.

veya

Şu anda Level'a yazılmış 99. Editörden'i okuyorsunuz. Gelecek ay 100. sayımızı kutluyorum. Hep birlikte. Siz okuyucularımız, biz editörler, aramızdan ayrılanlar, bizimle olup perde arkasında emeği daima geçenler. Ama en önemlisi siz okuyucularımızla. Level forumla-



BU AY NE YAPAK?

Televizyonda sadece bir program seyredecekseniz Cumartesi akşamları TV8'de yayınlanan "Dikkat! Şahan Çıkabilir!"ı seyredin. Uzun zamandır yayınlanacağı saati bu kadar heyecanla beklediğim bir program olmamıştı. "Sabit Rating Sağlayan Adam", "Mütemadiyen Yanlış Yere Giden Muhabir Metin Tok'u, "2008 Başkan Adayı Ahmet Güle"si, "Adeta Gerçek"i ve tüm diğer müthiş tiplerle beni yerden yere vuruyor DŞÇ. Bu arada, 2008'de oylarımız PENDİK'i Akmerkez'in yanına taşımayı vaat eden Ahmet Güle'ye :)

DİDEM'E VEDA

Neredeyse sekiz yıldır bizim kahramızı çeken, her ay geçiktirdiğimiz işleri bıkmadan usanmadan bekleyen, sabahlamalarımıza ortak, hatalarımıza tashih olan vefakar grafikerimiz Didem kızımız bu ay son Level'ını hazırladı. Sevgiyle uğurluyoruz seni Didem, bundan sonra başka sayfalara hayat verecek ellerin. Ne şanslı kağıtlar olduklarının henüz farkında değil onlar da. Bol şans :)



X-Box masalında kayıp bölümler...

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Yapım: Lionhead Studios **Dağıtım:** Microsoft **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Belli değil **Web:** www.microsoft.com/games/fable

X-Box'ın ünlü RPG'si Fable, ekstralara PC'ye geliyor. Fable: The Lost Chapters Xbox versiyonundan çok farklı. Lionhead Studios'un geliştirdiği oyunda qu'est'ler, haritalar, hatta hikâye bile yeni.

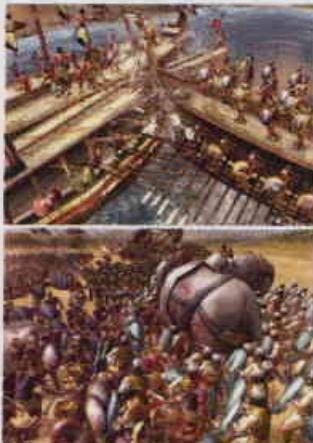
Fable'in öne çıkan özelliği yaptığınız her hareketin oyunun akışını değiştirmesi idi. The Lost Chapters'ta da bundan vazgeçilmīz değil. Yaptığınız her hareket, her hamle yeteneklerini, görünüşünüzü ve moralinizi etkiliyor. Aynı Black&White'taki gibi, kötü veya iyi olmak sizin elinizde. Seçimden seçime hareketleriniz, oynayış şekliniz değişecektir. Hikâye ana karakterin çocukluğundan yaşlılığına kadar olan geniş bir zaman dilimini kapsıyor. Bu da değişimin devamlı olacağı ve oyunun tamamına yayılacağı anlamına geliyor.

Fable'in Level atlama sistemi oldukça farklı. Benzer RPG'lerdeki gibi sadece öldürdüğünüz her düşman için puan kazanmıyorsunuz. Yetenek puanları

silahtan silaha değişiyor ve düşmana verdığınız zarar da aldiğiniz puanda etkili oluyor. Mesela bir hırsızı kılıçla öldürürseniz "kılıç kullanma" puanınız artıyor. Aynı şey diğer silahlar ve buyüler için de geçerli. ×



ESKİ MISİR'DA BİR TANRI



"Mısır'da bir Tanrı?" sorusunu "Re re re ra ra!" olarak yanıtlayan ilk beş kişinin linç edilme olasılığı yok mu sizce de? Bizce var. Ama konumuzun bu kritik olayla bir ilgisi yok.



Empire Earth'ün yapımcısı Stainless Steel; Yunanistan, Roma, Mısır ve İran'ın antik dönemlerinde geçen bir strateji oyunu geliştiriyor. Rise&Fall: Civilizations at War'da; Yunanistan, Roma, Mısır ve İran İmparatorluklarını, Babiller gibi küçük uygarlıkları seçebileceksiniz. Oyunda; okçu, süvari, trireme (kürekleri olan eski savaş gemileri) gibi 80'den fazla birim bulunacak.

Antik dönemdeki savaşların modern savaşlara benzemesini bekleyemezsiniz, değil mi? Bu yüzden Civilizations at War'da kapıları açmak için dev koç başları, kalelere sızmak için ip merdivenler kullanılacaksanız. Julius Ceasar, Cleopatra gibi ünlü kahramanları da savaşlarda kontrol etme şansı yakalayacaksınız.

HIZLI ÇEKİM

■ **Sınavlara hazırlık alanında 24 yıllık deneyimi olan Final 24**, 2004-2005 öğretim yılından itibaren, web siteleri üzerinden (www.final24.com) ÖSS-LGS hazırlık programları sunmaya başladı. Türkiye'de bir ilk olan Internet tabanlı uzaktan öğretim kanalı final24'un 36 haftalık Akıllı Programları, sınavlara hazırlık aşamasında size yardımcı oluyor. Ve gelecek ay Level'da, CHIP'te ve Herkes İçin Bilgisayar'da (HIB) Mayıs ayında yayınlanacak kodlarla bu sınavlara bedava olarak girebilirsiniz. Gelişmeler ve detaylı

bilgi için www.final24.com adresini takip edebilirsiniz.

■ **Running With Scissors'un** psikopat oyunu Postal 2'nin devamı Postal 3 yolda. Kan, vahşet, intikam, eylem, isyan... Hepsi burada!



kazanabileceksiniz. Menü sisteminde de oynanışı hızlandıracak yenilikler yapılıyor.

■ **Basit bir uçak simulasyonu mu arıyorsunuz?** Hayatınız çok mu monoton? Battle of Europe: Royal

Air Forces'ınızda! Londra, Fransa, Norveç ve Berlin'de geçen 16 görev, 16 uçak, bonus sistemi, bomba kamerası ve basit kontrol ler...



35 farklı motor sporu mu? Abartmayın!

TOCA RACE DRIVER 2006

Yapım: Codemasters **Dağıtım:** Codemasters **Platform:** PC, PS2, Xbox **Çıkış Tarihi:** 2005 sonu **Web:** www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1731

Codemasters yarış oyunlarında bir devrim gerçekleştirmeye hazırlanıyor. TOCA Race Driver 2006'da 30'dan fazla motor sporunu bir arada bulacağız. Evet, "30 ayrı motor sporu"ndan bahsediyoruz, araba değil.

V8, Ralli, DTM, Off Road, Kamyon, GT, Formula 1, Formula Ford, Kart, 4x4, Nascar yarışları. Bunlar TOCA Race Driver 2006'da bulunacak sporlardan birkaç sadece. Tahmin edeceğiniz gibi, oyunun en büyük özelliği bu. Ama tek özgürlüğü değil. Modlarda değişikliklerden başlayalım. TOCA Race Driver 2'deki modlar genişletiliyor. Pro Career moduyla, kariyer modu yedi ana kategoriye (ki 35 motor sporu bu kategorilerin altında) ayrılıyor. Mesela, kart yarışlarına katılmak istediğinizde Open Wheel'i seçeceksiniz. İstediğinizde Off Road'a veya bir başka kategoriye geçiş de yapabileceksiniz. Yarışlardaki ku-

rallara tamamıyla size bağlı olacak (yarış uzunluğu, eleme turları, yardımcı pilot vs).

İkinci oyunundaki puanlama sisteminde de birkaç değişiklik var. Artık her oyuncu, yedi kategorideki her şampiyona için ayrı ayrı puan alacak. Bunun sonunda toplamda puanda şampiyon ortaya çıkacak.

Oyunda planlanan lisanslı parkur sayısı 50. Ancak diğer yarış oyunlarının aksine, bu 50 parkurun tüm rota varyasyonları da lisanslanmıştır. Neredeyse "gerçek" yollarda yarışacağınız anlaşılan.

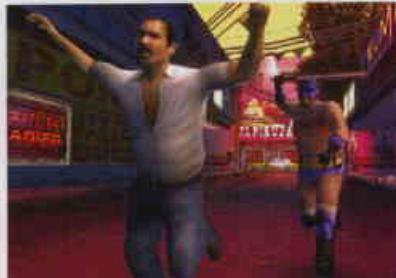
Pit-stop'lardaki yakıt ikmallerinden lastik değiştirme stratejilerine, pratik modundan yarış kurallarına kadar her şey TOCA Race Driver 2'den farklı. Yeni ve daha detaylı araba, çevre grafiklerini de hesaplaşsak, bu TOCA 3 bizi bizden alır, Rama gibi alıp doğaya götürür. x



AŞIRI DOZ

Robert Rodriguez'in 2000\$'a çektiği El Mariachi'yı izleyen var mı aranızda? Peki bu film'in daha iyi olanaklarla yeniden çekilen versiyonu olan Desperado'yu? Büyük ihtimalle yalnızca Desperado'yu izlediniz. Bunu Total Overdose'la ne ilgisi olduğunu merak edebilirsiniz. Total Overdose; Desperado gibi birkaç filmde ve GTA gibi birçok oyundan esinlenerek yapılan bir aksiyon.

Üçüncü kişi kamerasıyla oynayacağınız oyunda Ramiro adında başı uyuşturucu kaçakçılığıyla belada olan bir karakteri kontrol edeceksiniz. Arabaya kaçmak, adam vurmak, motosiklet kullanmak, sokaklarda dövüşmek, uçak yakalamak, tekila içmek, kızlarla tanışmak, Total Overdose'da yapacaklarınız arasında. Ve bir de, Desperado'daki gibi gitar kutularının içindeki silahlarla katliam yapmak. "Fazla" San Andreas gibi dursa da ilginç bir oyun olacağı benziyor.



■ 2003'te PS2'ye çıkan Dynasty Warriors 4, PC'ye aktanıyor. Aksiyon açısından bir strateji oyunu olan Dynasty Warriors 4'te 50'den fazla oynanabilir karakter ve 50'den fazla bölüm var. Eski Çin'de geçen oyunda ordunuzla birlikte düş-

manlarınızla karşı savaşacaksınız. Oyun kalabalık savaş sahneleriyle de dikkat çekiyor.

■ Telltale Games'in ilk adventure oyunu açığa çıktı: Bone. Jeff Smith'in aynı isimli çizgi romanından uyarlanan oyun çizgi-roman

tadında olacak. Oyunda, kızgın bir çekirge sürüsü yüzünden kuzenlerinden ayrılmak zorunda kalan Bone Bone'u yöneteciksiz. Bone, elinde haritasıyla kuzenlerini bulmaya çalışacak. Oyun eski adventure oyunları gibi mouse'la oynanacak.



dios'un ilk projesiyle gelecekteki bir RPG oyunu. Söylentilere göre, bu yeni projenin Looking Glass Studios'la Spectre döneminin geliştirilen ve firmaya ait ismi taşıyan Junction Point'la bağlantısı var (eh, isim de aynı).

■ SEGA, Rome: Total War'un yapımı Creative Assembly'yi satın aldı. SEGA böyleselikle, Spartan: Total Warrior'un ve diğer Total War oyunlarının da yayın haklarını elde etmiş oldu. Bu girişim SEGA'nın Batı pazarında uguladığı stratejinin ilk aşaması. Kısacası, Japonyalı firmamın Batı avı sürecek.

CALL OF DUTY 2

Sirenler kimin için çalışıyor?

Yapım: Infinity Ward **Dağıtım:** Activision **Platform:** PC **Cıkış tarihi:** Belli değil **Web:** www.callofduty.com

X-Box'ın Ü "En iyi İkinci Dünya Savaşı oyunu h..." diye sorsak, sorumlu yarında kesip, ki bu vahşet, "Call of Duty" der misiniz? Derseniz eğer, iyi bir haberimiz var. Call of Duty 2 yapım aşamasında. Gerçekten de belki de yapılmış en gerçekçi İkinci Dünya Savaşı oyunu Call of Duty. (haberleri gazmaktan Bi'A'yı göremedi yavruçak – Sinan) İkincisinin yapılıyor olması

bizi mutlu etti bu güzden.

Infinity Ward, Call of Duty 2'yi iyi saklıyor. Alex De Souza da topu iyi saklıyor, ama bizim presimizden kurtulabilirler mi? İlk olarak, oyunda üç yeni campaign bulunacak. Amerika campaign'inde; 1944'le 1945 yılları arasında yaşanan Bulge Savaşı, Omaha Beach, Italya; İngiltere campaign'inde; Afrika, El Alamein, Tobruk, SAS;

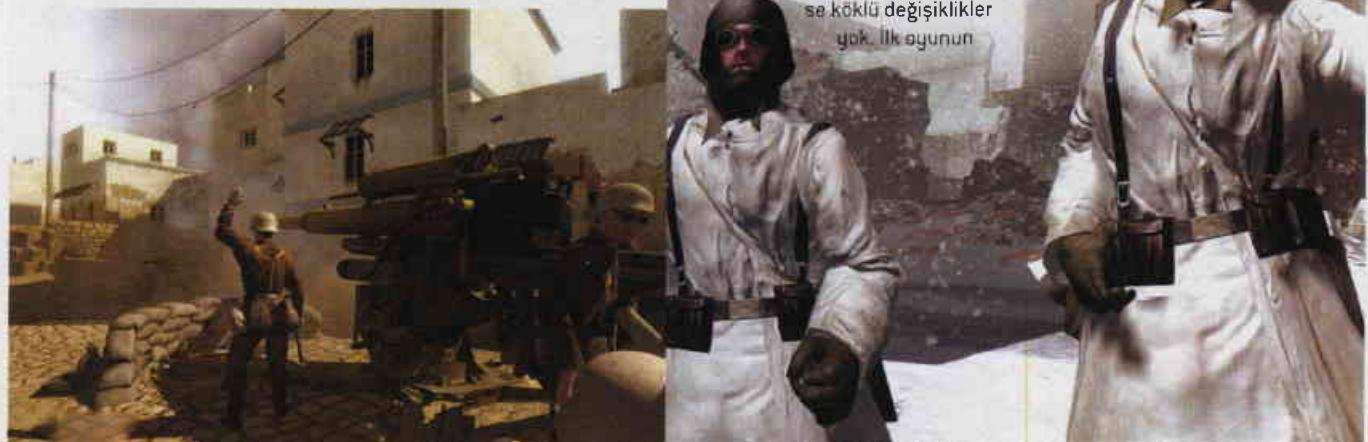
Rusya campaign'indeyse Stalingrad, Kursk, Moskova'yı savunma görevleri bulunuyor.

Bunlara ek olarak çok oyunculu versiyon hakkında da birkaç ipucu var elimizde. Haritalar genişletiliyor ve tank, jip gibi kullanılabilir araçlar oyuna ekleniyor. İstediğinizde hava ve ağır silah desteği çabırılome şansınız da olacak.

Oynanış sistemindeyse köklü değişiklikler yok. İlk oyunun

"sağlam" oynanışını ve atmosferini ikinci oyunda da bulacağız.

Şimdilik bu kadar. Gelişmelerle yeniden karşınızda olana kadar kendi başınızın çaresine bakın. x



DOĞUŞUNU İZLEYİN

Büyük yaratıklar, güçlü liderler, büyütüler... Fantastik bir dünyada, Equida'da geçen bir strateji oyunu, yapım aşamasında. Rising Kingdoms'in oynanışı ikiye ayrılıyor: Strateji ve adventure. Strateji modunda üç ana ırk (Humans, Foresters, Darklings) bulunuyor. Bu ırklara ek olarak oyun sırasında beş bağımsız klâni bulup köle olarak kullanabilecek ve geliştirebileceğiniz (Shades, Nomads, Dragons, Trolls, Elves).

Adventure modunda bir grup kahramanı ve askeri yöneterek oyundaki sırları açığa çıkarmaya çalışacaksınız. Hikâye mistik yaratıklarla, ırklarla, güçlü liderler ve krallıkların çöküşleriyle çevreleniyor.

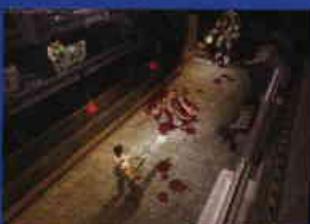
Celtic Kings'in (vasattı) yapımcısı Haemimont'un geliştirdiği bu yeni oyunu 2005'in ikinci yarısında oynayabileceğiz. x

HIZLI ÇEKİM

■ **Yakın gelecekte geçen**, yaratık istilasına karşı koymaya çalıştığınız bir aksiyon oyunu Preyground. Upgrade edilebilen onlarca silah (lazer, railgun vs), parçalanabilen haritalar, boss savaşları, iler-

le&vur tipinde arcade bir oyun...

■ **Yaptığımız ankette 100 kişiye sorduk**, ikisi utanıp kaçtı, 98 kaldı: "SpellForce'un devamı yapılıyor mu?" Evet, yapılıyor. SpellForce II, RTS katılmış bir RPG oyunu bil-



diginiz gibi. İkinci oyunda hem askerlerini yöneteceğiz (RTS), hem de düşmanlarla teke tek savaşacak, quest'ler çözeceğiz (RPG). Alliance of Light, Hordes of Chaos, Brotherhood of Darkness, oyundaki ırklar. Bu ırklardan birini kontrol ederek klasik RTSlerdeki gibi kaynak toplayıp üs inşa edeceğiniz. 100'den fazla yetenek, 12 farklı birim oyunda bulacağınız arasında.

■ **National Basketball Association (NBA), beş yayıncıyla bir anlaşma imzaladı.** Bu

anlaşmanın içeriği şu: EA, Take-Two, Midway, Soni ve Atari'nın dışında hiçbir firma NBA'lı oyunlarında kullanamayacak. Yeni NBA Live (EA), yeni NBA 2K (Take-Two), NBA Ballers (Midway) ve NBA oyuncularının çocukluklarını seçebileceğimiz Backyard Basketball (Atari), gelecek yıl oynayacağımız basketbol oyunları

400.000.000\$'ın bağlı olduğu bu anlaşma, NBA ile bu beşinin arasına girmeyi zorlastıyor. Bir de girmeyi planlıyorduk zaten, değil mi? İyi oldu bu haber!

onlar da bir gün gelecek



ENEMY IN SIGHT

Hidden&Dangerous'ın yapımcısı Illusion Softworks'ten yeni bir taktik/aksiyon oyunu geliyor. H&D gibi taktik ağırlıklı olan Enemy in Sight geniş bir savaş alanı sunacak. Oyunda ayrıca yeni bir grafik motoru kullanılıyor.



LOCOMANIA

Tren simulasyonu oynamış mıydık? Microsoft Train Simulator meselesi? Locomania'yı da listeje ekleyelim. 9 farklı tren rayı kullanarak tren yolu inşa edecek ve sistemin hızı işlemesini sağlayacaktır.



SETTLERS V - ADD-ON

Settlers V: Heritage of Kings için bir eklenti geliştiriliyor. Yapımcı BlueByte eklenti hakkında bilgi szıdılmıyor.



SCAR: SQUADRA CORSE ALFA ROMEO CARPG türündeki ilk araba yarışı, SCAR'da arabanızı modifiye etmek yerine südüs yeteneğiniz geliştireceksiniz. Kalp (sağlık), görüş, odaklanma, yol tutuşu gibi yeteneklerinizi geliştirdikçe başarınız artacak.

UBISOFT'UN LİSTESİ!

2005 sonbaharı

Alexandra Ledermann 6
Brothers In Arms'in yeni versiyonu

Far Cry eklentisi
Tom Clancy's Ghost Recon 3
Peter Jackson's King Kong
Prince of Persia 3
The Settlers görev paketi

2005 sonu-2006 başı

Silent Hunter 4
Heroes of Might & Magic 5
Splinter Cell 4
Might & Magic temali yeni bir oyun

MOTO GP3

Berker'in motosikletini yenileme zamanı gelmişti zaten, çok lütfi oldu. MotoGP serisi, Ultimate Racing Technology 3 ile devam ediyor. Devam ediyor etmesine de, yenilikler neler? Bir dakika, açıklayabiliriz: Oyundaki yenilikler online odaklı. Commentator, önemli yeniliklerden biri. Bu özellikle, online oynu能做到 oyuncu yanındaki bir oyuncuya oyuncu olarak seçebilecek. Ve oyuncu yarışı anlatacak. Extreme moduya bir diğer yenilik. Bu modda Japonya, İngiltere gibi ülkelerde sokak yarışlarına katılabileceksiniz. Son olarak, oyunda gerçeklerine yakın 16 yeni şehir ve 16 yeni motosiklet bulunacak.

YÜKLENİYOR...

Silent Hunter 4 duyuruldu. F.E.A.R. ve San Andreas'ta ise değişiklik yok, 7 Haziran.

OYUNUN İSMİ

TÜR

ÇIKIŞ TARİHİ

BİZİM YORUMUMUZ

Pusudayı!

Age of Empires III: Age of Discovery

Strateji

Belli değil

Anno 3

Strateji

22 Kasım 2005

Battlefield 2

Aksiyon

21 Haziran 2005

Bir gün geriye alındı. Ufak değişiklikler bekliyoruz yine.

Bet on Soldier

FPS

27 Mayıs 2005

BloodRayne 2

Aksiyon

27 Mayıs 2005

Yine değişiklik yok.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

FPS

2005 sonu

Aynı tarih.

Call of Cthulhu: Beyond the Mountains

Aksiyon

Belli değil

Sonunda açıklanmış! 27 Mayıs!

Championship Manager 5

Menajerlik

Belli değil

Yıl sonuna atıldı.

Close Combat: Red Phoenix

Strateji

1 Temmuz 2005

Creature Conflict: The Clan Wars

Strateji

Belli değil

DOOM III: Resurrection of Evil

Aksiyon

4-Nisan-2005

Fahrenheit

Adventure

27 Eylül 2005

YENİ Far Cry: Add-On

Aksiyon

2005 sonu

F.E.A.R.

FPS

7 Haziran 2005

Grand Theft Auto: San Andreas

Aksiyon

7 Haziran 2005

YENİ Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

Strateji

Belli değil

Su içinde Rollercoaster Tycoon. Yakında tarih açıklanacak.

YENİ Silent Hunter 4

Simülasyon

2006 başı

Silent Hunter 3 çıktı, 4 duyuruldu.

STALKER: Shadow of Chernobyl

Aksiyon

Belli değil

Stronghold 2

Strateji

22 Nisan 2005

The Incredibles 2

Aksiyon

Belli değil

Terslik olmazsa bu ay piyasada olacak.

YENİ Worms 4: Mayhem

Strateji

27 Mayıs 2005

Haber yok.

Yer altında savaş 27 Mayıs'ta yeniden başlıyor.

Oyun yapımcılarının gizli hayatları...

GDC 2005

Game Developers Conference 2005, 7-11 Mart arasında, San Francisco'da yapıldı. Game Developers Conference, yani Oyun Yapımcıları Konferansı'na her yıl yüzlerce yapımcı, programcı, üretici, oyun tasarımcısı, ses artisti katılıyor. Oyun yapımı sektöründe

çalışan insanların bir arada topladığı büyük bir platform GDC. Burada "gizli" projeler açığa çıkarılıyor, fikirler sunuluyor ve oyun dünyası değişiyor. Biz de bu evrimi, bu önemli olayı sizin için takip ettik. İşte GDC 2005'in en can alıcı olayları.



İşte GDC 2005'in girişti. Sek sek oynamak isteyen?

GERÇEK OLAMAYACAK KADAR "GERÇEK"

Unreal Engine 3, konferansı sarstı...

Geçtiğimiz yılı GDC'de Unreal Engine 3 gösterilmişti. Ama geçen yıl gördüklerinizle bu yıl gördükleriniz arasında çok fark var. Unreal Engine 3 büyümüş, çoluga çocuğa karışmış. Bu süreçte neler olup bittiğini merak etmigör musunuz siz de?

Konferansta Unreal Engine 3'ün yeni demoları gösterildi. Bu demolardan ikincisinde motorun getirdiği ilk yenilikler açığa çıktı. Motorun önemli özelliklerinden biri bölüm yüklemesinin olmaması. Unreal Engine 3 aynı anda birkaç bölüm hesaplayabildiğinden, bir sonraki bölüme geçtiğinizde yükleme yapılmıyor. Kisacısı, ilk yüklenmeden sonra bir daha yükleme ekranıyla karşılaşmayacaksınız.

Fizikler de motorun önemli bir

parçası. Gösterilen bir demoda büyük kaya parçaları bir tepeden yuvarlanıyordu. Unreal Tournament 2003'te bu kayaların sayısı 10'du. Unreal Tournament 2004'te bu sayı 20'ye çıktı. Unreal Engine 3'te ise bu rakam 600'e yakın. Aynı anda gerçeğe çok yakın hareket eden, gölgeli, ışıklandırması hesaplanan 600 büyük kaya parçasından bahsediyoruz. Bu gerçekten de önemli bir rakam.

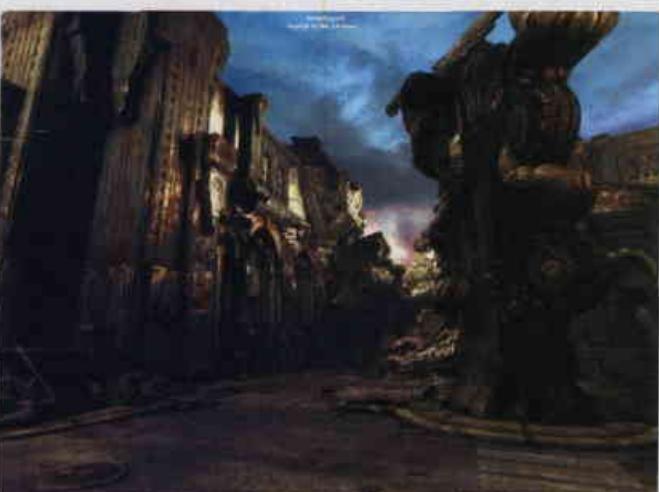
Yeni nesil konsollar Unreal Engine 3'ü sorunsuz ve ek donanım-sız çalıştırabilecek. PC oyuncularının da korkmalarına gerek yok. 250\$ civarında bir ekran kartı Unreal Engine 3 kullanan oyular için yeterli olacak. Yeni Unreal motoruyla yapılan ilk oyuna gelecek yılın başında piyasaya çıkış ol-

cak.

Epic'in Unreal Engine 3'te deset verdiği yeni bir teknolojiden bahsedelim kısaca. Fizik modellemesinin artık oyunlarda vazgeçilmez olması nedeniyle, grafik ve ses kartından sonra şimdilerde fizik kartı geliştiriliyor: PhysX.

Fizik modellemesi iyi olan bir oyunda bir masaya ateş ettiğinizde yakınındaki sandalye masanın etkisiyle hareket eder. Ama oyuncunun diğer bölgelerinde, duvar veya zemin gibi bölgeler hiçbir şekilde zarar görmez. Birçok oyunda hasarlar grafiksel unsurlarla oyuncuya sunulur. Duvardaki mermi deligiye başka bir açıdan baktığınızda bunun aslında bir "resim" olduğunu anlayıp hayal kırıklığına uğrarsınız. Ageia firmasıyla yeni fizik kartıyla duvarları "kırıyor". Hem de bugünkü işlemcilerden tam 100 kat daha güçlü bir çipsetle. Eğer karşınızda bir duvar varsa, elinizde de bir silah varsa, artık o duvarı havaya uçurabilirsiniz.

Bunun Unreal Engine 3'le birleştiğini düşünmek bile heyecan verici. Yeni bir donanımın daha ortaya çıkmasıyla maddi durumumuz açısından çok kötü.



SİYAH&BEYAZ MOLYNEUX

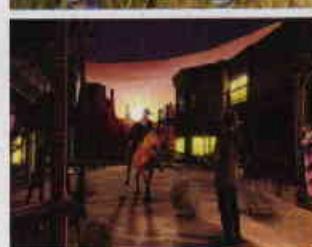
Peter Molyneux tehlikeli olacağa benziyor...

Peter Molyneux'in herhangi bir sürprizi yoktu konferansta. Ama Black and White 2 ve The Movies gibi oyunların isimlerinin geçmesi bile bizim için yeterli oldu. Molyneux, merak ettiğimiz bu iki oyun hakkında yeni bilgiler verdi.

Molyneux'in oyun dünyasında değiştirmek istediği şeyle bir ara birim ve menüye dayalı oynanış. Black and White 2 bu alanda bir devrim sunabilir. Çünkü oyun gerçekten basit, sade bir kontrol sistemiyle, baştan yaratılıyor. Mouse'un sol tuşuyla çevrede dolaşacak, sağ tuşuyla ise objeleri hareket ettireceksiniz. Bu da aynı bir adventure oyunundaki gibi çevreyle daha fazla, daha hızlı bir şekilde etkileşime girmenizi sağlayacak. Duvarları oyundaki "el" yardımıyla bir yerden alıp başka bir yere koymayabilecek, kurduğunuz binaları kopyalayabilecek, kayaları hareket ettirebilecek

vega yontabilecek, ot ekip yok edebileceksiniz. Menü yok. Bu etkileşim zenginliği oyunun RTS bölümünü de etkileyecik. Çünkü gerçek fizik modellemesi, uygulayacağınız stratejilerin değişken olmasını sağlayacak. Mesela bir kaya yığını bir tepenin başında toplayabilecek ve düşmanlarınız yaklaşırken en alttaki kaya parçasını çekerek düşmanlarınızın üzerine çığ düşürebileceksiniz. Ne var ki, fizik modellemesi herkes için geçerli. Düşmanlarınız veya arkadaşlarınız her an bir ateş topunun veya kaganın altında kalabilirler. Oyunu eğlenceli kılan şey de bu. Yani tahmin edilemeyecek, beklenmedik ölümler.

Black and White'taki tanrıların aldıkları roller de değişiyor. Savaşlara ve barış eğilimlerinize bağlı olarak oyunu seven, evcil bir hayvan ya da acımasız bir savaşçı yaratmak sizin elinizde. Alternatif ola-



rak, açıkta öleceğini bilseniz de onu bir ağaca bağlayabilirsiniz.

Molyneux, Black and White 2'deki menü sistemini, daha doğrusu "menüsüz" oynaması The Movies'te de uygulamayı planlıyor. Black and White 2'dekine benzer bir el yardımıyla seti yöneteceksiniz. Bu yolla yıldızları, yönetmenleri, senaristleri eğitebilecek ve setteki eşyaların yerlerini değiştirebileceksiniz. Eli bir oyuncunun veya sette çalışan herhangi birinin üstüne getirip beklediğinizde neler düşündüğünüzü görebileceksiniz. Tabii The Movies sadece bir "film çekme" simülasyonu değil. Oyuncular arasında reklam için dönen pazarlıklardan yönetmenle olan gerginliklere kadar her şey bu oyunda var.

Sonuçta iki orijinal oyun bizi bekliyor. Molyneux'in menüsüz oynamış sistemi ve oyun dünyasına getirdiği yenilikler kesinlikle takdire değer.



KISA METRAJLI FİLM

Amerikan filmlerinde her zaman kadınla erkek birbirine yaklaşırken korkunç bir olay olur. Ya adam ölü, ya kadın ölü. Bu kısa metrajlı filmde de kadınla erkek "boyunlarına" gelecek vampirden habersiz kaynaşıyor. Birinci karede vampir görünüyor, ikinci karede kamera zoom yapıyor ve üçüncü karede kız... Stop stop stop!!! Diğer kız nerede? Adam nerede? David Lynch filmi mi bu be?! Stop dedim hey!!!

ENDOPLAZMİK RETİKULUM

Her şey önce bir toz bulutuydu...

Sim City, The Sims gibi hit oyunların yaratıcısı Wright, yeni oyunuya GDC 2005'te ortaya çıktı. Konferanstakileri bilmiyoruz, ama Wright bizi bir kez daha şaşırtmayı başardı. Spore'la. Anlatmak zor olacak, ama deneyeceğiz.

Wright'in yeni oyununda bu kez odaklılanılan şey ne bir insan, ne bir şehir, ne de bir uygurk. "Hayat", Spore'daki baş rol oyucusu. "Bunun The Sims'ten ne farkı var?" diyebilirsiniz. Fark şu: The Sims'te yönettiğiniz şey insanların hayatı, Spore'da ise hayat. Hem de en ufak moleküller organizmadan, en karmaşık, en kompleks biyolojik varlığa kadar, her şeyiyle.

Kafanız mı karıştı? Bizim de. Nefesimizi tutup derine dalalım o halde: Oguna hücre seviyesinde - amip kadar basit- bir yaratık yaratarak başlayacak ve bunu düşünün bir varlık haline gelene kadar yaşatmaya çalışacaksınız. Bu noktadan sonra Spore, geniş bir yaratık topluluğunu kontrol ettiğ-



Will Wright'in kimle fotoğraf çektireceğini sannıydınız? Tabii ki kızlarla!

niz bir RTS'ye dönüşecektir. Yaratıklar gelişmeye devam ederken işin içine bu kez SimCity'nin basit bir versiyonu dahil olacak. Ve yaratıkların sosyal ve teknolojik gelişimlerini, diğer yaratıklarla olan ilişkilerini de yönetmeniz gerekecek. Uzay yolculuğu gibi (UFO'yla) yeni teknolojiler geliştirerek evrende yolculuk yapabilecek ve yaratıklarını geliştirmeye devam edebileceksiniz.

SimCity, The Sims, Civilization, Black&White... Hepsi Spore'da var. Wright her şeyini Spore'a vermiş gibi görünüyor. Biz de bedenimizi bu oyuna teslim etmeye hazırız. Ama ruhumuzu asla!



PC GÖRÜNÜMLÜ KONSOL

Her şey çok kolay olacak...

PC'de oyun oynamak için bir dizi testten geçmeniz gerekiyor bildiğiniz gibi. Lisans anlaşması, oyunun kurulacağı dizin, kısa yol sorusu, bekleme süresi, kurulumdan sonra ayar yapmak gibi birçok engeli aşmalısınız oyuna ulaşmak için. Ya bundan sıkıldıysanız? Microsoft, Tray&Play sistemiyle PC'de kurulumu ortadan kaldırıyor.

Tray&Play'le PC'niz bir anlamda konsola dönüşecektir. CD'yi veya DVD'yi sürücüye taktığınızda oyun karşınızda olacak. Bu da oyunların çıldırtan uzun yükleme sürelerinden kurtulmanızı sağlayacak. Daha iyisi Install derdinden de kurtu-

lacaksınız. Sadece Save'leriniz bilgisayarınızda depolanacak. PC'yle fazla haşır neşir olmayan oyuncuların da işini kolaylaştıracak bir sistem kuşkusuz.

Tray&Play neredeyse hazır. Microsoft yakın gelecekte sistemi piyasaya sunacak. Eğer bir terslik olmazsa, yakında PC görünümlü bir konsolumuz ve Doğan görünümlü bir Şahin'iz olacak.

Microsoft

Gracias Signore! BAM

BOILING POINT

Bu bir GTA! Bu bir Far Cry! Hayır, bu her ikisi de...

Maceracı adamın kızı da maceracı olacak tabii. Sen kalk Güney Amerika'da fotoğraf çekeceğim diye tuttur. Sonra da kaybol. Tabi gel baba beni kurtar demesi kolay.

Boiling Point'te kurtarıcı baba rolünü ise biz oynuyoruz. Bir Fransız Lejyonu emeklisi olarak kızımızın kaybolduguunu yerel otörerelere bildirmemize karşın onların işi bitirmesini beklemeyip ortaya biz dalıyoruz. Klasik bir Amerikan macera filmi senaryosu olsa da oyunumuzun hikayesine temel oluşturmak için oldukça uygun. Çünkü geniş şapkalı insanların vatanına giriş yaptığımız anı itibaren aksiyona dalacağız.

SERBESTLİK NEREYE KADAR KARDEŞİİM?

Boiling Point açık uçlu bir oyun. Ogunda 6 farklı fraksiyon var ve bunlardan aldığınız görevleri yerine getirirken bir yandan da kayıp kiziğinize uzaanan yolu bulmaya ve iyi ile kötü arasında seçim yapmaya çalışıyorsunuz. Bilmediğiniz bir ülkeye ilk gittiğinizde orta-

lığı dağıtmak amacındaysanız gerekli kontakları kullanabilmeniz gereklidir. Tüm bu kontakların hepsi oyun da iki büyük kasaba ve oldukça büyük bir haritadaki 6 köye dağılmış durumda. $25 \times 25 = 625$ kilometre karelük haritanın hepsini dolaşmak için ise tabii ki bir araca sahip olmalısınız. Döküntü arabalardan ordu jiplerine, hatta helikopterlere kadar bir çok araca sahip olabilirsiniz. Arma bunları almak için ya parasını kazanmalı ya da çalmalısınız. Benzinini koymayı da unutmamalısınız. Dalga geçmiyorum. Eğer araçlarınıza benzin koymazsanız yolda kalabilirsiniz.

6 farklı fraksiyon için görevler aldiğinizde genelde başkalarını da karşınıza almanız gerekiyor. İşte burada kritik bir karar vermeniz gereklidir. Çünkü her fraksiyonun kendine göre avantajları var. Biri daha iyi silahlara sahipken öteki görevlere daha çok para veriyor. Ayrıca görevlerin sonunda kazandığınız para dışında tipki Jagged Allegiance'da olduğu gibi rakiplerinizin silahlarını alıp kullanabiliyor ya da satabiliyorsunuz. Paranızla yeni ekipman almanın yanında elinizdekileri de geliştirebilirsiniz. Alacağınız ekipman çıkışlarınız görevlerde kullanımınıza uygun olmanın yanında oyun tarzınızı da etkiliyor. Bir ağır makineli tüfek yada arbalet sizin nasıl bir hareket yapacağıınızın göstergesi. İşinizi, ister günün doğru saatini bekleyerek sessizce halleder isterseniz gündüz gözüyle ön kapıyu kırıp içeriye dalabilirisiniz.

Ogunda uyuşturucu baronu, diktatör, işyancı gibi taraflar var. Bunların egemen olduğu yerlerde dolaşır-

Yapım: Atari/DeepShadows

Platform: PC

Cıkış Tarihi: Mayıs 2005

Tür: FPS

<http://www.atari.com/boilingpoint/>

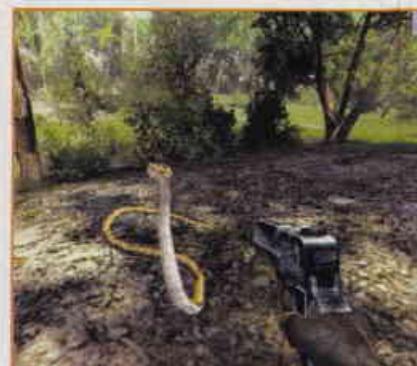
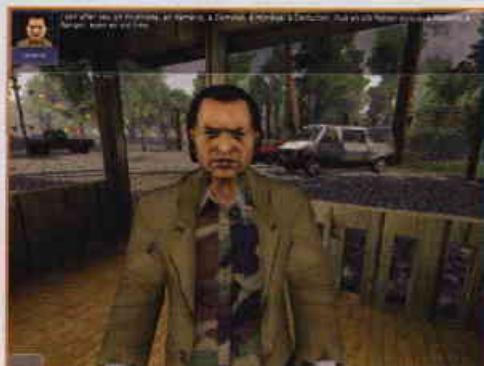
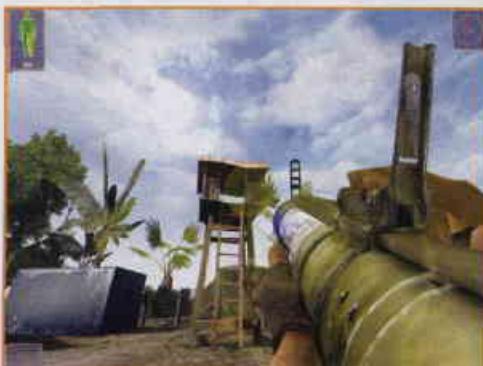
ken dikkatli olmalısınız. Çünkü geçen gece saldırdığınız uyuşturucu baronu aslında o yörede okul yaptırıran, iş sağlayan, iyi bir insan olarak tanınabilir ve bu yüzden bazı kasaba ve köylere giremeyebilirisiniz. Ogunda 200 civarında NPC ile iletişime girip onlar için ufak işler yapabilirsiniz.

NEREMDEN VURULSAM?

Rakiplerinizin yapay zekası hakkında tüm yapımcı firmalar "en iyisi bizimkisi" dediği için oynamadan bir yorumda bulunmayacağım. Ama kaçmak dahil bir çok taktiği kullanacakları söylüyor. Asıl önemli kısmı ise sizin nerenden vuracakları. Çünkü bu, silah kullanımınızı ve hareket kabiliyetinizi etkileyecik. Ayrıca uzun süre kullandığınız silahlarda uzmanlaşarak onları da hedef kullanır hale geleceksiniz.

24 saat yaşayan bir Güney Amerika ülkesinde kizınızı aramak oldukça keyifli olacak gibi. Bu oyunun geniş alanını ve paralı asker mantığını da eklerseniz favori oyunlarınızdan birisi olabilir. Tek endişem, videolarдан gördüğüm gündük karakter animasyonları ve patlama efektlerinin zayıflığı. Bizi %90 lık mi yoksa %60 lık bir oyunun beklediğini ise ancak oyun kaynadığı zaman anlayacağız.

—Burak Akmenek



Artık Napolon olma zamanı

IMPERIAL GLORY

Civilization + Rome Total War = Imperial Glory



Yapım: Pyro Studios

Dağıtım: Eidos

Cıkış Tarihi: Mayıs 2005

Tür: Strateji

www.imperialglory.com



İlk arkaya arkaya birkaç çatışmaya girmiş ve sayı olarak yıpranmışsa bir sonraki çatışmada bozguna uğrayıp kaçabiliyor.

Oyunun bir başka özelliği ise kazanmak için yalnızca fetih politikası yürütmek zorunda olmamanız. Dilerseniz ekominizi kuvvetlendirip, doğru evlilikler yaparak ve politikanızı doğru şekilde yürüterek diğer ülkeleri yanınızda çekebileceksiniz. Oyun içinde ele geçirdiğiniz bölgelerden vergi alınmanın yanında buralara kurduğunuz binalarla bölgelerden aldığınız verimi artırmaz mümkün. Ayrıca rastlansal olarak ele geçirdiğiniz bölgelerde bazı görevler çabası oluyor. Bunları yaptığınızda bazı avantajlar kazanırsınız. Araştırmanın ise oyunun başka bir yüzü. Eğer tekstilde ilerlerseniz birlikleriniz kış ve yaz şartlarında daha iyi savaşacak uniformalara kavuşuyor. Ya da atlı arabalarına savaş şartlarına uyarlayarak topçu birliklerinizin daha hızlı hareket etmesini sağlayabiliyorsunuz.

Devasa alanlarda binlerce askeri yönetmenin katıksız keyfini Rome Total War'da yaşıyor. Ama tama men ateşli silahlara sahip, aynı çapta orduları yöneteceğimiz Imperial Glory de beklemeye değer bir oyun gibi görünüyor.

Burak Akmenek

Napolon döneminin savaşları oyun makinalarımızda görmeye çok alışık olmadığımız bir dönem. Özellikle Total War'la ortaça kültürümüz oldukça gelişti. Piyasada, Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarını konu alan her türden bir sürü oyun var. Fakat ara dönemde hep atlandı yada çok iyi oyunlar (Cossacks hariç) göremedik.

Commandos serisinden tanıdığımız İspanyol Pyro Studios PC için bu açığı Imperial Glory ile kapatacak. Daha önce bize Preatorians'ı getiren ekip Imperial Glory'ı Civilization ile Rome Total War arasındaki boşluğu doldurmak üzere hazırlıyor. Bunu ben değil oyunun yapımcıları söylüyor. Her iki oyunun da hayranı olan yapımcılar iki oyundaki iyi yanları alarak eksikleri doldurup ortaya yepyeni bir oyunla çıkmışlar. Üstelik oyun Napolon Savaşları zamanında geçiyor. Yani Avusturya-Macaristan İmparatorluğu, İngiltere, Prusya, Fransa ve Rusya gibi zamanın devlerini yönetebileceğiz (Osmanlı var mı, o konuda bilgi yok). Üstelik dönemin askerlerinin üniformalarını düşündüğümüzde, işlevinden daha çok süsüyle ve ihtisamıyla ön plana çıkan görselliğin oyunu ne kadar keyifli bir hale getireceğini de siz düşünün.

Oyunda her devletin bir avantajı var. Zaten devletler birbirinden farklılaştırılmasa birini seçmenin bir esprisi kalmaz ve bu tip oyun yapan şirketlerde kapılarını kilidi vururlardı. Örneğin Rusya

üretim ve insan kaynağı açısından daha çok kaynağa sahip olmasına karşın ekonomisi güçsüz olacak. Ya da Avusturya-Macaristan İmparatorluğu kuvvetli olmasına karşın stratejik açıdan dört bir tarafta düşmanlarla çevrili olduğu için savunması çok zor bir bölgede bulunuyor.

EN SONUNDA

Imperial Glory'de kara savaşları yanında deniz savaşlarını da kontrol edebileceğiz. Özellikle Total War serilerinde bu eksikliği çok hissetmiştik. Biz komuta etsek belki tek gemi bile kaybetmeyeceğimiz savaşlardan kayıpla çıkmak canımızı sıkıyor. Imperial Glory'de birliklerimizin tipi ve ekipmanı yanında tecrübesi de çarpışmaların kaderini etkileyecik. Öyle ya, ateş altında tüfeğine barut dolduramayan bir askerle çoktan ateşye hazırlamış bir asker arasında fark olmalı. 55 farklı kara ve 29 farklı deniz alanını kapsayan haritada geçen oyunda haritalar Avrupa'nın göbeğinden Afrika çöllerine kadar çeşitlilik gösteriyor. Savaş alanlarında ise yükseklik, birliklerimizin mevzi aldığı yer vb bir çok obje stratejimizi etkileyecik. Bina içine girmiş birliklerin savunması daha iyi olacak. Yüksekteki birliklerin ise atış menzili daha geniş olacak. Eğer bir birliğiniz tepedeki evde mevzilenmişse iste o zaman vay ona saldırın düşmanın haline. Oyundaki yay zekanın çok zorlayıcı olmamasına ve psikolojik tepkiler göstermesine dikkat edilmiş. Örneğin bir bir-

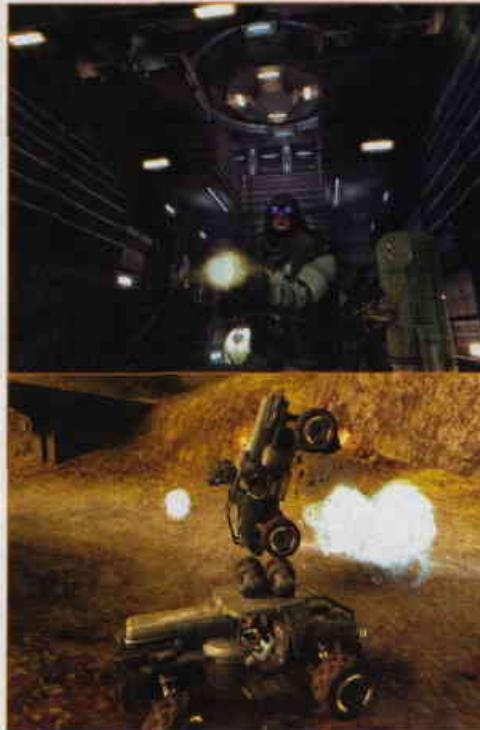
Yeni bir Unreal?

PARIAH

Kahramanlar hep doktor oluyor.

Neden bir aksiyon oyununa doktor bir kahraman verilir? Belki bilinç altımıza kahramanlar olarak işlenenlerden yada belki oyun içinde kendilerini iyileştirebilmelerine mantıklı bir açıklama bulmak daha kolay olduğundan. Ayrıca akıllı oldukları varsayıldığından kazıklı bir askeri yönettiğimiz duygusundan kurtulmanın yolu mu bu? Belki de. Gözlüklü bir bilim adamının eline Gravity Gun verip Citadel'e kafadan dalmayı yadırgamamışık. Bunu da yadırgamayalım. LÜTFEN! Höt!

Evet, Unreal Tournament'ın yapımcısı Digital Extremes yeni oyununda kahraman olarak bir doktoru kullanıyor. Fakat bu doktor hayattan ümidi kesmiş, bulunmada olan bir doktor. Yolculuk sırasında içinde bulunduğu mekik Dünya'ya düşüyor. Kazadan kendisi ve gözetimi altında olan, virüs kapmış bir kadın hasta kurtuluyor. Dünya ise yüksek dereceli bir hapsehaneye dönüştürülmüş dumda ve düştükleri bölge de mahkumlar kontrollden çıktı. İşin daha da kötüsü onları kontrol eden gardianlar mahkumlardan daha vahşileşmiş bir halde. Bunlar yetmiyormuş gibi



tam 16 saat sonra Dünya bir "temizleme" işleminde geçirilecek: Uzaydaki bir platformdan 50 megatonluk bir bomba gönderilerek deniz sevigesinde patlatılacak. Yani Dünya'ya temiz bir reset atılacak. Bizim amacımız ise gözetimimiz altındaki hasta ile birlikte Dünya'dan kaçmak. Nasıl, güzel değil mi?

SİLAH ÜSTÜ SİLAH

Oyunda, yanımızdaki kız hariç herkesi karşısına almış duruyuyız. Bu yüzden iyi bir cephaneye ihtiyacımız var. Elimize geçen silahları ise geliştirerek kendimize has silahlar üretmemiz mümkün. Ra-

kiplerimiz yalnızca piyadelerden değil indirme gemileri, boogie, wasp gibi yer araçlarından oluşturduğu için silahlarımız da ağır ve hafif olmak üzere ikiye ayrılıyor. Bu araçları biz de kullanabiliyoruz. Hatta bazı bölümlerde tamamen araç kullanacağız.

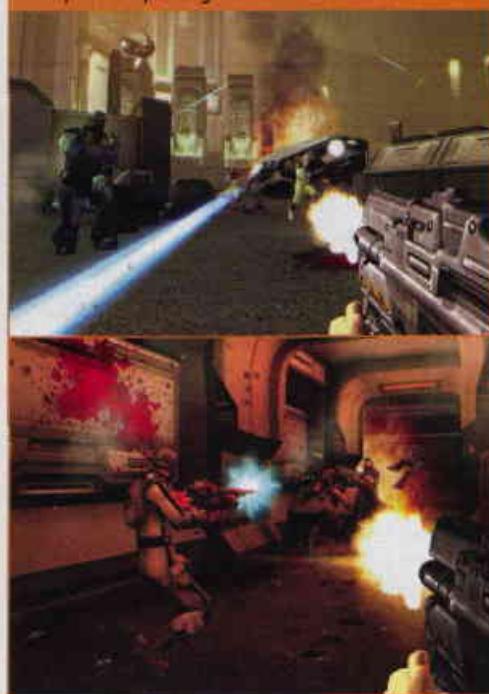
Oyunda yaralandığımız zaman her zaman yanımızda talidliğimiz bir alet sayesinde kendimizi iyileştirebiliyoruz. Ama bu doktorumuzun gözlerinin bir süre kötü görmesine, oyun ekranının bulanmasına sebep oluyor. Bu yüzden iglemek için sakin veya güvenli bir yer bulup ondan son-

Yapım: Digital Extremes

Dağıtım: Groove Games

Tür: FPS

Çıkış Tarihi: Mayıs 2005

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

ra aleti kullanmanız gerekiyor.

Oyun Unreal motoru üzerine kurulduğundan rakiplerimizin yapay zekası hakkında bir şüphemiz yok. Bizi görünce birebir kışkırtmak yerine koşup alarma basıyor, arkadaşlarını vurdugumuzda bakınmak yerine saklanıyor, çok sıkışıklarında kaçıyor ve bizi kuşatmaya çalışıyorlar.

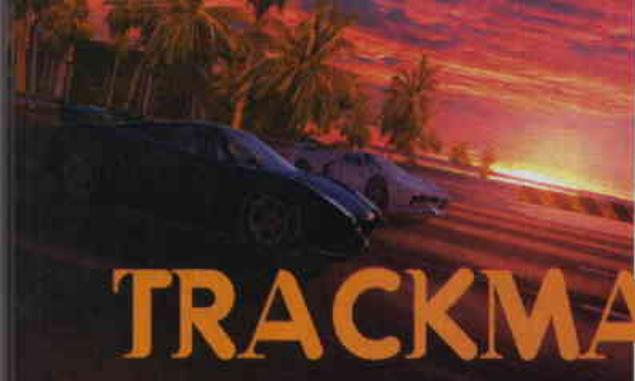
Oyunun bölüm tasarımları oldukça farklı ve değişik ama özellikle bir tanesi bana bir asker hikayesini hatırlattı: Hani şu helikopterden helikoptere geçerken şarjör değiştirmeye hikayesi. Çünkü bir bölümde paralel uçan bir gemiden diğerine atlayarak geçmek zorundasınız. Ama bunun için önce yan geminin kalkanlarını sıfırlayıp daha sonra içerdeki askerleri keskin nişancı tüfeğle vurmali ve atlamak için gemilerin yeterli kadar yakın olduğu zamanı beklemelisiniz.

Dijital Extremes bir FPS'nin ancak multiplayer olarak oynandığında uzun ömürlü olduğunu bildiği için oyunun bu kısmına önem veriyor. Tek kişilik oyunda silahınıza 4 adet upgrade alabilirken multiplayerde 2 upgrade alabiliyoruz. Herkesin standart ekipmanla başladığı oyunda bu upgradeler sayesinde takımındaki roller değişimeliyor. Yani bir oyuncu daha çok doktor rolüne bürünürken birisi keskin nişancı öteki ise saldırıcı ağırlık verebiliyor.

Pariah çok yakında PC'lerimizde olacak. Republic Commando'nun hemen ardından böyle iddialı bir oyunun gelmesi FPS meraklılarını epey sevindirecek gibi.

Burak Akmenek





O uçan şey de ne?

TRACKMANIA SUNRISE

Eğlencenin doruklarına kemersiz seyahat...

Kendin pişir kendin ye tarzı yerlere bayılırım. Uzun yolculuklarda olmadık yerlerde açık bastırıldığı zaman, sizin düşüşünüz çukurdan çkaran sihirli kollardır buralar. Üstelik dilediğiniz oranda eti kızartma özgürlüğü sunan başka yer de yok. Hangi et lokantasında öünüze hafiften yanık et getirirler ki? Veya getirseler yer misiniz?

Bu alakasız görünen paragrafla TrackMania'nın aslen çok büyük bir ilgisi var. TrackMania, adından anlamayacağınız üzere (?) kendi yarış pistinizi yapıp, tozunu atabildiğiniz bir yarış oyunu. Amerika kadar büyük pazara sahip olmayan Avrupa'da geçtiğimiz yıl satışa sunulan oyun, devler arenası Amerika'ya çıkartma yapıyor bu sefer, baştan aşağı yenilenen yüzüyle.

RAHMETLİ DE SOLLARDI...

Avrupa'daki hayranları oyunun web sitesine pist kusadursun, ek paket değil de tamamen yeni bir yapılmış olan Sunrise'da yapımcıların ve hayranlarının yarattığı birtakım yarı pistlerini göreceğiz. Elbette kendi etimizi de pişirebiliyoruz, yanı her türlü detayıyla kendi pistlerimizi yapabiliyoruz. Aklınıza gelen her türlü çılgınlığı katabileceğiniz pistlerin yanı sıra arabaların arkasına kamyoncu yazıları bile yazma imkanımız olacak. Ancak

oyunun anlamlı olması için arabalar, performans geliştirmesinden mahrum bırakılıyor.

Ekran görüntülerinden görebiliceğiniz üzere oyunun grafikleri çok güzel. Pek çok yeni araba ve pist ile beraber, artık yarışları istediğimiz zaman yapabileceğiz ve güneşin zamana olan tepkisi de ışıklandırmada önemli yer tutacak. Yapımcının da belirttiğine göre güneş oyunu dinamik kilacak ve zaman dilimine bağlı olarak farklı tадlar sunacak. Oyunun ismindeki "Sunrise" (gündoğumu) boşuna değil yanı

İlk oyundaki modların hepsini barındıran Sunrise yeni eğlenceler de sunuyor. Normal yarış modunda saatle karşı yarışırken, platform kısmında yolda kalmaya çalışacaksınız, zira adından da anlaşılabileceği üzere hoplayıp zıplaması bol bir kısım olacak. Son mod olan

Yapım: Nadeo

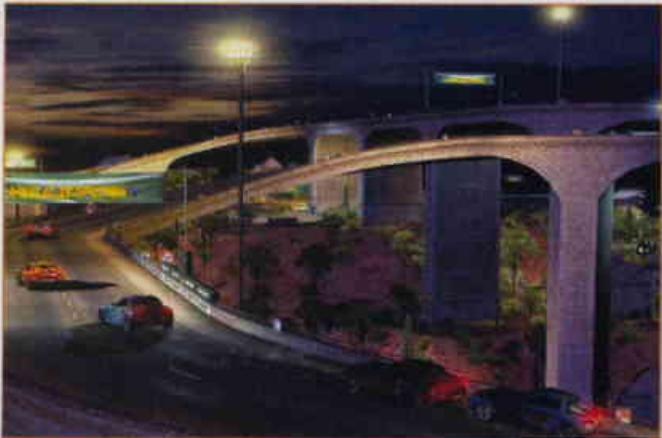
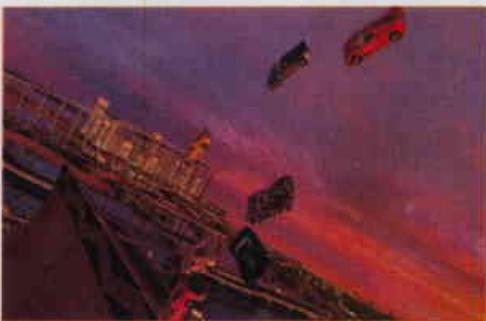
Dağıtım: Enlight Software

Çıkış Tarihi: 8 Nisan

"Puzzle"da ise amacınız kısaca en hızlı pisti yaratmak. Ama bu o kadar da basit değil.

400 Km/h hızla gözlerinizi bozup havalarda uçurarak midenizi kaldıracak bir oyun TrackMania Sunrise. Gerçekçiliği bir kenara itip eğlenceye yoğunlaşan yapısı nedeniyle inanılmaz bir keyif pompaşı olacak. Sunugu baş döndürücü hız ve özgürlük, çoğu yapımcının unuttuğu eğlence kavramını yeniden oyunlara sokaç gibi görünüyor. Velhasıl, hemencevik bir siyah torba edinmeli, eminim ki lazım olacak...

_Olcay Sonkurt



DİJİTAL KÖRkü

Korku. Pek az kelimenin anlamı bu denli derindir. Ka-fanızda canlandırmaya çalışmayın, çünkü bu bilinçli olarak yaşanması çok zor bir histir. Kimi zaman karanlığa bakar ve orada birşeyler var mı, yok mu diye derin bir şüphe duyarsınız. Kimi zaman günlük hayatınızda rastlamaya hiç alışık olmadığınız bir manzara, mesela rafları kanlı örtülerle dolu bir çamaşırhaneye rühunuzun derinlerinden kopup gelen bir ürpertiye sebep olur cildinizde. Ortada hiçbir görünür sebep yokken de korkuya kapılabilir insan. Herşey son derece normal giderken birdenbirer başlayan bir rüzgar, beraberinde sürükleşip getirdiği ekşi, tekinsiz ama ne olduğunu bir türlü çözemediğiniz bir kokuya burun deliklerinize doldurup sizi tedirgin edebilir. Ve tabii ki saf, katıksız bir güç gösterisini ve beraberinde gelen vahşeti de unutmamak gereklidir. Uzaktan izleyen bile olsanız, ölümlü olduğunuzun böyle yalnız bir biçimde hatırlatılması saçlarınızı diken diken etmeye yetecektir.

Tabii korku hissini veren olaylar kadar önemli olan bir başka unsur daha var ki o da mekanlar. Günlük hayattan bildiğiniz mekânlarda alışık olmadığınız durumlarla karşılaşmak başlı başına bir korku kaynağı olabilir. Bu yüzden pek çok korku filminde olaylar sıradan bir kasabada ya da tamamen normal gibi görünen bir okulun koridorlarında geçer ya zaten. Bir de sıra dışı mekânlardan vardi ki bunlar uzaktan siluetleri göründüğünde bile insanın yüreğinde tedirginlik uyandırırlar. Eski, yarı yıkık bir Orta Çağ şatosunun taş duvarları ya da hirpanı görünüşlü birkaç yüz yıllık bir Victoria dönemi malikânesinin karanlık gölgesi bile insanda bilinmeyen korkusunu uyandırmaya yetmez mi? Ve bilinmeyene atılan adım aslında korkunun başına atılmış bir adım değil midir? Ve bizler korku filmlerine ve kitaplarına bize sundukları korkunun yeni olasılıklar nedeniyle ilgi göstermez miyiz?

Ancak iş bilgisayar oyuncularına gelince "korkunç" bir eser ortaya koymak çok daha zorlaşır. İyi bir korku

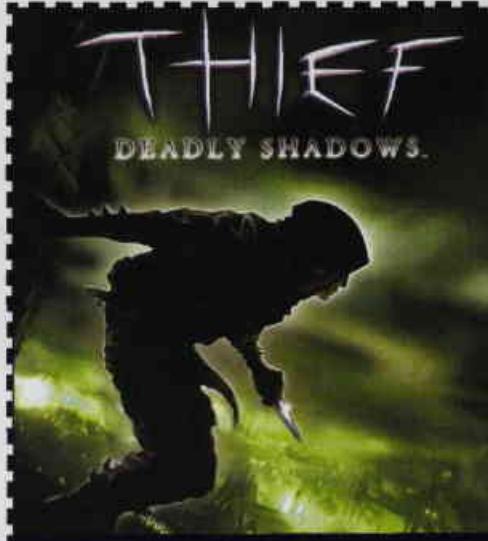
filmi iki saat boyunca sizi ekran başına bağlar ve yönetmenin anlatığı hikâyeye kilitlenip kalmanızı sağlar. Aynı işi bir kitap daha uzun zamanda yapabilir, belki 12 saat sürer iyi bir korku romanını bitirmek. Ama kitaplar bir açıdan filmlere nazaran daha avantajlıdırlar, çünkü iyi bir yazar özel efektlerle ya da detaylı tasvirlere ihtiyaç duymadan okurun hayal gücünü harekete geçirebilir, onu kendi akının derinliklerindeki korkularla yüzlestirebilir. Oyunlara gelince, onlar ne filmlerde ne de kitaplarda olmayan bir özellige sahiptirler: Etkileşim. Oyuncu artık sadece "izleyici" değildir, arkasına yaslanıp olan bitene şahit olmakla yetinmez, aksine olayların bizzat içindedir. Tabii bu etkileşim aynı zamanda oyun tasarımcıları açısından taşıması zor bir yüktür. Oyundaki atmosfer bir kez kurulduktan sonra teknik ya da tasarım hataları yüzünden bozulmalıdır. Mesela zor bir oyunda arkaya arkaya ölmek ve yeniden yüklemek zorunda kalmak hem yaratılan illüzyonu bozacak, hem de oyuncugu biktiracaktır.

İyi bir korku oyunu sadece gelişmiş grafikler ya da özel efektlerle yapılamaz. Tüm ekranı grotesk ve karanlık görüntülerle doldurmak yeterli değildir, burada konu ve çevre diğer tüm oyun türlerinden çok daha ön plan-

dadir. Geçmişteki en başarılı korku oyunlarından bazıları PC'lerin henüz emekleme döneminde oldukları yıllarda yapılmıştır ve bunlar neredeyse tamamen metin tabanlı macera oyunlarıdır. Tabii ki yıllar geçtikçe gelişen teknoloji sayesinde oyun tasarımcıları korkunç bir ortamı betimlemek için kelime yerine doğrudan görselliğin gücünü kullanma imkânı yakalayılmışlardır. Ancak içlerinden pek azı bu yeniliği doğru biçimde kullanmayı başarabilmiştir. Ama gelin en iyisi biz işe baştan başlayalım. Gelin korku oyunlarının yıllar içinde geçtiği yolları bir bir ziyaret edelim.

KANLI KALEMLER ÇAĞI

1980'li yıllar bilgisayar teknolojisinin henüz emekleme döneminde olduğu zamanlardır. Ev kullanıcılarına yönelik sistemlerin grafik ve ses kapasiteleri günümüzdekiyle kıyaslandığında yok denenecek kadar zayıftır. Bu yüzden de programcılar zamanlarının büyük kısmını mükemmel grafikler yapmak yerine oyun senaryosu ve kurgusuna özen göstermek için harcamaktadırlar. Bu durum bugün bile takdire



THIEF 3

Thief oyunları aslında hayatı gerilimli bir atmosfere sahiptirler, ne de olsa bir hırsızı canlandırıyoruz. Ancak tüm Thief oyunlarından bir bölüm vardır ki akılmda kalan, başından sonuna deyme korku filmine taş çıkarır. Evet, Thief 3'teki yetimhane görevinden bahsediyorum. Yarı timarhane, yarı yetimhane dev bir bina düşünün. Kuşkulu bir yangından sonra terkedilmiş olan bu lanetli bina, ilk dakikadan itibaren insanı yerinden zıplatan bir tasarıma sahiptir. Üstelik yetimhanenin ilk bölümünü gezerken karşımıza tek düşman bile çıkmaz, ama siz diken üstündenizdir!

hatırlanan pek çok metin tabanlı macera oyununun doğmasına sebep olacaktır.

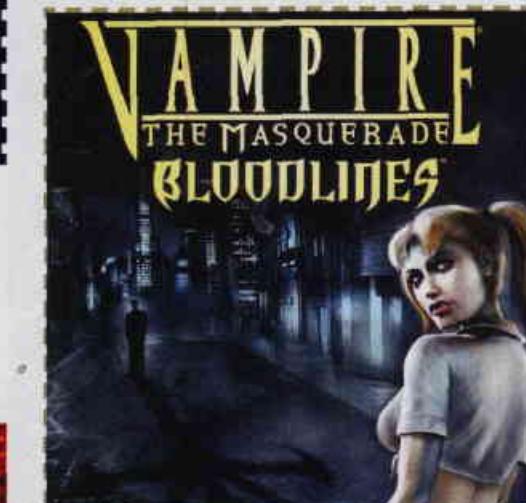
Infocom firması bu tür yapımlarda pazar payının büyük kısmını elinde tutmaktadır. 1987 yılında piyasaya sürükləri The Lurking Horror adlı metin tabanlı korku/macera oyunu anında bir klasik olacaktır. Bu oyunda kar yağışı nedeniyle geceyi pek de iyi bir üne sahip olmayan üniversite kampüsünde geçirmek zo-



Alone in the dark

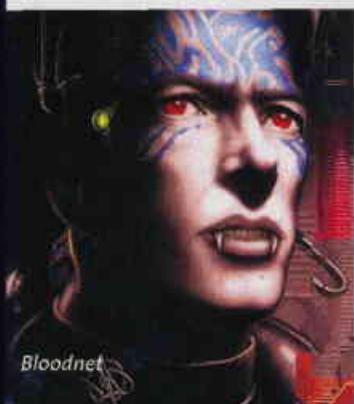
runda kalan bir öğrencinin başından geçenler konu alınmaktadır. The Lurking Horror oyun tarihinde ilk defa ünlü yazar H.P. Lovecraft'in kullandığı türden temaları işleyen bir yapımdır. Oyunun yazarı Dan Liebling ise zaten çok önceden Zork serilerile adını duyurmuştur ve çıkardığı işin kalitesine şüphe yoktur. Infocom bundan sonra da başka metin tabanlı korku/macera oyunları çıkaracaktır, ancak hiçbir The Lurking Horror kadar başarılı olamayacaktır. Bu esnada zaman geçmekte ve VGA grafiklerin çağlığı yaklaşmaktadır.

1990 yılında piyasaya çıkan Elvira: Mistress of the Dark pek çok oyuncu için yapılmış olan ilk gerçek korku oyunudur. O zamanlar adı pek duyulmamış olan Accolade firmasından çıkan oyun, Elvira adlı karakterin eski

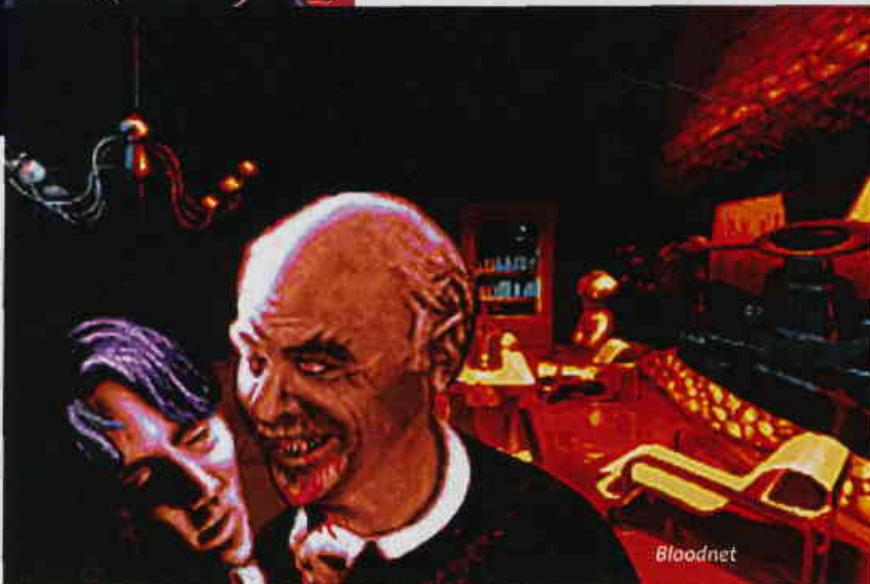


VAMPIRE - BLOODLINES

Aslında başından sonuna atmosferi mükemmel bir oyundur bu. Ancak iki bölüm vardır ki, zirve yaparlar. İki həyəletli ev bölümündür, burada öldürməcəgəiniz tek düşman bile yoktur. Aslında hələ silahlarınız yararsızdır. Ancak bölüm boyunca peşinizdeki həyəlet ve saldırları yeterince gerçekdir. Tabii bir de orada olup bitenleri öğrenmenin getirdiği həzər var. İkinci bölüm isə dağ başında dev bir kurt adamlı köşə kəpməca oynadığınız bölümdür. Bir tərafında yanın bir orman ve siz ateşən ölüməne korkan bir vampiriñiz. Ote tərəftə ise kudurmuş gibi peşinizden gelen devara bir kurt adamlı, üstelik yanınızda bir gram bile gümüş yok! Hayatınızın en uzun dakikalarıdır burada geçenler.



Bloodnet



Bloodnet



bir şatolu eğlence parkına dönüşüm için uğraşırken karşılaşmış korkunç olayları işlemektedir. Bu gerçekten de her açıdan çok sıra dışı bir oyundur. Envanter göremeden aksiyon temelli bulmacalara dek pek çok farklı unsuru başarıyla kullanmaktadır. İşin daha da ilginç tarafı, oyundaki Elvira karakteri aslında B sınıfı bir televizyon şovundan doğmuştur, ancak o şovun ucuz ve genellikle komik sahilabilecek yapıpsıyla hiç alakası yoktur. Bu oyuncunun bir diğer ilginç tarafı ise tarihteki ilk kendine has kopya koruma yöntemlerinden birine başvurmuş olmasıdır. Oyunu bitirmek için oyuncu içinde bazı iksirler imal etmeniz gereklidir, bunların formülleri ise oyuna beraber gelen kullanım kitapçığının içindedir. Daha sonra pek çok oyuncu bu yöntemi kullanmayı deneyecektir.

İçinde çeşitli korku öğeleri bulunan bu ilk dönem oyuncuların başarılı olması zaman içinde oyuncularının ilgisini çekecektir. Korku teması şüphesiz oyunculardan ilgi görmektedir, o zaman bu neden kullanılmasın? Sonuç olarak zaman içinde başta yeraltı zindanlarında ve labirentlerde geçen pek çok oyuncu olmak üzere yeni gelen yapımlarda korku ögesi gittikçe daha fazla kullanılmaya başlanacaktır. Eskinin Shadow of the Beast serilerinden tutun da, sonraki Doom ve Blood tarzı FPS'lere ve modern Vampire bilgisayar RPG'lerine dek pek çok farklı türden oyun ciddi biçimde korku ve gerilim içerecektir. Tabii bunun sonucunda "korku" tek başına bir tür olarak devam etmeyecek, ancak az çok tüm oyuncu türlerinde varlığını gösterecek, bu şekilde ayakta kalmaya devam edecektir.

LOVECRAFT'IN GÖLGESİ

Doksanlı yılların başlarına dek bilgisayar oyuncuları çoğunlukla iki temel türle sınırlı kalmıştır: 2D aksiyon/platform/shooter oyuncuları ve metin tabanlı macera oyuncuları. Metin tabanlı macera oyuncuları grafik açıdan neredeyse boş olmalarına rağmen, hikâyecilikteki üstünlükleri nedeniyle korku ögesinin en yoğun kullandığı oyuncuları. 1990'lı yılların başından itibaren PC'lerin grafik kabiliyetlerinin artması ise özellikle macera oyuncularına büyük avantaj kazandırmıştır. Çünkü her ne kadar eskisine oranla çok daha mükemmel grafik sahneler ekranına getirilebiliyorsa da, bunlar çoğunlukla hareketli değil durağan sahneler olabiliyordu, çünkü işlemciler henüz daha fazlasını kaldırabilecek güçte değillerdi. Ancak bu durağan görüntüler bile eskiden hiç grafiğe sahip olmayan macera oyuncuları için büyük gelişmeydi. Üstelik çoğu macera oyuncu nispeten ağır tempusu sayesinde durağan grafiklerden oyuncuya sıkmadan rahatça faydalana bilabiliyordu.

Bu tarz hazırlanan ilk korku temali oyuncuların Cyberdreams tarafından 1992'de çıkarılan Darkseed olmuşdur. Firma bu oyuncu için ünlü sanatçı H. R. Giger ile anlaştı, oyuncunun tüm grafik tasarımları Giger tara-

Belki de en başarılı korku oyuncuları, hiç grafiği olmayan text adventure'lardı...

findan yapılmıştı ve hatta senaryoya da el atmıştı. Bilmeyenler için hatırlatalım, Giger aslen İsviçreli olan çok ünlü bir sanatçıdır, resimden heykele her konuda çalışmaları vardır. Oyun ve film dünyasında en bilinen eseri ise "Alien" karakteri olmuştur. Giger'in gotik dehası sayesinde Darkseed inanılmaz bir bilim-kurgu/korku kokteyl olmuş, çıkar çıkmaz bir klasik haline gelmiştir. 1995 yılında çıkacak olan Darkseed 2 ise ilk kez kıyaslandığında nispeten zayıf bir oyundu, ancak yine de hayranlarını tatmin etmeyi başarmıştı.

1992 yılı bir başka klasik korku oyuncuna daha şahit olacaktır, o da Horrorsoft tarafından çıkarılan Waxworks idi. Waxworks her açıdan sınırları zorlayan bir oyundu, inanılmaz kanlı ve rahatsız edici sahneleri, zor bulmacaları ve oynanışıyla çok uç noktalarda bir yapımdı. Darkseed insanları bilinmeyen ile korkuturken, Waxworks daha doğrudan ve kanlı bir yaklaşım izliyordu. Bu da korku oyuncularının istedikleri etkiyi elde edebilmek için izleyebilecekleri alternatif yöntem-

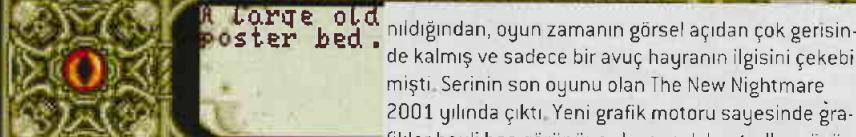
SYSTEM SHOCK 2

Başından sonuna korkunç bir oyundur bu, ancak ilk ve en sağlam şoku Van Braun'un koridorlarında ilk çıktığınızda yaşarsınız. Dağılmış mobilyalar, duvarlara kanla yazılmış yazılar, yıkık harikatlar. Üstelik etrafında tek ceset bile yoktur. Neden sonra derinlerden bir yerden gelen homurtulan ve siz çığrıyan sesleri duyarsınız. Tek boğazdan yükselen bir sürü sestir bu ve üzerinde saldırın zombiler "Bizi affet!" ya da "Gel bize katıl, etin çağrısına kulak ver!" diye haykırırlar. Neler olup bittiği hakkında hiç fikriniz yoktur ve kaçip saklanmak için büyük bir istek duyarsınız. Ama saklanacak hiçbir yerin olmadığını bilirsınız.



lere iyi bir örnekti.

Ancak yine de korku türü oyuncuların yeni kana ihtiyesi vardı. 1993 yılında o yeni kan kimsenin ummadığı bir biçimde çıktı. Sierra tamamen yeni bir çağ açacak olan Alone In The Dark'ı piyasaya sürdü. O güne dek yapılmış olan her oyundan farklıydı bu. Bir Lovecraft öyküsünden esinlenerek yapılmış olan bu oyunda, oyuncu eski bir malikanede olup bitenleri araştıran Edward Carnby adındaki bir dedektifin canlandırigordu. Viktoriya stili inşa edilmiş olan Derceto malikanesi sahibi Jeremy Hartwood'un gizemli intiharından sonra boş kalmamış, altındaki derin mahzenlerde yaşayan karanlık varlıkların işsiz koridorlarında süründükleri bir yer haline gelmişti. Konu çok ta il-



ginç değildi, ancak oynanış tarzı açısından oyun benzersizdi.

Öncelikle her şey üç boyutlu olarak tasarlanmıştı ve her ne kadar o zamanın grafikleri pek rafine olmasa da, uygun sabit kamera açılarının da kullanımı sayesinde gerilimi tırmadırmaya yetiyordu. Oyundaki pek çok şey etki-leşimliydi ve bu sayede bir soruna farklı çözümler getirebiliyordunuz. Mesela bir odada ölümcül bir yaratıkla boğuşmaktan kaçınmak için dolabın kapının önüne itip girişi kapatabilmek mümkündü. Oyun alanının tasarımindan seslere dek her şey tek bir amaçla hazırlanmıştı: Gerilimi en üst seviyede tutabilmek. Nitekim oyun o kadar başarılı oldu ki, sonraki yıllarda çıkacak olan bir başka klasik serise, Resident Evil serisine esin kaynağı oldu.

Alone In The Dark insanları bilinmezlikle korkutan bir oyunu ki bu da Lovecraft hikâyelerinin en temel yapı taşıdır. Oyunda ne kadar ilerlerseniz ilerlegen, o müphem bilinmezlik duygusundan kurtulamayordunuz. Sanki bir yererde henüz görmediğiniz ama sizi bekleyen çok daha büyük, neredeyse başa çıkalılamaz bir şey pusuda bekliyordu. Ama maalesef uzun vade de Alone In The Dark kendi başarısının kurbanı haline gelecekti. Infogrames takip eden yıllarda çıkardığı devam oyunlarının hiçbirinde o ilk oyundaki kaliteyi tutturamayacaktı. 1994 yılında çıkan ikinci oyun Lovecraft atmosferini tamamen yitirmiş, daha büyük bir evde geçen karmaşık, oynaması zor bir oyun haline gelmişti. 1995 yılında çıkan üçüncü oyunda ikinin atmosferine biraz olsun yaklaşmıştı. Ancak hala ajan grafik motoru kullanı-

nilidirinden, oyun zamanın görsel açıdan çok gerisinde kalmış ve sadece bir avuç hayranın ilgisini çekermişti. Serinin son oyunu olan The New Nightmare 2001 yılında çıktı. Yeni grafik motoru sayesinde grafikler hayatı hoş görünüyor, ancak kontroller yüzünden oynamabilirlik çok düşüktü. Karmaşık bulmacalar ve senaryonun zayıflığı da buna eklenince, Alone In The Dark serisinin sonu gelmiş oldu.

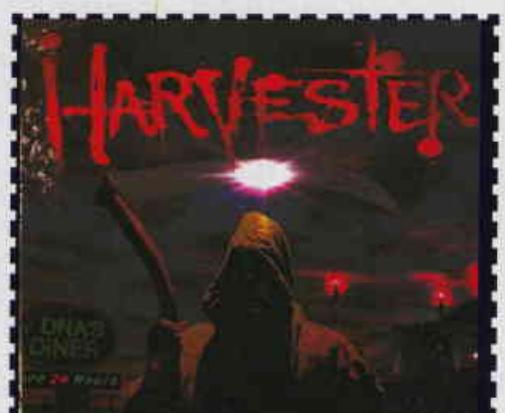
1993 yılı aynı zamanda Veil of Darkness adlı bir başka klasığın doğum yılı olmuştu. İzometrik görüntülü bu oyun Romanya'nın uzak ve yalnız bir köşesinde geçen olayları konu alıyordu. Bu oyunun en güçlü yanı senaryosu ve kurgusu idi, iyi bir senaryonun her zaman önemli olduğunu göstermesi açısından değerli bir örnek teşkil edirdi.

Ancak aynı yıl başka bir firmadan çıkan Shadow of the Comet senaryo ve kurgu açısından olduğu kadar, oyun tasarımları olarak da çoğu rakibinden üstün bir yapım olmuştu. Doğrudan H.P. Lovecraft hikâyelerine dayanan senaryoda, Halley kugrukuluğundan gelişen ve buna bağlı olarak "yaşı tanrıların" uyanışı teması işleniyordu. Innsmouth kasabasında olup bitenleri görmek için yola koylan genç bir gazetecinin orada geçirdiği üç günü kapsayan oyun gerçekten de kendine hastı. Detaylı grafikleri, gece-gündüz döngüsü, kasaba halkın psikolojik çözümlemesi ve yaşı tanrıların grotesk hizmetkarları oyunun atmosferini inanılmaz bir hale getiriyordu. Çıkar çıkmaz büyük begeni kazanan oyun Chaosium Inc. firmasına iyi kár getirecekti. Maalesef 1995 yılında gelen devam oyunu olan Prisoner of Ice aynı başarıyı göstermekten çok uzaktı. Yapımcılar ilkini orijinal kılan pek çok özelliği bir kezra bırakmış, onun yerini bolca aksiyon ile doldurmaya çalışmıştı.

1993'te çıkan bir başka ilginç oyun ise Microprose yapımı olan The Legacy idi. Bu oyun aslında bir RPG idi ve kendine has yapısıyla hayli de orijinal sayılırdı. Üstelik bu defa esin kaynağı sadece Lovecraft değil, aynı

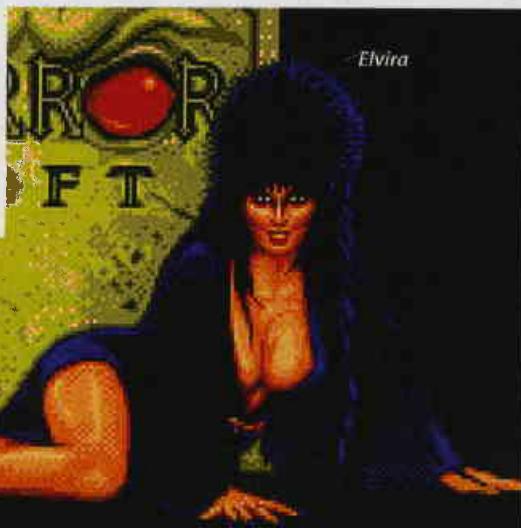
zamanda Edgar Allan Poe olmuştu. Nispeten küçük bir kitlenin ilgisini çektiyse de, korku öğesinin iyi kullanılduğunda her tür oyunu katkıda bulunabileceğini ispatlaması açısından mükemmel bir örnek sayılırdı.

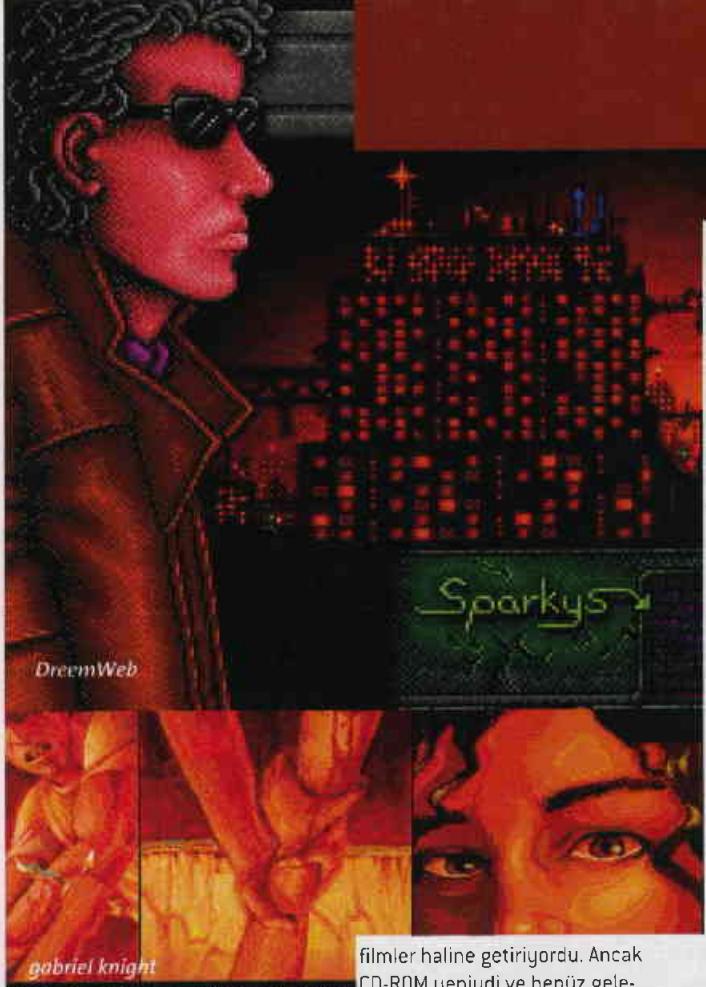
1993 yılının sonu ise ilginç bir gelişmeye sahne olacaktı. İlk CD-ROM sürücülerin çıkışıyla beraber oyunun piyasasında bir FMV (Full Motion Video) modeli hakim oldu. CD üzerinde piyasaya sürülen ilk



HARVESTER

Harvester safkan bir adventure oyunu olarak duyurulsa da, bazen etrafımızdaki herseyi silahlarla öldürmeniz gerekiyordu. Ama oyunun üçüncü günü bardağı taşırın son damlayıdı. Eza evini kat kat dolaşıp herkesi hunharca öldürmek gerekiyordu. Bu bölümde akımdan kalan bir sahne, zavallı bir annenin doğmamış çocukların beslemek için karnını yırtarak açmasıydı. Odaya girdiginiz anda bu "ufaklıklar" çatal bıçaklarla üstünüzü atlardı, ama o bölümde elinizde orakla başladığınızdan yapmanız gereken belli idi. Çocuklardan sonra zavallı anneye, ondan sonra da görgü tanığı kalmaması için birkaç yaşıyla dalmanız gerekiyordu. 15 yaşındaki genç bir dimağda bu oyunun bıraktığı izler hiç de hoş değilini anlayacağınız.





DreamWeb

gabriel knight

"NO! Don't let go! DRINK IT, DON'T

oyun Myst idi, ikincisi ise bir Star Wars aksiyon/macera oyunu olan Rebel Assault olacaktı. Üçüncü oyun ise FMV teknigi ile yapılan ilk korku/macera oyunu olan The 7th Guest idi. Delirmiş bir oyuncak yapımcısı katilin hikayesini anlatan oyun gerçekten de korkutucuydu. Önceden hazırlanmış SVGA arka planlar ve gerçek aktörlerle çekilmiş olan ara video görüntüler o güne dek oyunlarda görülmemiş bir canlılık sağlıyordu. Bulmacalar bile ürkütücüydü, ne de olsa deli bir oyuncakçı hakan-

filmler haline getiriyordu. Ancak CD-ROM yeni ve henüz gelenekse oyular pek CD dolduracak boyutlarda değildi. Bununla beraber CD-ROM modası hızla yayıldı, çünkü tamamen yeni bir teknolojiyi ve oyuncuları çok cezbediyordu. İşte bu yüzden insanlar piyasaya dolan FMV türü oyunlara büyük ilgi gösterdiler, çünkü bülardan bazıları 7-8 CD üzerinde geliyor ve kutunun içinden bu kadar çok CD çıkması ilk başta tüketiciye çok cazip görünüyor. Fakat kısa sürede insanlar ucuz aktörlerle çekilmiş zayıf filmlerle dolu CD'lere oyun niyetine toparla para ödemekten bıktılar. Çünkü çoğu yapımcı FMV görüntülerin

Gabriel Knight: Sins of the Sons, Sins of the Fathers, Sierra'nın ulaştığı doruk noktasıydı...

“

daki bir oyundu bu! Oynanabilirliğin de hayatı yüksek olması sayesinde The 7th Guest kendi türünün nadir başarılı örneklerinden biri haline gelecekti.

FMV özünde önceden kaydedilmiş video görüntülere dayanan bir teknikti. Canlı aktörlerle çekilen bu görüntüler oyuncunun etkileşimine göre sırasıyla oynatılıyordu ki bu da aslında bu tür oyuları oynamaktan kaçınıp, etkileşimli

tek başına bir oyunu kurtarmaya yetmeyeceğini anlamaktan çok uzaktı. Sonuçta piyasa kısa sürede bir sürü kötü FMV korku/macera oyunuyla doldu ki, bunlardan biri de The 7th Guest'in devamı olan The 11th Hour idi. 1995'te çıkan oyun yapı olarak ilkyle aynıydı belki, ancak içerik son derece zayıftı. Nitekim FMV oyuların

gönelce hazırlanması için büyük özen göstermişti.

1994 yılı ise oyuncuların şoka gireceği bir yıldı, çünkü System Shock raflara düşecekti. Bu inanılmaz bilim-kurgu hikayesi uzak bir uzay üssündeki kendini yapayalnız bulan bir adamın hikayesini anlatıyordu. Siber-punk atmosferi, 3D grafikleri, FPS görüş açısı ve derin RPG öğeleriyle pek çok türün en iyi yanlarını almış bir oyundu. Üstelik inanılmaz gerilimli ve bazen neredeyse acımasızcasına korkutucu idi. Tüm olup bitenlerin sorumlusu olan baş düşmanınız Shodan'ın gerçekte bağımsız kalmak için sa-

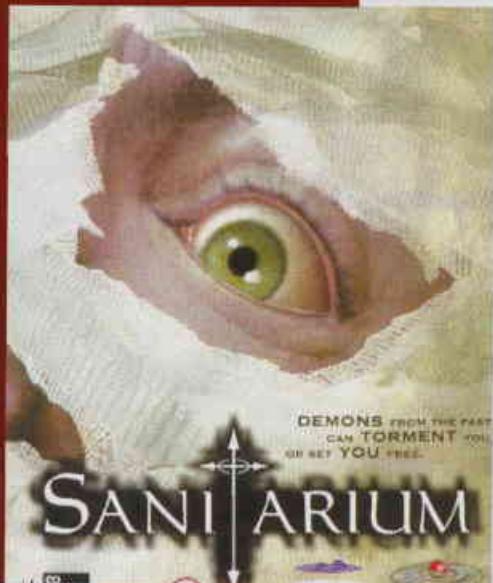
KENDİNİ KORKUTMA SANATI

Aslında korku oyunlarını oynarken alacağınız birkaç küçük tedbirle korku katsayıınızı yükseltebilirsiniz! Şu aşağıdakileri deneyin:

- 1) Oyunu kesinlikle tek başınıza oynayın. Etrafiniza konuşacak, sorular soracak, isteklerde bulunacak birileri olmamalı. Unutmayın, yalnızlık korku demektir!
- 2) Oyun dışındalığınız çekerken televizyon ve radyo gibi tüm cihazları kapatın, cep telefonunuz dahil. Anzakev telefonuna dokunmayın. Oyunun en gerili anında çalarak sizin yemininizden ziplasma potansiyeli yüksektir.
- 3) Mumkunse oyunu gece yarısından sonra oynayın. Fırtına: geceleri özellikle idealdir. Rüzgarın çatıdaki ugursuz uluması ve beklenmedik antarda çakan şimşekler odanızı patlatmaya adaydır.
- 4) Oynadığınız oda mümkünse karanlık olmalı, ışıkları sönüren ve perdele ri çekin. Ancak yayı işki veren bir mum ya da titrek ışıklı bir gaz lambası atımostere yardımcı olacaktır. Mumu zapladığınız zaman çarpıp deviremeyeceğiniz bir yere koymayı ihmal etmeyin.
- 5) Korku oyuntarında sesler çok önemlidir, programolar en beklenmedik anlarda duyulan tekinsiz bir uluma ya da haykırışla şoka sokmayı severler. Etkili en üst seviyeye çıkarmak için sesi açın. Eğer varsa kulaklık kullanmayı tavsiye ederiz; böylece oyundaki tüm sesleri duyabilir ve etrafı da rahatsız etmemezsiniz. Ayrıca sesini size duyuran aile etrafından birinin yanına yaklaşmasını duyamaz, böylece aniden omzunuza dokunduklarında korkudan kalp krizi geçme riskinizi katlamış olursunuz.

“





SANITARIUM

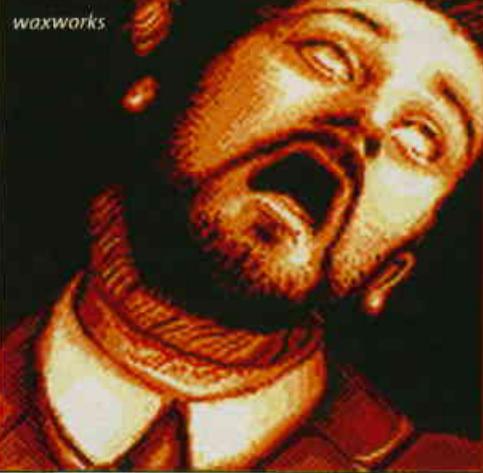
Bu oyunun tamamında yaşadığınız duyguyu bir yilda yaşayamazsınız. Ama melek heykelin kanatlarını açıp da sizi grotesk, mutasyona uğramış çocukların dolu bir kasabaya salmasıyla girdiğim kabusu asla unutamam. Bütün çocukların korkunç şekilde deformasyona uğramıştır, ama herşey normalmiş gibi sokaklarda oyun oynamaya devam etmektedir. Ebeveynlerinin nerede olduğunu sordugunuzda hepsi tek bir agizdan "Anne onları cezalandırdı" der. Bütün bölüm boyunca giderek bu "Anne" den daha fazla korkarsınız. Bölümün sonunda da "The Mother" in gerçekten korkulacak bir kişilik olduğunu anlıyor (koca bir ahın tama-men kaplıyordu), elektrik basıp öldürdüyordu.

vaşan bir yapay zekâ olması her şejiin üstüne tuz biber ekigordu. Pek çok oyunun aksine System Shock devam oyunuyla hayranlarını üzmeyecekti. 1999 yılında System Shock 2 piyasaya çıktığında ilkinin sahip olduğu her şeye ve daha da fazlasının sahip olduğunu çabucak ispatladı. Uzayın derinliklerinde sürüklenen bir uzay gemisinde geçen olaylar çok iyi kurgulanmıştı ve oyuncu her dakika dinken üstünde tutuluyordu.

Aynı yıl farklı firmalar tarafından çıkarılan diğer iki klasik ise DreamWeb ve Ecstatica olacaktı. DreamWeb ilginç bir dedektiflik/macera/gerilim oyun idi, ana kahraman olarak içine girmiş olduğunuz rüya boyutunda hayli kanlı cinayetler işleyerek olayların akışını değiştirmeniz gerekiyordu. Şiddeti görsel açıdan da bazen abartı seviyelerde kullanılan oyun genel yapı olarak çok sira dışıydı. Ecstatica ise Orta Çağ döneminde geçen bir gerilim oyunuydu ve grafik açıdan Alone In The Dark'ı model almıştı. Oyunun atmosferi ve konusu çok ilginçti, her ne kadar pek korkutucu olmasa da ilgiyi üstünde tutmayı başarılıyordu. Ancak çok büyük bir kusuru vardı, tüm oyunu 1 saat içinde bitirmek mümkünü! 5 yıllık yapım sürecinden sonra bu pek de iyi bir final sayılmazdı doğrusu. Psygnosis bir yıl sonra Ecstatica 2'yi çıkararak bu hatasını onarmaya çalıştı. Oyun kötü değildi, ancak alışılmışın dışında bir şeyler sunmaktadır da acıdı.

ŞİDDETİN YÜKSELİŞİ

Takvimler 1995 yılını gösterirken oyun piyasasında ilginç gelişmeler yaşanıyordu. Electronic Arts gibi en halim selim görünümlü oyun firmaları bile birdenbire oyunlarında korku unsuru ön plana çıkarmaya başlıdalar. Ancak öncekilerden farklı olarak bu yeni oyunlar psikolojik gerilimden ziyade şiddet ve cinselliği ön plana çıkararak yapıldalar. Bunlara en iyi örnekler Noctropolis, Hell ve Bureau 13 gibi oyunlardır. Doğrusu hepsi de kendi içlerinde ilginç oyunlar sayılırlardır, her ne kadar korkudan ziyade grotesk bir vahşeti ön plana çıkarıyor olsalar da. Özellikle Noctropolis ve Hell sundukları dünyaların alışılmadık yapısıyla ilgi çekmeyi başarabilmişlerdi. Ote yandan I Have No Mouth But I Must Scream adlı nispeten barışçıl bir oyun da bu zamanda

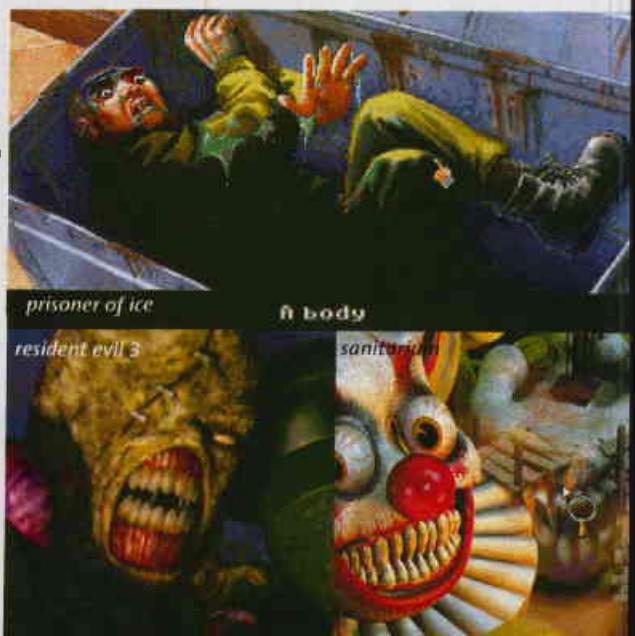


piyasaya çıktı. Beş yetişkin insanın kendi hayatlarıyla güzellikleri üzerine kurulu bir hikâyesi vardı ve aşık şiddetten ziyade psikolojik gerilime ağırlık vermesiyle diğerlerinden farklıydı.

Ama hepsinden daha beter olan oyun ise Phantasmagoria idi. Bu oyun artık unutulmuş olan FMV teknikini kullanıyordu ve bolca CD üzerinde geliyordu. Oyun öyle pek de mükemmel bir yapım sayılmasızdı, ne var ki kullanılan FMV sekansları bolca kan, şiddet ve cinsellikle yoğunluğunu. Haliyle bunun getirdiği tepkiler oyunun ününü kısa sürede yedi ve sırf bu sebepten dolayı Sierra bu oyundan bolca para kazandı. Haliyle bir yıl sonra ikinci oyun olan A Puzzle Of Flesh'i yaptılar ki bu ilkinden çok daha fazla şiddet ve cinsellik içeriyordu. Ama başka olası bir çekici yanı da yoktu ve haliyle insanların ilgisini çekemedi.

Phantasmagoria 2'nin satamayışı Sierra'yi The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery adlı ikinci Gabriel Knight oyununu yapmaya itti. Ne var ki bu da FMV teknikile yapılmıştı ve her ne kadar müzikler ve konu kötü olmasa da, aktörlerin zayıf performansı yüzünden oyun bırakın korkutucu olmayı, ilginç bile değildi. 1999 yılında 3D grafikler kullanılarak yapılan serinin son oyunu Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned ise senaryo açısından iyi olmasına rağmen, atmosfer olarak istenen gerilimi yaratmaktan uzaktı.

Takip eden yıllarda korku unsuru kullanan pek çok oyun daha yapıldı ve bunlardan bazıları gerçekten de iyidi. Tex Murphy: The Pandora Directive ve gerçek olaylardan yola çıkılarak yapılan Black Dahlia 1996 ve 1997 yıllarına damgalarını vuran gerilim oyunları oldular. Özellikle Black Dahlia atmosfer ve senaryo



açısından çok iyidi, ancak bulmacaları yüzünden belki de yapılmış en zor macera oyunu olarak tarihe geçti. Aynı yıllarda çıkarılan Harvester ve Realms of Haunting adlı oyunlar ise kötü korku oyunlarına en güzel örnekler olarak tarihe geçtiler. Harvester bolca şiddetten başka bir şey içermiyordu. Realms of Haunting ise kendinden önce pek çok oyunun kullandığı klişeleri bir araya getiriyordu ve kesinlikle ilgi çeken hiçbir tarafı yoktu. Ancak bazı diğer oyunlar da vardı ki, bunlar sırı reklâm eksikliği yüzünden satamamış ancak iyi yapımlardı. 1998 yapımı The Blackstone Chronicles ve Sanitarium buna iki iyi örnekti. Özellikle Sanitarium adını çıktıktan zaman pek dudulmamış bir yapımdı, cunku piyasaya reklâmsız çıkmıştı. Ancak bir kez oynadığınız zaman aklimda yer eden mükemmel bir oyundu.

Tabii bu arada korku unsuru macera oyunlarının dışına taşımağa devam etmiş. Özellikle FPS türü oyunlar bundan bolca faydalıyorlardı. Doom 1 ve 2 gibi bilinen örneklerdi, ama birde adları zaman içinde karanlığa gomülmüş Witchhaven 1 ve 2 gibi fantastik dünyalarında geçen oyunlar vardı. Daha iyi örnekler ise Hexen ve Heretic adlı oyunları idi. Özellikle Hexen her alanda korku unsurları kullanan fantastik bir FPS idi. Heretic bunun devamı niteliğinde idi, en azından konu açısından. Heretic 2 ve 3 ise serinin daha fazla aksiyona kayan oyunlarıydılar, ancak az da olsa gerilim öğeleri mevcuttu.

Ama FPS'ler içinde korku temasını sonuna kadar gerçekten kullanan oyun Blood idi. İntikam peşindeki bir vampiri canlandırdığınız bu oyunda aklı gelebilecek her tür korku temasına yer verilmişti, ancak yine de aksiyonu eksik kalmamıştı. Maalesef 1998 yılında gelen Blood 2 teknik açıdan tam bir felaket idi ve hatalarla boğuşken oyunun korkunç atmosferini solumaya fırsat kalmadı.

Gerilim açısından Quake'ı unutmamak gereklidir, özellikle bazı bölgülerin tasarımlarını American McGee'nin dehasını yansıtıyorlu ki kendisi sonradan Alice gibi bir başka ilginç gotik korku FPS'sine imza atacaktı. Ve tabii bir de ya kılarda çıkan Doom 3 var. Teknik açıdan belki çok başarılı bir oyundur bu. Ancak doğrusu devamlı gölgelerden fırlayan iblislerin bir zaman sonra etkisini yitirdiğini söylemek lazımdır.

PC oyunları pazarında pek çok oyun gelip giderken, Playstation oyunlarında da ilginç gelişmeler oluyordu. Çoğunlukla aksiyon oyunlarına alışmış olan konsol kullanıcıları 1997 yılında Resident Evil ile karşılaşlıklar ve tam anlayışla bağımlı olmuşlardır. Oyunun ana fikri aynen Alone In The Dark serilerinden alınmadı, ancak gerek atmosferi, gerek senaryosu ve gerekse de zorluğu nedeniyle Resident Evil insanın

Aynı şekilde Vampire: The Masquerade ve geçtiğimiz sene çıkan ikinci oyun olan The Bloodlines temelinde birer RPG'dirler. Ancak doğaları gereği sık sık korku unsurlarına başvurmalarına rağmen nadiren çok yoğun bir gerilim yaşatabilmektedirler.

Sûrası kesindir ki, katiksiz bir korku oyunu yapabilmek için öncelikle çok sağlam bir senaryo ve hatalı bir kurgulama şarttır. Tabii modern ses ve görüntü

Artık oyunlardaki korku daha çok şok etkisi ile kendini gösteriyor.

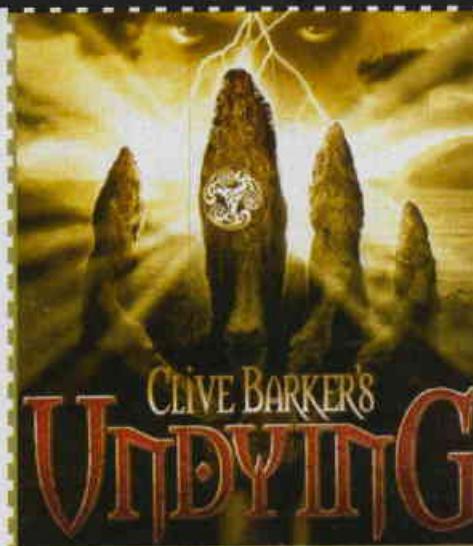


tüyülerini ürpertmekte gayet başarılı idi. Nitekim 1998 ve 2000 yıllarında serinin ikinci ve üçüncü oyunları da yapıldı, üstelik haglibe başarılı oldular. Oyle ki sonraları PC sürümleri de çıktı, üstelik haglibe ilgi göründüler. Ancak konsoldan PC'ye atlayan tek isim Resident Evil değildi. Silent Hill oyuncuları ellişerde bir el feneriyle bir dolu canavarın ortasına salverdi. Hikâyesi öyle derin ve gizli örlülmüşti ki, kimsenin tek seferde işin içinden çıkabilemesine imkân yoktu. Dört oyun boyunca süren bu hikâye oynayan herkesi kendine bağlıyorlandı. Seri (ilk oyun hariç) PC'ye de aktarıldı ve üstelik başarılı da oldular. Bu da konsoldan PC'ye aktarılan oyunlar arasında her zaman görülmeyen bir başarı oranıdır. Tabii bazen konsollarda pek başarılı olmayan bir korku oyunu PC'ye aktarıldığında sonuçlar çok daha iyi olabilmektedir, ama nadiren olan bir olaydır bu. Ve sanırız buna en iyi örnek de The Suffering olacaktır. Konsollarda pek başarı kazanmayan bu oyunun PC versiyonu öyle çok tutmuştur ki, firma şu günlerde devamını yapmaktadır.

Tabii bu arada PC'de de nadiren de olsa güzel korku oyunları çıktı. Mesela 2000 yılında çıkan Marian Gothic: Unification pek çok açıdan çok orijinal bir korku/gerilim oyunuydu. Ancak üç karakteri birden ilâre etmeniz gerekiyordu ve oyun kolay değildi, bu yüzden de çok ilgi göremedi. Aynı şekilde değeri piyasada pek anlaşılmayan bir başka oyun da 2001 yılında çıkan Clive Barker's Undying idi. Senaryo olarak pek orijinal bir oyun değildi. Ancak kurgusal açıdan son zamanlarda yapılmış olan en iyi korku oyunlarının biriymişti. Her adımda gerilimi yüksek tutmayı başarıyordu.

Bu arada PC için çıkan bazı başka oyunlar vardı ki, benfaz genellikle teknik sorunlar yüzünden tam potansiyellerini asla gösteremediler. Nocturne ve Shadow Man bunlara güzel iki örnektir. Blair Witch serileri ise isimleri besides filme pek alaklı olmayan, hayli kısa ve kurgusu zayıf oyunlardı, çabucak haritadan silindiiler. 2002 yapımı The Thing ise nispeten iyi bir oyundu, ancak filmini görmemiş insanlara kendini anlatmakta pek başarılı olamamıştı, bu yüzden asla hakettiği ilgisi göremedi.

Günümüzde ise korku unsuru yoğun bir aksiyonla gotik bir atmosfer katmam için kullanan pek çok oyun var piyasada, ancak bunlara ne denli "korku oyunu" unegası vurulabilir, doğrusu tartışılmır. Mesela Blood Rayne ya da Painkiller bunlara iyi iki örnektir.



UNDYING

Asker arkadası kazığına yepyeni anımlar katan Undying'den akımda kalan bir sahne: Kurt kadını takip ederken satonun tekinsiz gözüken, kocaman ve bombaş bir balo salonuna adım atarsınız. Kadın kıkırdıarak uzaklaşır. Kıkırdamasının sebebi birazdan anlaşıır, altındakî zeminle birlikte bir ait kata düşersiniz. Alt kat oldukça karanlıktır. Karanlıkta da yanız degilsinizdir, pence sesleri her yönden yaklaşmayı başlar. Ne yone kaçacığınızı bilemeden karşısındaki ilk karanlık koridor'a dalırsınız ve... Altındakî zemin yine çöker... Bu kez göz gözükmeyen bir sis içindesinizdir. Kurt adamların utumaları ve pence titkirtan iyice yaklaşmıştır. Ama daha da korkunç her adım attığınızda ayaklarınızın altından gelen kırılan kemik sesleridir. Dehşet içinde kalırsınız. Satoda şimdîye kadar öldürulen herkesin atıldığı dehîzdesinizdir. Ama ölülerin daha fazla yatmayı niyeti yoktur. Bir metre önungü göremedigim bir dehîzde stirnen iskeletler, kurtadamlar ve ben... Oradan nasıl çıktığımı hala hatırlayamam.

teknojolileri atmosferinde tamamlanmasında büyük rol oynayacaklardır, ancak tüm oyunu bunların taşımamasını beklemek mümkün değildir. Gerçek korku her zaman için hikâyederdir ve hatta hikâyenin anlatılmayan ama ima edilen kısmında gizlidir. Belki de PC oyun yapımcıları konsollarda satış rekorları kiran korku oyunlarına baksalar bunun ne anlamına geldiğini görebilirlerdi.

Eva Dvorackova Bekdemir
M. Berker Güngör

Korkuya hükmedebilecek tek bir oyun var

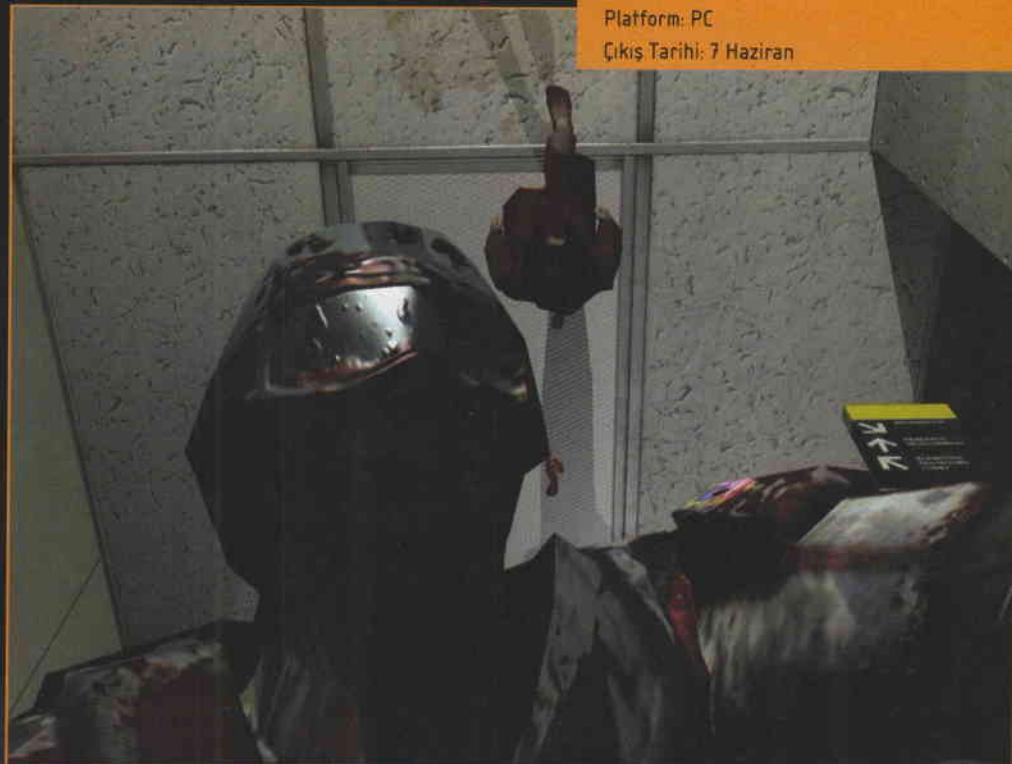
F.E.A.R.

Lurking Horror, Elvira, Waxworks, Alone in the Dark, Undying... En deme korkularımızı çektiiren bu muhteşem oyunların ardından ne gelebilir? Losannın korkacığı bir "oci" kaldı mı kırıklarda? O kadar çok zombie, yaratık ve kana süsanmış psikopat gördük ki, bir tane daha görsel anca "buh" deyip arkamızı döneriz. Eee, peki şimdiki kim korkutacak bizi monitörün karşısında? Kim çekip alacak altımızdan sandalgeyi? (uzun hikâye, bir ara anlatım).

Monolith alacak o sandalgeyi. Abi o kadar uzaga hıdatacakkı, oyunu oynadığımız 12 saat boyunca oturamayacağımız. Evet, gerçek zamanda 12 saatte geçen bir FPS oyunu F.E.A.R. Tipki IV'da zira 24 gibi, gerçek zamanda olan olsaydı. Aksamüstü saatlerinde bir rehine operasyonuyla başlayan oyun, karantık bastıkça giderek doğaüstü ve korkunç bir hal alıyor.

AKSİYON FILMİ

F.E.A.R. için yapımcıların ağızlarından düşmeyen iki şey var: "Aksiyon filminin içinde olmak" ve "Japon korku filmleri". Hazır geri gelmişken, Japonlara sormak istiyorum: Acaba neden hep küçük Ja-



Yapım: Monolith Productions

Dağıtım: Vivendi Universal

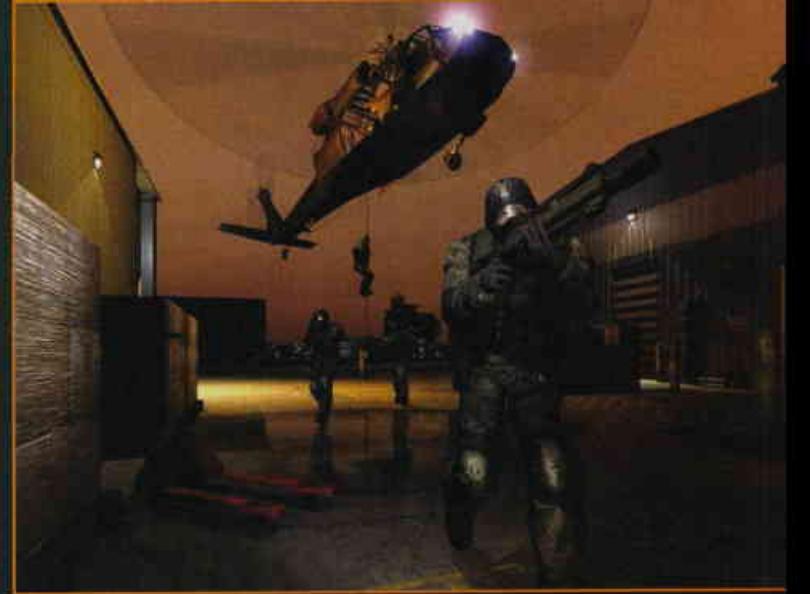
Platform: PC

Çıkış Tarihi: 7 Haziran

pon kızları hayalet olur? Ne zaman uzun siyah saçları gözünü kapatan ve ayaklarını sürüyerek üstüme gelen küçük bir kız görsem acayıp killanıgorum sizin yüzünden de... Garez, Karanlık Sular ve Halka filmlerinin manyağı olan yapımcılar Japon korku filmlerinden inanılmaz etkileşimişler. Oyunun büyük çogu inluğunu küçük kız görmemek için dua etmeyeceğim.

Özel bir askeri yönettiğimiz oyunda ne geçmişimiz, ne de gerçekte kim olduğumuzu bilmiyoruz. Oyunun atmosferi o kadar yoğun ki, kendimizi gerçekten oyunun içinde hissetmemiz için ana karaktere bir isim veya ses vermemiş yapımcılar. Kulaga saçma gelse de, aynı yöntemle Half-Life'da başarıyla uygulandığını hatırlatmak isterim. Bu kez arada bir size



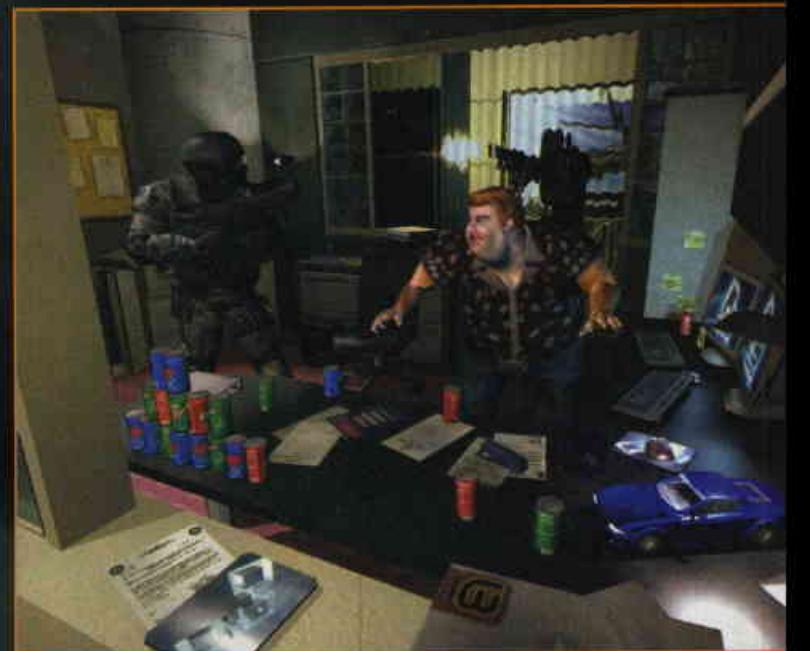


gelip "Gordon bak şöyle söyle oldu!" diğen birleri de olmayacağı. Gerçekte Ahmet'seniz, oğunda da Ahmet'siniz.

GRAFİKLER, GRAFİKLER...

Nedir F.E.A.R.'ı bu kadar özel yapan? Birinci-si bakmakta olduğunuz sayfalarda da göreciniz üzere müthiş, müthiş, müthiş grafikler. Gölgeler ve ışıklandırmalar müthiş! Oyunun korku öğesini güçlendiren en büyük etken olmuşlar. Birçok noktada size neyle karşılaşmanızı göstererek değil, "göstermemeyerek" yüreğinizi ağzınıza getirecekler. Bügülü bir camın arkasında kimildayan şeşler, ışıkların bir an yanıp sönüngünde gördükleriniz... O koşedeki sizin gülgeniz mi? Yoksa yerde sürünen bir şey mi var? Nerede ve nasıl korkutulacağınız asla bilmeyeceksiniz.

Yapımcılar efektlerin de dibine vurmuşlardır. Sıkı bir çatışmada kıvılcımlar, betondan fırlayan duman, patlayan camlar ve sıçrayan kantardan göz gözü gürmüyordu. Bir bomba patladığında sok dalgasının etkisini etrafın büükülmesinden görebiliyorsunuz. Sadece görsel olarak değil, oynanış da derinden etkiliyor bu, mesela betondan saçılan tozlar uzun süre görüşünüzü engelleyebilir.



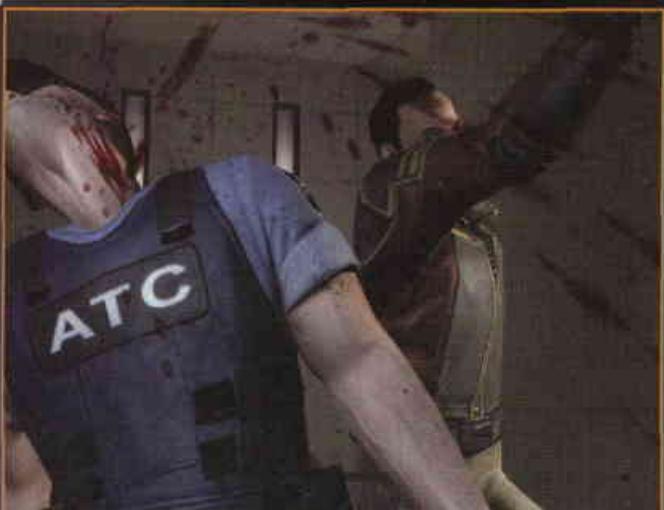
BİR OKUYUCUNUN ASLA BİLMEMESİ GEREKENLER SERİSİ

Ekipimiz Jesus'un YİM'e özel notunu ele geçirdi... Hiç değiştirmeden yayılıyoruz.

Pek sevgili Sinan'ın şu uçan tekmeyi bir tutturupta screenshotini alamadım. Son bir iki saatimi bu sahneye ağırmış olmama rağmen hedefime ulaşamadım. Siz bu sayfayı işleme koymadan (hehe) alabilirsem mutlaka yollayacağım lütfen onu kullanalım. Bu arada oyun kararlık ben ne yapayım. İsterse ps ile açalım birez bunların rengini (açılım yanı).

Olay ilginç şekillerde gelişiyor:

- a- tekmeyi atmadan ölüyorum
- b- tekmeyi atmadan adam ölüyor
- c- tekmeyi atmadan adamı yanlışlıkla öldürülüyorum
- d- tekmeyi atıp adamı öldürüğorum ama aldığım ss'in zamanlamasını tutturamıyorum
- e- sinir oluyorum
- f- neyse ben oyuna dönüyorum



NEO, HEP SENİN YÜZÜNDEN

Şimdiden kadar zıyon tane film ve oyunda kullanılan en zaman gavaşlatma efekti (Slow-Mo) F.E.A.R.'in en



ilgili çekici yanlarından birisi olacak. Esas ilginç olan oyunun multiplayer kısmında da bu ağır çekim olayının kullanılmış olması, şimdiden kadar pek cesaret eden olmamıştı. Ama oyunun beta versiyonunu oynayan Jesus'un klavyesinden bunları az sonra okuyacağınız zaten. Tek kişilik oyunda ise ağır çekim size kalabalık ortamlarda üstünlük sağlıyor, ama esas ilgili oyunun mührüs efektlerinin gerçek tadını ağır çekimde çıkartmanızı sağlamak. Parçalar uçuşuyor, mermiler havada saydam izler bırakıyor, girdiği yerde kan fiskiniyor, şok dalgaları bütün odayı alt üst ediyor. Bu esnada sesler de gavaşlayıp boğuklaşıyor ve F.E.A.R.'i bu yılın en sağlam aksiyon oyunlarından birisi olacağını gösteriyor.

STANDART BİR FPS İSTE!

İsmine ve hikayesinin korkuya yoğunluğunu olmasına rağmen F.E.A.R.'in özünü aksiyon oluşturuyor. Gerçekten de F.E.A.R. sık FPS'cilerin aklını başından alacak bir oyun. Karşınızdaki düşmanlar asını zeki, yapımcılar bunun üstünde fazlaıyla duruyor. Oyun ilineer olsa da bir odaya bir kapıdan siz, bir kapıdan da düşman askerleri daldığında her seferinde farklı oylar gelişiyor. Yapay zeka çok zekice takımlar uygulayarak sizi saracak, çevre faktörlerini kullanacak, birbirlerile haberleşecek ve kaçacak kodar, hatta yanınızda yanıp tüpüne ateş edip sizi şaşırtabilecek kadar zekiler. Yapımcıların söyledigine göre yapay zekâsı zor yapmak çok kolay. Ama önemli olan zor değil, eğlenceli yapmak.

Korkunç Japon kızlarının ve süper zeki askerlerin kol gezdiği böyle bir ortamda tekme tokat dövüşmek

peki akılçılardır. Mi acaba? Akılçıl olup olmadığı tartışılır, ama F.E.A.R'da sağlam bir yakın dövüş sistemi de var. Tipki Chronicles of Riddick gibi sağlı solu yumrukların haricinde koşarken zıplayıp ileri+sol fare ile uçan tekme, çömelme tuşu+sol fare ile yerde ayaklara kayma yapabiliyorsunuz. Ağır çekimde mermilerin altından kayarken veya birden önünüze çıkan düşmanla sağlam bir uçan tekme geçince F.E.A.R.'in neden bu yıl hepimize hükmedeceğini anlayacaksınız.

AMA DAYANAMIYORUM İSTE!

Söyle bir bakışımızda elimizde ne var? Muhteşem grafikler, insanın beynini kaynatın bir aksiyon, ağır çekim, tekme tokat dövüş ve korku, korku, korku. Yani elimizde aslında pek de yeni bir şey yok gibi. Ama bunların da ötesinde olan bir şey var elimizde: Monolith'in FPS türündeki mührüs karnesi. Shogo, No One Lives Forever 1-2 ve Alien vs. Predator 2... Böyle bir seride imza atmış bir firma Monolith. Ve F.E.A.R.'la ilgili şimdiden kadar gördüklerimiz sadece mührüs bir oyunun değil, Half-Life 2'yi ikiye bölebilecek, Far Cry'yi ağlatabilecek bir oyunun gelmeye olduğunu gösteriyor. Işıkları sandurun, birkaç mum yakın, telefonun fışını çekin, kendinizi hazırlayın... Temmuz sícaktında ensenizdeki tüpler diken diken olacak.

Şinan Akkol



F.E.A.R. MULTIPLAYER BETA

Kan-ter içinde kalma alıştırması...

Bir süredir ağız tadi ile internette aksiyon oyunu oynamadım. Counter Strike Source'un tadına baktıktan sonra devasa online oyunculara takılıp kaldım bu aralar. Ancak F.E.A.R. bu kötü gidişata bir son verdi. Sinan iki yıl önce Rome Total War ilk videosunu izlettiginde nasıl ağızım açık baka kaldığım, F.E.A.R. videosunu izlediğimde bir o kadar açılmışım ağızımı. Oyunun piyasaya çıkışmasına üç ay kala, sağ olsun Sierra, beta versiyonuna bizi kabul ederek güldürdü yüzümü.

F.E.A.R. açılımına bakıldığında oldukça ağır, aklı başında hareketlerle ilerleyeceğimiz, türlü taktikler yapıp rakiplerimizi mat edeceğimiz bir oyun gibi gelse de (First Encounter Assault Recon – İlk Karşılaşma, Saldırı ve Araştırma), çok oyunculu modu bunun tam aksine işaret ediyor. Oyunun temposu çok yüksek.

F.E.A.R. 8 oyuncuya kadar sunucuları destekliyor.



Beta sürümünde toplam 3 harita bulunuyor (Docks, Construction, Office). Haritalar pek büyük değil, ancak harita tasarımları oyunun temposuna gayet uygun.

Oyuna ilk bağlandığınızda 7 ana silahtan birini seçtiğinizden ve oyuna her指导意见de bu silahla başlıyorsunuz. Ancak指导意见de oyuncuların silahlarını ya da sağda solda bulacağınız çok daha ilginç silahları almanız mümkün. Silahlar, alıştığımız benzer türdeki oyunculardan biraz daha fazla geri tepiyor. Bu yüzden sağ solu tarararak koşturmak pek kolay değil. Zaten silahlar yine alıştığımızdan fazla hasar verdiginden bir rakibe milyonlarca kurşun atmamıza gerek kalmıyor. Genellikle rakiple karşı karşıya kaldığımız saniyede ikimizden biri kendini

spawn noktasında buluyor. Bire bir çarpışmalar çok zaman almasa bile haritaların tasarımını sayesinde her an aksiyonun içinde kalıyoruz. Özellikle zaman sesler boguklärıyor ve görüntü büyülüyor. Aslında hem görsel hem de işitsel anlamda hoş olan bu efektler çetin bir deathmatch seansı sırasında oldukça can sıkıcı bir hale geliyor.

SONUNDA BULLET-TIME

Oyunda bulunan Slo-Mo (zaman yavaşlatma) özelliği çok oyunculu modda unutulmamış. Önune gelen SM açasın diye de pratik bir çözüm getirilmiş. Her oyunda bir tane olan SM şarjörlerini alan oyuncu, bu özelliğin kısa süreliğine aktif hale getirebilir. SM sırasında multiplayer bir oyun oynadığınız unutmanız gayet mümkün. Bunun sebebi ise ortamın bir anda görsel şölene dönüşmesi. Attığınız her kurşunun duvardan kopardığı her parçayı tek tek görmeyenin yanı sıra, her yere saçılan cam parçalarını, attığınız her kurşunun izini ve isabet alan düşmanın nasıl duvardan duvara savrulduğunu gayet net bir şekilde izleyebiliyoruz. Ağızınız açık bakarken de muhtemelen katıldığınızda SM özelliğinin kaba-kabaklı anlarda olan biteni görmeyeceğinizde ve kaosun içinden signimanıza imkan yaratlığı gibi, oyunun bir türlü bitmek bilmez koşturması içinde biraz nefes almanızı imkan veriyor.

Oyun dinamik ışıklandırma ve gölgelikleri çok oyunculu

ortamın hayatı bir ögesi haline getiriyor. Ortamın aydınlatması ile ilgilenmeden bir kösede dikkildigimizde, gölgemizi gösteren rakiplerimiz hemen bir el bombası ile bizi sefaliyorlar. Ya da bugünün isini az sonra bırakarak hemen dizimin dibine bir mayın bırakıp kaçabiliyorlar. Oyunda bir radar mevcut değil. Ancak tüm takım arkadaşlarınız, takımınızın rengindeki minik oklarla ekranda sürekli gösteriliyor. Sizi son öldüren ya da o anda takım arkadaşlarınızdan birinin görüldüğü rakipler ise kırmızı oklarla gösteriliyor. Başlarda bu özellik pek ışıltımıza yaramasa bile, haritayı biraz kavrayıp yolunu bulmaya başladığımızda rakibimin tam olarak nerede olduğunu anlayabiliyoruz.

YOKTUR UÇAN TEKME GİBİSİ

Kursunumuz kalmadığı zaman alışındığı gibi bir bıçağa değil yumruk ve tekmeyle rakibimize girişiyoruz. Diğer oyuncularda düşük hasarı yüzünden pek başvurulmayan bu doğal silahlar F.E.A.R. ile bambaşa bir hale bürüner. Çünkü isabetli tek bir vuruşla rakibimizi saf dışı etmemiz mümkün. Uçan tekme, sağlam solu yumruklar ve gerden kayarak rakibi gere düşürmek bir süre sonra sıaptı haline gelebilir, aman dikkat. Yan otomatik silahı ile üstümüze kurşun yağdırın rakibimize doğru koşup, nazik uçan tekmemiz ile işini bitirmek ciddi şekilde eğonuzu tatmin ediyor. Ego diyorum, başka açıklaması yok bunun. Sanki saatlerdir canına okunan siz değilmişsiniz gibi, alightediniz bu bir tek fragile yatağınızda huzurlu bir şekilde gidip, misil misil ugurorsunuz.

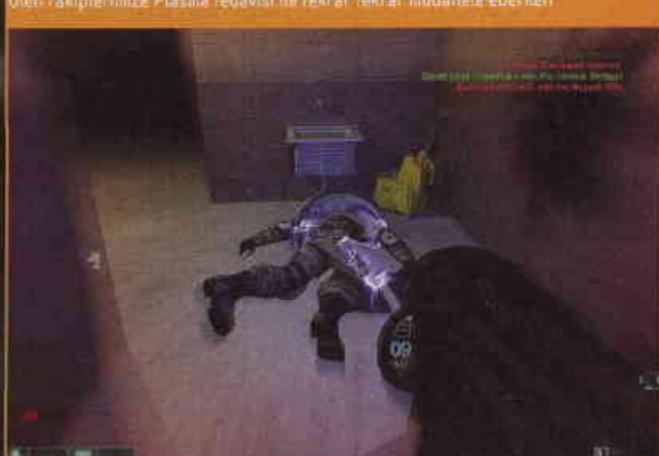
F.E.A.R.'ın multiplayer modu grafikleri, başarılı ve sorunsuz net kodu ile şimdiden neredeyse muhteşem. HL2 Deathmatch'ı geriden eder mi? Bu sorunun cevabı beni hiç ilgilendirmiyor dürüst olmak gereklidir. Çünkü F.E.A.R.'ın temposu beni benden aldı. 10 dakikalık sürede, skor tablosunda oyuncu başına ortalama 50 frag görüyorsunuz ki bu, herkes eğleniyor demek. Bilirsiniz o hissiyatı, yıllar önce CS en büyük hastalığımız iken, kan ter içinde kalkardık ya bilgisayar başından, iste o haldeyim. Ben en iyisi bir duş alıyorum.

Jesuskane

SloMo'nun etkileri: Karizmatik ama çorba oluyor ekran yahu!



Ölen rakiplerimize Plasma tedavisi ile tekrar tekrar müdahale ederken





Bilen Adam

BLIZZARD KOMPLO TEORİLERİ

Birkaç hafta önce Blizzard'ın sitesinde pörtleyen iş ilanları her oyuncunun içindeki komplot teorisini dürtüklendi. Ee, World of Warcraft çıkmış ve dünyayı yıkıp geçmişti. Her oyunu kadar, o oyunu duyuruşları da efsane olan Blizzard'in bir sonraki projesi de hala belli değildi. Birden bire bu kadar fazla adamı neden alıyorlardı ki? Bir sonraki projeleri ne olacaktı? Warcraft 4 mü? Starcraft 2 mi? Yoksa Diablo 3 mü? Her kafadan bir ses çıkarken Bilen Adam teorik ağlarını çoktan örmeğa başlamıştı bile:

TEORİ 1 - Şimdiye kadar Blizzard'ın oyun çıkarma taktiği hep şu oldu: Bir oyunu duyurur. Çıkması gereken tarihte asla çıkarmaz. Minimum bir yıl süren bir beta-testin ardından sıfır hata ile mükemmel şekilde piyasaya sürüer. Ondan bir sene kadar sonra ek görev paketi gelir.

Şimdi, en son oyuları World of Warcraft'tan sonra bir ek pakete değil, yeni bir oyna başlamış olmaları lazım. Çünkü WoW için sürekli update yapan sabit bir ekipleri zaten var, Level 60'a gelmiş oyuncular için yeni update'leri hazırlayacaklarını zaten duydular. Bir WoW eklenisi olacaksı bile, bu Blizzard'in esas yeni projesi olmayacağından emin.

TEORİ 2 - Blizzard'dan ayrılan Bill Roper Diablo'nun beyniydi. Roper'la birlikte Diablo'yu yapan ekibin çoğu da Blizzard'i terketti. Bu konudaki açıklarını kapatabildiler mi bilmiyorum ama World of Warcraft'ı hazırlarken pek ilgilenebildiklerini de sanmıyorum. Yani yeni projenin Diablo 3 olması ihtimali de düşük.

TEORİ 3 - Blizzard'ın son üç oyunu Warcraft ismi üzerine oldu. Warcraft 3 ve Frozen Throne'daki olaylardan World of Warcraft'a bağlandı. Warcraft 3 ve Frozen Throne zaten mükemmel single ve multiplayer oyunlardı. WoW da devasa online oyunları herkesin sevebileceği yeni bir düzeye taşıdı. Warcraft evreninde geçen bir sonraki oyunda kullanılacak yeni fikirlerin ve yeni teknolojilerin oluşması için daha çok erken. Yani Bilen Adama göre bir Warcraft 4 için minimum 3 sene beklememiz gerekiyor.

TEORİ 4 - Geriye bir tek ne kalmış? 8 sene sonra bile aynı derecede oynanan tek oyun. Hala Güney Kore ve Çin'de manyaklık derecesinde oynanan ve hala ilk günde kadar satılıyor. Hangi oyun bu? Starcraft tabii ki. Güney Kore'liler öyle bir sapıtmışlar ki caddelerde Starcraft ka-

rakterlerinin heykelleri, Starcraft karşılaşmalarını canlı yayınlayan televizyon kanalları var. Sadece bu iki ülkede bile satmak için Starcraft'ın devamını yapmanın tam zamanıdır. Üstelik ilk oyunun konseptini ve uygulanacak yeni fikirleri oluşturacaktır çok uzun bir süre geçti aradan.

Bir de bunların üstüne Battle for Middle Earth'ün tasarımcısı Dustin Browder'in EA'deki işini bırakıp Blizzard'a geçmesi Bilen Adamin bu konudaki şüphesini iyice kuvvetlendiriyor.

Sonuç olarak, Bilen Adama göre Blizzard'in bir sonraki komplosu Starcraft 2: The Muhtesem Birşey olacak. Blizzard bu, Starcraft Ghost'ta olduğu gibi ters köşe yapıp tüm belliştileri dumur edebilir. Ama, Starcraft 2 be! Düşünmesi bile Bilen Adamin tüylerini diken diken etti!

(www.blizzard.com/jobopp/#artists sayfasındaki iş ilanlarının sağında kullanılan artwork'lere dikkat edin. Terran Wraith'ları ne kadar ön planda değil mi? Ama orada bir de kara kalem Orc var? Allah'ım! Yoksa Bilen Adam yanlışlıyor mu?)

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Haaal! 100 sayfaya çıktığımız sayı! Artık yavaş yavaş kabına sığınmaya başlıyordu Level. Kapak da ilginç bir çalışma aslında: Alien vs Predator artwork'ünü Photoshop filtreten geçirip negatif efekti vermişiz. Güzel mi? Tartışılır. İlginç mi? Kesinlikle. Bir daha yapar mıyız?

Hayır.

İncelediğimiz oyular: HOMAM 3 tarihin en tehlikeli zaman yutucularından birisidir. Bir level daha, biraz daha fahta, bir black dragon, diğer sehirinde de olacaktı, hediyeli hediye... derken antlamsız kostümücalarla saatlerini emerdiler lanet oyun! (10 üzerinden 9). Artık eskisi kadarraiget görmenin simülasyon türünün sağlam örneklerinden olan Jane's WW2 Fighters (10 üzerinden 8). ikinci kez bittiirdigimi sandığımdaşılımda yasadığım soku hala hatırladığım Resident Evil 2 (10 üzerinden 8), değeri asla anlaşılamayan ve Bungie'yi Microsoft'un kollarına ifen Myth 2: Soulblighter (10 üzerinden 8), X-Games Pro Boarder (10 üzerinden 9-bu ne ya?), Colin McRae rallinin ilk göz ağrısı (10 üzerinden 9)



3 yıl önce

Aaaah ah, nereden nereye. Bir su kapaktaki güzel bir güzel yesil orc hattuna bakın, bir de WoW'un artworklarını süsleyen yigrenç ve mor Night Elf'e. (Bir dakika bunda bir terslik var!) Warcraft 3'ün hayallerimizi süslediği bir zamanda gökten zembille inen bu kapak yapmışız ilk beta-testlerden biriydi.

Bir FPS oyunu olan Command & Conquer Renegade ile değişim ilk sinyallerini veren Westwood, bir daha aynı Westwood olamadı (%82). Benim inatla sevdigim ama inceleyen arkadaşım Tuğbek'in delirdiği Etherlords (%71) hoş bir kart oyunu/HOMAM takıldı. Bir de küçük bir oyun vardı, Metal Gear Solid 2 diye, onu oynamıştık azı (%96).

Haklı fazlaıyla, çok ama çok yenmiş bir oyun vardı bu ay: ICO. Bizim tarafımızdan değil (%94) ama oyuncular tarafından hakkı yenilmiştir. Niye sevmeyiniz bu oyunu? Hmm? Neyse, yenişii geliyor, onu seversiniz.

Nef: Bazılarınız soruyor, dergi kapaklarının üstündeki isimler ne diye. Onlar demek oluyor ki ben bu dergileri birilerinden çalıp kendi arşivime eklemişim. Çünkü birileri de getip benim eski dergilerimi yürüttüyor. Bu işler böyle koşar, kısasına kısas. Konseyinizde aile salonu vardır...



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC Unerfülmeylek derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarla sıkça rastlamayacağınız bir sereflidir.

80-89 arası: LEVEL HIT Yanında bu logoğu gördüğünüz bir oyun, türünden en iyi örneklerinden birisidir. Cekinmeden alabileceksiniz.

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

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

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

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



ALTIN KLASİKLER

Vay vay vay vay! Geçen aya "bu ay da hareketliyiz masallah!" diye başlamışız ya, bu aya ne diyeceğiz bakalım. Aksiyon ve FPS türlerinde listelerin alt üst olması bir yana, sağdaki dünya listelerine bakarsanız bu ay en çok safan 20 oyunun 13'ünün yeni olduğunu göreceksiniz. Hepsi tasvip ettigimiz isimler değil, reklama oraya geldikleri belli (CM 5, Sims University ve FIFA Street mesela). Ama sıkı oyuncuları uykusuz bir ay daha bekliyor, hele de hem PC hem PS2 sahibiyseniz işiniz iş.

Platform/Oyun

Yıl Not | Güncel Not

AKTİYON	GTA: San Andreas	2004	%98 %98
PC	Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 %95
PS2	Tekken 5	2005	%93 %93
PS2	Metal Gear Solid 3	2004	%93 %93
PC	GTA: Vice City	2003	%96 %93

FPS	Half-Life 2	2004	%95 %95
PC	Brothers in Arms	2005	%92 %92
PC	Far Cry	2004	%93 %92
PC	Chronicles of Riddick: Escape from B.B.	2005	%91 %91
PC	Call of Duty: United Offensive	2004	%90 %89

SPOR	Football Manager 2005	2004	%95 %95
PS2	Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 %95
PS2	Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 %94
PS2	NBA Street Vol. 3	2005	%93 %93
PC	Fight Night Round 2	2005	%91 %91

YARIŞ	Gran Turismo 4	2005	%95 %95
PC	TOCA Race Driver 2	2005	%92 %92
PS2	Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98 %91
PS2	GTR	2005	%90 %90
PC	Need for Speed Underground	2003	%92 %90

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

ONLINE AKTİYON

DEVAŞA ONLINE

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- Championship Manager 5
- The Sims 2: University
- Brothers in Arms
- Silent Hunter 3
- Football Manager 2005
- The Sims 2
- Act of War: Direct Action
- Rome Total War
- Half-Life 2
- GTR



PLAYSTATION 2

- Gran Turismo 4
- FIFA Street
- Metal Gear Solid 3
- Brothers in Arms
- Mercenaries
- Rugby 2005
- Fight Night Round 2
- Sonic Mega Collection Plus
- GTA: San Andreas
- Spongebob Squarepants Movie



Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✘ değişmedi ☺ yükseldi ☹ düştü

Platform/Oyun

Yıl Not | Güncel Not

RPG	Vampire: Bloodlines	2004	%92 %92
PC	Sid Meier's Pirates!	2004	%92 %92
PC	Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 %90
PC	Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94 %89
PC	Baldur's Gate 2	2000	%97 %87

ADVENTURE	Myst 4: Revelations	2004	%91 %91
PC	Broken Sword 3	2004	%90 %88
PC	Siberia 2	2004	%84 %83
PC	Silent Hill 3	2003	%85 %83
PC	Grim Fandango	1999	%93 %81

SIMULASYON	The Sims 2	2004	%95 %94
PC	Pacific Fighters	2004	%88 %88
PC	IL2 Sturmovik	2001	%92 %86
PC	The Sims	2000	%96 %86
PC	Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 %84

ONLINE AKTİYON	Unreal Tournament 2004	2004	%95 %93
PC	Tribes Vengeance	2004	%90 %90
PC	Battlefield 1942	2002	%92 %88
PC	Joint Operations	2004	%87 %86
PC	Counter Strike Source	2004	%85 %85

DEVAŞA ONLINE	World of Warcraft	2005	%96 %96
PC	Everquest 2	2004	%88 %88
PC	City of Heroes	2004	%85 %84
PC	Final Fantasy XI	2004	%85 %83
PC	Asheron's Call 2	2003	%87 %83

FREEDOM FORCE® VS THE 3rd REICH

Kaptan Amerika Chameleona karşı!

LEVEL HIT


İkinci Spot külliyen yalan olsa da hem dikkat çekiyor, hem de aslında oyunun olayını gayet güzel açıklıyor diye yazdım. Malum, Chamaleon kıyamet günü silahını kullanmaya çalışır, Kaptan Amerika da bir 'özgürlük savaşçısı' olarak bu hain Nazi ile savaşı. Bu dönemin propaganda dolu çizgi romanlarıyla baştan sona dala gezen bir çizgi roman dünyası! İşte size Freedom Force vs The Third Reich!

FFvtTR soğuk savaşlarının meşhur Amerikan çizgi romanları üzerine kurulu sağlam bir takım stratejisi. Baştan sona bir çizgi roman havasına bürünmüş ilginç ve eğlenceli bir oyun. Türünün tek örneği olan Freedom Force'tan üç yıl sonra kahramanımız Man Bot, Minute Man, Liberty Lad, Ant Man, El Diablo, Alchemiss ve diğerleri Kızıl kötülüğe ve Nazilere karşı koymak ve baş düşmanları Nucler Winter ve diğerleri ile karşılaşmak için bu oyunla geri döndüler! RPG'lerden, stratejilerden ve çizgi romanlardan hoşlanan herkese hitap eden bir oyun bu, aha define bulduk!

DONDURUCU İŞİN SİLAH!

FFvtTR klasik propaganda çizgi romanlarıyla çok güzel dalga geçmeyi bilen bir oyun. Gerçek anlamda oyunun tadını çıkartabilmek için sizin de bir çizgi roman kültürünüz olması gereklidir.

Ama tabii Süpermen, Örümcek Adam, Kaptan

Amerika gibi kahramanları herkes tanır.

Bir de artık çokluğun adı bile anılmayan sürüyle 'Amerikan' süper kahramanı, dönemin korkulan düşmanlarına göre yaratılmış komünist veya faşist sü-

per kötüleri vardır ki, FFvtTR'de hepsinden bir parça var.

Oyuna harika bir çizgi roman girişi yapıyoruz, klasik çizgi film müzikleri, balonlarla konuşmalar her şey yerinde. Kahramanlara süper güçlerini veren olaylar anlatıldıktan sonra aynı atmosfer menüde devam ediyor. Ana bir hikaye üzerinde ilerleyen çizgisel bir oyun bu ve görevlerde ilerledikçe kendinizi bir çizgi romanın karelerinde ilerler gibi hissediyorsunuz.

Zaten önemli her olayda hemen yarı oyun yarı çizgi roman ara sahneler girip konuyu ilerletiyor.

Karakterler oldukça sağlam, her biri gerçek birer süper kahramanın güçlerine sahip. Human Torch - El Diablo, Robin - Liberty Lad, Quicksilver - Bullet gibi. Klasik süper kahraman arası tripler, diyaloglar ve her şey yerinde. Konuşmaların



abartılı seslendirmeleri kadar içerikleri, kahramanların karakterleri ve geçmişleri de pek çok yere dokundurup oynayanı eğlendiriyor. Zekice yapılmış atıfları yakalamak oyunun en zevkli yanlarından biri.

Grubumuzun stratejik lideri Mentor gizli düşmanımız ve Energy X'in kaynağı Lord Dominion'dan kaçan bir uzaklı söylek, biraç Charles Xavier'i andırıyor.

Yeri gelmişken kahramanlarımızın ve kötü adamların gücünün kaynağını açıklamak gerek. Evreni Dünya'nın bulunduğu boyut hariç tamamen ele geçiren Lord Dominion kolay zaferlerden sikilmiştir. Dünyalıların kendi kendilerini yok etmesi için en kötülerine gizli gücünün kaynağını olan Energy X'ten vermeye karar verir. Mentor kaçip insanları uyarmaya çalışsa da vurulan gemisinden saçılan Energy X kapsülleri rasgele insanları süper kahramanlara dönüştürür...

KARINCA ADAM!

Ant Man, Örümcek Adam'ın bir komik kopyası. Üniversitede karinca gibi ezilen bir öğrenciyken bir karıncaının süper güçlerine kavuşur! Artık deli gibi kazabilmekte, kendi ağırlığının on katını kaldırabilemekte ve vicin vicin duvarlara tırmanabilmekte dir!

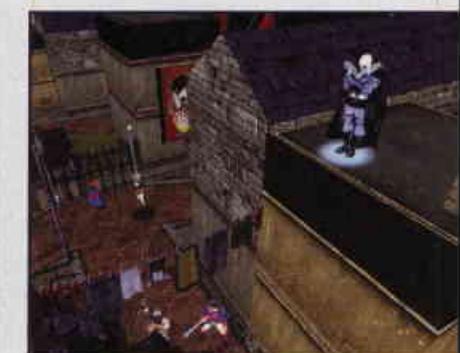
Man Bot uçaması da Iron Man'e benziyor, biraz Colossus, biraz Hulk. İnanılmaz zırhının içinde yaşam destek sistemleriyle hayatı kalmaktadır ve elektrik direklerini söküp kötü adamların kafasında kırmabilir, arabaları fırlatabilir, ama çok yavaştır.

Minute Man, grubun korkusuz lideri vantanevi ismini verdiği kartallı asasıyla kötü-



rin amansız düşmanıdır. Tam klasik Amerikan kahramanı modeli.

Sky King, B filmlerde Nazilere karşı savaşmaktan bıkar ve dekor olan roket çantasını gerçeğe dönüştürüp düşmanlarına ucharak dalar!



SOĞUK SAVAŞ VE ÇİZGİ ROMAN

Amerika Rusya arasındaki soğuk savaş dönemi dün'e tarihinin en ligin dönemlerinden biridir. Evet, döneminin kütüpliği ve her an insanlığın nükleer yolum kördeşin altında yaşadığı kabus yılanları. Ama şunu da kabul etmek lazımdır, bu dönemdeki karakter sahibi! Her yere ve her şeji siren korkunun ve paranoyanın insan garantisine katkısun en büyük kanıtları da dönemin çizgi romanları! Gerek propaganda amacıyla olsun gerçek korkuların dışavurumu, bu dönemin çizgi romanlarının havaşı bambu kadır. Amerikan kültüründe artık 'comics' kabul edilen bizzat klasik ya da kabak tadi verdi şekilde tabir edebileceğimiz klasik bilim kurgunun, sınırsız bilimin çağdır bu. Davi kuyamet allahları, uzaylılar, deli bilim adamları, Sovyet ve Nazi casusları, deliller robotlar, kontrolden çıkan nükleer gücü Raduoaktivitenin hem çok edici bir güç olması, ona duyulan korku hem de neredeyse hürüm super kahramanların yediği raduasyon, gamma ışını veya içine düşükleri zehirli kimyasallar yüzünden kazandıkları 'super' güçleri super bir çiftliği. Tabi bunular herkesin bildiği, hedeman, hödöwörman furasında ortağı güzerce super kahramanın sandığı zamanlar. Ama iş bununla kılın, kılıçların ötesine geçemedi sannayın. Piyasa işi çizgi romanlar sogn bir kültürdir kendi kendisi de olağanüstü bir değişimdir. Ne olursa olsun, ognı konular kaç kez işlenirse işlenin kurgusu ve analitiği şairlerin tabii ki aradarı aylır.

Bir de bu dönemde ve ardından ortaya çıkan bugün ancak pek az kişinin haberini olan çok sağlam, kendini ve dünyayı eleştiren pek çok kültür çizgi roman var. Gerçekten çizgi roman sevenler 'Watchmen' gibi kültür çizgi romanları bilir. Bunlar çocuk işi şegler değil, toplumsal paranoyan, yeni bir çağın sancılarını ihmalmez bir berrakkılı sorgulayan eserlerdir.

Pek çok teknolojik ivrî zivira sahiptir.

Tabi daha tonla super kahraman var... Onları esas kahraman yaparın düşmanları olduğunu unutmaya lim. Karşılarda Nazi storm trooperleri, Rus askerleri, casuslar, her türden kötü ve cins bilim adamı ve onların aşağılık hizmetkarları" yer almaktadır. Nuclear Winter (Ruski), Blitzkrieg (Cermen), Red October (ki Hunt for Red October görevi isim itibarıyle gülümsetmektedir), Fortissimo (İtalyan soprano), Red Sun (Capon) ve Time Master (surpriz olsun)! Her birinin hikayesi var, her birinin senaryodaki ve oyundaki yeri apayı. Klasik kötü adam tripleri bu oyunda kesinlikle baymıyor amaçlandı gibi oyunun atmosferine katkıda bulunuyor. Bu tip bir oyun için en büyük potansiyel facia olan komik olacağım derken bayık olma durumuna düşmeyerek takdir ve teşekkür kazanıyor bizden.

ETKİLEŞİM VE GÖRÜŞ

Senaryo sağlam, atmosfer sağlam, oyun gerçekten kendine has. Peki oynanış nasıl? İlk Freedom Force'u oynadıysanız aslında anlatılacak pek de fazla bir şey yok. Çünkü oyun aradan geçen buncu zamana rağmen doğrusu pek değişmemiş. Grafikler elbette yüksek çözünürlüklerde çok daha güzel görünüyor ama gerek efektler olsun gerek yaratılan fiziksel değişiklikler olsun çok daha sağlam olabilirdi. Zaten daha ilk oyundaki çevre etkileşimi ile RPG-strateji oyuncularını tavlayan bu oyun artık görsel olarak bunu çok daha ileri götürmüştü. Yıkılan binalar, fırlatılan arabalar, sökülen direkler çok güzel ama El Diablo'nun attığı



ateş topları patladığı zaman ağaçlar daha güzel dağılmış, objeler daha güzel parçalanmalydı. Oyunun bu eksikini önceki oyunu oynamış olanlar daha iyi anlayacaktır. Grafik stili harika olsa da animasyonlar ve grafikler aradan geçen üç yılın sonunda gelişme kaydetmemeliydi.

Bütün bunları bir kenara bırakalım açık alan haritalarında hatta bazen kapalı alanlarda bile düşmanları görmek, arka plandan ayırt etmek zor olabiliyor. Kamera açısı ayarlanabilir ama tek başına ayarlanabiliyor olmazı karın doğurmuyor. Çünkü istenen etkiyi verecek, hem oynanabilirliği yüksek tutup hem de atmosferi koruyup güçlendirecek bir kamera açısını seçmek kolay değil. En ideal değerlere sahip sabit bir kamera açısını gerçekten buna yeğlerim. Gereksiz seçenekler sunmakta sansürlü ama daha az seçenek yerdir.

Bunun dışında oyunu oynamanın herhangi bir zorluğu bulunmuyor. Süper güçlerinizi kullanmanın farklı güç bedelleri var, kullanacağınız yere sağ tıklayıp seçip kullanıyorsunuz. Bu esnada oyun da otomatik donduğundan işiniz oldukça kolaylaşıyor. Basit ama oyunun oynanışında büyük bir kolaylık sağlıyor bu komut verme esnasındaki donma.

Etraftaki Energy X kapsüllerini bulduğunuzda iyi-leme, tecrübe puanı ya da güç kazanıyorsunuz. Oyun ilk bir iki bölümünde taktiklere dikkat etmeden çata çata gideyim derseniz takılabilirsiniz. Ama kahramanlarınız gelişmişce ve grubu yenilerini ekledikçe dengeli bir takımla rahatça geçemeyeceğiniz görev yok gibi.



Oyun her adımda bilabileceğiniz yardım bilgileri ile ne yapmanız gerektiği konusunda da imdadınıza yetişiyor. Zaten çizgi roman mantığı içerisinde yaratıcılığınız size yeter ya neyse, bazen apaçık görünmenin kahramanlarca büyük bir olaymış gibi söylemenizi de neşe katıyor, atmosferi güçlendiriyor.

AMAN TANRIM! BU BİR FOTON ALANI!

Freedom Force vs The Third Reich herkese hitap eden bir oyun değil, çizgi romanlarla alakalı biri olmanız gereklidir. Esas ağırlığı ana senar-



yosu olsa da kendi yarattığınız süper kahramanlarla da dört kişiye kadar internette arkadaşlarınızla birlikte veya birbirinize karşı süper güçlerinizi deneyebilirsiniz. Seslendirmelerin abartı derecelerinde biraz uyuşumsuzluk olsa da daha önceden belirttiğim gibi oyun komik olacağım derken rezil olmuyor, bayık duruma düşmüyorum. Hikaye ve işleniş gayet ustaca kotonmuş. Bilindiği hikayeler olmasına rağmen sürprizler yapmayı, tempoyu canlı tutmayı ve sizin bağlamayı başarıyor. Tabi oyunun başlarında biraz sabırı olursanız. Kamera ve yapay zekanın zayıflığından kaynaklanan sorunlara göğüs gerdiğinizde sağlam hikaye ve karakter gelişimi, orijinal tarzı ve esprî anlayışıyla eğlenceli saatler vaat ediyor.

Ali Güngör

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH GZS www.freedomforcegame.com

Yapımcı: Irrational Games	Medya: PC / CD	Fiyat: -
Dağıtımçı: Vivendi Universal	Orijinal olarak: Yok	Yaş sınırı: 13+
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> LAN Multiplayer Modu: 4 kişiye kadar takım olarak ve karşılıklı; LAN, internet üzerinden		
Hoparlör ve Ses Desteği <input checked="" type="checkbox"/> EAX <input type="checkbox"/> EAX 2 <input checked="" type="checkbox"/> Stereo		
Oyunu Alışmak: Normal İngilizce Gereklimi: Normal Zorluk: Normal		
Grafik: Ses: Oynanabilirlik: Multiplayer: Eğlence: 		
LEVEL NOTU: 		
Alternatifler: Silent Storm, Sentinels		

83

Üçüncü oyun en iyisi olacak.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

038 LEVEL 04/2005

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

KARANLIKTA BİLMECELER

Sessiz, karanlıkta sürünen bir gölge. Bir hırsızdan daha çevik, bir yıldandan daha serinkanlı. Karanlığın bir parçası o, istemezse kimse onu göremez. Karanlık biliş şüpheli onun varlığını, Soğuk, donuk ve dünyanın yıkımıyla aramızdaki tek engel, Sam Fisher. Beşinci özgürlüğün uygulayıcısı.

Ve şimdî başı dertte Sam'ın. Çünkü hem Amerika, hem de Japonya total karanlık içinde. Tüm Karanlığın içinde yaşayan bir varlık olsa da bu kadar büyük bir felaketle ilk karşı karşıya. Ekonomi, borsalar, tüm dengeler altüst olmak üzere. Ve tüm dünya hızla kasasına doğru sürüklendi, dünyanın yıkımıyla aramızdaki tek gölge. Sam Fisher.

Şurada biz bizevîz, o yüzden açık konuşacağım: Aslında Pandora Tomorrow'a 94 vermeyecektim. Ama ikinci Multiplayer Stealth Action oyunu olmayı başardığı için eli bol davranıstım biraz. Multiplayer modu da olmasađı PT bir devam oyunu değil, Splinter Cell'in ek görev paketi gibiydi. İyi hazırlanmış ama kısa bölümüler, çok derin olmayan bir oynanış, düzeltilen hatalar. Zaten çok iyi bir oyun olan Splinter Cell'in makyaj görmüş halidir.

Chaos Theory ise bambaşka bir hikaye. Oyunun başından itibaren kendinizi evinizde hissediyorsunuz. Oyun Splinter Cell, adımız Sam, orası tamam. Ama bir süre sonra birşeylerin farklı olduğunu sezmeye başlıyorsunuz. Ortamlar daha bir gergin, oynanış daha bir zengin, düşmanlar daha bir zeki, grafikler daha bir harikulade, sesler daha bir şahane, fizik motoru... Bu liste böyle uzayıp gitmeli dostlar, bilmem durumu anlatıbildim mi. Chaos Theory insa-

Karanlık bir odada yüzüme yansıyan MS Word beşinci içinde gazeteci yazdı. Arada bir de sağımdan arkama doğru süzülen bir gölge var mı diye kontrol ediyorum. Hafif paranoidım sebebi.

Chaos Theory, Splinter Cell serisinin üçüncü oyunu. Son iki günde bu oyunu gören herkes aynı tepkiyi verdi. Monitörümün görüş alanına giren herkes "Sinan, şey için uğramıştim... Şey... li..." diyerek Chaos Theory'ye kilitlenip kaldı.

Şurada biz bizevîz, o yüzden açık konuşacağım: Aslında Pandora Tomorrow'a 94 vermeyecektim. Ama ikinci Multiplayer Stealth Action oyunu olmayı başardığı için eli bol davranıstım biraz. Multiplayer modu da olmasađı PT bir devam oyunu değil, Splinter Cell'in ek görev paketi gibiydi. İyi hazırlanmış ama kısa bölümüler, çok derin olmayan bir oynanış, düzeltilen hatalar. Zaten çok iyi bir oyun olan Splinter Cell'in makyaj görmüş halidir.

Chaos Theory ise bambaşka bir hikaye. Oyunun başından itibaren kendinizi evinizde hissediyorsunuz. Oyun Splinter Cell, adınız Sam, orası tamam. Ama bir süre sonra birşeylerin farklı olduğunu sezmeye başlıyorsunuz. Ortamlar daha bir gergin, oynanış daha bir zengin, düşmanlar daha bir zeki, grafikler daha bir harikulade, sesler daha bir şahane, fizik motoru... Bu liste böyle uzayıp gitmeli dostlar, bilmem durumu anlatıbildim mi. Chaos Theory insa-

GERÇEK KAOS TEORİSİ NEDİR?

Sıkı durun. Koskoca bir bilim dalının 2000 harfe süzülmek üzereyim.

Kaos Teorisi ilk olarak 1960'da Edward Lorenz adlı bir meteorolojinin deneyinde ortaya çıktı. Lorenz'in esas amacı Kaos Teorisini bulmak değildi elbette. Hava durumunu tahmin etmeye çalışıyordu. 12 farklı formülünden oluşan bilgisayar programıyla hava tahminleri yapıyordu.

1961'de eski bir deney sürecini aynı şekilde gerçekleştirmek isted. Zaman kazanmak için hesaplamaları sürecin başından değil, ortasından başlattı ve daha önceki deneyinin ortasında elde ettiği sayıları girdi. Bir saat sonra döndüğünde bilgisayarın önceki deneye tamamen alakasız bir sonuca ulaşmış görünce şoke oldu. Bunun nedenini araştırdığında daha da çok şaşırdı. Bilgisayar hesapları altı ondalık haneyle yaparken (.506127) Lorenz zaman kazanmak için üç ondalık hane not almıştı (.506).

Bilimsel neden-sonuç ilişkilerine göre orijinal sonuçlara çok yakın bir sonuç olması gerekiyordu. Ölçümleri bile neredeyse imkansız olan bu fark, korkunç değişik sonuçlara yol açıyordu. Yani deneyin ortasında yapılan 0.000127'lik bir değişim, tüm sistemin sonucunu tamamen değiştirmiştir. Bu etkiye daha sonra "Kelebek Etkisi" denmeye başlandı. Başlangıç noktaları arasındaki fark o kadar küçüktü ki, ancak bir kelebeğin kanat çırپışlarıyla karşılaşırılırdı.

Bugün bir kelebeğin kanat çırpması, atmosferde ölçülemeyen kadar küçük bir değişikliği yok açar. Ama değişiklik oradadır. Bir süre sonra atmosfer "kelebek kanat çırpması" olacak halden, "kelebeğin kanat çırptığı duruma göre" olan hale dönüşür. Sonucta, bir ay sonra, Endonezya sahilini vurma gereken bir hortum ortaya çıkmaz. Veya çıkışması gereken bir hortum gelir ve her şeyi yıkar (Ian Stewart, *The Mathematics of Chaos*, sf. 141).

Kısaca: Kaos Teorisi, bir sisteme yapılan en ufak değişiklikte bile beklenmedik sonuçların elde edileceğini iddia eder. "Başlangıç durumuna bağlı olan" sistemlere, bir başlangıç durumu olan herşey dahildir. Hava durumu, borsa, trafīk, insan vücutu veya tüm evren gibi..



ni yavaşça tatlı karanlığa doğru çekiyor. Bir daha bırakılmama ihtimaline karşı uyuyorum sizi. Yazının devamını ona göre okuyun.

BİR GÜN

Chaos Theory tepeden tırnağına yenilik kaynıyor. 9 derece miyop da olsanız ilk fark edeceğiniz şey oyunun yeni grafik motorunun mükemmellığı olacak. Mekanlar, ışıklandırma ve insanların hastalık derecesinde güzel görünüyor. Nasıl yaptıklarını bana sormayın ama benzerlerini bir kenara bırakın - oyunun grafikleri resmen Doom 3'ten de Far Cry'dan da daha iyi! Öyle olması da lazım çünkü Chaos Theory çok yavaş oynanan bir oyun. Bu yüzden sık sık durup grafiklerdeki her detayı tadını çıkartmak istiyorsunuz. Kondorlar boyunca sürekli koşturmadığınız için mimariyi, ışıklandırmayi içindez çekiyorsunuz.

İlk iki oyunun en büyük eksikliklerinden birisi olan çizgiselli tamamen ortadan kalkmış. Bir gerekme, hedefinize ulaşmak için her zaman mutlaka iki üç farklı yolunuz var. Genellikle bu yolların arasındaki seçimleri de farklıda olmadan yapıyorsunuz. Oyun sizin bu konuda serbest bırakıyor ama seçimleriniz sizin sizi sürüklüyor. Panama Ulusal Bankası'na ön ka-

pıdan mı gireceksiniz? Yoksa çatıdan iple mi sarksanız? Her iki durumda da farklı zorluklar siz bekliyor. Seçim sizin, sorumluluklar sizin.

Artık ölümedikçe veya korumanız gereken bir adamı öldürmedikçe oyunu kaybetmiyorsunuz. Hatırlarsınız, önceki oyunlarda üç alarm çaldı mı "Mission Failed" yazısı suratımıza yapıştırdı. Artık bu saçmalık yok. Her alarm çalıştığında uyanılgınız ve düşmanlarınız bir kat daha zirh gibiyor. Böylece silahlarınızı öldürmeniz zorlaşıyor. Dördüncü alarmda ise bölüm-

deki herkes çok dikkatli ve tetikte olarak siz bekliyor. Bayıltığınız arkadaşlarını bulursa uyardırılıyor. Onlar da sizin aramaya katılıyor. Bu durumda oyun sonundaki başarınızı etkileyen ek görevler iptal ediliyor ama oyun bitmiyor. Yani dikkatsizliğiniz cezalandırılıyor. Çok doğru bir karar bu Ubisoft'un verdiği.

YENİLİKLER SİLSİLESİ

Chaos Theory'yi türünün en iyi oyunu yapan, oynamışını zenginleştirin daha bir sürü şey var.

► Kapıları açarken Bash Door, Stealth Open diye iki yeni seçenek var, ikinci hızla açtıığınız kapı ardında duran zavallının kafasını kırarken, Stealth Open kapıyı gidim gidim açarak içeridekiler uyardırmamayı sağlıyor.

► Oyunun ses menüsünde girerseniz, herkesin kendi dilinde konuşması seçeneğini görebileceksiniz (Native Language). Açırsanız oyna daha bir otantik, daha bir gerçekçi hava verirsiniz. Ama altyazılar olmadığı için ne konuşulduğunu anlamazsınız. Bence ikinci oynayışınızda mutlaka açın.

► Borularдан ters sarkarak altınlarından geçenleri boyunlarından yakalayabiliyorsunuz. Yüksek bir kenara futunurken de yanınızdan geçeni çekip aşağıya atıyorsunuz.

► Boyun sıkıp bayılma hareketinden sonra fareyi geri çekerseniz kurbanınızı yere düşmeden omzunuza alabiliyorsunuz. Vakit kaybetmemek için kullanın.

► Her bölüme başlarken üç farklı silah konfigürasyonundan birisini seçebiliyorsunuz: Stealth, Assault ve Redding'in Tavsiyesi. Stealth sessiz

dynamayı tercih ediyorsanız, aksiyon seviyeyi assualt, dengeleyen seviyeyi Redding'in tavsiyesini seçin. Ama dikkat edin, artik oyun içinde cephe bulamayacağınız.

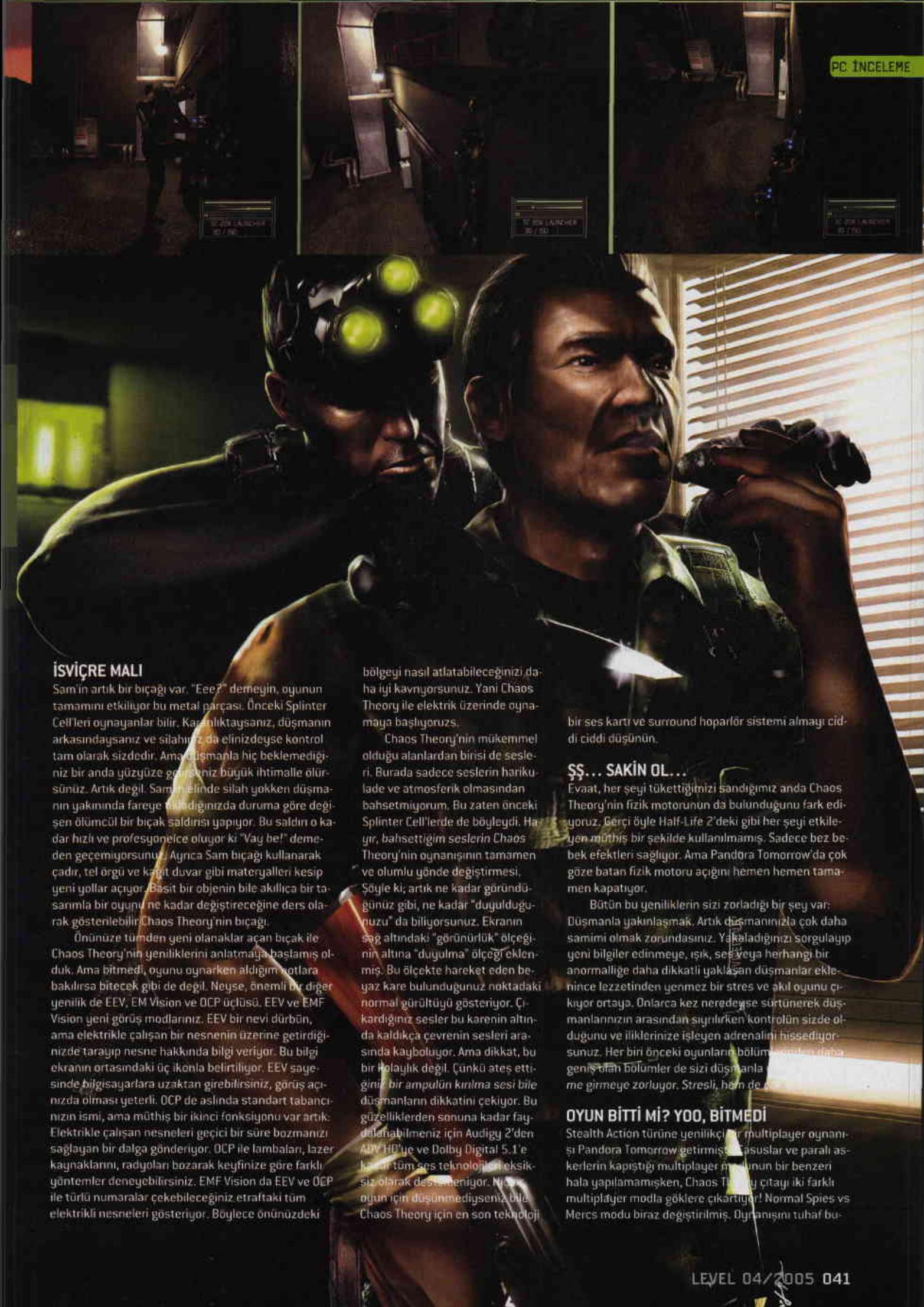
► Köşeden kafayı çıkartıp ateş etmek kalkmış. Onun yerine silahı sola veya sağa alıyorsunuz. Oyunu zorlaştıran ama doğru bir karar daha.

► Yeni hareketlerinizle çok daha ölümcül sunuz. Ama orada olduğunuz anlaşıldığında çok daha kolay ölüyorsunuz artık.

► Düşmanların çoğunu hem dinleyerek, hem arakan yakalayıp konuşutarak faydalı bilgiler elde ediyorsunuz.

► Dört farklı görev tipi var: Primary, Secondary, Opportunity ve Bonus. Bunlar esas görevleriniz, ikinci görevler, hasarımlı olumlu etkileyecək görevler ve son olarak bulması en zor ve listede gözükmenen görevler. Secondary görevleri başaramazsanız daha sonraki bölmelerde Primary olarak karşısına yeniden çıkacak ve işinizi zorlaştıracıklar. Dört kere alarm çalırsanız Primary haric tüm görevler iptal edilir ve başarı yüzden çok kötü etkilenir.

► Sivilleri öldürürseniz oyun bitmiyor ama Lambert sizin yerin dibine sokuyor. Sonuç: %60 başarı oranı.



İSVİÇRE MALİ

Sam'ın artık bir bıçağı var. "Eee?" demeyin, oyunun tamamının etkiliyor bu metal parçası. Önceki Splinter Cell'leri oynayanlar bilir. Kaçanlıktaysanız, düşmanın arkasındaysanız ve silahınız da elinizdeyse kontrol tam olarak sizdedir. Ama düşmanla hiç beklemediginiz bir anda yüzüze gelirseniz büyük ihtimalle olursunuz. Artık değil. Sam'ın elinde silah yokken düşmanın yakınında fareye tükendiğinizda duruma göre değişen ölümcül bir bıçak saldırısı yapıyor. Bu saldırının hızı ve profesyonelce oluyor ki "Vag be!" demeden geçemiyorsunuz. Ayrıca Sam bıçağı kullanarak çadır, tel örgü ve kapı duvar gibi materiyalleri kesip yeni yollar açıyor. Basit bir objenin bile akıllıca bir tasarımına bir oyuncu ne kadar değiştireceğine ders olarak gösterilebilir. Chaos Theory'nin bıçağı.

Önünüz tümden yeni olanaklar açan bıçak ile Chaos Theory'nin yeniliklerini anlatmaya başlamış olduk. Ama bitmedi, oyunu oynamakta aldığım noktala bakılırsa bitecek gibi de değil. Neyse, önemli bir diğer yenilik de EEV, EM Vision ve OCP üçlüsü. EEV ve EM Vision yenilikçi modlarıınız. EEV bir nevi durbun, ama elektrikle çalışan bir nesnenin üzerine getirdiğinizde tarayıp nesne hakkında bilgi veriyor. Bu bilgi ekranın ortasındaki üç ikonla belirtiliyor. EEV sayesinde bilgisayarlara uzaktan girebilirsiniz, görüş açınızı olmasından yeterli. OCP de aslında standart tabancanızın ismi, ama müthiş bir ikinci fonksiyonu var artık. Elektrikle çalışan nesneleri geçici bir süre bozmanızı sağlayan bir dalga gönderiyor. OCP ile lambaları, lazer karnaklarını, radyoları bozarak keyfinizde göre farklı göntemler deneyebilirsiniz. EM Vision da EEV ve OCP ile türlü numaralar çekebileceğiniz etrafındaki tüm elektrikli nesneleri gösteriyor. Böylece önünüzdeki

bölgeyi nasıl atlatabileceğinizi, daha iyi kavrayorsunuz. Yani Chaos Theory ile elektrik üzerinde oynamaya başlıyoruz.

Chaos Theory'nin mükemmel olduğu alanlardan birisi de sesleri. Burada sadece seslerin harkütlü ve atmosferik olmasından bahsetmiyorum. Bu zaten önceki Splinter Cell'erde de böyleydi. Hayır, bahsettiğim seslerin Chaos Theory'nin oynamasının tamamen ve olumlu yönde değiştirmesi. Şöyle ki, artık ne kadar göründüğünüz gibi, ne kadar "duygulugu-nuzu" da bilgiorsunuz. Ekranın sağ altındaki "görünürlük" ölçüğünün altına "dugulma" ölçüğü eklenmiştir. Bu ölçekte hareket eden beyaz kare bulunduğunuz noktadaki normal gürültüyü gösteriyor. Çıkarıldığınız sesler bu karenin altında kaldıkça çevrenin sesleri arasında kayboluyor. Ama dikkat, bu bir hırsızlık değil. Çünkü ateş ettiğiniz bir ampulün kırılma sesi bile düşmanların dikkatini çekiyor. Bu güzelliklerden sonuna kadar faydalılabilmek için Audigy 2'den ADV HD'ye ve Dolby Digital 5.1'e kadar tüm ses teknolojisi eksiksiz olarak desenlerin. Niçin? Oyun için düşünmediyiseniz bile Chaos Theory için en son teknoloji

bir ses kartı ve surround hoparlör sistemi almayı ciddi düşünün.

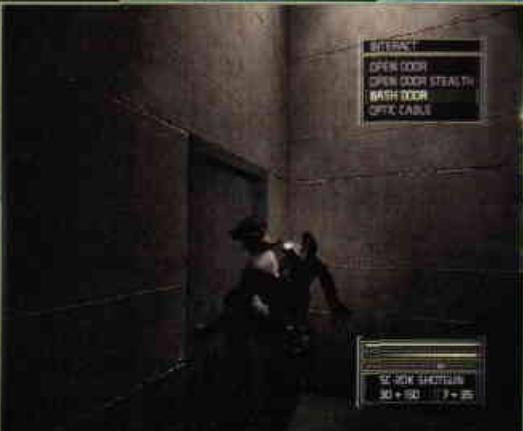
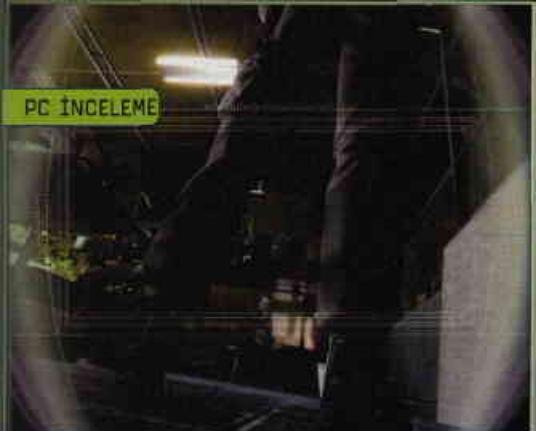
ŞŞ... SAKİN OL...

Evaat, her şeyi tükettiğimizi sandığımız anda Chaos Theory'nin fizik motorunun da bulunduğu fark ediyoruz. Gerçi öyle Half-Life 2'deki gibi her şeyi etkileyen müthiş bir şekilde kullanılmamış. Sadece bez bebeğin etkilerini sağlıyor. Ama Pandora Tomorrow'da çok gözükebilen fizik motoru açığını hemen hemen tama-men kapatıyor.

Bütün bu yeniliklerin sizi zorladığı bir şey var: Düşmanla yakınlaşmak. Artık düşmanınızda çok daha samimi olmak zorundasınız. Yakalandığınızı sorgulayıp yeni bilgiler edinmeye, ışık, ses veya herhangi bir anomalide daha dikkatli yaklaşan düşmanlar ekle-hinice lezzetinden yemez bir stres ve aklı oyunu çıkarıyor ortaya. Onlarca kez nerede seyirci sertinerek düşmanlarınızın arasından sığınırken kontrolün sizde olduğunu ve ilklerimize işleyen adrenalini hissediyorsunuz. Her biri önceki oyuların bölümünden daha geniş olan bölümler de sizin düşmanla mücadele etmeye zorluyor. Stresli, hén de

OYUN BİTTİ Mİ? YOO, BİTMEDİ

Stealth Action türüne yenilikçi bir multiplayer oynaması Pandora Tomorrow getirmiştir. Kasuslar ve paralı askerlerin yaptığı multiplayer modunun bir benzeri hala yapılamamışken, Chaos Theory'yi çatayı iki farklı multiplayer moda göklere çıkartıyor! Normal Spies vs Mercs modu biraz değiştirilmiş. Dynamisini tuhaftı-



ian Deathmatch hastalarına da istedikleri verilmiş. 11 yeni harita, nasıl mümkün olabileceğini çok daha detaylı giriş/çıkış noktaları ve sonsuza yakın taktik içeriğor. Alışması güç, sevmesi zor bir oyun türü Stealth Multiplayer, ama denenemezse olmaz.

Oyunun üçüncü bölümünde Sam'ın bir olayı açığa çıkartması üzerine Lambert "sen merak etme, onuyla ilgilenmesi için başkalarını gönderiyorum" dediğini fark edeceksiniz. Co-Op multiplayer modunda işte bu "başkalarını" da biz oynuyoruz! Birçok oyunda Co-Op, yanı bilgisayara karşı bir arkadaşınızla birlikte oynamaya imkanı yok diye ağlaşıp dururken, Chaos Theory



SNAKE EATER MI, CHAOS THEORY MI?

Sizden onarca e-posta gelmesine sebep olan, MGS 3 incelemedeki "Snake mi döver, Sam mı?" başlıklı kutumdan sonra yazmaya korkuyorum. Ama hala birçoğunuzun kafasını "Metal Gear Solid 3 mü yoksa Chaos Theory mi daha iyii" sorusu işgal ediyor, biliyorum. Bence ikisi farklı kategorilerde değerlendirilmeli. Karmaşık ve bazen oynayanı aflatacak kadar insanı hikayesi, müthiş karakterleri ve zengin oynanışıyla Metal Gear Solid 3 aksiyon ve hikaye anlatımına önem vermiş apayı bir şaheser. Splinter Cell: Chaos Theory ise daha gerçekçi, daha soğuk ama oynayanı sürekli bir çatışma sırında tutan gerçek bir gizlilik oyunu.

ASLINDA NE KADAR DA SAÇMAYMIŞ...

Bir oyunu mükemmel sanıyorsunuz. Sonra bir tasarımcı dahilane fikirlerle karşısına çıknca tüm inançlarınız sarsılıyor. İşte Chaos Theory'yi oynadıktan sonra önceki Splinter Cell'erde olduğunu fark ettiğimiz saçmalıklar.

- 1- Garib bir kasabanın krytrix bir kulübesinde Sticky Shocker, Air Ring Foil gibi son teknoloji ürünü cephaneler bulabilmek.
- 2- Bir ayağı gölgenin dışında kaldı diye alarm çalıduran cesetler.
- 3- Üç kere alarm çaldı diye dünyanın öte ucunda düzenlenen ve %75'i tamamlanmış bir gizli operasyonu iptal edilmesi.
- 4- Düşmanlardan düşen paketlerin içinden

mühimmatın ve e-mail'ler çökmesi. Sanki hep sinin annesi "yavrum, işe giderken al şu sitiki şokarı, kendine azik edersin oğlum! Bu da dayingilden gelen e-mail, onu da çırınca koy yavrum!" demiş.

- 5- Kirk kusur yaşındaki dünyanın en kurt teknikasusun "yükarı bak, şimdi aşağı bak" gibi bir eğitim göreviyle embesil durumuna düşmesi.
- 6- Zifri karantika nöbet tutan paralı askerlerin %90'ında el feneri olmaması.
- 7- SWAT Tur gibbi basit bir hareketi sadece özel tim üyelerinin yapabiliyor olması (2-3 kere denesenez kapının bir kenarından diğerine siz de döneriniz emin olun. Ben denedim, yapmadım ama olsun).

Oyunun tek kişilik moduyla paralel ve hikayeyi tamlayan apayı görevler hazırlamış! İki casus olarak girdiğimiz bu görevde arkadaşımızla çok iyi koordine olmuyoruz, çünkü ancak beraber çalışarak yapabileceğimiz yepyeni hareketlerimiz var. El vererek yüksek bir gere fırlatma, bele ip bağlayıp aşağı sarkma, mancık hareketi, eş zamanlı hacking... Yarım düzine fazla yeni hareketi olan Co-Op modunda Fırat'la uzun süre eğlendik. Dergi biter bitmez de eğlenceme devam edeceğiz.

Son iki yılda yazdığım diğer iki Splinter Cell incelemesini tekrar okudum. İlk oyun zaten dibimi düşürmüştü. O güne kadar gördüğüm en iyi grafiklere, ince ince işlenmiş ve her anı yeniliklerle dolu bir oynamış sahipti. Pandora Tomorrow ufak tefek yenilikleriyle

kısa ama biraz daha iyi bir Splinter Cell'di. Esas bombayı stealth action türüne çok oyunculu modu başarılı bir şekilde monte etmesiyle patlattı. Şu anda yazarken ben de inanıyorum ama Chaos Theory neredeyse ilk oyunun kadar yenilikçi bir tek kişilik oyun deneyimini, tamamen farklı iki multiplayer oyun türünü birleştiriken, Splinter Cell'in özünü oluşturan her şeyi de geliştirmeyi başarıyor. Kesinlikle bu yıl çıkışın en iyi oyun. Sakın kaçırın!

Sinan Akkao



SPLINTER CELL

STEALTH/ACTION

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

Yapımcı: Ubisoft Montreal

Dağıtım: Ubisoft

Medya: DVD

Orjinal olarak: Var

Fiyat: 80 YTL

Yaş sınırı: 16+

Multiplayer: Internet

LAN

Multiplayer Modu: Co-Op görevleri, Spies vs. Mercs modu

Minimum

Önerilen

1.4Ghz CPU, 256MB RAM, 3.5GB HDD, 64MB GFX

2Ghz CPU, 512 MB RAM, 128MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Audigy 2 EAX 2

Surround

Dünya Alışmak: Normal

İngilizce Gereklimi: Çok

Zorluk: Normal

Grafik



Ses



Düzenlilik



Multiplayer



Eğlence



Artılar/Eksiler

▲ Oyun her yönünden gelişmiş.

▲ Yeniden oynanabilirliği.

▲ Çok yüksek Multiplayer modları müthiş.

▼ Bütün bu güzellikleri.

▼ Sürekli yeşil yeşil görmek.

▼ Zorunda olmak.

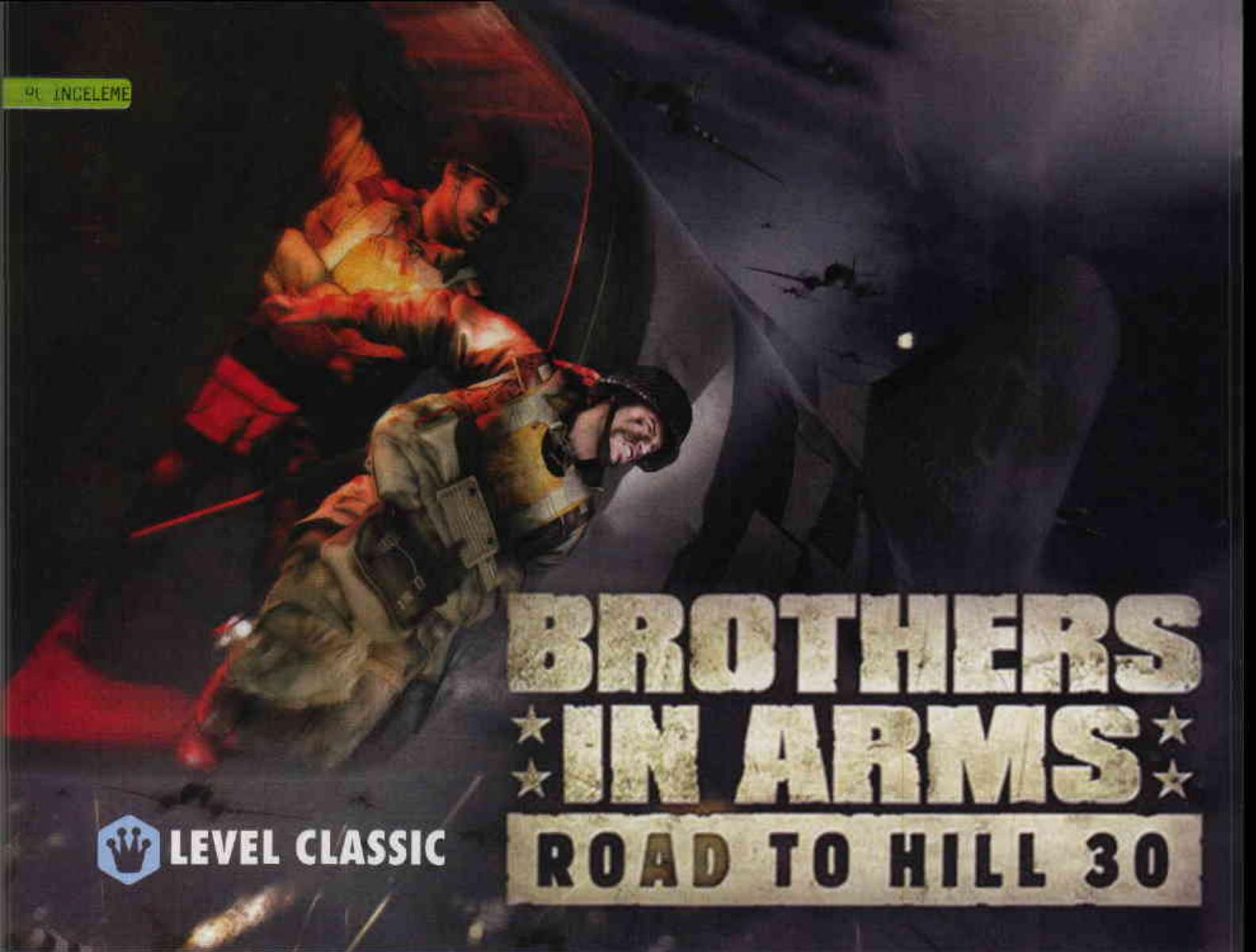
▼ Bazı grafik hataları.

LEVEL NOTU



Alternatifler: Hitman 3

95



LEVEL CLASSIC

BROTHERS IN ARMS

ROAD TO HILL 30

Sakın "bir başka ikinci Dünya Savaşı FPS'si" sanmayın!

Şimdiye kadar oynadığınız tüm ikinci Dünya Savaşı oyunlarını bir kenara koyn. Hepsiñen tarih bilisi olarak çok şey öğrendik. Artık D-Day dendiginde hangi günden bahsedildigini yada Thompson denildiginden nasıl bir silah olduğunu hepiniz biliyorsunuz. Amerikalıların hakı, Almanların ise gri giyidğini de biliyor sunuz. İşte bu ve benzeri tüm bilgilerinizin gerçek savaşta nasıl kullanıldığını birebir uygulayarak görmek istiyorsanız Brothers in Arms oynamacaksınız. Çünkü bu enfes oyundaki HER ÜREV gerçek hagattan BIRE BİR alınıyor. Ve yonetliğiniz askerlerden karşılaşığınız her durum gerçek savaş anları yaşatacak size. Ama isterseniz en başından başlayalım.

"KUMUTAN OLmayı ASLA İSTEMEDİM"

Brothers in Arms bir tarih dersi gibi. O kadar çarpıcı ki oynamadan bilemezsiniz. Oyun 13 kişilik bir paraşütü birlüğinin hikayesini anlatıyor. Bu hikaye tamamen gerçek ve sizin oynayacığınız tüm görevlerde bu takımın başından geçen inanılmaz 8 günü anlatıyor. Birliğe kumanda eden, yanı sizin oynadığınız çavuş bu birliğe kumanda etmemi istemiş. Birliğe kumanda edecek çavuş tatbikat sırasında ayağını kırınca görev size kalar. Atlayıınız bile isteginizle değil uçağınızı isabet eden bir mermi yüzünden kapıdan düşmeniz sonucu oluyor. Paraşütünüzü açmanızı karşın tüm ekipmanınızı kaybediyorsunuz. Şansınıza karşınıza size oyun boyunca yardımcı olacak olan

başa bir çavuş çıkıyor ve onun verdiği tabanca ile ilk çatışmanızı yaşıyorsunuz. Oyunun ilk görevleri takımı toplarlamazınızın yanında oyuna alıştığınız eğitim görevleri ve çok önemlidir, çünkü Brothers in Arms daha önce oynadığınız FPS'lere hiç benzemiyor.

Vuruşunu kullanarak taktik ekranına ilk çıktığınız anda şaşırıp kalıyorsunuz. Bu ekranı gördüğümde akıl Silent Storm oyununa gidiyordu. "İşte bu" dedim! Taktik ekranında sizin görebildiğiniz kadariyla çatışma alanı, düşman sayısını ve eğer zoom yaparsanız silah tiplerini analiz edebiliyorsunuz. Bu ekranla oyun bir anda donuyor ve çatışmada etrafınıza ne kadar hakisiniz o kadar bilgiyle analiz yaparak hareket tarzınızı belirliyorsunuz. Etrafta sizin veya takım elemanlarınızın görüş alanına henüz girmemiş düşmanlar olabilir. Hatta size ateş açmadığı için varlığınızdan haberدار olmadığından düşmanlar da olabiliyor. Bu ekranı ilk gördüğünüz andan itibaren ona alışmaya çalışın çünkü bu analizi yapmadan hiçbir çatışmayı kazanamazsınız. Unutmayın, tarih savaştığı araziyi tanımadığı için malubiyete uğrayan sayısız ordunun hezimetleriyle doludur. Yan mahalleye kavgaya giderken bile nereden kaçacağınızı bilemezseniz ortada kalıp bir güzel sopa yersiniz.

TAKIM YÖNETİMİ

Oyun ilerledikçe ve takımınız tamamlandıça herşeye hakimiyetiniz artıyor. Tüm takım emrinize verildiğinde ise elinizde iki tip tim oluyor. T ile gösterilen birinci

tim düşmana baskı ateşi uygulamada kullanılacak tim. Destek timi adı verilen bu askerler M-1 Garand gibi silahlarla donanmış ve uzun menzilden de etkili atışlar yapabilen askerler. Ok işaretü ile gösterilen ikinci tim ise saldırı timi. Silahları Thompson otomatik tüfeği ve yakın çarışmalarda daha etkilidir. Bize ise hem M-1 Garand hem de Thompson var. Yani her iki time de uyum sağlayabiliriz. Böyle "emir memir" dedim diye korkmayın sakın. Takımınızın tüm emirleri tek bir mouse hareketiyle veriyorsunuz. Sol ve sağ tuşlarla takımınıza gitmesi gereken yeri gösteriyor veya saldır emri verebiliyorsunuz. Son derece basit ve kolaylıdı bu sistem oyunu oldukça rahat ve aksiyondan hiç kopmadan oynamanızı sağlıyor. Takımınıza emirleri bir siper arkasından düşmanla çatışırken bile verebilirsiniz.

Ki vermeniz de lazımlı. Şimdiye kadar tüm FPS'lerde az çok siper alabilen düşmanlar gördük, ama

İKİ SAVAŞ

Birinci Dünya Savaşı ile ikinci arasında taktik farklılıklar oldukça büyuktur. Birincisinde tüm stratej siper savoşları üzerine kuruluydu. Fakat makineli tüfekin icadından sonra siperlerinden okuyaşan askerleri yerlerinden oynatmak için gaz saldırsı icad edildi. Hedef ne olursa olsun siper ele geçirmekti. İkinci Dünya Savaşında ise teknoloji ön plandaydı. Artık siperde kalarlığı ölüyordu, çünkü havacılık gelişmişti. Hatta savoşun sonunda Almanlar VI adı verilen uzun menzilli füzeleri icad etmişlerdi. Ayrıca mekanize birliklerin ağır ateş gücü ve manevra yeteneği sayesinde Almanlar Avrupa'nın büyük bölümünü inanılmaz kısa bir sürede ele geçirmiştir.

Bu durumda yeni taktikler geliştirildi. Gündümüzde kullanılan bu taktik düşmanı bulmak, sindirmek ve çevirecek güç etme üzerine konuludur.

BiA'da, gerçek çatışmalarda olduğu gibi, hemen her şey siper almaktır. Siz bir arabanın arkasından düşmanın oyalarken takımlarınıza düşmanı sağdan soldan kuşatma emri veriyorsunuz. Oyun burada Full Spectrum Warrior'u andırıyor. Düşmana hep yandan saldırma ve kuşatmadı bulunuyoruz. Bir mevziden diğerine geçenken birinci tim baskı ateşi uyguluyor ve ikinci tim yer değiştiriyor. Düşmanın baskı altında olup olmadığını ise üzerinde bilenin yuvarlağın reninden anlıyoruz. Eğer kırmızı ise düşmanın atışları etkili ve isabetli olurken gri ise tamamen baskı altına alındığı ve bir çatışmaya girdiğinde etkili atış yapamayacağı anlamına geliyor. Her iki timi koordineli olarak kullanıp zaferle ulaşmaya çalışıyoruz.

PROFESYONELLERLE ÇALIŞIN

Tabii ki biz de silah kullanabiliyoruz. Ama oyunu bir FPS'den ayırmak için atışlarımızın hiç isabetli olmasına sağlanmış. Oyunda crosshair kullanmak bizim tercihimize bırakılmış (bence kullanmayı, çünkü çok zevkli ve gerçekçi oluyor, benden söylemesi – Sinan). Ben oyunu normal modda bitirdim ve zor modda ise ortasına kadar geldim. Daha sonra da Authentic modda bitireceğim. Açıkçası şimdiden kadar çok az FPS'yi böyle arkaya oynamışım. Bir elin parmaklarını bile geçmez. Zorluk dereceleri arasındaki fark ise düşmanın daha gerçekçi tepkiler vermesinin yanında atışlarının isabet yüzdesinin artması. Sinan gibi ken-



Kırmızı noktalardan da anlaşıldığı gibi düşman kafanızı çıkarıftığınız anda sizin mihayacak.

dime işkence çekirerek crosshair-sız oynamadım (ehe ehe, bir oyunu sevince manyaklaşıyorum napiim :) – Sinan). Size bir ipucu vereğim. Garand kullanırken, artı şeklindeki crosshair'ı kullandığınızı varsayırsak, düşmanın üzerinde artının alt ucunu getirip öyle ateş edin. Genellikle siperden kafalarını kaldırıdıklarında atışınız doğru gere gitüyor. Oyunun bölümlerinde ilerledikçe aldiğiniz tatmin o kadar iyi ki inanın bölümleri her zorluk sevigesinde bitirmeye değer. Ama oyun sizin sadece bu tatmin duygusuyla bırakımayır.

Oyunca başarınız maddi olarak da ödüllendiriliyor. Şöyled ki...

Bölümler bittiğe size bir madalya veriliyor. Bu madalya ise ekstralara kışının açılmasına,



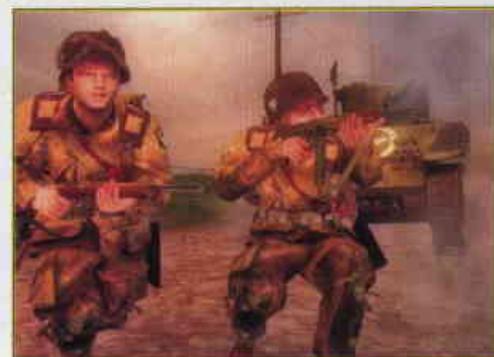
oyunu yapan takımın ne gibi aşamalardan geçtiğini ve hikayedeki bölümlerin gerçekten nasıl olduğunu öğrenmenize olanak sağlıyor. İşte bu kısım oyun yapımcılara olan saygımlı kat kat attırdı. Burada her geçtiğiniz bölümün aslında nasıl tasarılandığından gerçek harekatta nasıl sonuçlandıguna kadar bilgilenebilirsiniz. BiA'nın ilk bakışını da ben yapmışım ve açıkçası Dead Man's Corner'a geldiğinde daha bölüm başlama-



BİZİM SAVAŞLARIMIZ

Kore Savaşı bizim Kurtuluş Savaşımızdan sonra NATO'ya girmek adına birlik yolladığımız ilk savaştır. Birinden fazla sehit verdigimiz savaşta en büyük zafer Kore Muharebesinde verilmiştir. Bunun sebebi geri çekilenken ortaklı yaptığımız Amerikan ve Güney Kore birliklerile aramızdaki bağı koparılması ve birliklerimizin çeyrilmeleridir. Sungju Savaşı ile yakarak oktigımız bu çemberden bir etfane doğmuştur. Kibis Harekâş ise askeri tarih dererinde deniz, hava ve kara birliklerinin aynı anda koordineli olarak kullandığı ilk harekât olmak okutulur. Bu tip harekâtlarda en büyük sonun iletişimdir. Bu yüzden kendi gemimizi yanlışlıkla bombalayarak batırıktır.

Bugün Güney Doğu'da süreğelen çatışmalar ise askeri kuvvetlerimize gizli rızamı harbin nasıl zidliğini öğretmiş ve örgütlenme ve teşkilatımı buna uygun olarak değiştirmesine sebebiyet vermiştir.





Koşun çocukların ezelim şunları!

dan orayı tanıdım. Tüm bu araştırmalar için müzelerin arşivlerine girilmiş ve Amerikan Ordusu'ndan emekli bir albay ile beraber olayların geçtiği yerler gezilmiş. Tek tek fotoğraflanmış ve bu belgeler hem o günü yaşayan gazilere gösterilmiş hem de yörendeki halkla tartışılmış. Yani ekip çok ciddi bir şekilde çalışmış. Bu ekstralar sayesinde aslında D-Day'de Amerikalıları karşısına çıkarılan birliklerin Osttruppen adı verilen ve Almanların Asyada işgal ettikleri bölgelerden silah altına aldığı, eğitimi ve teçhizatı eksik askerler olduklarını öğrendim. Yani zavallılar Alman bile değiller. Oyun ilerledikçe karşımıza çıkan birlikler ise Almanların daha eğitimli ve zamanın savaş teknüğine göre eğitilmiş ve donatılmış birlikleri. Tankınıza ateş eden geri tepmesiz toplar veya makineli tüfek taşıyan askerler hep bu birliklerin parçası.

TEK BAŞINIZA

Evet "tankınız" dedim. Oyun ilerledikçe bazı bölümlerde tanklar emrinizin altına giriyor. Özellikle üzerinizde gelen panzerler düşünüldüğünde bu tankları daha da seviyorsunuz. Tank demişken oyunda tankın arkasındaki makineli tüfek kullanma imkanınız da var ama çok açıkta kaldığınızdan garanti olmadıkça kullanmanızı tavsiye etmem. Bırakın tankınız piyadeyi ezsin geçsin, siz keşfinize bakın.

Tabii yanınızda her zaman bir tank olmuyor. Bu

durumda o bölümde bulunan tanksavarın yerini keşfetmeniz gerekiyor. Bu ve benzeri aletleri kullanması için askerlerinize emir veremiyorsunuz. Siz kullanmak zorundasınız. Zaten tanklara karşı olan veya keskin nişancı tüfeği kullandığınız bölümler oyuncuya aksiyonun içine sokmak için yapmış. İşte bu yüzden Brothers in Arms, Full Spectrum Warrior'dan daha üstün. Çünkü monoton değil. Gene de tüm bir kahraman olmadığınızı unutmayın. Takımınızı yönetenin düşmanı kuşatma hareketlerini -her ne kadar daha keyifli olsa da- hep tek başınıza yapmayı. Bazı durumlarda cephe-den saldırı yapmak zorunda kalıyorsunuz. Cephe saldırısı bir çatışmada en son tercih edilmesi

iki kişiyi tahtalı köye gönderebiliyor. Bu yüzden mümkünse siz de saldırıyla beraber kalkın ve timinizi hemen geri çekin. Taarruz ederken ateş ederek gidin. Çünkü düşmanın mevkisi yaklaştığınızda kafasını kaldırıp mermiyi yapıştırıyor. Ama ateş ederek giterseniz kafasını kaldırıldığı anda o mermiyi yiyor. Çalışma sırasında merminiz biterse düşmandan düşen silahları kullanmanız mümkün. Hatta büyük bölümlerde genelde merminiz bitiyor ve düşmanın silahlarıyla devam ediyorsunuz.

AKILLI ASKERLER

Takımınızdaki askerler eğitilmişler. Geniş bir alanı işaret edip bir yerde siper almalarını söylediğinizde gayet uygun bir şekilde dağılıyor ve siper alıyorlar. Eğer ateş etmek için açları yetersizse bunu size söylüyorlar. Aynı şey düşman için de geçerli. Siz onları kuşattığınızda kaçıyorlar ya da yer değiştiriyorlar. Sizi görmediklerinde tepki vermezken gördüklerinde sindirmeye çalışıyorlar. Her iki tarafta bir korunak arkasında olduğunda genelde zayıf vermiyorsunuz ama karşı-

Brothers in Arms FPS'lerle bir takımı yönettiğiniz taktik aksiyonların en iyi yanlarını mükemmel kaynaştırmış.

gereken yöntem, çünkü en çok zayıf bu saldırırda veriliyor. İşte bu durumda üç şeye dikkat edin. Bir, düşmanın sayısı mutlaka sizden az olsun. İki, eğer mümkünse saldırınızı hücuma kalkın. Üç, düşman MUTLAKA baskı ateşle sindirilmiş olsun. Cephe saldırılarda takımınız el bombaları kullanabiliyor ve bombayı atıp düşmanı indirdikten sonra bu bombalar patlayıp timinizden bir

raftan birisini almak da çok kolay olmuyor. İşte bu durumda çevirmek zorunda kalıyorsunuz. O zaman kaçmaya çalışan düşman ya size yada onları baskı altında tutan askerlerinize vuruluyor. Bir düşmanı safdıri bırakığınızda ağır çekimdeymiş gibi yere düşüyor. Sanırım bunu oyuna dramatik bir hava katmak için yapmışlar. Ama aynı zamanda arka arkaya sıralanmış düşmanlara ateş açığınızda hangisinin öldüğünü anlamanız çok kısa süre içerisinde biraz zor olabiliyor.

Oyunda en çok zorlandığım bölüm Cole's Charge oldu. Zaten harekatta Kongre Şeref madalyasını (Medal of Honor) kazanan tek komutan da bu çatışmadan

GEARBOX PROFİLİ

gearbox
software

Küçük bir firma olsa da rağmen Gearbox'in oyuncularının geçtiği bir elmas gibi pırıl pırıl.

Halo: Opposing Force, ve Halo, Tony Hawk Pro Skater 3 ve James Bond: Nightfire'nın PC versiyonlarını hazırladılar. Şimdi de Brothers in Arms için 20 kişili ise alıp 50 kişiden oluşan bir ekip haline gelen Gearbox, tamamen kendilerine ait ilk oyunculuğu FPS ve taktik aksiyon türünde yeni standartlar getirdi. Şimdiye kadar ek görev paketleri ve konsoldan PC'ye oyuncuların çevirmekle uğraşan bir firma iyon hiç de rena değil, öyle değil mi?



Gearbox'un yöneticisi Randy Pitchford.



Brothers in Arms'ın yapımcıları, askeri deneyimlerle birlikte 101. Hava İndirmenin indiği bölgeyi inceleyen.



çikan bir albay olmuş. Neden öyle olduğunu bölümün başından itibaren anlıyorsunuz. O kadar yoğun bir ateş altındasınız ki kafanızı kaldırmanız mümkün değil. Üstelik siz bölümün sonuna koşuncaya kadar vurduğunuz askerlerin yerine yenişi geliyor. Ben burada şöyle bir hile kullandım. Bölüm başladığında her iki takıma da beni izlemesini emrettiğinden sonra doğru hiç durmadan koştım. Bölümün başında Almanlar yerlerinde başlamadıkları için onlar yerlerine koşup ateş'e başlayıcaya kadar ben koşmam gereken alanın yarısına gelmiştim bile. Hiç durmadan devam ettim ve bölümü tek kurşun atmadan bitirdim. Gerçek hayatı ise albay burada 1 saat kadar mihlalmiş kalmış ve çok zayıfat verdikten sonra bizzat birliğinin başında saldırıyla kalkarak düşmanı ezmiş.

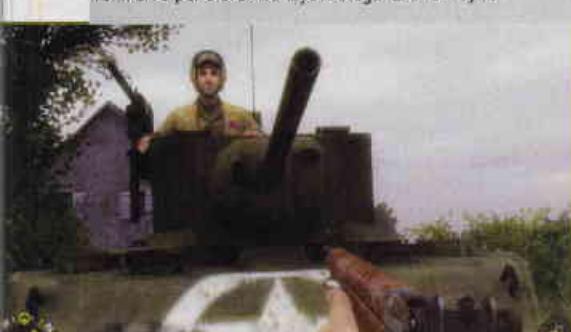
Birliğiniz çok zarar gördüğünde ya da zayıfat verdiğinde endişelenmeyin. Çünkü bir sonraki bölümde yalnızca senaryo gereği ölenler dışındaki askerleriniz gene yanınızda oluyor ve hep sizi takip ediyor. Hatta bir bölüm çok zor geldiğinde size tüm elemanlarınız ve tam sağlık ile bölüme devam etmek isteyip istemediğiniz soruluyor.

8 KİŞİYİ YÖNETMEK

Oyunun multiplayer kısmını çok oynayamadım. Ama genel olarak oynanan haritalar bir tarafın savunduğu ve öteki tarafın belli bir süre içerisinde bir hedefi gerçekleştirmesine dayanan senaryolar üzerine kurululdu. Bu hedef düşmanı yok etmekten bomba koymaya yada gizli dökümanları ele geçirmeye kadar değişiyor. Multiplayer'in ilginç yanı oyunda kendinizi ve iki takımı yönettiğiniz. Rakibiniz de öyle. Yani bir haritada toplam 16 asker oluyor ama aslında iki oyuncu karşılıklı olarak savaşıyor. Eğer ölürseniz takımınızdaki başka birinin kontrolü otomatik olarak geçiyor. Hem aksiyonun içinde olup hem de taktik karar vermenin zorluğunu üzerinde oldukça hissediyorsunuz.

Sok kafanı içeri!

Tankları siper olarak ilerleyebileceğinizi unutmayın.



NEREDEYESE HATASIZ

Brothers in Arms'in yer yer çokmesi ve oyun içinde keşfettiğim bir iki bug dışında hiçbir hata görmedim. Ne yapay zekada sorun vardı, ne de bölüm tasarımlarında bir yanlışlık. Oyunındaki ara sahnelere, seslendirme, senaryo, grafikler, efekler, hemen her şey neredeyse hatasızdı diyebilirim. Her-

şey oyunun mantığı içerisinde en uygun şekilde tasarlanmış ve uygulanmış. Oyunu hazırlayan ekip Gearbox çok doğru bir iş çıkartmış. Taktik-FPS oyunlarının nasıl olması gerektiği konusunda bundan sonraki oyunların standart olarak görmesi gereken bir oyun yaratmışlardır. Oyun, zamanın askeri taktiklerini öğretmenin yanında film tadında bir oynanış sunuyor. Size tavsiyem üç senedir üzerinde çalışılan bu oyuna saygı gösterip mutlaka edinmenizdir.

Burak Akmenek



BROTHERS IN ARMS

TAKTİK FPS

www.gearboxsoftware.com

Yapımı: Gearbox

Medya: 2 CD/1 DVD

Fiyatı: Belli Değil

Dağıtım: Ubisoft

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 7 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet Ağ 3 Dijital

Multiplayer Modu: Var

Minimum

1.0 Ghz CPU, 256

MB RAM, 64 MB

GFX

Önerilen

2.0 Ghz CPU, 512

MB RAM, 128 MB

GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX

2+1

Stereo

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereklilik: Ortalama

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



Dynamiklilik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: Full Spectrum Warrior

Artılar/Eksiler

► Gerçek senaryo, türün

standartlarını belirleyen

bir oyun.

▼ Bir iki bug, ara sıra

▼ yaşanan çökmelər

▼ Grafikler birazlık eski

▼ görünüyor.

92

DRIVER

İstanbul'u izliyorum! Gözlerim kapalı...
veya, kandırılmaya devam!

Playstation
on 2 versiyonu hakkını
da her türlü bilgiye sahip olmama

rağmen kendimi hayatımın en kötü oyun
deneyimlerinden birine hazırlamama imkan yoktu.
Çünkü pek coğunuza gibi, ben de PC versiyonunun
adam gibi olmasını bekliyordum. Ancak Reflections
tüm beklenilerimi boşça çıkarttı. Böylece yeni hayal
kırıklığıma merhaba dedim.

Oyun başında bir süre vakit geçirdikten sonra Si-
nancığımın PS2 incelemesini alıp tekrardan okudum.
PS2 versiyonu daha mı iyi yoksa Reflections'in anısı-
na sağıdan Sinanım nazik mi davranışlı karar vere-
medim. Lafı uzatmadan ver veriştir bölümümne geçiyo-
rum. Üzüllerék söyleyorum, başka bir şey yapma im-
kани yok.

FIRÇALAMA FASLI

Konsolda yuttuğu süpürgeyi bir türlü çıkaramayan

American Muscle Car ve Colt kullanı-
yor olması idi ki Reflections'in cehale-
tine veriyor bunları! Gün gelip de
Reflections'a laf edeceğim aklımlı-
ucundan geçmezdi. Ama olmaz olmaz de-
meyin bal gibi oluyor işte. Belirttiğim gibi seslendir-
meler ve ara videolar oyunun doruk noktası. Oyun du-
rup, pat diye video girdi mi kendinizi bambaşka bir
dünyada sanırsınız. Ancak oyun içi ses efektleri
ve grafikleri videoların yakaladığı çizgiden çok uzak.
Hele bir yağmur efekti var ki anlatmaya imkan yok.
Ekranda çizgiler ilk gördüğümde ekran kartım bozul-
du zannettim.

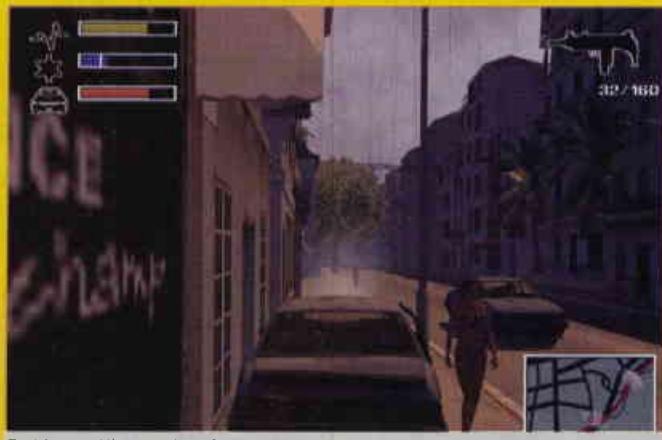
MIAMI

Öncelikle gerçegine tamamen uygun(!) oyuna aktarı-
lan şehirlerimiz fazlaca yavan. Ayrıntı yoksunu me-
kanlar birbirinin tamamen aynısı gibi bir hava veriyor.
Şehirlerin mimari özellikleri gada kültürünün ekrana
yağışması söz konusu değil. Sözde rakip olduğu
GTA'nın sahip olduğu o yaşanan şehir havası yok. Gra-
fik detay sevigesini ve çözünürlüğü oyunun imkan-
verdiği en yüksek değere çıkarttımda bile manzara-
da hiçbir değişiklik olmadı. Zaten yerel halk, polisler
ve oyunda yer alan her canlı Tanner gibi narin hare-
ketler ile yürüdüğünden pek bir önemi yok. Açı kalan
süpürge sopası yigor anlaşılan.

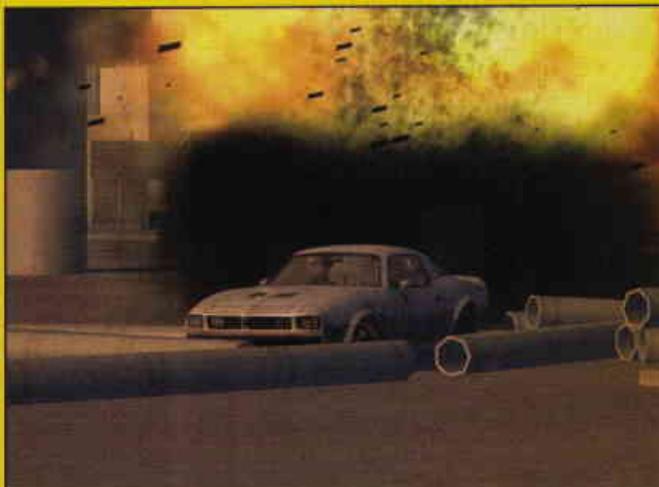
Tek tip beslenme ID düşürdüğünden olsa gerek,
oyunumuz yapay zeka barındırmıyor. Hemen her tür-
lü düşmanımız ellerinde silah oldukları yerde dökülp,
bız görüş alanlarına girdikçe ateş ediyor. Bunun di-



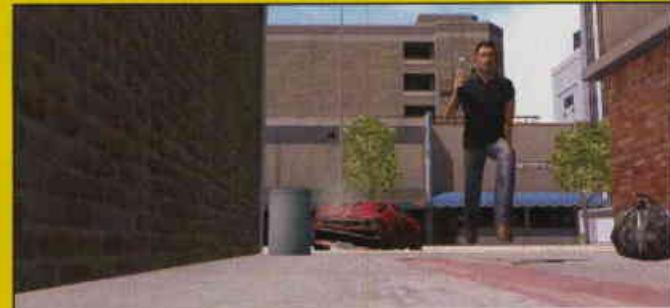
FBI dedim, in dedim, dinlemediğim. Çok efendiyim yoksa, ama sen kaçındın



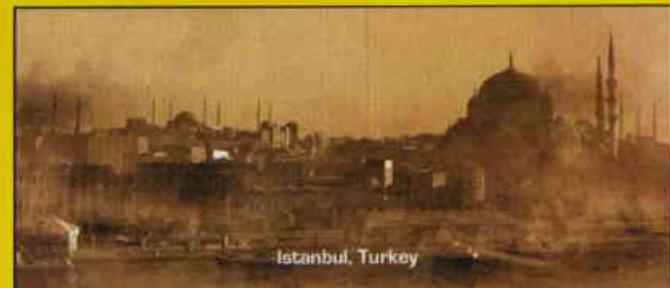
Evet burası Nice senelere Fransa, ve evel o abla yağmurda bikini ile geziyor ve yine
evef o çizgiler yağmur, yani... neyse



Boyle bir patlama efekti var mı başka yerde? Bu oyunda bundan başkası yok da...



Vurdum arabayı kaçıyor, ben de ceylan gibi sekiliyorum peşinden. Nasıl güzel mekanlar bunlar tabii.



Ne güzel yapmışlar İstanbul'u, video da böyle dumanlı dumanlı...

şında bir hareket yaptıklarını ben görmedim, gören olduğunu da sanmıyorum. Direksiyon başında yapay zeka biraz daha başarılı gibi görünmesine rağmen, belli hareketler dışında bir numaralar yok. Örneğin hızlı bir kovalamacanın ardından arabanız artık ilerleyemez hale geldi. Korkmanıza gerek yok. Sağa çekip durun. Peşinizdeki araçlar gelip en yakın direğe çarparak duracak, içindekiler de siz araçtan çıkışına kadar uslu uslu oturacaklardır.

Tanner ve hareket kabiliyeti muhteşem tasarım ile birleşince en basit aksiyonu gerçekleştirmek bile hayli güç olabiliyor. Merdivenlerden inmek, kapı açmak, biraz abartırsak giden arabadan atlama sıkça eziyet haline dönüşüyor. Özellikle giden arabadan atlama olayı çok eğlenceli. Oncelikle arabamız gidemececek hale gelse bile GTA serisinde olduğu gibi patlamadığından öyle acele ile uzaklaşmamız gerekmiyor. Zaten bu aksiyon sıkça bug kurbanı olduğundan her türlü çabaniza rağmen arabası hareket halinde iken içinden çıkmıyorsunuz. Duran arabadan heyecanla dışarı fırlayıp, yonus takla attıktan sonra, atladiğinden daha geride ayağa kalkan bir Tanner size bambaşka zevkler tattırıyor.

İSTANBUL

Driver iyi bildiği konuya yani araba olayına odaklılsa bir sorun olmayacağı, yine ortaya bomba gibi bir oyun çıkacaktır belki. Ancak GTA özentisi yaklaşım oyunun ismini çökmeyacak şekilde lütfen. Her şeye rağmen direksiyon başına geçtiğimiz zaman işler çok daha tiksürde yürüyor. Hatta konsol versiyonunda yaşanan aynanın elektrik direğine takip takla atmak ve benzeri sorunlar ortadan kaldırılmış. Ama bu noktada bambaşka bir sorun ile karşılaşıyoruz. Oncelikle yapay zeka sorunu yolda gezen sivil araçlar söz konusu olduğunda tam gaz devam ediyor. Polisler belli kalıplar dışında hiçbir hareket yapmıyor. Kullandığımız araç zaman zaman fizik kurallarına karşı gelebiliyor ki en kötüsü de bu. Önce araçtan araca daha sonra hava koşullarına göre değiştğini var煅igim yol tutuş olayı kafasına göre değiştirebilir. Arabayı yolda tutmak o kadar zorlaşabiliyor ki en basit git gel görevlerini bile birkaç kere oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Hasar modellemesi başlarında oldukça hoş gelse bile başarısız patlama efektleri ve kafadan vurduğumuz arabanın burnunun sağlam kalıp arkasının dağılması gibi sebeplerle bundan da soğumamız an meselesi. Tanner'ın her şeye rağmen aracın içinde sopa yutmuş gibi oturması ise bambaşka bir hikaye. Çarpığınızın aracın sürücüsünün direksiyona kapaklısı

kalması, siz kapıyı açınca yavaşça yere yiğilması gibi ayrıntılar mevcut. Ancak gizli görevdeki bir FBI ajanı olarak bu kadar sık araba çalmak zorunda kalmak oldukça anlamsız. Araçların çok kolay hasar alması belki gerçekçilik adına hoş, ama ne vites ne de direksiyon kullanmadığımız, araç üstündeki hakimiyetimizin minimum olduğu bir oyunda nedendir akıl sırdırediremedim.

NICE SENELERE...

Oyunun son ve en büyük eksisine geldi sırada. Driv3r klise olsa bile ciddi anlamda bir senaryo sahibi. Olaylar biz farkına pek varamadan gelişmekte. Zaman zaman ara videoolar ile olup bittiğini yakalama şansına sahibiz. Hatta son sa-

dar olayların özeti gayet sinematik bir şekilde karşımıza çıkarıyor. Gayet hoş. Ancak görevler o kadar anlamsız ve oyun içi diyaloglar o kadar donuk ve boğuk ki neyi neden yaptığınızı anlamanıza imkan yok. Oyunun gayet hoş müzikleri esliğinde ana menüyü izlemek çok daha anlamlı. Senaryo hakkında fikir sahibi olana kadar haritadaki yesil noktayı takip etmekten başka şansınız yok. İstanbul'da doğum büyüğüm, Miami'ye gittim gördüm, araba kullandım, sürat teknnesi kullandım, oyuna bakıyorum ve tek söyleyeboleceğim şey, olmamış. Hatta yakından bile geçememiş. En güzeli Take a Ride deyip İstanbul'u Reflections'in gözünden görmek bir kereliğine. Dünyayı Kurtaran Adam tadında eğlencesinden dolayı Tanner'a teşekkür ediyorum. Bu kadar verdim veriştirdim, nefret ettiğimden değil sevdigimden yapıyorum. Üzgün bizi Driver, çok üzgün.

Jesuskane

DRIVER 3

AKSIYON

www.lucasarts.com

Yapımcı: Reflections	Medya?	Fiyat: Belli Değil
Dağıtım: Aral İthalat	Orjinal olarak: Var	Yaş sınırı: 17 yaş ve üstü
Multiplayer: ■ Internet ■ LAN		
Multiplayer Modu: Detahmatch, CTF, Assault.		

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	■ 4+1 ■ 2+1 ■ EAX

Oyna Alışmak: Normal	İngilizce gereklisini Az	Zorluk: Normal
Grafik	[Progress Bar]	Artılar/Eksiler
Ses	[Progress Bar]	▲ Seslendirmeler ve ara
Dynamanabilirlik	[Progress Bar]	videolar gayet başarılı.
Multiplayer	[Progress Bar]	▼ 5 yıl geç kalmış.
Eğlence	[Progress Bar]	Konuşturmayı beni.
LEVEL NOTU	[Progress Bar]	
Alternatifler: Grand Theft Auto: Evet birincisi.		

55



Star Wars oyunları senelerdir beni PC başına çakar, İlk defa X-Wing'i açıp da pilot profiliyi yaratlığım gün hissettiklerimi asla unutamam. Daha da iyisi TIE Fighter'da Lord Vader ile omuz omuza dövüşmek olmuştu tabii.

Ama uçuş simülasyonlarını bir kenara koyarsanız, Star Wars oyunları ağırlıklı olarak Jedi kavramı etrafına kurulu olmuşlardır. Tabii işin kılıcı donanmak ve Force ile bütünleşmek çekici şeyler, ancak o koca galakside bundan başka şeyler de var. Mesela ben israrla Star Wars evreninde gelecek Elite Iezetindeki bir oyunu bekler durumum. Ama yakın zamanda Galaxies'in çıkışıyla beraber bu döngü biraz kırılır gibi oldu. Hoş, o bambaşka bir oyun türü ama yine de farklı bir bakış açısı sunuyor sonuçta. Fakat daha öncekilerden çok farklı bir perspektif yakalamak istiyorsanız, o zaman Republic Commando oynamanız gerekecektir.

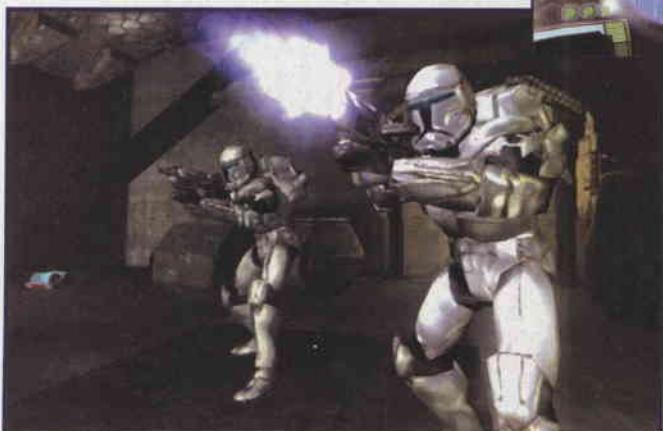
STORM TROOPER DEĞİL

Republic Commando adından da anlaşılacağı gibi Empire öncesi zamanda, Clone Wars döneminde geçiyor. Republic ve arişıklar arasındaki sürtüşme Episode

2'de de işlenen olaylar sonucu bir galaktik iç savaşa dönüşür. Ayrılıkçılar başta Geonosis dökümhanelerinde yaratılmış Droid orduları olmak üzere hayli büyük bir güç sahiptirler. Republic ise aynı kişinin genetik materyali üzerine kurulu olan klon ordusuna güvenmek zorundadır. Her ne kadar kullanılan DNA aynı olsa da, orduyu klonlayan uzmanlar bunun üzerinde çalışarak çok farklı kalitelerdeki asker modellerini üretmişlerdir. Bunlardan biri de Delta sınıfı komando birimleridir.

İşte Republic Commando bu

Delta sınıfı özel klon komandolarından dört tanesinin başından geçen çeşitli olayları konu alıyor. Bu dört özel komando savaşın ilk günü Geonosis'te sahne alıyorlar ve iki yıldan fazla bir süre bir takım olarak galaksinin dört bir yanındaki en zor görevlere gönderiliyorlar. Ancak oyun iki yılı gün be gün işlemiyor, sadece savaşın belli günlerinde gerçekleşenleri konu alıyor.





SNIPER

Republic Commando aslında katıksız bir aksiyon oyunu, ancak elinize bir Blaster verip sizi tek başınıza düşman ordularının üzerine salımıyor. Aksine burada tam bir takım oyunu söz konusu, siz takım liderini canlandırırsınız ve yanınızda da üç adet Delta serisi komando daha mevcut. Bazı görevlerde ayrılmak ve tek tabanca ilerlemek zorunda kalsanız da, oyunun büyük kısmını takım çalışmasıyla geiyorsunuz. Ancak takım çalışması deyince akılınza öyle çok derin bir taktik alt yapı gelmesin. Adamlara verebileceğiniz dört temel komut var ki işin çوغunu bunlarla hallediyorsunuz. Bu komutların yanı sıra bir de "kullan" komutları var ki, savaşın temel taktik yükünü bu komutlarla hallediyorsunuz.

Nedir bu "kullan" komutları? Şöyle ki, oyun boyunca girdiğinizin çeşitli mekanlarında tasarımcılar tarafından hazırlanmış taktik seçenekler buluyorsunuz. Bu seçenekler yarı saydam sembollerle ekranda gösteriliyorlar. Mesela düşmana karşı kullanılabilecek boş bir ağır silah tareti ya da arkasına sırip gelenlere el bombası atılabilecek güzel bir pozisyon gördüğünüzde, üzerine bakıp "kullan" tuşuna basmanız yetiyor. Elemanlardan biri koşup uygun hareketi gerçekleştirmeye çalışıyor. Aynı şekilde bir yerlere patlayıcı yerleştiriliyor, bir bilgisayar şifresini çözebiliyor, hatta sağıklarını Bacta istasyonlarında doldurabiliyorlar.

Tabii ilk bakısta çok basit gibi görünse de aslında öyle değil, çünkü çoğu zaman kritik bir işlemi yoğun ateş altında gerçekleştirmeniz gerekiyor. Buna ek olarak özellikle yoğun çatışmaların yaşandığı geniš alanlarda çok sayıda taktik seçenek bulunuyor. Adamların doğru zamanda ve doğru yerde olmaları, gelen düşmanı karşılaşmak ve o esnada birşeylerle uğraşan bir takım elemanını koruyabilmek açısından önem kazanıyor. Tabii herkesi düşmana yönlendirip yapılması gereken iş her neyse onu kendiniz de yapabilirsiniz.

MAN DOWN!

Peki bir takım elemanı ya da siz düştüğünüzde ne oluyor? Aslında özellikle takım halinde dolaşırken "ölüm" pek öyle kolay gelmiyor. Herşeyden önce zırhlıların kalkan jeneratörleri mevcut ve bunun enerjisi de çok ağır ateş altında kalmadıktan sonra kolay kolay boşalmıyor. Sağlığınız da öyle pek çabuk tükenmiyor, ancak çok seçkin düşman birimlerinde bulunan ağır silahlar sizi kısa zamanda indirebiliyor. Fakat sağlığınız tükenip de yere düştüğünüzde, tabii eğer takımın ayakta kalan son adamı değilseniz, ölmüyor fakat "saф diş" kalmış oluyorsunuz. Bu noktada bir takım elemanını çağırıp size ilk yardım uygulamasını istemekten başka çareniz kalmıyor. Tabii aynı durum saf dışı kalan herkes için geçerli. Düşen bir elemanı tek-

BİZLER KARDEŞİZ

Oyun boyunca siz de dahil olmak üzere dört komandanın kendileri arasındaki konuşmaları ve olaylara verdikleri tepkiler atmosfere büyük katkıda bulunuyor. Kimi zaman şaka laşıyor, kimi zaman düşmeye dayaklı da da ikeintilerini belli ediyorlar. Ancak sonuçta oyunun genelinde yakalanmak istenen atmosferin büyük ölçüde yakalandığı söylenebilir. Bunlar genetigiyle oynamış klonlar olasılıkla bile, herbirin aslında farklı bir karakter geliştirebilmiş olan insanlar. Hakkında grophe edilemeyecek tek gerek var, o da Cumhuriyet'e herkeste, hatta kendi hayatlarından bile daha sadık olduktan. Ve bu pis savaş onları varoluş sebebi.



rar kaldırırmak pek o kadar zaman almıyor aslında, ama çok yoğun bir çatışmanın ortasında biraz zor olabilir.

Tüm oyun boyunca ancak bir ya da iki kere herkesin geleceği bir durumla karşılaşış yeniden yüklemek zorunda kaldım, o da benim hatamı. Takım elemanlarının yapay zekaları genellikle çok iyi iş görüyor diyebilirim. Yollarını ya da hedeflerini bulmada pek zorlandıklarını görmemiş. Hatta onlara genellikle bakıcılık etmenize de pek gerek olmuyor, kendilerine bir siper bulmak ya da bir koşa Bacta istasyonuna gidip sağlıklarını doldurmak için emirlerinizi de beklemiyorlar. Arada bir şaşırıp kendilerini çapraz ateşin ortasına sokabiliyorlar ama olur o kadar.

YÜKSEK GERİLİM

Republic Commando her dakika devamlı çatışmaya geçen bir oyun değil, bazı bölümlerde işler daha düşük tempolu ama yüksek gerilimli biçimde yürüyor. Merak etmeyein, ipe sapa gelmez gizlilik görevleri yok bu oyunda, ama atmosfer kimi zaman Aliens tadına

da bürünmüyor değil. Doğrusu bunda grafiklerin ve bölüm tasarımının etkisi çok büyük. Unreal teknolojisi kullanılarak yapılmış olan oyunun neredeyse her santimi ince işlenmiş, cıalanmış diyebilirim. Ses efektleri de ustaca kullanılmış ve ön plana çıkmadan atmosferi tamamlıyorlar. Müzikler ise bildiğimiz binlerce kez kullanılmış Star Wars bestelerinden olmuşuyor, daha karanlık ve gerilimli parçalar var.

Ama oyunun kendince kusurları yok değil. Silahlar çok daha etkileyici olabilirdi, standart Commando Blaster'ı modüler yapısı sayesinde aynı zamanda keskin nişancı tüfeği ve anti-zırh silahı olarak da iş görüyor, ama kullanması —mesela Battlefront'taki Blaster'lar kadar tatmin edici değil. Daha önemli bir sorun ise oyunun multiplayer kısmının sonradan eklenmiş gibi durması. Çok az oyun modu ve harita mevcut, işin bu tarafı sanki çok sonradan düşünülmüş. Ve oyun gerçekten de çok çabuk bitiyor. Klonlama tankında bir bebiş olarak gözlerinizi açıyor, klon savaşlarının üç gününde üç farklı yerde görevlere katılıyorsunuz, ve tam da fazlasını beklerken finale ulaşıyorsunuz. Oysa en az bir kadar daha olmalıdır. Ama içimden bir ses devamı gelecek diyor, çünkü finali öyle gösteriyordu. Tabii bu biraz da satışlara bağlı ama neyse. Uzun laflın kısası, Republic Commando iyi bir oyun, Star Wars ile alakanız olmasa bile aksiyon seviyorsanız oynanın derim. Zaten böyle güzel bir ismi olan bir oyunu oynamamak da olmaz, değil mi ya?

M. Berker Güngör



SW: REPUBLIC COMMANDO

AKSIYON

www.lucasarts.com

Yapım: LucasArts

Medya: 2 CD

Fiyat: -

Dağıtım: Activision

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş Üzeri

Multiplayer: Internet

LAN

Multiplayer Modu: Detahmatch, CTF, Assault

Minimum

Önerilen

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

5+1 2+1

Stereo

Oyna Alısmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Ortalama

Zorluk: Orta

Grafik

— — — — —

Artılar/Eksiler

Ses

— — — — —

▲ Grafikler, atmosfer,

Oynamayırlılık

— — — — —

tempo, yapay zeka.

Multiplayer

— — — — —

▼ Silahlar zayıf, multiplayer

Eğlence

— — — — —

▼ zayıf, çabuk bitiyor

LEVEL NOTU

Alternatifler: Rainbow Six serisi

90

Makineleşmek istiyorum...

SCRAPLAND

LEVEL HİLT



Aracımızı burada modifiye ediyoruz. Gönülden bağlanacağınız bir model üretemeyin, nülses birkaç kez kullandıkdan sonra paflayacak.

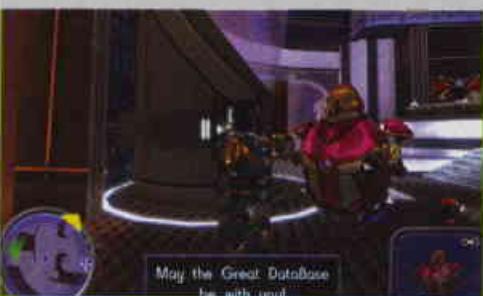
Öncelikle oyunun tam ismi: American McGee Presents Scrapland. Böyle ünlüler tarafından "present" edilen yapımlar kafanızı karıştırmasın. Kendilerinin oyunun hazırlanmasına bir katkısı yok, sadece pazarlamayı kolaylaştırmak için, "ben beğendim, siz de beğenecəksiniz" mesajı için kullandırıyorlar isimlerini. Tipki Tarantino'nun Yimou Zhang'in filmi Hero'yu sunması ya da Türk Dış Hekimleri Birliği'nin İpana'yı onaylaması gibi...

Oyunun yapımcısı, adı sanı duymamış bir yapım ekibi olan MercurySteam. Geliştirdikleri tek oyun Scrapland olduğu için bu gayet normal (asıl garip olan; American McGee'nin de benim bildiğim tek oyunu var. Onu niye bu kadar tanıyoruz?). Ve sırf yapımcısı tanımamış diye siz bu oyuna ilgi göstermezseniz muhtemelen oyun tarihinin "kiymeti bilinmeyen oyular" listesine üst sıralardan giriş yapacak. Zira, konuya konu, motora motor, evrense evren. Oyun tamam.

İNSAN OLAN GİREMEZ

Hurdaya çıkmış parçalarдан kendini yeniden oluşturmuş (bir nevi Anka Kuşu) bir robotu oynuyoruz Scrapland'de. İsmimiz D-Tritus. İnsanların girmesine kesinlikle izin verilmeyen, hatta laflarının geçtiği her ortamda metal suratların hafifçe buruştuğu Scrapland'deyiz.

Robotların da bir ruhban sınıfı var ve halkı filmlerden araklıları replikleri kutsuyorlar.



İste harika bir görüntü. Aynı Mecidiyeköy'de de var ama niye böyle bu kadar hoş görünmüyör

Oyun bir iş bulmak için Chimera'ya (Scrapland'in harita-daki ismi) girişimizle başlıyor. Kulağımıza çalınan birkaç sözden, görevlilerle girdiğimiz ufak diyaloglardan oyun boyunca epey eğleneceğimizi anlıyoruz. Neyse. Kendimize bir iş bulmak zorundayız ama bütün işi işler kapılmış. O yüzden "dandik" sınıfından bir iş olarak gazeteci olmamıza karar veriliyor! Biz tüm basın mensupları adına duruma bozulurken sizin için oyun başlıyor.

Aksiyon / adventure olarak tanımlanan çoğu oyun da işin aslı aksiyondur. Scrapland'de de bu bekleniyile girişim ama oyun her iki türde de yeterince alan açmış. Özellikle oyunun dünyasını, karakterleri ve görevimizi içice belleyene kadar, adventure havası soluyoruz bol bol. Ve oyunun birkaç koldan birden ilerleyeceğini ögreniyoruz.

Bunlardan biri; yolculuk etmek ve savaşmak için kullanacağımız mekiğimizi yaratma ve geliştirme işi. Zaten işi alındıktan sonra ilk yapacağınız şey bir kaportaçıya gidip elinizdeki kaynaklar (para ve şema) ölçüsünde bir mekiç yapmak. Ardından Crazy Gamblers diye bir manyakla tanışacaksınız ki bu da oyunun ikinci ana ayağı. Üçüncü ve esas bölüm ise bir gazeteci olarak buluşmak durumunda kalacağınız bir cinayetler serisinin ardından sırrı çözmek.

Great Database'e hoş geldiniz. Bugün kim olmak isterdiniz?



Aslına bakarsanız ölüm Scrapland için yabancı bir kavram. Evet makineler de bir gün hürdaya çıkar ama Chimeralar bu işi Great Database (GDB) –bizdeki GBT'den mi esinlenmişler nedir– dedikleri bir veritabanı ile çözmüşler. Şehirdeki tüm robotların matrisleri burada saklanıyor ve ölen karakterler küçük bir ücret karşılığında kısa sürede yeniden oluşturuluyor. Peşine düşüğümüz davada ise, öldürulen robotların GDB verileri de çalınmış olduğundan geri getirilmeleri imkansız. Üstelik din ve politikanın önemli adamları bu merhumlar. Anlayacağınız iş ciddi.

D-Tritus da bu alengirli mevzu ile baş edebilmesi için özel bir yetenekle onurlandırılıyor. GDB'deki tüm matrisleri kullanabilme hakkı. Yani en yakındaki GDB istasyonuna gidip seçtiğiniz bir karakterin görünümünü ve özel yeteneklerini ödüñç alabiliyorsunuz. Toplam 15 çeşit var veritabanında ve her biri de kendine has bir yeteneğe sahip. Oyunun yapımcıları tip yaratırken çeşitli göndermeler yapmayı da ihmal etmemiş. Örneğin bir bankacı tiplemesi var, yeteneği uzun elerieyle cebinizdeki paraları uçurmak. Hemşire var, saçmalayan büngeeri vura vura iyi ediyor. Bir de politikacı var ki, tek yeteneği yalan söylemek ve "oy verin, bana oy verin" diye ortalıkta spam yapmak. Favori karakterimiz ise küçük bir kırtsaçige malzemesi. Her şey bilgisayarlar tutulduğu ve hiç kağıt kullanılmadığı için sıkıntından patlayan bir zımba. Küçük olması ve çok güzel zıplaması nedeniyle de gayet işlevsel.



X-WING GÖRÜNÜMLÜ ŞAHİN

Kullanacağımız mekiği yapmak ve geliştirmek büyük önem taşırı çünkü iç mekanlarda genellikle oyunun "macera" bölgelerini oynarken, dışarıda aksiyona giriyoruz. Bunun için de iyi donanımlı mekiğe ihtiyacımız var. Ana görev boyunca ilerlerken zaman zaman karşımıza mekiğ şemaları çıkmıyor. Bunları İhsan Usta'ya (sürekli gittiğimiz bir kaportaçı var ama adını hatırlamıyorum) götürürseniz tezgahını ve aletlerini kullanmanıza izin veriyor ve gemini bu şemaya göre modifiye edebiliyorsunuz. Paranız varsa ekstra silahlar, füzeler, kalkanlar da ekliyorsunuz. İyi bir gemi oldukça pahalıya geliyor ama sabırlı olursanız görevlerden topladığınız paralarla bunu halledersiniz.

Diğer yan göreviniz de bir bahışının düzenlediği mekiğ yarışlarına ve dogfight'lara katılmak. Bu hem güzel çünkü arada bir dışarı çıkıp soluklanmanızı sağlıyor, hem de bunalıcı çünkü gereğinden uzun sürmesine neden olan saçma zorlukları var. Nedir derseniz... Dogfight sırasında alt ettiğiniz rakibiniz geride para, cephe, zırh, can gibi bonus bir paket bırakıyor. Ancak o anda tek değil birkaç rakibe karşı savaştığınız ve diğer rakiplerinize de bu bonusu kapabildikleri için birini öldürmek genellikle bir başkasını güçlendirmek anlamına geliyor. Üstelik zaten ortalıkta bir sürü bonus olduğundan döve döve iyice yumuşattığınız bir adam, en az 3-4 kez kendini yenileyip başa döndürülebiliyor işi. Hele sıvrisinek kovanı yok etme görevleri var ki, bir anda çevrenizde onlarca sinek uçusmaya başlıyor ve hangi birine odaklanacağınızı bilemiyorsunuz, sürekli güçleniyorlar. Tamam sinek bu, öldürmek kolay ama mide bulandırıyor.

Yarış görevleri ise daha halis muhlis. Belli noktalara uğrayarak, bayrak yarışı tarzında oynanan ve hep kazandığınız için çok eğlenceli geçen işler. Çılgın bahışımız, yeterince yarış kazanmadığınız sürece dogfight işi vermeyecek. O yüzden düzenli aralıklarla yarışmak zorundasınız.

SCRAPLAND'DE YOLSUZLUK

Gelelim oyunun sanırım American McGee'yi de en çok etkilemiş olan yanına. Çok büyük ve zengin, bilim-kurgunun tüm fantezilerini birlestiren, içinde zevkle kaybolabileceğiniz bir dünya. Vizir vizir bir trafik, gökdelenler, havada asılı duran binalar, istasyonlar, şehir ışıkları. Ve dehliplerle, otoyollarla, sürpriz manzara noktalarıyla şekillendirilmiş açayıp bir gökyüzü mimarisini.



Oyun dış mekanlarda üçüncü boyutun hakkını tam olarak veriyor ve insanı gerçekten havada hissettiyor. Manzara kusursuz, tek sorun radarımız. Ekranın altında bulunduğumuz alanı belli bir çapı kapsayacak şekilde gösteren ve gitmemiz gereken noktayı belirleyen bir harita var. Mesele o çapın çok küçük tutulmuş olması. Büyüklüğü ile de oynamadığımızdan bu haritalar hiç yardımcı olmuyor. Evet, başta "burada kaybolmak bile zevkli" dedik ama her defasında kendinizi karşının taksisi gibi hissetmek zevkli değil.

Oyuna ilk başladığında herkesle konuşabilmek, ve konuşurken de hepsinin kendi karakteristiği gereği ayrı bir telden çalması çok hoşuma gitmiştir. Ama bu kısa sürede kendini tüketen bir şeymiş. Elbette MercurySteam'den sonsuza doğru uzayan bir diyaloglar silsilesi yaratmalarını beklemiyorum. Beklesem yaparlar, orası ayrı. Ama nereye girsem aynı ekiple (bir resepsiyon memuru, birkaç küçük polis, birkaç hemşire, bir zırba, bankacı, bir beholder ve punisher) karşılaşmak, ne türlü bir işe ug-



raşsam da hiçbirinden yardım ya da öneri ya da bilinen dışında herhangi bir alternatif tepki alamamak sıkıcı. Mekânlar da sadece birkaç değişiklikle kendini tekrarlaşıp darduğundan kısır döngü hissi hikaye ilerledikçe içine geleniyor. Bir gandan da oyunun sonunu görmek istiyor insan. Böylece merakınız cezalandırılmış oluyor. Bileğinizi değil kafanızı çalıştırarak çözmeniz gereken sorunların anahtarları da genellikle birinin kılığına girmekten ibaret. Ama ara sıra tam çözüme baktıkça surunda kaldığımı da itiraf ediyorum.

Sonuçta, sıkılıp oyunun başından kalktığınızda yine dönmek için bir bahane yaratmanıza yetecek kadar iyi bir deneyim sunuyor Scrapland. Karakterlerin özellikle de D-Tritus'un kendine has tarzından, ses ve müziklerin kalitesinden, Chimera üzerinden modern yaşama getirilen ve Jetgiller'dekinden biraz daha kaliteli duran yorumdan ve gazete patronunun parlak metalden yapılmış sekreterinden bahsedebileceğimiz kalmadı. Eminim kendi başınıza keşfedebileceğiniz ve eğlenebileceğiniz başka detayları da vardır. Çok müşküpesent bir insan değilseniz bunları geçirdiğiniz zamanı boş harcanmış saymayacağınızı düşünerek, oyunla aranızdan çıkışırız.

Serpil Ulutürk



SCRAPLAND

İşlem: MercurySteam

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Enlight Software

Orjinal: Yok

Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: Internet

Ağ

16 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Onerilen

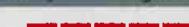
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1,7 GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, 2 GB HDD
--	---

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- 2+1
- Stereo

Oyunu Almak Kolay

Grafik



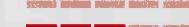
Ses



Oynamabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: GTA 3

Arıtlar/Eksiler

- Etkileyici mekan ve karakter tasarımları.
- Sonunu görmeyi isteyeceğiniz kadar merak yaratması.

Zorluk: Az

- Görev ve diyaloglarda kısır döngü. Büyük mekanlara yemeyen küçük haritalar.

80

Motorlarınızı çalıştırın!



LEVEL CLASSIC



Araba yarışı oyunu denince akınıza ne geliyor? Need For Speed serileri mi? Ya da Midnight Club? Gran Turismo? Belki de bir zamanların NASCAR yarış oyunları? Aslında tüm bu oyunların tek ortak noktaları otomobil üzerine kurulmuş olmalarıdır. Dışarıdan bakınca hepsi yarış oyunudur, ama esas fark oturup oynamaya kalktığınızda kendini mutlaka gösterir. Mesela Need For Speed serilerinin ana teması pahalı otomobiller olmuştur, en azından Underground 1 ve 2 ile yönü modifikasyona dönene kadar öyleydi. Bu oyunlar gerçekçidir, ama sadece birazcık. Öte yandan Gran Turismo 4 gibi oyunlarda gerçekçilik ve az rastlanan otomobiller öne plana çıkar. Bunları alır, üzerinde oynar ve yarışlara katılsınız.

Bir de GTR gibi oyunlar vardır. Bunlar artık "oyun" kavramının sınırlarını zorlayan yapımlardır. Çünkü gerçekçilik öyle noktalara gelmiştir ki, iş oyun olmaktan çok simülasyona dönmuştur. Bu tür bir oyunda araba kullanmak adeta çok detaylı bir askeri uçuş simülasyonunda F-16 uçurmaya benzer, ne yaptığıınızı biliyor olmanız gereklidir. Tabii bu yüzden bu tür oyunlar çoğunlukla herkese hitap etmezler. Ama eğer gerçek bir Dodge Viper ile viraj almanın neye benzediğini merak ediyorsanız, oynamanız gerekenler bu türden simülasyonlardır, başka bir oyun değil.

MOD YAPMAK?

Aslında GTR'nin piyasaya çıkış hikayesi çok ilginç. Bu oyun hayatına gelişmiş bir firmanın yüksek bütçeli bir projesi olarak başlamadı. Birbirinden çok uzakta



yaşayan bir grup mod yapıcısıın araba simülasyonlarına olan tutkusunu neticesinde doğdu. Bu elemanlar nette tanışmış ve kaynaşmış, bir süre sonra da beraberce bir yarış oyunu modu yapmaya karar vermişlerdi. Kendilerine zemin olarak Electronic Arts'ın F1 Championship oyununu seçtiler. Bu birkaç sene önce piyasaya çıkmış, hayli gerçekçi bir simülasyondu, belki hatırlarsınız. Ancak elemanların gönül F1'de değil, Avrupa motorsporları camiasının nispeten yeni sayılan GT yarışlarında yatıyordu. Bu yüzden oturup kendileri gibi bu sporu ve kapsamındaki araçları sevenlere hitap edecek bedava bir oyun modu yapmaya başladılar.

Tüm yarışçılar ideal sürüs çizgisini kullanmaya çalışıyor. Ama pistin özellikleri yarışla birlikte değiştiğinden ideal rıza değiliyor.

**Her V8'in sesi başka çıkar
yarış pistinde...**

Uzun bir çalışmanın ardından yaptıkları modu internet üzerinden dağıtan yapımcılar beklemedikleri bir ilgiyle karşılaştırıldı, üstelik bu ilgi sadece oyunu indiren oyuncularla da sınırlı değildi. GT isim haklarını elinde tutan FIA bu moda olan ilgiyi görünce oyun pazارından gelir elde etme fırsatını kaçırmadı ve isim haklarını kullanma yetkisini SimBin firmasına verdi. SimBin ise 10tacle Studios ile anlaştılar bu modu tam bir oyun haline getirme çalışmalarına başladı. Tabii tüm bu zincirleme reaksiyonun sonunda modu yaşayan elemanlar da pazarına düşeni aldılar. Bir başka Counter-Strike hikayesi daha, az rastlanan ama herkes için mutlu gelişen bir olaylar zinciri denebilir.

GT?

Tabii bu noktada bazılarınız "GT ne ola ki?" diyebilir, bu soruya da basitçe cevap verelim ki oyunda negle karşı karşıya olduğunuzu ijice anlayın. Efendim, GT aslında İtalyanca "Gran Turismo" kelimesinin kısaltmasıdır. Hayır, ünlü konsol oyunundan gelmiyor isim,





aksine o oyun ismini buradan alıyor. Peki nedir GT derseniz, bu aslında bir otomobil sınıfıdır. Yanlış hatırlamıysam bu kısaltmayı bir prestij sınıfı haline getiren Ferrari idi. Klasik İtalyan spor otomobil tasarımlını daha da abartıp çok güçlü ve çok süratli otomobiller yaratmışlardır. Tabii doğal olarak dünyada pek çok firma da bu aşırı güçlü ve pahalı, ama bir o kadar da ilgi çeken sınıftan araba üretmeye başlandı. Önceleri sadece İtalyan araçları hüküm sürdüğünde geçen yıllar içinde Amerika'dan Almanya'ya pek çok ülkenin markalarından modeller bu sınıfı dahil oldu. Ve uzun süre sonra 90'lı yılların başında Avrupa'da bu sınıf otomobiller için şampiyonalar da düzenlenmeye başladı.

GT yarışlarının ilgi çekmesi şaşırtıcı değil aslında, çünkü her ne kadar buradaki araçlar "seri üretim" olasalar da, hemen hepsi zaten standard hallerinde bile tozu dumana katabilen otomobiller. Bir de bunların biraz elden geçirilince ne hale geleceklerini tahmin edersiniz! İşin daha da güzel yanı, F1 araçlarının aksine bu araçlar günlük hayattan aşina olduğumuz otomobil kalibine daha yakınlar. Ayrıca eğer yeterince paranız varsa, bu yarışan makinenelerin biraz da uysal olanlarını rahatça satın alabilirsiniz. Eh, tabii bu meretlerden birini satın alabilmek için bayağı zengin olmak gerekiyor. Ama modifiyeli versiyonlarını yarış pistinde sürenin neye benzediğini görebilmek için çok paraya ihtiyacınız olmayacak, çünkü GTR oyuncuya bu hissi yaşatmak için hazırlanmış.

TOZ, DUMAN VE MOTOR GÜRÜLTÜSÜ

GTR tam anlamıyla bir yarış simülasyonu, dikkat edin, oyun demiyor kesinlikle. Çünkü araçların sürüsü dinamikleri kelimenin tam anlamıyla acımasız bir gerçekçiğe sahip. Daha birinci viteste gaza basar basmaz bir Dodge ile Lister ya da Ferrari arasındaki farkı sürüsten anlamamızı sağlayacak denli ayrıntılı. Araçların çekişleri ve yol tutuşları artan hızla beraber gitmiş daha da sınırları zorluyor, üstelik siz bunu çok derinden hissediyorsunuz. Çevrenizde tüm kokpit sarsılıyor, süspansiyon, lastik, motor, şanzıman ve şasiden gelen sesler size nasıl bir canavarı kullanmakta olduğunuzu çok iyi anlatıyor. Özellikle yarış

oyunlarıyla alakası arada bir NFS oynamaktan ibaret bir sürücü için tam gerçekçilik seviyesinde oyun ömrünüzden ömr alacak denli zor gelebilir. Tabii oyunu aşırı kolaylaştırılmak de mümkün ve o zaman bile yarışlar hayli keyifli geçiyor. Ancak bu oyunun esas zevki tam zorluk seviyesinde ve tüm yarışlar kitabına uygun yapıldığında çıkmıyor. Unutmayın ki bu oyunu yapanlar katıksız simülasyon manyağı bir grup elemandı ve ne yaptıklarını iyi de biliyorlar.

Oyunun gerçekçiliği sadece sürüs dinamikleriyle sınırlı değil, araçların hasar modellemeleri ve bunların yarışa olan etkisi de unutulmamış. Daha da iyisi ise yarışların kapalı pistlerde yapılmasına rağmen hava ve pist şartlarının tipki gerçekte olduğu gibi her an değişebilir olması. Yağmur, sis, gecenin çöküsü gibi etkenler görüş mesafesini ve yol tutusunu derinden etkiliyorlar. Ayrıca pist üzerinde yarıtsıkça değişiyor. Mesela virajların belli kısımları lastik izlerinden dolayı gittikçe daha fazla tutunma sağlar hale geliyor. Olan kazalar sonucunda bayraklarla singal verilmesi ve piste Race Car girmesi gibi olaylar da mevcut. Yani sadece araba kullanma değil, yarış kurallarını da biraz bilmeniz lazım.

Oyunda sekiz pist bulunuyor, bunlar GT şampiyonalarının yapıldığı Avrupa pistleri ve aynen oyna aktarılmıştır. Aynı şekilde 2003 sezonuna katılmış tüm ünlü sürücü, takım ve otomobilleri de oyunda bulabilirsiniz. Evet, oyunun hazırlanması ve piyasaya çı-

ması hayli zaman almış olduğundan iki sene önceşinin takımları mevcut. Ancak aslında Almanca versiyon 2004 içinde çıkmıştı ve tabii ki o zaman daha da güncel sayılıyordu. Fakat maalesef oyunun tek zayıf yanı nispeten eski takımlara sahip olması değil. Oyun üzerine kurulduğu grafik motorunun yaşı nedeniyle görsel olarak da hafiften yaşını belli ediyor. Araç modellemeleri nispeten iyi ve asfaltın çizimi de yol okumayı zorlaştırmayacak denli detaylı. Ancak geri kalan pek çok unsur, özellikle de pistlerin etrafındaki ağaç, ev, kulübe, pit bölgesi gibi şeyler grafik açıdan çok basit kalıyorlar. Tabii aslında bu çok büyük bir kusur değil, zaten saatte 260 ile çok keskin bir viraja yaklaşırken ve kuruğundaki Viper sizi geçmek için fırsat kollarken bu detaylara pek bakamıyorsunuz. Ama yavaşladığınızda gözünüzde



batacaktır.

Neyse ki oyun gerek tek, gerekse de çok kişilik yarış açısından hayli zengin bir içerik sunuyor. Internet üzerinde bolca sunucusu mevcut ve sağlam bir simülasyon olması da katılımcı kitlesini normalden biraz daha seçkin kılmıyor. Oyun için planlanan eklenenlerden bazıları çoktan olmuş durumda ve bunları da ücretsiz indirmek mümkün. Biraz hızlı bir internet bağlantısı ve ucuz yolu bir analog direksiyon yardımıyla bu oyundan çok uzun süre keyif alarak oynamanız mümkün olacaktır. Meraklısına kesinlikle tavsiye edilir.

M. Berker Güngör

GTR SIMÜLASYON		www.10tacle.com/gtr-game - www.gizland.com										
Yapım: SimBin	Medya: 2 CD	Fiyatı: 55 YTL										
Değerlendirme: Gizland	Orjinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: Yok										
Multiplayer: Internet LAN												
Multiplayer Modu: 2-24 oyuncuya kadar yarış.												
Minimum		Önerilen										
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GF											
Hoparlör ve Ses Desteği												
5.1 + Stereo		2.1 + Stereo										
Yükleme Aşamaları: Normal İngilizce Gereklilik: Ortalama Zorluk: Orta												
<table border="1"> <tr> <td>Grafik</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>Ses</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>Oynanabilirlik</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>Multiplayer</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>Eğlence</td> <td>100%</td> </tr> </table>			Grafik	100%	Ses	100%	Oynanabilirlik	100%	Multiplayer	100%	Eğlence	100%
Grafik	100%											
Ses	100%											
Oynanabilirlik	100%											
Multiplayer	100%											
Eğlence	100%											
<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Artılar/Eksiler</td> </tr> <tr> <td>► Bol arac, yüksek gerçekçilik, kahksız bir simülasyon.</td> <td>▼ Grafikler yaşını biraz beli ediyor, bazı oyunculara biraz zor gelebilir.</td> </tr> </table>			Artılar/Eksiler		► Bol arac, yüksek gerçekçilik, kahksız bir simülasyon.	▼ Grafikler yaşını biraz beli ediyor, bazı oyunculara biraz zor gelebilir.						
Artılar/Eksiler												
► Bol arac, yüksek gerçekçilik, kahksız bir simülasyon.	▼ Grafikler yaşını biraz beli ediyor, bazı oyunculara biraz zor gelebilir.											
<table border="1"> <tr> <td>LEVEL NOTU</td> <td>100%</td> </tr> </table>			LEVEL NOTU	100%								
LEVEL NOTU	100%											
Alternatifler: TOCA: Race Driver 2												

90

The Sims 2 UNIVERSITY



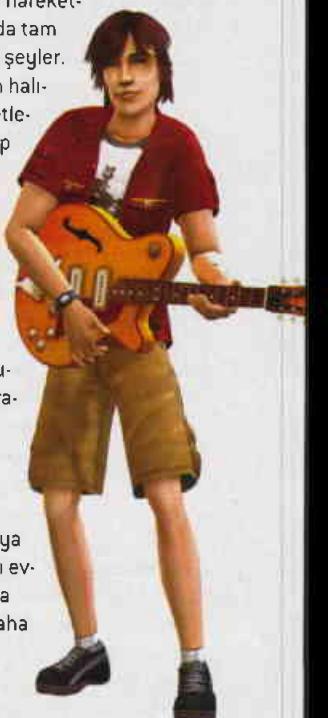
**Çalış küçük Sim'cık çalış.
Seni yoğurup gelecek
yapacağız**

TANRIM BENİ BAŞTAN YARAT!

Bir yenilik de "hayatın anlamlı" üstüne kafa yoran Sim'ler için getirilmiştir. Her yılı 2'şer dönenmeden toplam 4 yıl, 8 dönem süren okul hayatınızın ortalarında "hayata tutunma biçiminizi" (Aspiration için bundan daha içli bir tercihe yapılamaz, iddia ediyorum) değiştirebiliyorsunuz. Bu gerçekte anlamlı bir yenilik. Gerçek hayatı da -ya okulun öğreticiliğinden ya da yetişkinliğe geçiş bu yıllarda çakışığın dan -kırılma noktalarımız genellikle üniversitede yillarda denk düşer. Sağlam bir aşk acısı çektiğinden sonra kendini kariyerine adamak gibi yaygın eğilimler ilham vermiş olmalı Maxis'e. Ama aspiration değişikliği kendiliğinden gerçekleşmiyor. Oyun size bir defaya mahsus olmak üzere, böyle bir değişiklik isteyip istemediğinizi soruyor. Cevabınız Sim yaşamınızın geri kalanını belirliyor.

Her Sims eklenisi gibi University'de yeni eşyalar, yeni iletişim seçenekleri, yeni hareketler ve dış mekânlar var. Çoğu da tam okul ve yurt klijesine yakışan şeyler. Örneğin yastık savaşı, örneğin halının üstüne yayılıp gece sohbetleri yapmak, örneğin bir gitar alıp arkadaşları Akdeniz Akşamalarını calmak... Hepsi de itina ile yerleştirilmiş üniversite paketine. Benim en hoşuma gidense çok ders çalışan öğrenciler için düşünülmüş bir "kafayı kırma" semptomu. Sim'in isterse çırlıçıplak soğup evin içinde çığlıklar gibi oradan oraya koşturabiliyor. İşin güzeli gerçekten de bunun tərapi etkisi yapması.

Yurt hayatı çekemem diyenler için küçük bir ev tutma ya da birkaç öğrencinin paylaştığı evlerden birine yerleşme şansı da var ama bana kalırsa yurtlar daha dertsiz ve konforlu. Sürekli yemek pişen bir mutfağı, size ait



LEVEL EDIT



Son beş yıldır yaşanan Sims enfasyonu birkaç puan daha yükseldi sevgili seyirciler. Oyunun kredi notu, enfasyon rakamıyla ters orantılı şekilde, düşmeye devam ediyor. Standard & Poors tarafından en son "V-negatif" (vasat) olarak belirlenen kredi notu yeni paket ile, iki puan birden düşerek "S-durağan" (sucks) seviyesine geriledi. Ancak uzmanlar bu notların gerçekçi olmadığını, enfasyonun yarattığı geçici psikolojik baskın dan kaynaklandığını söylüyor. Yine uzmanlara göre bu psikolojik direnç kısa sürede aşılacak ve Sims yine çatır çatır oynanacak...

O yüzden Sims'in adı her geçtiğinde burun kıvırmıyor. Bir oyunun başarısını sadece enfasyonuna bağlamayın. Olur olmaz yorumlara cehalete düşmeyin... Diğer uzmanlar.

Gerçekte de University burun kıvrılacak bir ekleni değil. Sims 2'yle ortaya çıkan yaş aralıklarına yeni bir tane (genç yetişkin) ekleyen ve o aralığı evden uzakta, bir Üniversite kampusünde geçirmeni zi sağlayıcı bir oyun. Fikir olarak; yurta yaşamıp durmadan ders çalışmaz zorunda olan, para kazanamayan, kampus dışına çıkamayan

Burası KÜTÜPHANE! Hayır, size bağırmıyorum sayın okuyucu, üstünze alınmayın.

birinin hayatını -ki aslında kendi okul yıllarım da böyle bir şeydi- oyun diye oynamak hiç de çekici gelmemiştir başta. Ama oyunda okul hayatının mecburiyetleriyle eğlenceli yanları arasında iyi bir denge kurulmuş. Bu da işin gerçekçi olmayan tarafı.

BÜYÜYÜNCE NE OLACAKSIN?

University'yi oynamaya ya yeni bir genç yaratarak ya da Sims 2'nin üç yerleşimindeki Teenager'lardan birini seçerek başlıyorsunuz. Neyse ki burada geleceğinizi belirlemek için OSYM'den onay almak zorunda değilsiniz ve üç kampustan istedığınızı seçiyorsunuz.

Oyun Sims 2'den farklı değil. Gündelik ve "Aspiration'a bağlı ihtiyaçlar, kariyer, yetenek geliştirme, sosyal ilişkiler ve dış dünya kampüs teması çerçevesinde aynıñn devam ediyor. Sözü edilebilecek en önemli yenilik diğer insanları kendi işleriniz için kullanmanızı sağlayan "Influence" (etkileme) puanı. Bu influence dediğin "Güç" gibi bir şey. Çevrenizdekilere odanızı temizlemek, ödevlerinizi yaptırmak, birileriley kavga çikitmak için gözlerine bakıp birkaç laf etmeniz yetiyor. İşin büyülüğüne göre harcamanız gereken influence değeri de değişiyor. Bu puanları kazanmanın yolu ise yakın arkadaş sahibi olmak. Daha doğrusu, belli isteklerinizin gerçekleştiğine hanenize influence puanı eklenebilmesi için arkadaş sahibi olmanız gerekiyor. Az arkadaşınız varsa ulaşabileceğiniz en yüksek inf. değeri de düşük oluyor. Yeterince arkadaş edinebilirsizseniz öyle güçlü bir etkileme yeteneği kazanıyorsunuz ki puanınız varsa 'Drain Life' (yaşam gücünü em) bile diyebiliyorsunuz (yok artık).

Şu hale bak, biz kızımızı okusun diye gönderdik, o ipini koparmış.



Hayatınızın bundan sonraki bölümünde her gece 10 buçukta yatıp sabah 6 buçuktakalkacak olmanızın şerefine içiyorum.





Marissa 19 yaşında, psikoloji okuyor, yüzmeyi ve ata binmeyi seviyor. Eli o kadar ağır ki henüz yastık savaşı testini geçebilen bir erkek arkadaşı olmadı. Burada da bir test sırasında acılar içindeki Steven'ı görüyoruz.

bir odası, sosyal eşleştirmeyi size sağlayabileceğiniz bir ortamı ve para harcamadan faydalananabileceğiniz bilgisayar, televizyon, kütüphane gibi eşyaları var. Burada yaşamın tek derdi, ekran sürekli kalabalık olduğundan bilgi sahibi normalden biraz daha fazla kastrımı. Bir de, oyunu ilk başladığınız evde ya da yurta tamamlamak zorunda değilsiniz, taşınamazsınız. Ama kullanımındaki bir öğrenci evine taşınmak o kadar kolay değil. O evdeki insanların gönlünü kazanmanız gerekiyor önce.

MEZUNİYET

Okulun her bir dönemi 3 Sim günü. Yani her dönemi başarılı tamamlarsanız toplam 24 Sim gününde

oyun bitiyor. Günde bir defa ödev yapıp, iki saat de derse giderseniz, bir de dönem ödevini başkasına yaptırırsanız hiç zorlanmadan diplomyayı alırsınız (Allah Allah! Ben giderken böyle değildi üniversite? Her ılık sistem değiştiriyorlar

yav! – S.) İlk dönemi tamamladıktan sonra yaklaşık 10 dal (matematik, felsefe, spor, politika gibi) arasından birini seçip o alanda devam edeceksiniz eğitime. Sonra bu eğitimli Sim'inizi alıp mahallesine geri götürürebilir, ektiklerini biçimeye ve Sim-hayatın diğer gerçekleriyle tanıttırmaya başlayabilirsiniz. Afiyet olsun,

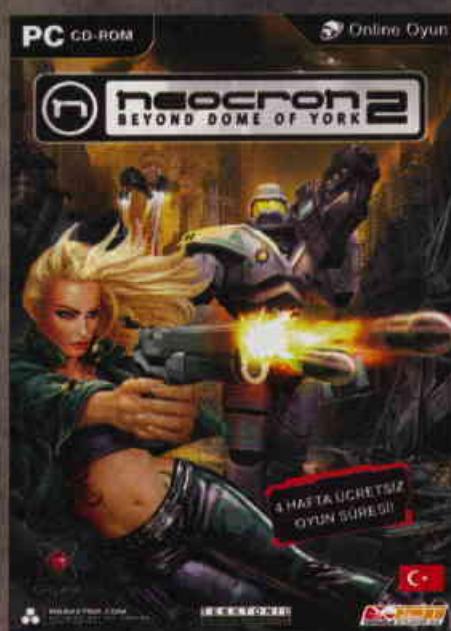
Serpil Ulutürk

THE SIMS 2 UNIVERSITY YASAM SIMULASYONU		www.thesims.com
Yapım: Maxis	Medya: 2 CD	Fiyat: 60 YTL
Dağıtım: Aral İthalat	Orijinal: Var	
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input checked="" type="checkbox"/> LAN	
Multiplayer Modu: Yok		
Minimum:	Onerilen:	
800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 3,5 GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	
		Hoparlör ve Ses Desteği
		<input checked="" type="checkbox"/> EAX <input checked="" type="checkbox"/> EAX 2
		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo
Oyunu Almak: Kolay	İngilizce: Az	Zorluk: Kötü
Grafik		Artılar/Eksiler
Ses		▲ Okul hayatına özel
Oynanabilirlik		▼ Burada da mı okul?
Multiplayer		▲ aktiviteler. Yeni "etkileme" ve "sanat"
Eğlence		▼ çeşitli hatalar
LEVEL NOTU		
Alternatifler: Singles, Playboy The Mansion		80

80

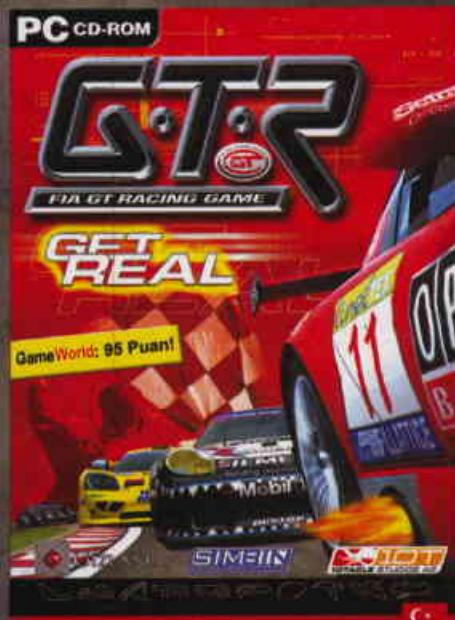


Dünyayla aynı anda
Türkiye'de!!!



Avrupa'da büyük başarı kazanan "Neocron" adlı cyberpunk oyunun devamı. Günümüzden 700 yıl sonra akıl almaz maceralar yaşamaya hazır olın! [11.09.2011](#)

44,90 YTL



- GTR - %100 gerçek yarış hissi!
- FIA GT serisinin gerçek pistleri ve araçları
- Gerçek yarış takımlarının kullandığı Porsche 911, Ferrari 550 ve benzeri 70 araç
- Kesintisiz 24 saat süren yarışlar
- Yarış içinde değişken hava koşulları

54 90 YII

14,000,000,000 dollars
in new money issued since 1933.

Gizlilik, yanganın daha keyfi olabilmesi için, öyruanın alan herkesin içirebilmesi, vitesli ve yükselişkili bir arıza direkloysun-podal takımıın özel fiyat avantajlarıyla sunuyor 34.00 TL - 34.000.000,- TL (KDV dahil, kargo herç komşusuna teslimat) sadece



Syndicate gibi, Cannon Fodder gibi...

DARWINIA

Sanki bu biraz Amiga gibi?

Darwinia Küçük bir İngiliz oyun firması olan Introvision'in küçük, retro (nostaljik) bir strateji oyunu. Sa- dece Syndicate ya da Cannon Fodder değil, Lemmings'e kadar geniş bir yelpazedede eski günlerin en sağlam, anılarda yer etmiş oyunlarından etkiler taşıyor. Tron'a benzer bir sanal dünyada, sanal insancılar olan Darwinian'ları kurtarmak, kırmızı virüsleri temizleyip bu dünyانın yaratıcısı olan Doktor Sepulveda'ya yardım etmek burada kışılıp kalmış bir zigaretçi olarak bize düşüyor...

KÜÇÜK FIÇICIK

Introvision Software Darwinia'dan önce bir hacking oyunu olan Uplink ile geniş bir kitlege adını duyurup kendini sevdirmiş bir oyun firması. Artık bu ikinci oyunla içice anlıyoruz ki kendileri o eski güzel günlerdeki eğlenceli oyunları yeniden yaratmaya çalışıyorlar. Daha oyunu kurarken bir gariplik var diyeceksiniz, çünkü her şeyle birlikte koca bir strateji oyunu olan Darwinia topu topu 30 MB tutuyor! Üstelik bunun

20'si ses ve müzik. Peki bu oyun neyin nesidir böyle, Dos zamanından kalma bir grafik ucubesi mi? Oyun açılışında yine bir sürpriz ile farklı Amiga ve Dos zamanlarının kalma çizirtili, bol kareli, köşeli ve kocaman yazılı bir giriş yapıyor, MIDI müziksler eşliğinde! Ancak sonraki oyun ekranını görünce rahatlayıp gülümsüyoruz. Belli ki hepsi eskiyi yadetme, biraz da dalga geçme...

İŞİKTAN DÜNYALAR

Tron'vari garip, açaip bir sanal dünyaya giriyoruz. Darwinia'yı kendine has bir oyun hâline getiren acayıp grafikleri ve atmosferi. Her şey bit bit görünüyor ama aslında çözünürlük ve renkler gayet

yüksek detaylı, gözü yormuyor. Ekran görüntülerini incelediğinizde zaten neyi kastettiğini anlayacaksınız. Parıldayan renkli denizler, ışık saçan ağaçlar ve üçgen parçalarдан oluşan garip arazi şekillerine sahip bir doğa yapısı.

Darwinia konusuyla klasik ama orijinal bir oyun.



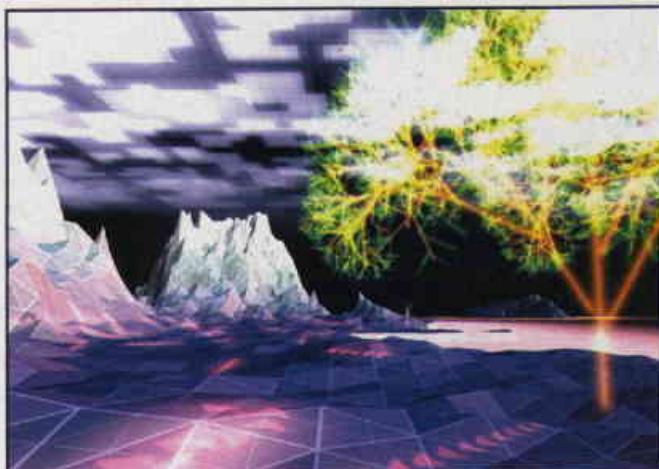
Darwinian'lar bit kadar bit bit şırın şeyler



Tırtılıvari virüsler tamamen yok edilmezler ise her parça kendini tamamlıyor



Patlamalar basit grafiklerin arasından sıyrılıyor



ışıkta ve yazılımdan ağacı oldukça etkileyici



Geride kalan kareler ruh ve toplanmaları gerek.

50'li yıllarda piyasaya sürdüğü bilgisayarlar elinde patlayan Dr. Sepulveda elinde kalan bilgisayarları birleştirip bir süper bilgisayar yaratır. Ama şansın da etkisiyle bu süper bilgisayar ağındaki yazılımları daha sonra evrim teorisinin babasının ismiyle anılacak olan Darwinian'lar haline gelirler. Doktorun yardımını ve çabaları sonucu gördüğünüz acayıp sanal ortam ve bu ortamda evrimleşen birkaç bitlik Darwinian'lar ortaya çıkar. Her biri kendi sanal ruhuna yanı depolanmış evrimsel bilgiye sahip bu yaratıklar doğar, büyür ve ölürlər. Ama Dr. Sepulveda bu doğal yaşam parkını tam ziaretçilere açacaktır ki bir virus ortaya çıkar!

Yukarıda oyunun oynanışı gayet basit ve eğlenceli. Darwinian'lardan yarattığınız takımlar ile ilerleyip sağ mouse tuşıyla ateş ederek virüsleri yok ediyorsunuz. Ama geride ruhlarını bırakırsanız gelip başka virüsler bunlarla çoğalıyor. İşte bu yüzden mühendis programcılar oluşturup bu kalıntıları toplamalısınız. Toplanan ruhlar normal Darwinian'lara dönüştürülüyor. Aslında oyunda bir kaynak sıkıntınız olmuyor yanı istediginiz kadar takım yaratıp intihar edercesine düşmanlara saldırabilirsiniz. Ama düşmanların çoğalmasını durdurmaz iseniz bazı bölgüler çıkışa girebilir.

Dr. Sepulveda devamlı araştırma yapıp elinizdeki takımları, Darwinianları ve ekipmanları geliştiriyor. Yeni yazılım versiyonları, tanklar, el bombaları ve lazerler ile çok sağlam virüs yığınlarına karşı etkili bir biçimde savaşabiliyoruz. Arada virüsün yayılmaması için Doktor'un yalıttığı yeni bölgeleri açıp temizliyor, eski uzayımları yanı teknolojileri ele geçiriyoruz.

Bazen ise Lemmings'vari bir şekilde yönetemedenizimiz Darwinianları koruma ve kurtarma görevlerimiz oluyor. Darwinianlar şirin ama oldukça zevzekler, araştırmalar ilerledikçe onlar de çeşitli değişimler geçiriyorlar. Virüsler ise kırmızı ışıklardan parçalanınca her parçası tam bir canavara dönüşen tırtıllara, örümceklere ve tadi kaçmasın diye bahsetmeyeceğim ilginc türlere kadar oldukça cesitli.

YAPAY ZEVZEK

Fakat oyunun çok büyük eksiklikleri var. Öncelikle bütürden bir oyunun kesinlikle herkese hitap etmesi beklenmez. Zevkler ve renkler tartışılmaz, Darwinia'yı alıp bilmadan usanmadan oynayacak retro hastaları da var oyunun üçüncü dakikasında "eeh" diyip kapatacak olanlar da var. Bir defa oyunda yapay zeka namına bir şey yok, bir üniteye haritanın öteki tarafına git derseniz avucunuza yalarsınız. Takılıp kalınlıklar, devamlı başında olmanız ve yönetmeniz gereklidir.

rek. Gruplandırma gibi bir şey söz konusu bile değil ve aynı anda üçten fazla takımı aktif tutabilmek için bu alanda araştırma yapmanız, teknoloji geliştirmeniz gereklili. Taskbar ve Windows'a yapılan göndermeler oldukça eğlenceli ama ünite yaratmak için kullanılan ayrı ekranда havaya şekiller çizerek ünite çıkartmaya çalışmak pek eğlenceli değil. Zaten alaklı ve pratik de değil, ufak teşefek bazı özellikler oyuna orijinallik katıyor ama bazılıları da gereksiz yere işi zorlaştırıyor. Amaçlandığı gibi kullanışlı olmamış, özellikle oyun içi ulaşımı İstanbul trafiğine çeviren ve insanı sinir eden bazı program hataları var.

Tamam beğendim, oynadım ve eğlendim ama tam fiyat üzerinden 40 Euro'ya alınacak bir oyun da değil Darwinia. Tamam böyle deneysel, retro ve ilginç bir oyuna emek harcanmış sonuçta dağıtımcı da bulunamamış. Dağı-

ticimcilarin zaten aynca aklina şasayim, risk almadan para kazanmaya calismak ahmaklik degil de nedir? Ama Ingiltere'de sadece birkaç magazada satilan, onun disinda dunyanin her yerine internetten satilan bir oyun icin bu abnormal bir ücret. Nasil para kazanmamasi dusunebildiklerini anlamiyorum! Paket, CD filan yollamadan 20 Ruro'ya dowload edilebilen bir oyun olsa emin olun dunyada milyonlar satabildi. Her seyden once oyunculardan çok büyük destek gorurdu, cunku zaten Introvision oyun ciktiktan sonra da bonus cd ve materyaller, internetten forum ve destek ortami ile oyuncuya güzel bir ortam kuruyor. Ama bu boyle olmaz, insan dostluk kardeşlik derken "bu fiyattan feci kaziklanıyorum galiba" demeden edemiyor. Internette ve basinda sisirme haber ve inclemeler ile bu oyundan kaç tane satabilecekler acaba? Oyuncular arasindan her tipte ve gorreste olanlar cikacaktir, bu her oyun icin gecerli ama ozellikle Darwinia icin agir basan oznel gorusun olacaktir. Eminim klasik olarak gorenler kadar cöp digenler de olacak, ama bence bu oyun gayet basit bir sekilde iki uc noktada da degil, tam ortada yer aliyor. Ortalama ve kaptirirsaniz gayet eglençeli bir oyun. En iyi once demosunu oynayin. Eger bejenirsenez alin.

Ali Gungör

DARWINIA		STRATEJİ/AKSİYON	www.darwinia.co.uk
Yapımcı: Introversion Sw	Medya: PC/CD	Fiyat: 40 Euro	
Dağıtıcı: Introversion Sw	Orijinal Olarak: sitesinde	Yaş sınırı: Yok	
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> LAN		
Multiplayer Modu: Yok			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
600Mhz CPU, 64MB 1GHZ işlemci, RAM, 30MB HDD	256MB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> EAX	<input type="checkbox"/> EAX 2
		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	
Dünya Alışmak: Normal	İngilizce gerekliliği: Düşük	Zorluk: Normal	
Grafik		Arıtlar/Eksiler	
Ses		Orijinallik, nostalji, eğlence, retro grafikler, düşük sistem ihtiyaçları	
Oynanabilirlik		Yapay zeka, stratejik seçeneklerin eksikliği, fiyat	
Multiplayer			
Eğlence			
LEVEL NOTU			
Alternatif: Yok			

Ne denir ki? Hadi biberleyelim 2

MVP BASEBALL 2005

Boston Red Sox, dünya serisini kazandıg, gurur Boston şehrinde bulunma tâlibâşılığını yaşıyan ben, Amerikan halkın beyzbol maniyaklığını tanık oldum. İnanmasın güç olabili, ama ülkemizde yaşanan futbol çığlığı bunun yanında hiç kalmadı. Heleki bir takım, bir turnuva ya da lig sunucu dünya şampiyonu ilan ediliyorsa ve bu turnuva ya da ligde bir lane bile dünya takımı yoksa, yaşanan çığlınlığa bir anlara verinnek gerçekten güç oluyor. Bu ve benzeri sebeplerden stadıuma gitmekten çekinmelerin imdadına EA Spor koşuyor.

MVP 2005'in bir önceki oyuna pek bir şey katabilğini söylemek zor. Her zaman olduğu gibi grafiklerin elden geçiğini söylemeye gerek yok sanırsın. Ancak seyircileriniz hala karon, hatta uranızızı Grafikler ile ilgili tek sorun bu değil. Üyuncular ve saha oldukça hoş. Ancak belli bir mesafeden uzak cisimler nedense abuk subuk görünüyor. Grafik detay seviyesini en üst sınıra kadar yükseltip, ekran kartınızı ayarları ile ne kadar oynamış olsam bile bunun önüne bir türlü geçemedim. Geri planda sürekli rahatsız edici bir bulanıklık var. Oyuncuların suratlarının kayboluyor olmasına da cabası. Bunu ve karon seyircileri görmezden gelirsek, grafikler oldukça iyi.

ŞİRKET

MVP 2005'te Owner mod ve mini games ile tanışıyoruz. Owner mod diğer EA Sports oyunlarındaki Dynasty oyunlarından pek farklı değil. Ancak artık bir takım başkanı değil, sahibiğiz, Türkiye'si şirketleşik deli gibi para yapmanızı razıları. Owner modda başlarken ilk olayımız bir stadıum, işte evim. Maaleser pek fazla olsağır, sahibi değil, saudeci çöderin, tribünlerin renkleri ve şerit gibi bâzı egrînlüklerin sebebîlîğizdir. Bu bölüm geçtikten sonra arkağınızda gecenin derin bir nefes alıgınız. Menajerlik orası gecenin içi kutanmış olsa bile Owner modun belli sorunları var. Üçüncü oyuna sadece bir ikinci nüfus, dolar ile o istigâsonuz. Hepsi de



Buyur cigerim, ne vardı?



gün dolaryl onlarda yıldız oyuncu barındıran bir takım için bu rakam oldukça az. Yarattığımız stadıum sadece 20 bin kişilik. Maç başına kazanacağımız para oldukça az. Oyun boyunca belli hedeflere ulaşılıcka MVP puanı kazanıyoruz. Bu puanlarla başta kullanamadığımız bir çok özelliğe ulaşabiliyoruz. Ancak bu özellikleri kullanabilmek için bir de kalkıp para ödememiz gerekiyor. Kazandığımız para ile stadıuma ekstra tribün, restoran, çocuk parkı, oyun salonu, dondurma tezgahı ve daha bir çok ekleme yapabiliyoruz. Ancak ciddi anlamda para kazanıp, adam gibi para getiren bir stadıum sahibi olmak için en az 5 yıl geçmesi gerekiyor. Bu adamların bir sezonda yüzlerce maç yaptığı düşünürseniz, bu ciddi bir sorun. Benim yaptığı yapıp daha ilk maçı oynamadım yıldız oyuncuları fahiş fiyatdan satıp stadıumu donatabilirsiniz. Bu yolu denediginizde ise maç kazanmanız oldukça zorlaşıyor. Kazanmak istiyorsanız takımın hem menajerliğini yapmak hem de her maçı kendiniz oynamak sorunda kalıyorsunuz. Bütün bu harala girele hali ile monitör başında oyuncuya youyor. Çünkü biz eğlenmek istiyoruz, değil mi ya?

İşte bu noktada Owner modu usulca terk edip, Mini Games bölümüne göz atıyoruz. Batting, Pitching antrenmanları yanında tekrar-vari bir mini oyun eklenmiştir. Oldukça zevkli ve oyunun saha içi kontrollerine alışmanızı oldukça yardımcı oluyor. Antreman olayı

Üyuncularımız artık duruma göre mimik de yapıyorlar.



-Allah! - Aklin varsa kos olim!

ise sahaya rampalar, saha dışına da belli hedefler eklenerek daha renkli hale getirilmiş.

Tamam Sinan, şimdi toparlıyorum... Menajerlik olayı ijice dallanmış budaklanmış. Oyun içi kontroller biraz hafifletilmiş, daha kolay hale getirilmiş. Mini oyunlar eklenmiş. Oyunun müzikleri hiç fena değil. Ancak spikerler biraz ağır aksak bu yüzden müzikerlerin sesini biraz açmaktâ fayda görüyorum. MVP Baseball serisi cidden iyige doğru gitmektedir. Türden hoşlanan PC kullanıcılarının pek bir alternatif olmadığını düşününce söyleyecek fazla bir söz kalıyor. Beyzbol oyunlarından hoşlanan ancak serinin önceki oyununda benim gibi ciddi kontrol problemleri çeken oyuncular için çok daha iyi bir tercih olduğu kesin.

Jesuskane

MVP BASEBALL 2005

SPOR

www.easports.com

Yapımı: EA Sports

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: Her Yaş İçin

Dağıtım: EA Sports

Fiyat: -

LAN Ayni Bilgisayarda

Multiplayer Internet

Multiplayer Modu: Co-op

Özellikler: Ünerilen

Grafik: 

800 Mhz LPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1400 MB HDD

Ses: 

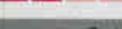
1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GF, 1400 MB HDD

Dynamabilitik: 

Buyur Alısmak: Normal

Multiplayer: 

İngilizce gereklilik: Normal

Eğlence: 

LEVEL NOTU: 

Alternatif: MVP Baseball 2004

Zorluk: Normal

84

Kısa Kısa

"Kötü oyun yoktur, Kısa Kısa oyun vardır"
Bir Sinan sözü

Nanosaur: The Hatchling

Yapın: Pangea Software Dağıtım: Pangea Software Minimum Sistem: 900 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

Dinozorlar iyi hayvanlardır. Her yerde yaşayabilirler bir defa. Karada, havada, suda, havuzda, havuz probleminde, dergide, Berker'in çekmecesinde (geçen gün çekmecesinde T-Rex gördüm, katlayıp koymuş) (Velociraptor o, T-Rex çekmeceye sağlamıyor, ayrıca hazır çorbalarımı içiyor. — Madd), Sinan'ın evinde (geçen gün salonunda Burak gördüm, katlayıp koymuş)... Ayrıca arkadaşlarıyla uymular. Peki zaten



neleri tükenen iyi kalpli bu hayvanları öldürmeye utanmıyorum mu? Utanıyorum elbette, utanmaz mıymış? Ama ben yapmadım, Nanosaur yaptı. (Utanmaz arlanmaz galancı! — Madd)

Nanosaur'un devamı olan The Hatchling'de ise ağır silahlar kullanan bir dinozor kontrol ediyorsunuz. Evet, yanlış düymadınız, "ağır silahlar" dedim, "dinozor" dedim, "nasıl olugorsa" dedim. Hali hazırda uçmakta olan bu dinozorla, kendi hallerinde otlanan diğer dinozorları öldürmeye çalışıyorsunuz. Ayrıca sizi vurnuya



şan sistemleri de devre dışı bırakıyorsunuz. Peki hiç utanmıyorum musunuz? Adamlar o kadar masraf yapıp, yemeyip içmeyip oraya sistem koymuşlar! Siz ne yapığorsunuz bunun karşısında? Savaş!!! İnsanlığından içinde bulunduğu bu gaflet uygusundan ulyasmasının zamanı geldi de geçiyor bile! Bu yüzden size bir kitap tavsiye ediyorum, okuyun, hayatınız değişsin: Savaş ve Burak. Yani... Sanırım... ☺

level
NOTU 46

Hoyle Card Games 2005



Yapın: VU Games Dağıtım: VU Games Minimum Sistem: 166 MHz CPU, 32 MB RAM

Geçen hafta dergide dolaşırken Berker'e rastladım. Masaları birleşmiş Sinan'la Pişti oynuyorlardı. Berker tam elindeki okey tahtalıyla pişti yapacaktı ki, aراya girip dedim "Böyle söyle", "Bunlar poker için değiller bak, bina yapımında kullanılıyorlar, hem ozon tabakasını da deliyorlar!" Engin deneyimimle yaptığım bu ugurının ardından Berker hemen bir basın toplantısı düzenledi ve poker oynamak için ağır, kullanışız tahtalar yerine ergonomik, ele oturan meşe odunları kullanmaya karar verdiği açıkladı. Ha, o sırada ben orada mıydım? Değildim tabii ki. Olur muymuş hi?

Card Games 2005 ise sevgili okurlar, ilgincir ki, Card Games serisinin son oyunu. Tabii buradan şu sonucu çıkarmak olası: Devam oyunlarında yenilikler vardır. Ama Card Games 2005'te yenilik var mı dersiniz? Yok! Buna rağmen yazının geri kalanını okumak istiyor musunuz? Ha, peki! 15 kart oyunu, 10 etkileşimli karakter, yüz edit'leme seçenekleri, farklı zorluk dereceleri, kapsamlı tutorial'lar, bir-iki yeni oyun, Bırkaç İyi Adam, Card Games 2005'te bulunanlar arasında. Bu açıklamadan sonra sorulması gereken bir soru varsa o da "Ben bir şey anlamadım?" veya "Gelinim olur musun?"dur. Sizin de akınıza gelen sorular varsa, gelin bunları bizle paylaşın, hep birlikte Sevgi'yi, Bariş'i, Savaş'ı bulalım. Cidden, Savaş nerede ya?

Tabii bunlar bir kart oyunu için yeterli değil hiçbir zaman. Berker ki o kadar kart oyunu oynayan, o kadar kahve içen bir kişi, ona bile yetmiyor. O değil de, Berker, PS2'ler Vogel'e zimmetli, Pis Yedili oynamak için onları kullanmaz mısın?! Hayır o masayı da kullanma bak, Burak'ın eski masası o, anısı var! Ayrıca Pis Yedili öyle oynanmaz? Rakamının kendi içindeki çıkmazlarını, bunalımlarını anlatan bir oyundur bu aslında! Bu şekilde oynamaz mısın? Ne? Dyrna mısın? Hah, onu diyorum ben de işte! ☺

level
NOTU 65

Hoyle P. & B. Games 2005

 Yapım: VU Games Dağıtım: VU Games Minimum Sistem: 166 Mhz CPU, 32 MB RAM

Tahta oyunu ne demek bir defa, o var. Tahtadan oyun mu olur? Olmaz! Bu kadar baştan savma oyun yapılmaz! Metalden veya plastikten olsa tamam! Ama ya tahta?! (Ama ya Fırat? – Madd) Ben olsam bu oyunu yazmazdım! Yani... Şu anda yazıyor olsam da aslında bu yazımı yazan ben değilim, umutsuzlüğüm (sanırım). Gelelim Puzzle & Board Games 2005'e! Dikkat ederseniz bu ayki ikinci Hoyle oyunu Puzzle & Board Games 2005. Dikkat etmezseniz de ne yapayım, bana okur mu yok? Elimi sallasam onbeş... Peki tamam, yedisi... Üç?... Bir?... Sinan bile okumuyormuş ben! Uhü!

Card Games 2005 gibi, Brad Pitt gibi, Puzzle & Board Games 2005'te de birçok oyun var. Tetris, labirent, Mahjong oyunları, The Incredible Machine, bunlardan birkaç. Şimdi gelin, hep beraber bu oyunların nasıl oynandıklarını anatalım. Labirentle başlayalım istersemiz. Ha, derseniz ki "Ben Tetris'ten başlamak istiyorum!", o zaman gelin labirentle başlayalım. Labirentte, A noktasıyla B noktasındaki havuz problemine ulaşma-

ya çalışıyorsunuz. Bunun için de klavyedeki ok tuşlarını ve salonda ki 74 ekran televizyonu kullanmanız gerekiyor. Bu da oyunun basit bir kontrol sistemine sahip olduğunu ortaya koymuyor, koymuyor değil, Tetris'te ise Z, L, kare, çubuk, beyaz eşya ve iki oda bir salon şeklindeki objeleri birbirlerine saplamaya çalışıyorsunuz. Bunlar Puzzle & Board Games 2005'in sadece yarısı, diğer yarısı içinse "YARIM" yapıp 9923'ye kısa mesaj atın, Kurtlar Vadisi'nin melodisi cep telefonunuza gelsin. "PYARIM" yazın, 0212 45656999'a telefon edip "Abi ben `PYARIM` yazdım" deyin, Kurtlar Vadisi'nin polifonik melodisi... Polifonik ne ya?!

Polifonik ne!! ☺

level NOTU **68**



Shikigami no Shiro 2

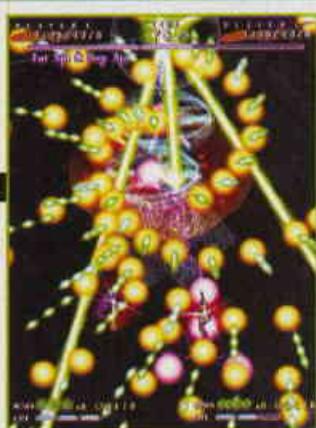
 Yapım: Alfa System Dağıtım: Alfa System Minimum Sistem: 500 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX

Shikigami no Shiro 2 ise bir Japonca simulasyonu. Ve ya değil, klasik bir shoot'em up. Ama diğer shoot'em up'lardan bir farkı var bu oyunun: Adam uçuyor. Evet bu bayağı bir fark. Belki bunu bu şekilde gazmamalıydım, belki duyarsınız, umursamazsam, ama açıklayabilirim: Shikigami no Shiro 2'de karakter seçebilirsiniz. Seçimden sonra Katil Balina Willy gibi göklerde çevreye dehşet saçarak uçuyorsunuz. Ha, derseniz ki "O Katil Balina değil bir defa, Chucky", o zaman derim ki "Spor dostluk ve kardeşlik!".

Bunların yanında sevgili okurlar, her karakter iki farklı silaha sahip. Mesela biri kendisini ateşten koru-

yan bir kalkan kullanıyor. Bir diğeri ise onun kalkanını çalıp kullanıyor. Bu şekilde "Kurbanı Olur musun?" ve benzeri yarışma programlarındaki gibi tartışmalar çıkıyor. Tabii oyununda bazı sorunlar yok değil, var. Bir defa ekran sıkışmış. Sınırlı bir alanda oynuyorsunuz. Bir diğer sorunsa oyunun tekrar etmesi. Elm Sokagi'nda Kâbus gibi başa sarıyor oyun. Bu da bir yerden sonra sıkılmanıza neden olabilir. Bir dakika, beni de aranızda alın. Ben de sıkılmak istiyorum! Burada bu oyunla yalnız bırakmayın beni! Hey? Gitmişler! Alâh'im! Olamaz! ☺

level NOTU **40**



World Champ. Snooker 2004

 Yapım: Blade Interactive Dağıtım: Codemasters Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Kaç bilardo oyunu oynadığımı saymadım ama, bu altıncısı (dengesizlik de neymiş?). Virtual Pool, Arcade Pool, Swimming Pool gibi birçok bilardo oyunu oynadım şimdiden kadar. Peki bunların içinde en iyi hangisiydi biliyor musunuz değerli basın mensupları? Virtual Pool'du elbette. İkinciliği ise Arcade Pool ve Need for Speed paylaşır. Ne var ki bu World Championship Snooker 2004'ün "vasatı 40 kibrıt" olduğu anlamına gelmiyor. Nereden çıkarıyorsunuz? Şurdan mı? Hah, kapatıyorum orayı ben! Durun siz! Vick! (Alçı sür!) ☺

Oyundaki modlar; Snooker, LG Tour, Pool, Trickshots, Classic Matches. Trickshots şov amaçlı bir mod. Karışık dizilmiş toplarla sayı yapmaya çalışıyorsunuz. Birçok farklı hareket var kullanabileceğiniz. Bakala gidip kaşarlı sandviç yaptırmak bunlardan biri. Bir diğeri pike yapmak. Diğer modlardan bahset-

meye gerek yok aslında. Ama ben yine de bahsedeceğim. Classic Matches mesela. İsminden de anlaşılağı gibi Classic Matches'ta tek kale maç yapabiliyor ve klasik maçları yeniden oynayabiliyorsunuz. Bu kadar mı? Bu kadar.

Grafiklerden bahsetmek gerekiyor de bir şeyler yazarıyım, ne yapayım. İlk olarak, 1600x1200'de veya 3x5'te bile grafikler vasatı aşamıyor. Aslına bakarsanız Burak da vasatı aşamıyor. Neyse ki Burak'ın animasyonları iyi. (Yok he, kukla gibi! – Madd) Ya World Championship Snooker 2004'te? Değil. Fizik modellemesi ise gerçekçi. Toplar ve bilardo masası gerçekine yakın bir şekilde hareket ediyorlar. "Bilardo masası nasıl hareket ediyor?" diye soracak olursanız, cevabım şu olur: "Ha? Ne?" ☺

level NOTU **68**



Fırat Akyıldız

KONSOL USTASI

Bu ayki konumuz PSP arkadaşlar. Tüm PSP meraklılarını buraya davet ediyorum. Henüz bir PSP sahibi olamamam beni bu hale sotku ve sabah ağzımı açınca içinden PSP, gece rüyamda PSP, yemek yerken kaşığma PSP çıkıyor. Bu alet inanılmaz grafikler, mükemmel bir ses, MP3 çalmayı özelliği ve Wi-Fi ile çok kişili oyun oynamanın ötesinde, net bir biçimde her yerde eğlenebilmenizi ve bir saniye bile sıkılmanızı sağlayabiliyor. Bu denklemle bakacak olursak, 25 Mart'ta PSP Avrupa'da olacak. (Son dakika düzeltmesi: PSP'nin Avrupa çıkışı daha ileri bir tarihe ertelendi - Sinan). Hatta oldu, çünkü ayıldan Nisan değil mi? (Tamam, öyle de Tunacım, bak ne dedim az önce? Gecikicek dedim, son dakika yazdım oraya... Ama sen bu yazımı çok önceden yazmıştım ve benim bu araya girdiklerimi okuyamıyorsun değil mi? Dur o zaman sana el kol hareketleri yapayım da dergi basılana kadar göreme sen... Eh eh, aa zevklmiş be! - Sinan) 250\$ fiyat olması beklenen PSP, ülkemizde yine milyarlarla varırsa bu sefer gerçekten isyan çıkışına nüfüt edeceğim. Kimse beni tutamayacak! (Tutan varsa beni gelsin! (Tutan come on!) - Sinan)

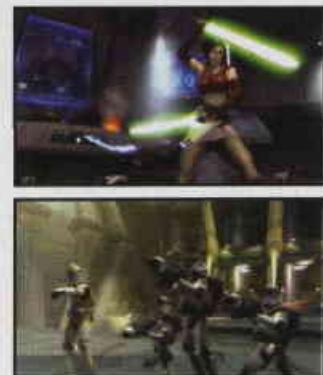
Efsaneyi Sith mi son verecek?

STARWARS EPISODE]]]:REVENGE OF THE SITH

Yapım: The Collective | **Dağıtım:** LucasArts | **Platform:** PS2, Xbox | **SC: PC** | **Ciltli Tarihi:** 5 Mayıs 2005

KOTDR 2'de nasıl da Sith'e cevaplarını vermiştık? Darth Sidon da ezikti, Kreia da. İşte bununla bağlantılı olarak, Sith bizden intikam almaya geliyor (bir konu bu kadar saptırılabilir). Katıksız bir film oyunu olacak Revenge of the Sith'te Anakin Skywalker ve Obi-Wan Kenobi'yi kontrol edeceğiz. Elbette her iki karakterin birbirlerinden farklı oynamışları bulunacak. Mesela Anakin ile karanlık tarafın güçlerini kullanacak ve daha saldırgan bir

oynaması göreceğiz. Obi-Wan ise umutsuzca galaksiyi karanlığın ellerinden kurtarmaya çalışacak. Mükemmel bir işin kılıcı teknigi gösterecek, güçleri de daha çok düşmanlarının hareketlerini kontrol etmeye yönelik olacak. Filmin hikayesini genişleteceği söylenen yapımda aynı zamanda sadece oyuna özel mekanlar da var olacak. The Collective'in bu konudaki başarısını tam bir ay 5 gün sonra inceleyeceğiz.



XBOX NEXT VEYA DAHA HAVALISI

XENON!

İsmi ve teknik detayları halen kesinlik kazanmamış olan yeni Xbox hakkında elimize bilgiler ulaştıkça sizden de sakınmayalım dedik. Microsoft'tan gelen açıklamalara göre Xbox Next'in grafik çipi ATI'nın Microsoft için özel bir üretimi. Donanım olarak elimizdeki bilgiler bu kadardı, hoşçakalın. (Kalmaların hoş! Bitmedi donanım kısmı! Nasıl haber yazmak bu, daha haberin yok X-Box 2'nin içinde 3 tane 3Ghz'lık PowerPC işlemci olduğundan! Utan! Bu arada: OHA! 9 Ghz de neymiş? - Sinan) Donanımdan çok diğer özelliklerin altını çizen Microsoft ilk önce Oyun Kartları'ni açıkladı. Her oyuncunun kendi özelliklerinin bulunduğu bu sisteme, benzer zevkleriniz bulunan diğer oyunculara ulaşmanızı kolaylaşacak (bu kartlar sanal birer kimlik). Marketplace yani kısaca

alışveriş bölümünden istediğiniz oyuna eklenenler, yanı yeni bölümler, silahlar, araçlar vb. birçok şey satın alabileceksiniz. Micro Transactions sistemi yapıcıların ve oyuncularının, yaratıkları malzemeleri çok ucuz satmalarını sağlayabilecek bir yenilik. Digelim ki bir yarış oyuna kendiniz bir araba tasarladınız. Bunu yaklaşık 1\$'dan satışa çıkarabileceksiniz. Son olarak kışışleştirilmiş müzik listeleri dikkat çekiyor. Artık bir oyuncunun size sunduğu müziklerle yetinmek zorunda değilsiniz. Dileğiniz oyuna, dileğinizin müzik parçasını kendiniz ekleme şansına sahip olacaksınız.



BASKIYI DURDURUN!

► Mavi ve hızlı kirpimiz Sonic durmak bilmiyor, bu bir gerçek. Shadow the Hedgehog daha karanlık yapısı ve Ratchet and Clank benzeri oynamışlığı Xbox, PS2 ve GameCube için hazırlık aşamasında.

► Kısa bir Marvel turu: 8 Temmuz Fantastic Four: 2005'in üçüncü çeyreği, Ultimate Spider-Man ve Hulk: Ultimate Destruction, 2005'in dördüncü çeyreği, X-Men Legends 2 ve Marvel Nemesis: The Imperfects. Punisher 2 ise 2006'nın herhangi bir zamanı. Bu oyunların hepsi, tüm ünlü konsollarda...

► Sammy Corporation'a bağlı olan Sammy Studios tüm bağlarını koparıp High Moon adında yepgeni bir oluşuma imza attı. High Moon'un ilk işi Darkwatch olacak, ama Iron Phoenix ve The Shield halen Sammy/SEGA işbirliğinde.

► Eidos pek de başarılı geçmeyen 6 ay sonucunda zarar ettiğini açıkladı ve bununla birlikte Hitman: Blood Money ve yeni Tomb Raider oyununu 2006'nın herhangi bir zamanına ertelediğini belirtip salonu ağlayarak terk etti.

► Activision, Gray Matter ve Treyarch ile anla-

şarak Call of Duty'yi tekrar konsollara taşıma karar verdi. Gerek var mıydı peki? Hiç yok.

► Bu yaz Full Metal Alchemist tekrar sahneye çıkıyor. Hagane no Renkin Jutsushi 3: Kami wo Tsugu Shoujo kısaca FMA 3 demek oluyor. Biz daha ikinci oyunu görmemişken, üçüncü oyunun adının geçmesi de biraz garip tabii.

► FMA 3'ün yanında Japonya'da bu yaz görülmeye beklenen bir başka oyun da Shadow Hearts 3. Pek dikkat çekmese de çok başarılı bir RYO olan Shadow Hearts: Covenant, bu yeni bö-

STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY

Grafikten ve sesten önemli bir şey varsa, o da oynanış olmalı

Yapım: Atlus Software | Dağıtım: Atlus Software | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 4 Mayıs 2005



Phantom Brave, Disgaea, Final Fantasy Tactics veya eski Breath of Fireファンティックの登場人物たちが集まる、RYOが主役となるRPG。Stella Deusは、SueedaのDeignisがソルジャーたちに命を奪ったことに対する報復を目的とした大規模な戦争である。この戦争は、世界を掌握する魔族との戦いでもある。ゲームは、魔族の襲撃から逃げる人々や、魔族の魔力によって死んでしまった人々の命を救うためのミッションを含む複数のストーリーを展開する。

HAUNTING GROUND

TEK DOSTUMA, HEWIE'YE...

Yapım: Capcom Prod. Studio 1 | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Mayıs 2005

Sevmiyorum korku oyunlarını. Olmuyor, yapamıyorum. Korkuyorum işte. Zorla mı yahu?! Sevgili Capcom ise bu durumdan çok memnunmuş gibi yepeni ve inanın daha önce oynadığınız korku oyunlarından daha fazla gerilmenize neden olacak bir oyun hazırlıyor. Bunun nedeni çok basit. Kahramanımız Fiona hiçbir şekilde kendini koruyamıyor. Ne bir silahla, ne ellerile ne de herhangi bir şeyle. Yardımına koşan tek şey, sevimli bir köpek, Hewie. Fiona bulmacaları çözmek, ulaşamadığı yerlere ulaşmak ve elbette düşmanla-



rini yok etmek için Hewie'yi kullanacak. Sanmayın ki Hewie çok sadık bir canlı. Eğer mutlu olmazsa Fiona'yi terk edip gitme gibi kötü bir huya sahibi. Capcom'dan gelen açıklamaya göre Fiona'ya yardım etmek en tatlı ve güzel karakter. Bu yüzden de Fiona'nın mimiklerine kadar birçok hareketine özen gösterilmiştir. Düşmanlarınızı görünce yatak altlarına, kapı arkalarına saklanacağınızı, karakterinizin kalp atışlarını kontrolörde bire bir hissedeceğiniz ve bir saniye bile rahat edemeyeceğiniz bir oyun arıyor idiyorsanız, bugun Haunting Ground sizin olsun. Ben istemiyorum.



lümünde 1929'un Amerika'sını ve birçok eski karakteri konu alacak.

► Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga'yi oynayan var mı? Yok değil mi? Peki Digital Devil Saga 2'nin ne lízumu vardı daha bir iki ni bile oynamamışken? Bir sonu daha isteyen?

► Nintendo yeni konsolu Revolution'in Wi-Fi ile online oyunculuğu önem vereceğini açıkladı.

► Berlin'de basın üyeleriyle konuşan Hideo Kojima, yeni MGS oyununun yeni nesil konsollar için tasarlandığını açıkladı. Bu da PS3 için para binkirmeye başlamamız anlayışına geliyor sanki.

► Konami de Castlevania: Curse of Darkness'in PS2 için hazırlanmasını ve bu sonbaharda piyasada olacağını tüm Castlevania hayranlarına ilettili. Konu hakkında detaylı bilgi gelecek ay burada.

► BBC'ye konuşan EA Avrupa genel müdürü PS3'ün kapasitesinin Xbox Next'ten daha iyi olacağını söyledi. Bunu da Microsoft'un bir yazılım şirketi, Sony'ninse donanımında daha uzman olmasına bağlı.

► Microsoft Final Fantasy yapımcılarından Hironobu Sakaguchi'yi Microsoft Game Studios'a transfer ettiğini ve yepeni 2 RYO üzerinde çalışmaya başladıklarını belirtti.

► Xbox Next'in bir harddisk barındırmayacağı daha önce açıklanmıştı. Teknoloji haber sitesi Engadget'a göreysse Xbox Next bu tip depolama için bir genişleme bölgesi bulunduracak.

► Soul Calibur serisi bütün karakterlerin silahlı olmasıyla diğer dönüş oyunlarından biraz ayrılr. Namco, Tekken 5 daha taze çıkmışken Soul Calibur 3'un bu yıl sonuna kadar çıkacağını duyurdu.

WITHOUT WARNING

Her şeyin yoluna koyulması için sadece 12 saatiniz var

Yapım: Circle Studio | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005

Teröristler, bir kimya fabrikası ve özel tim. Bu üçlüyü bağlayacak olursak, kimya fabrikasının taşkınlık yaptığı ve bununla birlikte

özel tim ile teröristlerin Uludağ'a kaymaya gideceği sonucunu çıkarmamız saçılığın danışması olur. Gerçek olay ise şöyle:

Bu kimya fabrikasını teröristler ele geçiriyor ve özel tim de bir facia olmadan önce harekete geçiyor. 3 kişilik özel timin yanında, fabrikada mahsur kalmış 3 de sivil var. Ette altı. Bu altı kişiyi tam 12 saatlik zaman dilimi içerisinde kontrol edecek ve olayları yataştırmaya çalışacağız. Merak etmeyin, oyun gerçek zamanlı ilerlemeyecek. Bir karakterin 20 dakikada bir olayı çözmesi istenirse, henuz siz 10 dakikada da yapabileceksiniz, 30 dakikada da. Fakat hikaye zamanının bozulması için bu 20 dakika olarak sayılacak. Üç kişilik özel timin oynanışı daha çok aksiyona yönelik olacakken, siviller gizliliğe dayalı hareket edecek. Tüm bunların sonunda da kimya fabrikası sizin olacak!



Şeytan çıkarmanın yeni adı CONSTANTINE

**Kutsal silahlar, şeytani yaratıklar ve bitmeyen aksiyon!
Van Helsing geri dönüyo... Sanırım karıştırdım.**

Aslında bu oyunu filmi izledikten, çizgi romanı okuduktan sonra inceleyecektim ama olmadı, Hellblazer'ı buralarda bulmak zaten imkansız... Film gelmek bilmedi.. Bekledim, sabrettim ama hâlâ. Sonunda film geldi ama beş bin kişi aynı gün sinemalara hücum etti. Bu sefer de yer bulmadım. Şuraya karizmatik bir giriş yazacaktım filmin havasıyla, her şey suya düştü. Bunalıma girdim, ben gidiyorum. Kendinize iyi bakın.

CEHENNEMİN AYNASI

Üçüncü kişi kamerasından oynanan bir aksiyon Constantine. Amacınız gerçekten çok basit: Önünüze gelecek ortadan kaldırın. Bunu yapmak içi birkaç yolunuz var. İsternen isimleri kutsallaştırılmış, ama normal silahlarla aynı etkisi bulunan ateşli silahlarla saldırın, yakın dövüşe girip yumruklarınızla savaşın veya Constantine'i bir garatik avcısı yapan büyülerini kullanın:

John Constantine, bırakın çevikliği, tam bir kütük edasıyla ilerlediğinden hiçbir artistik hareket sergilememiyor. Dante Constantine'in yanında artistik jimnastik şampiyonu olur. Constantine'in tek şekili hareketi R3-tuşuna birkaç saniye bastığınızda gerçekleştirildiği 180 derece dönüş ve buradan da bullet-time'a, yanı yavaş görüntüleme geçiş. Bu hareketin de mühîş kullanışız olduğunu söyleyerek, hareket konusunda oyunun sınıfta kaldığını belirtiyorum.

Oyunun tek orijinallik kazandığı yer —ki buna da ne kadar orijinal diyebiliriz bilemiyorum— büyülerin kullanımı. Oyunda ilerledikçe çeşitli büyüler kazanırsınız ve tabii

ki bu büyülerin kazanmak için bir şey yapmanıza gerek yok. Çünkü oyunda ne olması gerekiyorsa kendiliğinden oluyor. Bir büyüğe kavuştuğundan, o büyüğü Üçgen tuşuyla harekete geçiriyorsunuz. Bundan hem sonra zaman yavaşlıyor ve ekranın belirtilen tuşlara sırasıyla basarak büyüğün tamamlayıcısınız. Tahmin edeceğiniz gibi bu tuşlara ne kadar hızlı basarsanız, bir yaratığın suratının ortasına geçirip büyüğü bozması o kadar zorlaşıyor. Büyülerse ortalığa şimşek saçma, şeytan çırpmacı, kendinizi koruma gibi bir takım yine orijinallikten yoksun görüntüler içeriyor.

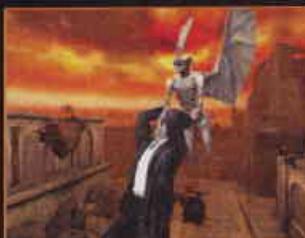
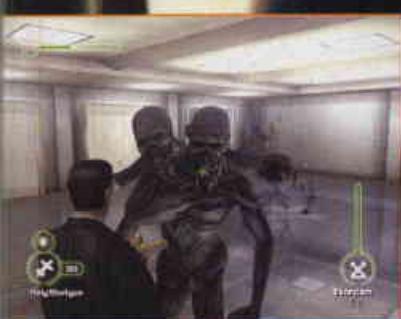
ŞEYTAN MİTOLOJİSİ

Farkettiyseniz size konu hakkında anlatmadım, çünkü oyunda da size sunulmuyor. Bir şekilde John Constantine'in bir nevi şeytan çıkarın olduğunu anlıyoruz ve bu vesileyle de zebanilerin ondan hoşlanmadığını. Ortada bizi saracak bir konu olmaması asıl sorun değil. Oyunda gerçek anlamda hiçbir orijinallik yok. Ne silahlar, ne büyüler, ne de bölüm tasarımlarında gözle çarpın bir şey yok. Dünyanın cehennem versiyonunda biraz hareket görüyoruz ama o da bir yere kadar.

Oynamıştan bahsedemeyeceğim. Normal zorluk seviyesinde bile sadece koşarak ve ateş ederek hiç duraklamadan ilerleyebildim. Hiçbir şey beni zorlamadı. Öyle ki on katını büyüğündeki bir yılanı bile dil çikardım.

Constantine'in iyi bir film olduğu söylendi. Ama biz yine kötü bir film oyunuyla baş başa kaldık. Piyasada çok iyi aksiyon oyunları zaten sebil gibi iken Bu oyunu denemek için hiçbir nedeniniz yok, filme bağımlısanız bile.

Tuna Şentuna



CONSTANTINE

Yapımı: Bits Studios
Dağıtıcı: THQ

AKSIYON

Orijinal Olarak: Yok
Fiyat: -

www.thq.com

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2, DualShock, 60Hz Modu

Dünya Alışm. Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik
Ses
Dynamikler
Multiplayer
Eğlence



Arıtlar/Eksiler

- ▲ Büyü mekanizması: Dünyanın cehennem versiyonu.
- ▼ Monoton oynanış: Sıradan silahlar, büyüler. Hemen hersey vasa!

LEVEL
NOTU



Rahmetli Heihachi iyi adamdı. Güçsüzü korur, kanncayı bile incitmezdi



Ne şanslıyım ki, son aylarda incelediğim bütün oyunlar kendi türlerinin en iyileri oldu. 2005 yılının PS2 için altın yıl olacağı daha şimdiden belli. Tekken 5 de bu geleneği bozmayacak inşallah. Bütün zor işleri Namco yaptıktan sonra, bana da oyunu size sunmaktan başka bir iş kalmadı. Bakalım yeni Tekken neler getirmiş...

TEKKEN 5 BİR KİMDİR, BİR NEDİR?

Merakla beklediğim oyun sonunda kapımı çaldı ve içeriye girdi. Hemen onu konsolumun içine davet ettim; beni kırmadı sağolsun. Önce bir Namco logosu göründü. İşler tamamdı, her şey yolundaydı. Ama o da nesi? Böyle dandık dundık bir üç boyutlu uzay shoot-em up oyunu çıktı karşıma. E DVD'nin üzerinde Tekken 5 yazıyordu ama? Neyse biraz ilerledim, birkaç mekik vurdum ve sonunda ekran karardı. Açılmıştı bu tuhaf, anlaşılmaz ama şaşırtıcı mini oyun, tıkalı olan tüm aksiyon damarlarını açarak biraz sonra karşılaşacağım görüntülere hazırladı beni. Ardından Tekken 5 ekranına kavuştum. Açılmıştı intro iki parçadan oluşuyordu. İlk parçası önceden de yayınlanan tanıtım videosunda gösterilen kısımları içeriyor ve oyunun ana hikayesini anlatıyordu. Jin, Mizhima Zaibatsu karargahını basarak hem Kazuya'yı, hem de Heihachi'yi bir güzel pataklıyor, ardından hayatı boyunca barıştan yana olan annesinin hatırlına bu ikisinin hayatlarını bağıtlıyor kayıplara karışıyor. Olayın şokundaki Heihachi ve Kazuya henüz kendilerine hangi kamyonun çarptığını bile anlayamamışken, malika-

neye bir Jack-5 robot orduyu saldırıyor. Orduya karşı koyabilmek için sırt sırtta veren Heihachi ve Kazuya robotları demonte etmeye başlıyorlar. İşlerin sarpa sardığını gören Kazuya madik atıp Heihachi'yı robotların ortasına fırlatıyor ve kendisine kaçacak boşluk yaratıyor. Kazuya ortamdan inceden uzarken, eli kolu tutulmuş olan Heihachi'nın burnunun dibinde bir robot bomba patlatıyor. Alevler içinde parça pincik olan malikaneyi uzaktan izleyen bir kiwreoğlu da ga-yet halinden memnun biçimde Heihachi'nın öldüğü raporunu geçiriyor telsizinden. Daha "obareey, vişş" gibi şaşırma efektlerim bitmeden videoonun ikinci kısmı geliyor ekrana. Burada da bir kulenin tepesine bisik-

letiyle çıkışmış deli kızdan başlayarak diğer deli karakterler tanıtılmıyor, yaptıkları delilikler uygulamalı olarak alenen gösteriliyor. Sonuç olarak video bittiğinde oyunu oynamaya hazır ve nazır oluyor; kulak memesi kıvamına geliyor.

İlk görücüye çıktığı zaman oyun salonlarını sallayan Tekken serisi bu yıl onuncu yaşını dolduruyor. Genellikle Street Fighter,

Mortal Kombat ve benzeri dövüş oyunlarının kaderlerinde kaçınlırmaz sonbaharmasına rağmen,

Namco ne yaptığı çok iyi bilir ve Tekken serisine ikinci baharını yaştırmak için uğraşıyor.

TEKKEN, İNSANIN KENDİ-SİNÉ YAKIŞANI GIYMESİDİR

Şimdide kadar konuştuğum bütün Tekken fanatikleri serinin en iyi oyununun Tekken 3 olduğunu üzerinde fikir birliği yapmış gibilerdi. Aslında bunun sebebi gayet açık; Tekken Tag Tournament güzel bir oyundu ama konsept olarak Tekken 3'ün devamı niteliğini taşıymıyordu. Tekken 4'te ise Namco serisi bir kademe ileriye götürmek

İste bir varyasyon örneği. Neydim dememeli, ne olacağım demeli.





İşte karakter seçme ekranımız.



Amman düşmemeli, cep telefonla dijital kameravardı...



Bakınız geliştirme ekranından yeni kostüm satın alınıyor



Karakterlerinizi ihye etmek de maymun etmek de sizin elinizde



Bahsettiğim koridor ve şamer oğlanlarından bir kesit



adına radikal değişiklikler denedi, fakat bu değişiklikler serinin sevenerini pek memnun edemedi. Hatalarından ders almasını bilen yapımcılar da geriye dönüp Tekken 3 temellerinin üzerine yeni oyunlarını inşa etmeyi uygun buldular. Aslında bunun serinin geleceği açısından iyi olduğunu düşünüyorum. Böyle bir maceraya atılınır, en az hasarla ders alınması Namco için ciddi bir deneyim oluydu.

Tekken 5 benim şimdije kadar gördüğüm dövüş oyunları içe-

rindede en iyi motora sahip olanı. Donanımı zorlayan o kadar çevresel detaya rağmen hiç yavaşlamadan, ar- di ardına, kopmadan ve kontrolü kaybettığınızı hissetmeden sayısız süper akıcı ve estetik hareket yapabiliyorsunuz. Tekken 4'de yer alan tuhaf yer değiştirmeye hareketleri yeni oyunumuzda yok. Bu- nun yerine eskisi gibi karakterimiz sağa veya sola doğru 45'e kaçabiliyor. Fakat bu sefer de 45'e kaçma hareketlerini L1 veya R2 gibi tuşlara atayamıyoruz.

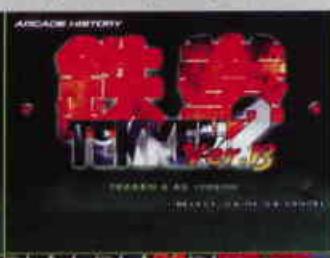
Her zamanki gibi yine karakterlerimizin onlarca mükemmel hareketi var. Oyun içinden ulaşabileceğiniz çarşaf gibi komut listesinde normal hareketlerin yanı sıra özel vuruşlar ve kombolar da mevcut. Zaten bir karakterin bütün hareketlerini öğrenebilirseniz oyunun da ustası oldunuz demek oluyor. Bütün karakterler tüm hareketleri ile öğrenmeyi ise akılınızdan çıkartın.

Oyunun en önemli iki modundan birisi olan story (hikaye) mode, her birinin

kendisine ait hikayesi olan karakterleri yönettiğiniz ve tüm rakiplerinizi döverek karakterinizi mutlu sona ulaştırmaya çalışırsınız. Yol boyunca seçtiğiniz karaktere göre şekillenecek olaylar size anlatılıyor. Aynı zamanda round önce ve sonralarda rakiplerinize diyalogla giriyorsunuz. Ve nihayet üçkağıtçı, yaramaz mı yaramaz boss Jinpachi'yi alt ettiğinizde oyunun sonunu getirmiş oluyor ve Tekken 3'den alıştığımız o güzelim videolardan bir tanesini izliyorsunuz. Ayrıca karakteriniz ile ilgili videoda anlatılmayan detaylar da resimlerle ve yazılarla anlatılıyor. Açığınız videoları daha sonra kolayca izlemek için theater moddan faydalananabilirsiniz. Aslında bâzın merak uyandıran, bâ-



Arlık geçmiş yolculuk için zaman makinesine veya PSX'e ihtiyacınız yok



Deltendirmeyin Jin'imi, Şeytan olur, Hellboy olur, Azrael'iniz olur ona göre!



zen de kendinizi gülmekten alamayacağınız bu videolar, oyunun neden bir hikayeye bağlı kalması gerektiğini çok iyi özetliyorlar.

PARALAR KÜPTEN TAŞMAYA BAŞLAYINCA...

Oyunun arcade modu ise Virtua Fighter 4'ün kullandığı sistem ile



lumuzda da hafıza kartına kaydedebiliyorsunuz. İşin kötü yanı her hafıza kartına sadece bir profil kaydediliyor. Kazandığınız paralar keseniz taşmaya başladığında ise gidip harcayabiliyorsunuz.

Yapay zeka karakterler öylesine başarılı ki, düğmeleri toplamak yerine karakterinizin hareket listesini üzerinde uzmanlaşmanız gerekiyor. Sallamayı seven veya Street Fighter tarzı yarımdaire çevir, tuşa bas şeklindeki hareketlere alışksanız bir hayli zorlanacaksınız demektir. İyi bir oyuncu olabilmek için kombo sistemini derinlemesine öğrenmeniz gerekiyor. Hatta bununla da kalmayıp kontr hareketleri de kapmalısınız. Bunları başarabilirseniz izlenesi eserler ortaya çıkartılabilir, özellikle çökü atma hareketlerinde izleyenlerin dillerini yerlere sarkıtılabilirsiniz. Tabi ki oyunda ilerledikçe yapay zeka karakterler de işinizi güçleştiriyor. Hele oyunun sonundaki kalleş, dom dom boss kardeş yok mu, maşallah adam bir vuruşta yarı enerjini götürüyor. Onu kolaylıkla alt etmeye başladığınızda ise, sizinle Tekken oynamaya niyet eden arkadaşlarınız için kaçip koltuğun arkasına saklanma vakti gelmiş olacaktır. Bütün bu artı yönlerine rağmen içinde ben hariç her şeyi barındıran Tekken 5'de bir online mod olmaması ise şaşırtıcı.

İÇİMDE SAKLI ŞEYTAN...

Oyundaki birçok eski karakter geri dönmüş, üstelik bunlara yeni kardeşler de eklenmiş. Raven, Blade'e benzeyen bir ninja. Hareketleri Jun'a benzeyen Asuka ve daha önceki karakterlerle herhangi bir bağlantısı olmayan Feng Wei de diğer iki yeni karakterimiz. Oyundaki her karakter kendi ana dilini ve dövüş stilini kullanıyor. En güzel eklenilerden birisi de maç öncesi karakterlerin birbirleri ile kendi dillerinde konuşmaları. Bazen diyalog çok sıkıcı olurken bazen de eğlenceli geliyor. Örneğin, King ve Puma kükreyerek konuşuyor. Her ne kadar oyunun başında seçilebilecek çok sayıda karakter olsa da, siz yine de story modu farklı karakterlerle bitirip genellilerini serbest bırakmak isteyeceksiniz.

Yine Tekken 3'de yer alan Tekken Force modun yerine daha gelişmiş olan Devil Within isimli yeni bir mini oyun eklenmiştir. Kendine has bir başlangıç ekranı olan bu hikayeli modda, Jin Kazama yerine geçiyor



ve içimizdeki şeytanın kurtulmak amacıyla çözüm olacağına inanlığımız bir laboratuvara giriyoruz. Devil Within'in asıl amacı sıkıcı, birbirinin aynısı üç boyutlu koridorlarda ilerlemek ve hareket eden her şeye vurmak. Belirli tuşları kullanarak Jin gard alıyor, rakibe kilitlenebiliyor ve çifte zıplama yapabiliyor. Birbirinin aynısı olan rakiplerin sayıca çok üstün olmaları kahramanımız Jin'i yıldırmıyor, aksine haksızlığa karşı bir Cünyit Erkin edasıyla tuttuklarını aynı anda öpebiliyor. Tabi unutmamak lazım geli ki Jin çok hassas ve içi bir çocuktur. Sabrı taşıdığı, sabır taşı çatladığı ve ekranın

üzerindeki bari dolduğu zaman kaynana programlarındaki gibi ağlayıp kafasında bardak kırmak yerine Şeytan Jin'e dönüşmemi tercih eder. Bu durumda kuvveti ve atılıği bir süreliğine artırıyor. İşte o zaman yanına bile yanaşılım yok, gören tüyüyor.

YİEEYT, DAALIN ÜLENNN!

Devil Within, bir mini oyun için gayet iyi düşünülmüş. Oyun bütünlüğüne uygun olmasının yanı sıra ana hikayede de yeri var. Bu modu başlı başına bir oyun değil de, bir ekstra olarak düşünmezseniz monotonluktan bayılıp yerlere yayılabilirsiniz. Peki beğenmeniz de en az bir kez bitirir misiniz? Bence evet. Çünkü bu Devil Within güzel performans ve Fair Play'e(!?) ödül olarak para veriyor para! Bir de bu modu bitirdiğinizde Şeytan Jin oyunun diğer modlarında seçilebilir karakter haline geliyor. Devil Within her türlü Nina Williams'ın başrolde olduğu Death By Degrees'den daha iyi, çünkü daha eğlenceli ve daha da önemlisi bedava:)

Oyundaki multitel bölümlerden performansınıza göre kazandığınız tüm bu galimatınız ile ne yapacaksınız? Mezara mı götürceksiniz? Olmaz, ayıp. Bir gören olsa ne der? Bunlarla karakterlerinizin şekil şemalını bir miktar değiştirmek kafaniza göre uyarlıyor, bir nevi oyuna tarzınızı yansıtıyorsunuz. Karakterinizin tipini değiştirmeye kiyafetin belirli bölümlerinin renkleri ile oynayarak başlayabilirsiniz; en'ucuzu bunlar çünkü. Olmadı yeni kostümler satın alabilirsiniz. Örneğin üçüncü kiyafetini satın aldığınız Christie de, Tekken 3'deki Eddy Gordo gibi yepeneli bir karakter halini alıyor. Veya güneş gözlüğü



büyük benzerlik gösteriyor. Sizin ve tüm rakiplerinizin sıralamada belirli yerleri, bir çeşit rütbeleri var. Önce adınızı yazıp profilinizi oluşturuyorsunuz, başlıyorsunuz bilgisayarla karışmaya. Sürekli karşınıza çıkan her rakibinizi alt etmenizin ardından bir sonraki rakibinizi seçme şansına sahip oluyorsunuz. Ne kadar yüksek rütbeli birisini seçip yenerseniz, o kadar çok para kazanırsınız. Birkaç maça bir gelen ünvan maçlarını kazandığınızda ise sizin rütbeniz yükseliyor. Bu durum sagesinde giderek ustalaşıyor ve en iyi olma yolunda oyunu bırakıp çise bile gidemiyorsunuz. Rütbeniz arttıkça maçlar da zorlaşıyor, kazandığınız para artıyor. Oyun salonlarında satın alınan bir manyetik karta kaydilebilen profil bilgilerinizi konso-





Yorumzsuz :)

veya kolye gibi karaktere özel aksesuarlar satın alabilirsiniz. Mesela Heihachi'ye motosiklet kaskı takabilir, King'i gerçek bir kral gibi donatabilir veya Marduk'a şampiyona altın kemerini takabilirsiniz. Yine önceden bahsettiğim Şeytan Kanatlı Kazuya, tüfek taşıyan Mardin'li Bryan veya takım elbisesi Lee eldesi de mümkün. Aslında oyunu bu denli maymunu çevirmesi muhtemel bir özellikle donatmanın doğru olduğunu düşünmüyorum. Fakat madem yapmışlar, e fena da olmamış, bu seferlik kabul edelim bakalım.

AH! NERDE O ESKİ NOSTALJİLER...

Oyunu oynarken "-heey gidi gençlik" mi dediniz? Eski günleri mi yad ettiniz? Hiç problem değil. Gelin hep beraber gidelim o güzelim günler. Işıklar dan sağa dönüp Arcade History moduna doğru ilerleyin ve ta daa! Tekken 1, 2 ve 3'ün oyun salonlarındaki tam versiyonlarını buradan oynayabiliyoruz. Bu oyunlar eksiksiz oynanabiliyor, ama konsol versiyonlarındaki hiçbir ekstra sahip değiller. Gerçekten çok hoş bir düşüncue ve Tekken severlere güzel bir kıyak olmuş. Size bir de ko-



nuya ilgili ipucu vereyim; oyunla rın ana ekranlarında select tuşunu basılı tutarsanız birçok seçenek sunan dipswitch ayarları açılacaktır.

Tekken 5'de daha önceden alıştığımız antrenman, zamana karşı, iki kişilik tekli, iki kişilik takım halinde dövüşler ve hayatı kalma modu da mevcut tabii ki.

Kontroller sorunsuz ve eski oynaması çok bağlı kalımı; öyle ki sadece serinin hayranları nüansı hissedebilir. Anormal hızda hareket eden karakter de yok, düşünülmek için yeteri kadar yavaş, sıkılmamak için yeteri kadar hızlı ayarlanmış her şey.

TEKKENUZAYDA

Oyundaki arenalar da eşsiz. Uzay istasyonundan, Mishima'nın Honmaru'daki alevler içinde kalmış karargahına kadar değişen birçok yerde dövüşebiliyorsunuz. Nefes kesen fonlara sahip olan bu arenalarda sizden etkilenen penguenler, kurbağalar gibi canlı varlıkların yanı sıra, rakibinizi sıkıştıracak duvarlar veya heykeller gibi kırılabilir parçalar da mevcut. Cam, beton, taş, toprak ve buz gibi yüzeyler de sert darbelerde kırılıyor, parçalar etrafa saçılıyor. Vuruş serünginize göre çeşitli çevre elemanlarını da havalara uçurabiliyorsunuz. Örneğin bir korsan mağarasındaki altın ve mücevherleri dağıtabili-

yorsunuz.

Oyunun grafikleri darphaneden çıkmış yeni 100 YTL'ler gibi gicir gicir parıldıyor. Kalite adına kendi türünde daha iyi bir PS2 oyunu bulamayacağınızı b开辟se girerim. Karakterlerin ten renkleri ve kaplamaları kusursuz, neredeyse canlı gibi. Arkasından biçaklarının şeritleri sarkan Raven'ı dövüşürken görelmisiniz. Süper akıcı hareketlerin yanı sıra, fonlar da nefes kesiyor. Ay manzaralı, çiçekli romantik arenaların yanı sıra, cam yüzeyle uzay istasyonu, define dolu mağara, kayan penguenlerin bulunduğu buzullar gibi yerlerde dövüşüyoruz. Arenalar süper detaylı olması na rağmen oyunun hiçbir yerinde yavaşlama olmuyor, basıncı düşmüyör, eksilmiyor. Tekken 5, makine nin işlemcilerini son transistörlerine kadar zorluyor.

EFENİM, ACI VAR MI ACI?

Tekken 5'in müzikleri elektronik tingirtilleri sevenler için harika, benim için ise eh, fena değil. Ne yalan söyleyeyim tarzım olmamasına rağmen atmosfere çok iyi uyugorlar. Ses efektleri de bölgelere çok güzel oturuyor, örneğin Mishima Konağı'nın yandığı bölgündeki alev ve çitirdayan ahşap sesleri atmosferi katlayarak hissettiriyor. Rakiplerinizden çıkan dövülen hali sesi de cabası. Resmen acıldığı belli oluyor. Rakibinize ters bir hareket yaptıgınızda veya kolunu kıvırıldığınızda kemiklerin çitirdamalarını duyabiliyorsunuz. Bu sesleri gerçek hayatı duymak istemezsiniz, ama inanın burada çok büyük keyif veriyorlar. Unutmadan, oyunun soundtrack'ını gine theater modda bulabilirsiniz.

Tekken 5 onlarda orijinal karakter, yüzlerce mükemmel hareket, farklı oyun modları, inanılmaz müzikler, yeterli yapay zeka, PS2'daki türünün en iyi grafikleri ve sınırsız yeniden oynanabilme değeri ile seri 90'lı yılların o görkemli günlerine geri döndürüyor. Tüm dövüş oyunları arasında en bağımlılık yapıcı olan Tekken 5, sadece Sony'nin konsolu için hazırlanan bir başyapıt. Dövüş oyunlarından hoşlanıyorsanız kaçırılmamanızı tavsiye ederim. Tadını çıkartın. Bye&Smile...! ☺

MegaEmin



TEKKEN 5

DÖVÜŞ

<http://tekken5.namco.com/>

Yapımcı: Namco
Dağıtıcı: Namco

Medya: 1 DVD
Orijinal olarak: Var

Fiyatı: 119 YTL
Yaş sınırı: 13+ Genç

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 DualShock 60Hz Modu

Oyunu oynamak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

Grafik

—

Artılar/Eksiler

▼ Devil Within'e biraz daha özenlebilir.

Ses

—

▲ Tekken 1&2&3 ve Devil Within de dahil tonla

▼ Online desteği yok.

Oynanabilirlik

—

▲ Özellik Tekken 4'deki

▼ Çok seviyeli arenalar kaldırılmış.

Multiplayer

—

▲ Çılgınlıklardan vazgeçilmi

Eğlence

—

LEVEL

NOTU

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

93

Alternatif: Soul Calibur 2, Virtua Fighter 4

NBA STREET V3

**Yine mi sokak basketbolu?
Kesinlikle evet!**

LEVEL CLASSIC



İnanmazsınız, eskiden spor oyunlarından hiç anlamadığım gibi, spor lafi geçtiği anda son hız uzaklaşırırdım. Beden dersinden kaçmak için binbir bahane bulur, elime basket topu verdiklerinde bize kez yere, bir kez de suratına sektirirdim. Topu at dediklerine birakin potaya yetiştirmeyi, bir metre öteye bile atamazdım. Tabii bir de sınıfta gözde öğrenciler vardı. Yürürmüş gibi turnikeye girenler, smaç basmaya çalışanlar, artistik NBA hareketleri sergileme hevesinde olanlar ve türevleri. Bir de köşede oturup Game Boy'da çıkan en son oyuncuların listesini yapma ya çalışan ben... Manzaranın ne kadar vahim olduğunu tahmin edersiniz herhalde.

Böyle sporla ilgisizligisiz devam edince, beyniniz istemese de oradaki birkaç hücre sonunda isyan ediyor ve bir şeylere yönelik durumunda kalyorsunuz. Eğer inatla spor yapmamayı tercih ederseniz –ki mutlaka bir iki spor yapın, ileride çok faydasını görürsünüz- kendinizi ekran karşısına kilitleyip gerçek hayatı asia yapamayacığınızı düşündüğünüz hareketleri birkaç tuş darbesiyle hayata geçirilebilirsiniz. Hatta bir takım efsane isimleri size itaat etmeye zorlayabilirsiniz bile.

Bu söylemeklerimin hepsi NBA Street'te hayat buluyor. 4 yıl önce de yaşamıştık bunları, 2005'te de yaşamaya devam ediyoruz. Ustalık artık her şeyin en üst noktası söz konusu. Daha çok hareket, daha deli GameBreaker'lar ve daha gerçekçi grafikler. Hani bir hata yaptınız ve daha önce NBA Street'e hiç yüz vermediyiseniz, gol yakınken geri dönün.

KENDİN YAP, KENDİN OYNA

Amacın sadece o topu, şuradaki potaya atmak olduğu bir oyun na-

sil olugor da bu kadar zevkli oluyor, ben de pek anlayabilmiş değilim. NBA Street Vol.2'yi o kadar uzun süre oynamışım ki, çevremdekiler beni sosyal hayatı kazandırmak için çalışmalara girişmişti. V3 ile o günlerde geri döndüm. Vol.2 zaten yeterince iyi bir oyundu ve bu versiyonla neredeyse mükemmeligeye ulaşılıyor.

Yine 3'e 3 maçlar yapılıyor. "Play It"± seçeneğini seçenek bu maçlara katılmadan önce "Inside V3"± bölümünden Tutorial'lara bakmanız önerim. Hareketleri unutmuş veya daha önce NBA Street'le hiç ilgilenmemiş bile olabilirsiniz. Tutorial bölümü saade ufak videolarдан oluşuyor. Dolayısıyla size adım adım oyunu öğretecek bir bölüm beklemeyin. Yani hareketleri çözmek size kalıyor.

Her maçtan önce takımımızda yer alacak oyuncuları belirliyoruz. Toplamba 5 karakteri yanımızda barındırıp, üçünü maça sokma şansımız var. Takım oyuncularımızı edinme metodumuz, maç sonunda karşı takımdan oyuncu araklamak. İşlerin karıştığı yerse V3'ün yeniliklerinden biri. NBA'e doğru ilerlerken, takımınız içerisinde anlaşmazlıklar, laf atmalar, itişmeler, dedikodular ve dahasına tanık olacaksınız.

Bence bu sماç bloklayamayacak. Sizce?



İç mekanlar dışarısı kadar renkli değil maaalesef.

Diyelim ki bir oyuncuya maçlarda art arda fazlaca kullanıdnız. Bu oyuncu sonunda isyan edecektir. Bundan daha da kötüsü, takım arkadaşları arasında çıkan anlaşmazlıklar. Zaman zaman oyuncularınız kapris yapacak ve "LeBron oynarsa ben yokum!"± gibi tehditlerle karşınıza gelecek. LeBron'u takım-



*4 bölümne o yükseklikte geldiğine göre, görüntüdeki oyuncunun sماç oranı hali yüksek olmalı.

Potayı boş buldunuz mu basın sماç!





"Eh bu eli nasıl çıkaracağız şimdi potadan? Birisi yardım edebilir mi? Lütfen..."

dan atacaksınız; bu sefer de bir diğer oyuncunuzun bu olay yüzünden morali bozulacak ve o da takımdan ayrılaracak.

TEK TUŞLA 40 HAREKET

Geçen yılın opsiyonel Trick Stick'i, yani hareket kolu bu sene kendisini daha da zorlu kılıyor. Artık Turbo ve Kare tuşlarına basarak çok fazla hareket yapamıyoruz. Bunun yerine, dört farklı turbo tuşu ve sağ analog kolun 8 yönünü kullanarak birbirinden farklı artistik manevralar yapma şansımız var. Tabii işin içine analog kol girince durum biraz daha zorlaşıyor, ama mutlaka bu hareketleri kullanarak combo yapmalısınız. Eğer yapmazsanız, A) GameBreaker için yetişti puan toplayamazsınız B) Önünüzde duvar gibi duran oyuncuların defansını yıkamazsınız. C) Yetenek puanı alamazsınız ve D) oyununuza izleyenlere görsel şölen sunma şansını elinizden kaçırsınız. O yüzden lütfen bu konuya hassasiyetle yaklaşın, ateşle değil (çok kötü, çok).

Ve son değişim de GameBreaker'larımızda. Geçen yıl tüm GameBreaker'ınızı bilgisayar sizin için yapıyordu, ama bu sefer görev size düşüyor. GameBreaker barınız dolduktan sonraスマッシュにbasmeye çalışmalısınız. Eğer bunu başarısızsanız oyuncunuz havaya zıplayacak ve sağ analog kolla çeşitli hareketler yapmaya çalışacaksınız. Bu sırada topu diğer takım oyuncularına geçiripスマッシュにbasmadan önce birçok



YENİ DUNKCONTEST BÖLÜMÜ

Smaç yarışmalarında başarıının sırrı

V3'ün yeniliklerinden biri olan "Dunk Contest" NBA Live 2005'ten biraz geride kalsa da, yine de oyuna renk katmak için çok başarılı bir adım olmuş. SMAÇ yarışmasında amaç GameBreaker'larda sergilediğimiz havalı hareketleri bir de juri önünde gerçekleştirmek. Önümüzdeki potaya koşarken, Daire ve herhangi bir Turbo tuşuna basarak oyununuzu yükseklerde ziplatıyorsunuz. Bundan sonra, oyuncunuz gerek inmeden önce ne kadar havalı hareket yaparsanız, o kadar çok puan alırsınız. Turbo tuşları ve sağ analog kol ile yapacağınız her artistik hareket hanenize artı puan olarak yazılır. Başarılı olmak içinse birkaç önemli noktaya dikkat etmelisiniz. Mesela "Prop" adı verilen eşyalar, SMAÇ için ziplamadan önce SELECT tuşuna



basarak kendinize bir eşya seçip bunu sahaya yerleştirin. Daha sonra bu eşyanın üzerinden atlamadan hemen önce Turbo ve X tuşlarıyla bir "Freeball Pass"± yapın ve topu havaya fırlatın. Eğer oyuncunuzun SMAÇ seviyesi yükseksse, jüriyi etkileyebilecek bir zıplayış gerçekleştirmiş olacaksınız. Bundan sonra da ya iki turbo düğmesiyle iki veya üç hareket, ya da bir tane dört turbolu, bir tane de tek turbolu hareket yapın ve juriden en yüksek puanları alın.

hareketi yan yana dizebilirsiniz. Ne kadar çok hareket yaparsanız, o kadar çok sayıya kendi hanenize ekleyebileceksiniz. Zayıf bir GameBreaker size +2, karşı tarafada -1 puan verecekken, üç oyunculu bir SMAÇ görüntüsü +4, -1 getirebilir.

RİBAUND MÜCADELESİ

Eklelenen özellikler size yetmediğse, bir de görselliğe bakın. Grafiklerin çok daha gerçekçi ve daha renkli olmasını geçtim, kendi konutunu yaratabilme, karakterinize eşyalar alma ve görüntüsünü sürekli yenileme imkanı bile kendi başına çok büyük bir ekleni. Ge-

çen yıl NBA Ballers bunu yaptığından NBA Street kıskanarak bakmıştı.

Burada daha fazla yerim kalmadığına göre, size sadece tek bir şey söylemek istiyorum: Spor sevin sevmeyin, oyun sevin sevmeyin, beni sevin sevmeyin, fakat bu oyunu mutlaka arkadaşınıza ekleyin. Şu ana kadar oynadığınız oyunlar arasında en çok sevdiklerinden birisi olması kaçınılmaz. ☺



Tuna Şentuna



NBA STREET V3

SPOR

www.easportsbig.com

Yapımı: EA Canada
Dağıtıcı: Aral İthalat

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL

Yaş Sınırı: Herkes
Kaç Oyuncu: 1-4

DESTEKLЕНENLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Oyun Alışmak: Orta

İngilizce Gereklimi: Yok

Zorluk: Zor

Grafik

Artılar/Eksiler

Orta zorluk seviyesinde bile oyun fazla zor. Bazı

Ses

Daha fazla yeni hareket

ünlü isimler (Michael

Oynamabilirlik

Smaç yarışması

Jordan gibi lisans

Multplayer

GameBreaker'a gelen

problemli yüzünden yok

Eğlence

yenilikler: Online mod

LEVEL NOTU

93

Alternatif: NBA Ballers, NBA Live 2005

Ringin kralı tekrar sahnede

FIGHT NIGHT ROUND 2

"Amaaan, sadece boks oyunu" deyip geçilmeyecek kadar eğlenceli

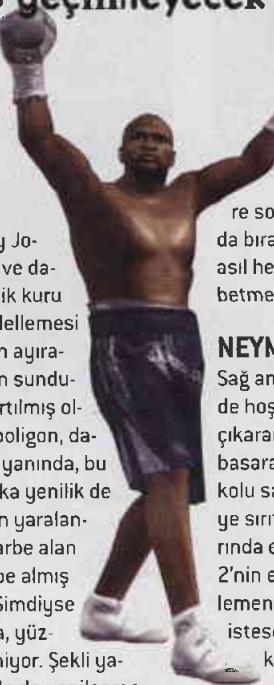
Ben ki boks gördü mü kafasını çeviren, boksör olarak Muhammed Ali'den başkasını bilmeyen bir insanoğlu olarak, nasıl oluyor da gece gündüz rakibimin suratına bir tane Haymaker oturtmadan rahat edemiyorum? Bu konudaki ciddi getim tartışılmaz. Şu yazımı gazar肯 bile Fight Night Round 2 oynamamak, sağ, sol, sağ kroşe, sağ aparkat ve sol haymaker kombosunu uygulamamak için kendimi zor tutuyorum. Neler oluyor bana yaw?!

Durum bildığınız gibi değil. Artık ekrandaki boks müsabakaları hakkında bile yorum yapabilecek hale geldim. "Orada sağ kroşe vuracağına, sol aparkatı çakşaydı işi bitmiş!"[±] gibi gereksiz, benle alakası olmayan yorumlarım oluyor. Beni açık sınırlendiren bir kişiye haymaker'la saldırmamak için direniyorum. Vücutumdaki her hücre şu an "kalk ve oyunu oyna, rakibinin gözünü patlat, hay-

maker'in sesini duy!"[±] diye bağıryor. Bu iş nasıl oldu, lütfen anlayan bana da açıklasın.

36 LİSANSLİ BOKSÖR

Kapak yıldızı Bernard Hopkins, Roy Jones, Winky Wright, Jesus Sanchez ve dası. Tüm ünlü boksörler var. Üstelik kuru gürültü de degiller. Her birinin modellemesi o kadar başarılı ki, gerçek hayattan ayıramazsınız. Bunun nedeni ilk oyunun sunduğu grafik kalitesinin iki katına çıkartılmış olması. Her boksör artık daha fazla poligon, daha fazla detay taşıyor. Gerçekçilik yanında, bu durumun bize kazandırdığı bir başka yenilik de darbeler sonucunda suratta oluşan yaralanmalar. Fight Night 2004'te fazla darbe alan surat direkt olarak bir "fazla darbe almış yüz modeli"[±] ile değiştiriliyordu. Şimdiyse ne kadar çok hasar söz konusuysa, yüzdeki değişim de buna göre şekilleniyor. Şekli yamulan suratınızı tedavi yönteminde de yenilenme söz konusu. Bu sefer yüzünüzdeki hasarı isterken kendiniz tedavi edebiliyorsunuz. Bunu bir mini oyun olarak düşünebilirsiniz. Ekranın dört köşesinde hasar alan bölgeleriniz birer sayıyla belirtiliyor. Siz de sol



analog kolu ilgili alana gidip, sağ analog kolla tıbbatı tedavi etmeye çalışıorsunuz. Tüm bölgelerde harcamanız için de 30 saniyeniz var. Bu işlem biraz yorucu ve bir süre sonra sıkıcı olduğundan, tüm tedaviyi bilgisayara da bırakabilirsiniz. Yaralarınız daha az iyileşir, ama asıl heyecana geçmek için de daha fazla zaman kaybetmezsiniz.

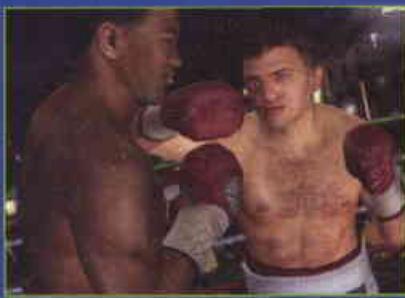
NEYMİŞ BU HAYMAKER?

Sağ analog kolu kullanmayı beceremeyenler, becerip de hoşlanmayanlar, bu kolu protesto edip ayaklanma çıkarırlar... Artık sonunuz geldi! Zira, "Hehe Kare'ye basarak ne güzel yumruk atıyorum. Oysa sen orada o kolu sağa sola ittiirken nasıl da acı çekiyorsun"[±] diye sırtan kişiler, bundan sonra o gülüküleri yanlarında eve götürmek zorundalar. Fight Night Round 2'nin en güclü saldırısı Haymaker yumruklarını sergilemenin tek yolu sağ analog kolu kullanmak. Böylece isteseniz de yumruklarınızı bu kolla konuşturacaksınız.

"Yumruk nasıl atılıyor, yumruk atamıyorum yeteneksiz miyim?" Hayır değilsiniz. İlk önce sağ baş parmağınıza sağ analog kol üstüne koyn. Şimdi bokssörünüzün sağ düz yumruk vurması için, bu kolu saat 2 yönüne ittirin. Ayni yumruğun sol versiyonu için saat 10 yönü yeterli olacaktır. Sağ kroşe mi? Kolu saat 3 yönüne ittirin ve buradan da saat 12'ye tamamlayın. Nasıl? Kolay, kolay, kaçmayın. Gelin buraya!

Nispeten zor söylemeyecek hareketimiz haymaker kroşeleri ve aparkatları. Bir sağ haymaker kroşesi

BİR BOKS MAÇINDA ŞAIRANE SÖZLER



Beyaz boksör: "Yürüüm buralarda diledim gibi."



"Göreceksin korkmadığımı."

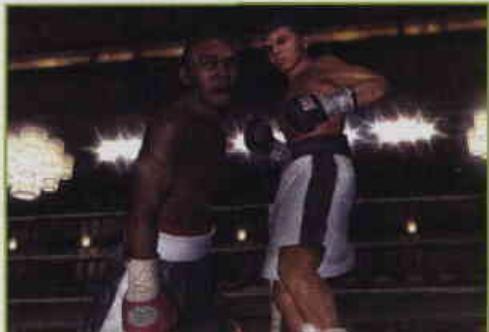


"Ve görünüşüm ömali kamaştıran göz..."



"Eeeeeeh! Boks mu yapıyorsun, aşkıni mı ilan ediyorsun!? Sabahtan beri vıyk vıyk!"

"Abey!"





için, ilk önce kolu saat üçe itiyoruz, buradan altıya çekiyoruz ve kolu iyice gerilen boksörümüzün son hızla rakibinin suratını dağıtmak için kolu tekrar üçe kaydırıyoruz. Haymaker'ı standart bir vuruş olarak kullanmamanız için bunların hepsi, çünkü kendisi hagli güçlü bir saldırın ve Türkçe'deki ismi de "nakavt eden yumruk"±.

Burada anlattıklarım sizin üzmesin, oyundan soğutmasın. Fight Night'ı bir boks klasiği yapan bu kontrol mekanizmasından başkası değil.

2 MİLYON DOLARLIK MÜSABAKA

Bağlantınızla göre ya işkenceye düşen, ya da müthiş bir heyecan sunan online oyun modunu, şimdi anlatacağım kariyer modundan sonra deneyeceksiniz. Kariyer moduna zavallı bir amatör olarak başlıyorsunuz. Burada 10 maça çıktıktan sonra amatör bölüm şampiyonu olmak için maça giriyorsunuz ve hemen



sonrasında da profesyonel bölüm adım atıyorsunuz. 100. sırada girdiğiniz boks dünyasında amacınız birinci sıraya yerleşmek ve bunun için sürekli yükselmelisınız. En tepede çıktıktan sonra da, bulunduğunuz sıkletin bir üstü ve bir altı için mücadele edeceksiniz. Nihayetinde tüm kemerleri topladıktan sonra emekliye ayrılacaksınız.

Her maç sonunda elinize bir dolu para gelecek. Parayla ne yapabilirsiniz? Mesela kendinize yeni şortlar, yeni eldivenler satın alabilir, kolunuza, göğsünize dövme yaptırabilirsiniz. Üstelik bu sefer edindiğiniz eşyalar karakterinizi özelliğini artırıyor.

Bu kadar konuştuktan sonra oyun hakkında beni rahatsız eden tek yönü de vurgulamadan geçmemeyeceğim. Çok iğinç bir şekilde, oyun nedense fazlasıyla kolay. Hiçbir zaman gereksiz bir düşürülmediğim için, nakavt olmamak için ne tür bir prosedür izlemem gerektiğini bilmiyorum, o kadar yani. Bununla birlikte karşılımdaki en güçlü rakip bile iki ronda fazla dayanamadı. Yapay zekanın çok iyi hareket etmediği de söylememiyim.

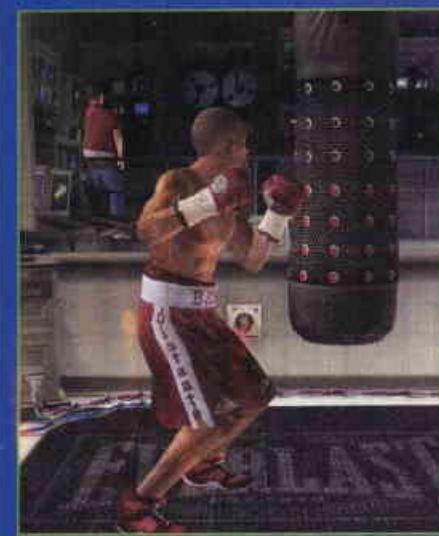
Bir boks oyunundan ne beklersiniz? Ünlü isimler mi? Gerçekçi grafikler mi? Her yumruğun rakibinizde bırakmasını mı? Yoksa saatlerce süren uzun bir kariyer mi? Hangisini isterseniz isteyin, Fight Night Round 2'de bulacaksınız. Şu ana kadar yapılmış en iyi boks oyunu olduğunu söylesem kesinlikle yalan olmaz. Boksla ilgisi olmayan birini bile sürekli kendine çekiyorsa, bu oyunda bir şey var demektir. Bakın nasıl da gidiyorum şimdi son hızla... ☺

Tuna Şentuna

MAÇA ÇIKMADAN ÖNCÉ

Her maç öncesinde boksörünüzü bir eğitime sokmanız isteniyor. Bunu dilerseñiz Quick Training ile bilgisayar kontrolüne bırakabilirsiniz ve çıkan sonuçların sizin nasıl memnun etmediğine tanık olabilirsiniz. Üzülden gelin Focus Training'e bakalım.

Heavy Bag, Combo Dummy ve Weight Lifting karakteriniz için sunulan üç farklı antrenman içimi. Bınlardan Combo Dummy daha çok hız ve çeviklige yönelik çalışma sağlarken, diğer bölgeler boksörünüzü gücünü ve direncini artırıyor. Heavy Bag'de, kum torbasının üst veya alt kısımları yandıktan hemen sonra bu bölgeye yumruklarınızı sıyırılmaya başlıyorsunuz. İlk sònene kadar ne kadar çok puan toplarsanız, o kadar iyi bir performans sergilemişsiniz demektir. Weight Lifting'de amaç ağırlıkları kırmızı renkli bara kadar taşımak ve yine istenen puana ulaşmak. Combo Dummy ise hızınızı ve hafızanızı ölçüyor. Dört farklı bögesi bulunan bu insan maketinin ilk önce tek bir bölümü yanıyor ve buraya yumruk atmamanız bekleniyor. Bir sonraki aşamada, bu bölgenin yanında bir başka bölge daha yanıyor ve bu sefer iki kez saldırdığınız. Bu zincir yanlış bir saldıyanın kadar ilerliyor. Her antrenmanın sonunda da, başarına göre karakterinizin özellikleri bir daha azalmamak üzere gelişiyor.



EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 2 SPOR www.easports.com

Yapımı: EA Chicago

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 DualShock 60Hz Modu Online

Oyunu Alışmak: Orta

İngilizce Gerekliliği: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik



Arıtlar/Eksiler

Ses



Uzun kariyer modu ve mükemmel oynanış.

Oynanabilirlik



Mükemmel oynanış.

Multiplayer



Giysilerin yeni özellikler

Eğlence



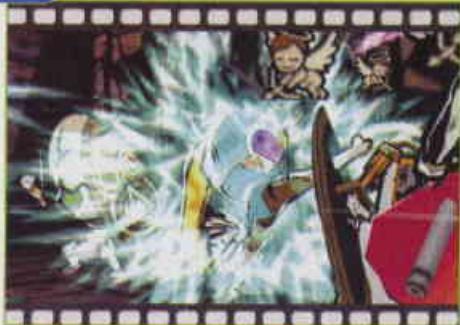
Getirmesi.

LEVEL NOTU



91

Alternatif: Rocky Legends



Üç, iki, bir, motor!

VIEWTIFUL JOE 2

LEVEL HIT

Cocuk değil, yarıyıl kadar önce Capcom, PS2 için bir oyun yaptı. İşin garibi oyunun yanına hangi türden bir oyun olduğunu yazmak, oyunu yapmaktan zordu. Yeri geliyor klasik bir platform oyunu olabiliyor, yeri geliyor yüksek dozda bir aksiyon oluyor, yeri geliyor bir puzzle oyunu oynuyor hissi verebiliyordu. Birçok oyun türü, çok iyi bir şekilde harmanlanmıştı. Tabii ki Viewtiful Joe'dan bahsediyorum. Aşk adamından bahsediyorum. Süper güçleri olan sinematik bir kahramandan bahsediyorum.

CEK ELİNİ SEVGİLİMIN ÜZERİNDEN BRE ZİNDİK!

İlk oyunu kısaca özetlersek; Bir gün Joe ve sevgilisi Sylvia film izlerken, sinema perdesinden fırlayan robot Sylvia'yi içeri çeker. Tahmin ettiğiniz gibi Joe da arkasından filmin içine atlar. Joe, filmde kahramanı Captain Blue tarafından tam teşekkülü bir süper kahraman haline getirilir. Tüm oyun boyunca sevgilisine ulaşmaya çalışan Joe, sonunda bunu başı şanır. İkinci oyunun konusu da ilk oyun kadar derin (!). Joe ve sevgilisi Sylvia bu sefer yan yanadır ve Black Emperor'in Movieworld'ü alt etme planlarını bozmak ve Captain Blue'yu kurtarmak için ellerinden geleni yapacaklardır.

Eğer birinci oyunu oynamışsanız, illü bakışta VJ2 size pek yenisini bir oyun gibi gelmeyecektir. Grafikler aynı, Cel-Shade teknolojisinin nimetlerini sonuna kadar kullanan Capcom, oldukça şirin ve göz kamaştıran bir görsellik yaratmayı başarmış. Çevre tasarımları çizgi film tadında ve bol sağlıda. Özellikle karakterler tam benim sevdigim türden; karikatür gi-

bi. Kafalar balon, eller, bacaklar ince, hareketler çok şık. Grafik yapısı Cel-Shade olduğundan renk tonları oldukça parlak. Böylece oyun size "başka bir diyardsın, eğlenneme bak dostum!" hissini her daim verebiliyor. VJ2'nin en büyük yeniliği; Joe'nin sevgilisi Sylvia'nın da artık oyunda tam bir kahraman olarak yer alması.

Ama önce Joe'ya bir göz atalım (çoğantılımnımdır, hiç sormayın). Film terimleri olan "yavaşlatma", "hızlandırma" ve "yakin çekim" güçleri aynen duruyor. Bu VFX güçlerinin dışında tekme yumruk, aparkat, (çift) ziplama, eğilme gibi temel hareketleri de yapabiliyorsunuz. Ekranı yavaşlatma (L1) tuşuna bastığınızda ekranındaki her şey yavaşlıyor ve bu düşmana oturaklı kombolar yapabilmenize yardımcı. Bu yavaşlama sırasında kurşunlardan Bullet Time şeklinde kaçabiliyor yada aynen geri yollayabiliyorsunuz.

Hızlandırma (R1) ise, asla tahmin edemezsizsiniz, ekranındaki her şeyi hızlandırıyor! Tekme/yumruk kombolarını o kadar hızlı yapabiliyorsunuz ki, gerçekten (ilk oyunda olduğu gibi) alev alıyor, bu ateşinizi düşmanlarla da paylaşabiliyorsunuz. Yakin çekim ise kamerasının kahramana yaklaşmasını sağlıyor ve rakibi delmesine, dondur-



masına imkan veriyor. Bu VFX güçlerini daima kullanıbilmenize rağmen sınırsız sürede yapamıyorsunuz. Ekranın üstündeki barda ne kadar bu gücünü kullanabileceğiniz gözüküyor.

Sylvia'ya gelirse, kendisi bir lazer silahı taşıyor ve genelde uzaktan karşılaşmayı tercih ediyor. Sylvia'ya özel olan VFX gücü ise Replay (tekrar oynamama). Bu güç, barınınizin izin verdiği süre zarfındaki tüm hareketlerinizi tam 3 kez tekrarlıyor ve her defa-sında rakibe aynı hasarı veriyor. Unutmayın ki bu kayıt sırasında siz hasar alırsanız, aynı şekilde 3 kez enerjiniz azalacaktır. Joe ve Sylvia arasında geçiş (R2) ise her zaman yapabiliyorsunuz. Bu geçişler bazen hayatı derecede önem taşısa da zamansız yerde yapmak oldukça ölümcül olabiliyor çünkü "tag" yaptığınız anda bir müddet savunma-sız kalıyor, karakterinizin geçiş animasyonunu izliyorsunuz. Eğer bu değişim tuşuna VFX barınınızın son kademesine kadar basılı tutarsanız, süper kahramannız kafası kadar büyük bir bazukayla hasarı büyük bir atış yapabiliyor. Bu atak birçok Boss'u yenmenin tek yolu olduğunu da akılınızdan çıkarmayın.

Oyun Kids ve Adults şeklinde iki zorluk seviye altında oynanabiliyor. Adults için konuşturak, oyun zor. Öyle abartı derecede olmasa da ileriki bölümler zorlayabiliyor. Bölüm içeriğinde çitir çerezlik düşmanlar geldiği gibi, sadece zayıf yerlerinden hasar alan mini ve ana Boss'lar da karşınıza çıkıyor. Bölümlere has ufak çaptaki düşmanları öldürmek her ne kadar beyninizi yormasa da, bölüm sonlarında gelen ve genelde ekr-

Oldukça kuvvetli olan bu VFX gücünün önemini kümümsemeyin.





nin yarısını kaplayan; biraz mizah kokan düşmanları (örneğin komando şeklinde bir T-Rex) geçmek kolay değil.

KEYİFTEN ÖLDÜRÜR

Viewtiful Joe 2 çok ama çok zevkli bir oyun. Peki nedir? Çünkü VJ2 içerisinde birçok keyifle oynadığımız oyunlardan esinlenerek yapılmış hareketler ve böülümler içermekte. Aklıma ilk gelen oyunlar Mega Man, Devil May Cry ve Indiana Jones. Önünüze gelen sümük düşmanları patlattığınız gibi kombolar eşliğinde göklere kadar çıkarıp, oradan da aşağı çakabiliyorsunuz. Bu hareketlere nazaran notlar alıp ödüllere kavuşabiliyor, topladığınız V-puanları da gücünize güç katacak eşyalara ulaşabiliyorsunuz. Gidemediğiniz ve ya açılmayan bir kapı var diyelim. Sakın olun, panik yapmayın, sadece yakınlarınızda olan yerleri in-

Bayanlara el kaldırınların sonu işte bu:



celeyin. VFX güçlerinizi çekinmeden harçlayın. Çünkü VFX güçleriniz çoğunlukla anahtar görevi görüyor. Yanardağın ucundaki kütlege ihtiyacınız varsa yavaşlatmayı kullanın yada püsküren lavları engellemek için kütleyi yavaş çekimde havalandırın. Kapımı mı açmanız gereklidir? Bobine atlın ve hızlı çekimde koşun, elektriği arttırın.. Açılan yoldan ilerleyin. Ve ilerlemeye devam edin. Boss'lari devirin. Sırasıyla yeni bölmeliye atlın. İlginç mekânlarda ilginç araçlar da kullanın. Komik diyaloglar eşliğinde sırtın ve sürpriz dolu sona ulaşın. İşte size oyunun neden "zevkli" olduğunu bazı delilleri.

İlk oyunu oynamayı da müptelası olanlar bu oyunu da boş geçmesin. Birinci oyunдан büyük farklılık beklemek yanlış olur, ama oyunun aksiyonunu, eğlencesini ve farklılığın keyfini de hiç mi hiç kümsemeyin. Tüm içtenliğimle hepinize iyi günler diliyorum sayın okurlar.

Yönetmen araya girer (Sinan):
"Kes, kes, kes! Olmadı Volki, olmadı! Sonu iyi bitiremedin. Eeveet arkadaşlar, baştan alıyoruz. Üç, İki, bir, motooor!

Volki: "Hehe...ehe?..huh...ughh! örggghh!"

Volkan Turan

BOSS NASİHATLERİ

Viewtiful Joe oyunlarının en zevkli ve en zor kısımları Boss kısımlarıdır. Mini boss'lar dahil her biri sıradańılıktan uzak ve bir o kadar da programlanmıştır. İşte Boss'larla olan mücadelede dikkat etmeniz gerekenler:
• 99.99 oranla ilk kez karşılaşığınız ana Boss'larda en az bir kez öleceksinizdir. Sadece ölmekle kalmayın, araştırmacı bir gözle onları izleyin. Hangi hareketten sonra hangi atağı yaptığına dikkat edin. Yakın karşılaşmalarda yavaşlatma VFX gücünü kullanmaktan çekinmeyin. Atığın nereden geleceği kuru kafalarla gösterildiğinden yavaşlamış ekranın bunlardan kurtulmak kolay olacaktır. Uzak mesafelerde bazuka atığınızı kullanın. Alevli ataklardan kaçmak için ise hızlandırılmış gücünüzü devreye sokun ve mutlaka aima mutlaka biriktirdiğiniz V-puanları ekstra can alın.



VIEWTIFUL JOE 2 AKSIÖN-PLATFORM-BULMACA

www.capcom.com

Yapımı: Clover Studio

Orijinal olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Capcom

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 DualShock 60Hz Modu

Dünya Alişmак: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Arıtlar/Eksiler

Ses

▲ Gözü okşayan grafikler
▲ Herkesin

Oynanabilirlik

▲ Komik diyaloglar
Oynanışın

Multiplayer

▼ kaldıramayacağı
▼ değişikliği

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: Yok

89

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

GAMECUBE İÇİN
AYIN OYUNU

Final Fantasy Greenpeace Örgütü yollarda

LEVEL HIT

Aslında Crystal Chronicles'in antıtılacak uzun bir hikayesi var ama en dikkat çekici yanı GameCube için yapılmış tek Final Fantasy oyunu olması, Nintendo'ya Game Boy için toplamda 10'a yakın FF oyunu yapan Square Enix, GC platformu ilk kez tecrübe etmiş oluyor. Ve sıradaki muhtemel oyunlar için güzel hayaller kurmamıza yetecek kadar da temiz bir iş çıkarıyor.

Crystal Chronicles FF'ye özgü, güzel bir hikaye sahip. Dünya, Miasma denilen ve atmosferi zehirleyen bir gazla kaplanmıştır. Miasma'nın dünya üzerindeki dört barışçıl ırkın hayatını tehdit eden etkilerini bertaraf etmek için ise bir çeşit sihirli kristal kullanılmaktadır. Her yerleşimin meydanının, büyüğlüğü ölçüsünde belli bir alanın miasmadan koruyan bu kristallerden yerleştirilmiştir. Ancak kristalin enerjisi belli aralıklarla yenilenmek zorundadır ve bu da Mryyh denen bir çeşit doğal özle sağlanır. Mesele bu özün nadir bulunan ve canavırlarla dolu alanlarda yetişen ağaçlardan toplanmak zorunda olması. Yani göreviniz köyünüzü korunak için yollarla düşünmek ve karşınıza çıkan canavırları yok edip Mryyh hasat etmek. Buraya kadar gayet güzel ama bu işin düzenli olarak (her yıl) tekrarlanması, görevi birkaç kez tamamladıktan sonra "nereye kadar?" sorusunu sorduruyor.

YOLLUKLARI HAZIRLA, KUPO!

Oyunun tek kişilik ve çoklu oyuncu seçenekleri birbirinden çok farklı. Teknik yetersizlikler sebebiyle (oyunu çoklu oynamak için GC kablosuna sahip en az iki GBA'ye ve tabii bir GC'ye ihtiyaç var) bir başıma canavar avlamadan yarattığı hissi anlatmak durumundayım. Ama oyun hepimizin evinde birkaç tane GBA olduğunu

bir ekip yaratıtorsunuz ama sadece birini oynayabiliyorsunuz. Bir görevi tamamlandıktan sonra, yeni görev için diğer bir karakteri seçebilirsiniz tabii ama kendini geliştirmiş, yeni özellikler kazanmış birini bırakıp yeteneksiz birine geçmek için herhangi bir sebep bulabileceğinizi sanmıyorum. Dolayısıyla bir "kampanya" macerasını tek başınıza yaşamamız gerekiyor. Yine de diğer üç hayalet karakteri yaratmalısınız çünkü oyunda bu karakterlerin aileleri de rol oynuyor ve aileler ile iletişim kurmanın tek yolu, karavanda onların çocukların da olması.

Macera, az önce de dediğim gibi yillarda bölünmüş durumda. Her yıl üç ağaç ziyaret edip, üç damla Mryyh toplaymanız gerekiyor. Ancak bütün yolculuklar gibi Crystal Chronicles'da beklenmedik sürprizler, küçük eğlenceler, sizin gibi yollarla düşmüş başka köylüler kesiyor yolunuzu. Tek yoldaşınız ise Final

Fantasy'nin yardımsever Moogle irkından bir ufaklık. Yolculığınız sırasında Miasma'dan ölmemeniz için küçük bir çanak içinde Mryyh taşıyor ve bu bir çanak ekranı kaplamaya yetmeyecek kadar küçük bir alanı koruma altında tutuyor. Bu alanın dışına çıksanız yavaş yavaş can kaybediyorsunuz. Neyse ki düşmanlarınız Moogle'a zarar veremiyor. Çünkü bu karakter üzerinde herhangi bir komuta gücünüz yok. Hatta sıkılıkça çanağı taşımaktan yorulup size veriyor ya da yavaşlamamanız isteyebiliyor. Neyse ki bunu siz bir boss'a çarpışırken yapmayıak kadarince düşünceli. En azından benim başıma hiç gelmedi. Sizin başında gelirse de Final Fantasy yetkililerine ya da Tüketicinin Erkan Abisi'ne bir mektupla şikayet etmenizi öneririm.

Mektup demişken.. Crystal Chronicles'in bir parçasını da aileler ve onlardan gelen mektuplar oluşturuyor. Ama bunlar gayet teknik metinler, hasret falan kokmuyorlar. Her bir Mryyh damasını aldıktan sonra, yine Moogle irkından bir postacı size köyünüzden mektup getiriyor. Sizin ya da ekip arkadaşlarınızdan birinin ailesinden gelen bu mektuplar bir ya da iki



.varsayılarak,
ailece oynayacağımız hesabıyla hazırlandığını buna çok doyurucu bir his olmadığını baştan söyleyeğim. Oyunun özellikle multiplayer için tasarlandığını menülerden başlayarak her aşamada görmek mümkün. Yolculuğa çıkacak karavanı oluştururken 4 kişilik





cümlilik, hatırlatma ya da ipucu niteliğinde notlardan ibaret. Bir çeşit minik tutorial. Zaten aile ilişkileri bir garip bu oyunda. Yolda ihtiyaç duyacağınız giyicek ve ekipmanı arada bir köye dönenek sizin ya da ekip teklilerden birinin ailesinden temin edebilirsiniz ama para karşılığında! Hafif gönül ilişkisi sıfır, pazarlık şansı yok. Üstelik birçok malzeme, yabancı köylere dekinden daha da pahalı. İnsan üzülmüş tabii.

TAŞI SIKSAM BüYÜSÜNÜ ÇIKARIRIM

Artık kılıçları çekip aksiyona girelim biraz da. Oyunda her Mryrh ağacı farklıırk ve özelliklerden düşman yaratıklar tarafından korunuyor. Önce çerez niyetine küçük ve çelimsiz olanları sonunda da daha güçlü büyüler ve HP'ye sahip boss'u indirmeniz gerekiyor. Bunu yaparken yolda bulduğunuz büyülü taşların ve nesnelerin yardımına başvuracaksınız. Blizzard, Thunder, Fire ve bunların geliştirilmiş hali olan Blizza-ra, Thundra gibi bilindik Final Fantasy büyülerini bu oyunda da sıkılıkla kullanılıyor. Ayrıca kendiniz için de Cure, Life gibi aspirin tadında sağlık büyüleriniz var. Savaşa girmeden önce oyun sizden bir komut listesi oluşturmanızı istiyor. 4 komutlu bir liste hazırlayıp savaş sırasında menü açmadan scroll'la büyülerini yapabiliyorsunuz. Aslında bu da oyunun bir değil çok oyuncu için hazırladığını gösteren işaretlerden. Çünkü tek başınıza oynarken savaşı durdurup büyüz hazırlamak (mesela iki Blizzard taşıını birleştirip bir Blizzara yapıyorsunuz ki tadından yenmez) hiç mesele değil. Ama dört kişi birden oynarken, aksiyon sürekli kesintiye uğramasın diye böyle bir formül bulunmuş. Bu arada umarım dört kişi oynarken daha çok düşman yaratık saldırıyor, yoksa bir anda takım arkadaşlarıyla girişmiş bir frag savaşının ortasında bulabilirsiniz kendinizi. Zira düşmanlarınızın sayısı sınırlı. Ayrıca çabuk ölüyorlar. Ayrıca pek de akıllı değiller. Hack & Slash'e benzer bu savaşlara kısa sürede adapte olacaksınız. Arada bir malzeme bulmakta sıkıntı çekebilirsiniz ama daima onun yerine koyabileceğiniz başka güçleriniz olacak. Örneğin uçan bir yaratığı yerde pataklamak için uygun iki taşı birleştirip "gravity" yapmanız en güzel tabii ama bu şansınız yoksa başka bir büyüğe hiç gere indirmeden de ölübilirsiniz kuşunuzu.

Crystal Chronicles'in arka planda kalan bazı oyuları ve detayları var ki bütün küçük şeyler gibi bütünü büyük ölçüde etkiliyor. Örneğin uğradığınız her durakta zigaret etebileceğiniz bir Moogle evi bulunuyor. Bu evlerden toplayacağınız pullarla sonunda işinize yaracak bir koleksiyon oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca bir Moogle boyama oyunu var ki tam Japon işi eğlence. Küçük spreylerle Moogle'i rengarenk yapıyorsunuz, tüylerini kesebiliyorsunuz ya da köpüklü süngele silip temizleyebiliyorsunuz (bunu yaparsa-

nız teşekkür bile ediyor). Sonuçta hiçbir şey olmuyor ama eğlenceli işte. Bir güzellik de yine her durakta karımıza çıkan kısa hikayeler. Bir bardaklık süt gibi; uykuya çağırın, böyle melodik, şefkatli, gevşeten... Ya bir aksiyon oyunu için bu iyi bir şey değil galiba aslında ama hoş işte. Bu hoşluk keşke mektuplara da yansısaydı. Aileden gelen birkaç satır sevgi ifadesi hikayeyi destekleyebilirdi. Ama bunun eksikliğini oyunu ismini de veren günlüğümüzle katpatıyoruz. Her maceradan sonra yeni sayfalar eklenen günlüğümüz, sonuçta oyunu bir romana dönüştürüyor. Gerçi her yıl sonunda köye döndüğümüzde bütün sayfaların tek tek okunması, bunu atlamaya kalkarsak kristal "şarj etme" seremonisini de izle-

yememek hoş olmuş. Zira bütün detaylarını izlemek isteyeceğiniz harika videolar var oyunda.

JAPONLARIN YAPMA SANATI

Sadece videoları değil, tüm görsel malzemesi çok başarılı bir oyun Chronicals. Özellikle mekan tasarımları için ince çalışılmış belli ki. Her mekan ayrı bir temasıyla, kendi içinde bütünlük taşıyacak ve diğerlerinden ayrılacak şekilde oluşturulmuş. O yüzden bir noktada oyundan baysanız bile yeni yerler görmek için devam etmek isteyebilirsiniz. Oyunun evrenini belirleyen dört element (ateş, su, rüzgar, toprak) mekanları da şekillendiriyor. Karakterler, düşman yaratıklar, efekt ve animasyonlar da mekanlardan geri kalıyor. Anlayacağınız Crystal Chronicles oynarken radyasyonu filan boş verip televizyona biraz daha yakın oturmaizi öneriyorum. Oyunun tamamlayıcı bir başka unsuru olan müzikler konusunda ise bu kadar net olamıyorum. Yer yer yükselp bazen de durulan birkaç farklı melodi var, çoğu da güzel. Fakat ana tema müziği yanlış seçilmiş bence. Fazla yumuşak. 65 katlı bir binanın çatısına çıkarken asansörde düşüp kalmanın (27'nci kat civarında) sebep olabilecek kadar klişe bir asansör müziği.

Oyunun tek kişilik halini aylar boyunca oynamayı isteyeciniz sanıyorum. Yukarıda da söz ettiğim gibi bir yerden sonra ana görev sürekli kendini tekrarladığından ve daha önce gittiğiniz yerleri tekrar tekrar zigaret etmeniz gerekiyor. Bu iş sıkıcı gelebilir ve hikayenin sonunu görememek pahasına kristal kutsal güçlere havale etmemi tercih edebilirsiniz. Ama 3 tane GBA sahibiyim, GC ara kablosu var diyorsanız, bekleriz. Oyunu birlikte bitirip üstüne dilediğimiz kadar da ukalalık yaparız, eğlenceli olur.

Serpil Ulutürk



FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES RPG/AKSİYON <http://www.nintendo.com>

Yapım: Square Enix

Örijinal: Var

Yaş Sınırı: 7 ve üstü

Dağıtım: Nintendo

Fiyatı: 79 YTL

Kaç Oyuncu: 4 oyuncu

DESTEKLENENLER

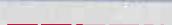
Dolby Pro Logic 2 Titreşim 60Hz Modu GBA Bağlantı Desteği

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Kolay

Grafik



Ses



Oynanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



Artılar/Eksiler

- ▲ Sürprizler, yan olaylar
- ▲ Mekan ve karakter tasarımları, videolar
- ▲ Masalsı atmosfer

- ▼ Uzun bir oyun deneyimi
- ▼ vaadetmiyor Tek oyuncu modunda eksikler var

LEVEL NOTU



Alternatif: Baten Kaitos

83

- I know Jin-Jit-Su! -Afferin sana.

X-BOX İÇİN

AYIN OYNU

NINJA GAIDEN

Aşırı nostaljiden, "aman da ne de güzeldi eski oyunlalar!" muhabbetinden nefret ettim. Ama "ninja" deince de akıma yeni ve güzel bir oyun gelmiyor. Aksine, Commodore'lu Amstrad'lı o güzel eski günlerin oyunları geliyor (bak şimdii!). Durup su güzel isimlere bir bakın ama arkadaşlar: The Last Ninja, Saboteur, Shinobi, Dragon Ninja, Shadow Dancer... Hepsini muhtemelen oyunlardan, hepsi hayatının önemli bir parçasıydı. Bir de Usagi Yojimbo vardı, tavşan bir ninja yonettiğiniz. Nasıl da güzel oyundu... Böhü...

Üşenmedim sizin için ufak bir araştırma yaptım, tüm oyun sistemlerinde simdiye kadar "ninjalı" 121 tane oyun çıktı. Ama kadim dostum Ferhan'ımdaki C64 seanslarımızdan bu yana hala söyle taş gibi ninja içeriği bir oyun görmedim. Küçükken Amerikan Ninja'ğı her sevgittiğimde "nincasal" diye atılıp kafamı gözümü yardımım gibi, beni gaza getirecek bir oyun bekledim. Ve nihayet onu buldum. Hem de Mad "I took it home and you will hardly ever see it again"

Dog'un el koyduğu X-Box'ımızda. Bu arada yeri gelmişken söyleyelim: Michael Dudukof, kolla kendini! Senin yüzünden hayatımın bir dönemi kafam gözüm yara içinde geçti. Akın varsa E3'te karşılaşma çıkmazsan. Nincamış!

HAYAAA! BUSAAAA!

Ninja Gaiden... Güzel isim, sakat soyisimli mühtesem bir aksiyon oyunu. Sadece X-Box için, takriben bir yıl önce çıkmış olmasına rağmen, hala aynı güzellikte. Ve size bir sir vereyim mi. Dergiye X-Box alınmasını sağlamamın esas galesi Ninja Gaiden'di. Çünkü kılıçlı aksiyon oyunlarına karşı tuhaf bir zaafim var. Devil May Cry'a aşık oldum, Ninja Gaiden'i ise sevdim.

Evet, Ninja Gaiden'i sevdim, peki neden aşık oldum? Oyunun soyadından dıyalı değil tabii, herseyden önce mekanlarında çok büyük boşluklar var. Siz ve düşmanlarınızdan gaipli oğunda başka unsur yok gibi. Bölüm grafikleri çok hoş olsa da (özellikle su grafikleri, suyun güzel yapılması hala etkiler beni) bölgüler boş. Oyun yoğunlukla etrafında insanların olması gereken mekanlarda geçse de (ninjalar kasabası, tren, modern bir şehir, tapınak) dükkân sahibi Muramasa ve hikaye karakterler hariç kimsecikler gözüküyor.

NANI?

Bu boşluk hissi çok rahatsız edici olabilirdi, eğer aksiyon bu kadar iyi olmasaydı. Hem çelik gibi güçlü hem de kedi gibi çevik bir ninja olan Ryu Hayabusa'mızın hareketleri birbirine o kadar güzel ekleminiyor ki dövmek asla sıkmıyor. Sadece X ve Y tuşlarını basarak yapabileceğiniz bir sürü kombó var. Nunchaka'dan Warhammer'a kadar bir sürü silahınız var. Bunları geliştirdiğinizde güçlü hareketler elde ediyorsunuz. Buna ek olarak bir sürü uzak mesafeli silahınız var.

En etkisizleri ninja yıldızları olmak üzere zırh delen oklara kadar değişiyorlar. Silahlardan hepsi de çok değişik, kullanması zevkli ve hatta belli düşmanlara karşı belli silahları kullanmayı akıl etmek zorundasınız. Çeşitli silahlardan farklı kombolarını, duvarları ve düşmanları da kullanarak yaptığınız mithis hareketler silsilesi içinde kendinizi kaybediyorsunuz.

Oyunun aksiyonunu merak ediyorsanız bu ay Level DVD'deki videoyu mutlaka seyredin. Su kadarnı söyleyelim, tam donanımlı bir ninjanın sizin kontrolünüzde olduğu hissini bu kadar iyi veren bir başka oyun yok.



Oyun bağızı zor. En azından ilk başlarda. Genellikle üç düşmanla aynı anda karşılaşıyorsunuz. Siz birinciyle dövüşürken diğer ikisi yanlarından sarmaya ve gardınızı indirdiğiniz bir anınızı kollamaya başlıyor. Ve eğer bir an için boşluğunuzu yakalırsa dañılırlar. Özellikle seri olan düşmanlarınız size çok acı çektiğinizdeki bunlara başında Vigor'daki sigah ninjaları gelir. Siz birincisine vurmak için gardınızı indirdiğiniz anda diğer ikisi patlayıcı yıldızları saplayıp您远 uzaktan. Bu guyden üçlü gruplarla kapısrıken mutlaka üzerinde ardınıza dikkat edin. Ama bu da kamerası üzerinden genellikle mümkün olmuyor ve ekranın dışından gelen darbeleri göremiyorsunuz.

NANDESUKA?

Ryu'nun hareketlerine alışmak biraz zaman alıyor. Ünneği bogunuza aşan bir duvara tırmanmak için o yine itip zıplamaya başlaysınız. Böyle yapınca Ryu duvardan yukarı koşup kenara tutunuyor. Ama yanlışlıkla hafif sağa veya sola iterseniz Ryu bu sefer o yöne doğru yere paralel koşmaya başlıyor. (Prince of Persia'daki duvar koşusu gibi.) Ve eğer dikkatli olmazsanız istedığınız yönün tam aksine duvarda koşup siz de lírlitebilirsiniz.

ZOOO ORİDAYU!

Oyunda bazı anahtar eşyalar var. İlerlemek için bunları bulmalısınız, ama bulmak da nerede kullanacağı-

BUGÜN NE ALAK?

Malum, sarı ruhlar ağaçta getişmiyor. Muramasa'nın dükkanındaki figatlar da gözünüze pörtletecek kadar yüksek. Ama durun, panik yapmayın. İşte sizin için minik bir alışveriş rehberi.

- 1- Her zaman 5 Elixir of Spiritual Life bulunsun. Ne zaman bir Boss çıkacağına asla bilemezsiniz.
- 2- 5000 ruh biriktirdiginizde Armlet of Defence veya Armlet of the Sun'ı alın. Duruma göre ikisinin arasında mutlaka geçiş yapın.
- 3- 15.000 ruhluk Talisman of Rebirth kesinlikle gereksizdir, sakin almayın. Agni paraga 10 küçük, 5 büyük Elixir of Life alabilirsiniz ki bu sizi en az 2 bölüm idare eder.
- 4- Ahşap kılıç (sonuna kadar upgrade ederseniz) oyunındaki en güçlü ikinci silah olan Unlabored Flawlessness haline geliyor. Ama bunun için 110.000 essence (gulp!) harcamanız lazım.
- 5- Scarab'ları topladıkça Murasama'ya getirin. Giderken artan değerde eşyalar kazanacaksınız.

nızı anlamak da zor değil. Hatta takılıp kalmayı diye gözünüze sokuyor. Oyun alanı giderek genişliyor ama isterseniz daha önceden uğradığınız hemen her yere gidebilirsiniz. Kullanılmış harita sistemi sayesinde asla kaybolmuyorsunuz, ama ulaşması/tahmin etmesi zor yerlerde bülümü çok isteyeceğiniz gizli olugor. Az sayıda da olsa bu gizli yerlerin bulmak hoşunuza gidecek.

Öldürdüğünüz düşmanlardan sarı, kırmızı ve mavi ruhlar çıkıyor. Sarı para yerine geçiyor, kırmızılar büyüğü gücünüz olan "Ki" enerjisini, mavi ruhlar ise sağlığını dolduruyor. Yıgi basılı tutarak yaptığınız şarjlı bir saldırınız var. Siz basılı tutarken eğer etrafta ruh varsa bunları çekip Maksimum Essence saldırısı yapabiliyorsunuz, ki bu pek çok düşmanı indirmek için fazla olan bir combo.

IRON-OO COOK-KURUU!

Düşmanların da siz kombaya alabiliyor olması güzel. Ama bir kez combo yediniz mi menüyü açamıyor, doğasıyla sağlık iksirini içemiyorsunuz. Bu bence bir hata ve gereksiz gereklilikten neden oluyor. Oyunun komik bir başka eksigi de X-Box Live desteginin bitmiş olması. Şöyle ki, Master Ninja Tournament diye bir seçenek var ounda. Burada oyunundaki en yüksek skorlarını göre her bölgeden seçilen en iyi üç oyuncu X04 adlı X-Box organizasyonunda canlı olarak ya-



pılacak yarışmaya davet edilir. Sorun şu ki bu turnuva (adı üstünde) 2004'te yapılmış ve bitmiş. Biz de oyunu 2005'te aldığımız için ağzımızı havaya açıyoruz. Şaşrigim için kusuruma bakmayın ama son kullanma tarihi olan Multiplayer seçenekine ilk kez rastlıyorum.

Oynadığınız bosslar iyi düşünülmüşler. Onlarla dövüşmek çok zevkli ve birçoğu tamam edici bir dövüş sonrasında yenilirler. Doğru dövüş teknğini bulana birkaç kez ölmegeniz mümkün, ama iyi geliştirilmiş Save noktaları sayede sıkılmayorsunuz. Ama oyunun hikayesi malesef bu aksiyon içinde kızgın tavadaki tereyağı gibi enip gitmiş. Oyunun daha ilk bölümünden sonra Ryu kim, Dragon Blade ne, Rachel'in göğüsleri de ne öyle, hiç umrunuzda olmugor.

SEN BİR NINJA GEYDİN!

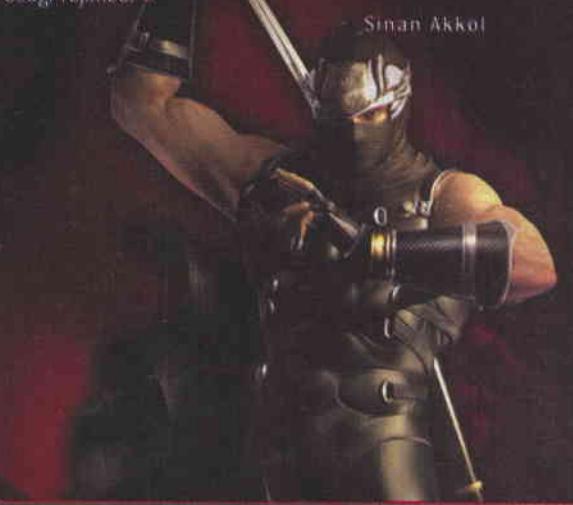
Ninja Gaiden'i müthiş yapan esas neden nedir? Yüzlerce hareket yaparken kendiniz müthiş kanıtmak hissettiğiniz. Siz iki tuşa basıyorsunuz, Ryu ekranда nunc haka'yi iki duşmana ayrı ayrı çapıp gerek parel bir parende ata-

rak çift döner tekmeyle ikisini de duvara geçiriyor. Pek az oyun bu "Kafanı gözünü kırdım işte!" hissini verebilir. Silahları, sağsız komboları, büyüler ve bunların hepsinin çeşitli şekillerde geliştirilebilir olmasıyla Ninja Gaiden'in aksiyon tekrar tekrar ve asla sıkmayan bir aksiyon resitaline dönüşüyor.

Uzun zamandan sonra ozlediğim ninja'yı buldum. Belki içimde değil, belki ben ninja olamadım. Ama bir samiye gerinde durmagan bir aksiyon, onlarda farklı silah, gözlerde hareket kombosu, bir sürü upgrade'ı ile Ninja Gaiden müthiş bir oyun. Baha da önemlis, bilirlerini dövmeye isteyiniz tatmin ediyor (Yooo, ben manjak değilim, ama olmam için uğraşanlar var). Kısacası Halo 2 ile birlikte her X-Box sahibinin arşivinde olması gereken bir oyun.

Bu arada, tavşan Usagi Yojimbo ninja degildi ki. Ahaha, ne saçma ya, tavşan ninja mı olur? Samurayı Usagi Yojimbo. ☺

Sinan Akkol



NINJA GAIDEN

Yapımı: Team Ninja
Dağıtımci: Tecmo

AKSIYON

Orijinal olarak: Yok
Fiyatı: -

www.ninjagaidengame.com

DESTEKLЕНЕНLER

Dolby Pro Logic 2, DualShock, 60Hz Modu

Oyunu almak: Zor

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Normal

Grafik
Ses
Oynamabilirlik
Multiplayer
Eğlence

Artılar/Eksiler

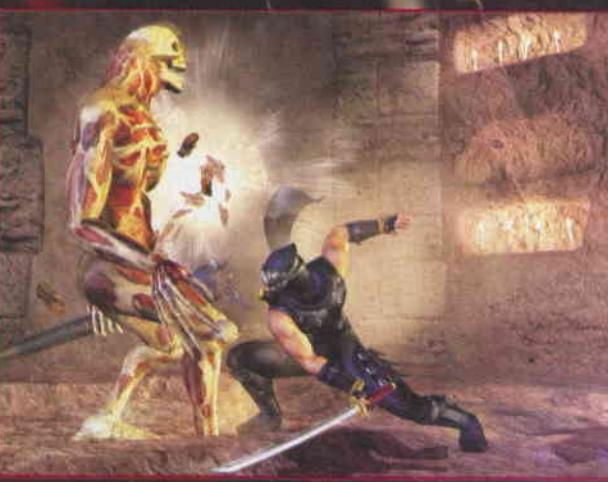
- ▲ Dur durak bilmeyen
- ▲ aksiyon, Upgrade etmek
- ▲ bağımlılık yapıyor. Sürekli oynamak istiyorsunuz

Hikaye olsaymış ya!
Menüye giremediğiniz
için ölmek saçma, X-Box
olması daha da saçma

LEVEL
NOTU

94

Alternatif: Yok



derindekiler

STARSHIP TROOPERS

Herkes savaşır, kimse çekamaz

Starship Troopers heyecanlı ve izlemesi keyifli bir aksiyon filmi olmasının yanında sağlam bir bilim kurgu romanın destek alıyor olması da en büyük artışıydı. Yurt dışında yeganen olumsuz eleştiri orijinal romanın okuyucu kitlesi yaptı, ki onların eleştirisi de kitap çok daha ağır ve derin bir bilim kurgu olduğu için filme kil olmalarındandı. Ama Starcraft seven, Marine'lerle Zerg'lere karşı savaşmanın keyfini bilen herkes gerek filmi, gerekse oyunu takdir edeceklerdir. Dynamış olanlar oyunu arşivden çıkartıp bir kez daha bitirebilir, hiç denememiş olanlara kaçırıldıkları bu fırsatı değerlendirebilirler...

ÇIKANI BİZZAT VURURUM

Starship Troopers filminde sağlam Pulse Rifle'ları, teknolojik üstünlükleri ve zihinsel güçleri ile insan savaş makinesinin, kendisinden sayıca milyonlarca kat fazla olan dev uzayı böceklerle savaşı vardı. İnsanların "haydi geldelim bunlar ne ki biz bu böcekleri ezer geçeriz"liğinde klasik gaza geliş ve akabinde rezil oluşu da gayet manalıdır. Çünkü böceklerin de farklı görevleri yerine getiren türleri vardır, hatta insan beyninerini okuyabilen, zihinsel güç sahibi liderleri, "Beyin Böcekleri" bile vardır!

İşin piyadeler ile böceklerle kafadan dalmakla çözülmeyeceğinin anlaşılmasıından sonra piyadelerin komando ağırlıklı olmak üzere taktik kullanımına geçilir. Böylece filmde gördüğümüz iki avuç piyadenin her tarafından akan milyonlarca Arachnid'e karşı üslerini savunma sahnesi gibi atraksiyonlar bolca yaşanır!

Starship Troopers'in oyunu filmden üç yıl



sonra film ile kitabı bir kez daha harmanladı. Emrimizdeki farklı askerlerden kurduğumuz takımlar ile Arachnid gezegeni Klendathu'da her türlü görevde çıksamızı. Arachnidlere karşı aynı taktikler devamlı sökmemekte, devamlı daha sağlam stratejiler izlemek zorunda kalınmaktadır! Ama temel bir kural var ki hiç değişmiyor: Süreduń ayrılanı böcek kapar!

GÖREV, ARKADAŞLIK VE FEDAKARLIK

Vakti zamanında serbest kamera açısı olmayı oldukça eleştirdi, ama takımın çevresinde döndürülebilin takip kamerasının hegemanı ve gerillimi tırmadırdığını kabul etmek gerek. Takımları bir ileri bir geri hareket ettirip bir arada tutmaya çalışıyor, devamlı gelen böcekleri atış disiplini ile belirli bir mesafede tutmaya çalışıyoruz. Adamlarımız yaralanıyor, cephe ve zaman git gide azalıyor!

Ceşitli türlerden yaratık örnekleri ele geçirmek, görevde kaybolan askerleri bulmak, haber alınamayan uzak karakolları ve terkedilmiş araştırma üslerini keşfe çıkmak hep bizim sırtımıza yüklen görevler. Filmden sa-

BİLGİ

Oyun: Starship Troopers

Tür: Gerçek zamanlı strateji

Yapımı: Blue Tongue

Dağıtımı: Hasbro Interactive/Micropose

Çıkış tarihi: 2000

Platform\ medya: PC/CD

İşletim sistemi: Windows 98

Demo:

http://gr.bolt.com/download/pc/strategy/starship_troopers.htm

Nvidia yaması:

<http://www.fileplanet.com/81490/80000/fileinfo/Starship-Troopers-Nvidia-Patch>

Yeni ST oyunu:

<http://www.starshiptroopers-game.com/>

yısız tanıdık sahnenin yanı sıra ilerledikçe şaşkıncı ortamlar, hikaye döngülerini ve görevlerle karşılaşıyoruz. Her türden çeşit çeşit silah ve ilerde çıkan power armorlar ile küçük takımlarımız inanılmaz güçlense ve hareketlilik kazansa da hep bizden daha güçlü ve daha çok olan böceklerle karşı bir mücadele var. Düşmanları bitirmenize imkan yok ve gittikçe tecrübe kazanan, daha değerli ve vazgeçilmez hale gelen askerlerinizi hayatı tutmaya çalışmak, düşman hatlarını yeri geldiğinde yararak ilerlemek inanılmaz zevkli.

Eski bir bilgisayarı olup da sağlam, eğlenceli bir strateji arayanlara şifa niyetine Starship Troopers! Pentium 200'den sağlam bir bilgisayarınız, 64MB da belleğiniz varsa bu beş senelik oyun size oldukça sağlam vakit geçiricektir. O gün için pek çok kusur bulسا da oyunun filmin heyecanını yaşatlığını kabul etmek gerek!

Ali Güngör



REDNECK RAMPAGE

Kick da ball ta get da whole!



Redneck Rampage'in piyasaya çıktığı 1997 yılında bir gündem İngilizcem vardı. Ama bu oyunu masamda her daim bir sözlük bulundurarak oynadığımı hatırlıyorum. Doom oynarken karanlık koridorlarda İngilizceme pek ihtiyaç yoktu. Ancak baştan aşağı taşra ağzının hakim olduğu bu oyunda esprilerden, oyun içi konuşmalardan ve hatta afişlerden azami keyfi almak için bir söyleğe şiddetle ihtiyaç duymuştum. Eğlencenin had saf-haya ulaştığı bu oyunda senaryo namına pek bir şey yoktu gerçekten. Pek sevgili domuzcuğumuz Bessie'yi kaçırın uzaylıların peşine düşüğorusunuz ve olaylar gelişiyor (hadi ya?). Gerçi artık sağlam senar-

yosu olmazsa 3D Shooter'lara dahi dudak bükyoruz ama Redneck Rampage gibi bir oyun bugün çıkışa hemen koşa koşa gider alırım.

Amerika'nın güney eyaletlerindeki taşra insanına (nam-ı diğer Redneck) özgü usulup yalnızca konuşmalarla kalmayıp doyayılar olarak oynayışa da yansitilmiş. Sağda solda bulabileceğiniz içkilerle yaralarınızı iyileştirmeniz, hatta aşka gelerek ortağı dağıtmamanız mümkün. Tabii içkiyi fazla kaçırınca silah kullanmak bir yana yönünüze daha şaşırıyorsunuz. Hatta adım atmak bile imkansız hale geliyor diyeyim. İçki yerine yiyeceklerle de iyileşilebiliyor. Bu arada "y" tuşuna basarak "Yeehaaw!" nidâsiyla 1 hp kazanıyorsunuz. Av tüfeği ve crossbow gibi silahların yanı sıra dinamit ve hatta aşı tuzağı gibi malzemelerle farklı –tabii ki müthiş eğlenceli– atraksiyonlar yaratma fırsatı doğuyor. Crossbow'a dinamit sürmek gibi. Aradan geçen 8 yıla rağmen en əz bol poligonlu oyunlar kadar beni ekran başında tutabilecek bir yapım Redneck Rampage. İlk oyunun ardından iki devam oyunu daha olduğunu hatırlatıyorum: Redneck Rampage: Suckin' Grits on Route 66 ve Redneck Rampage Rides Again:Arkansas.

Mustafa B. AVCI

BİLGİ

Tür: Aksiyon-Shooter

Yapım: Xatrix

Dağıtım: Interplay

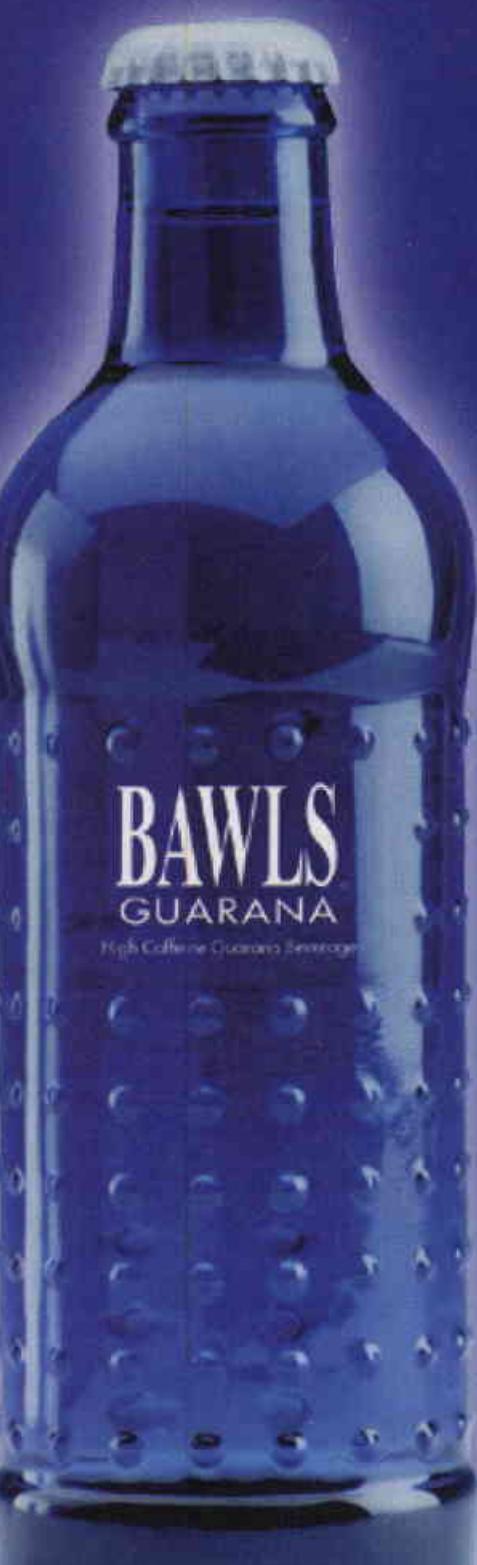
Çıkış Tarihi: 1997

Platform: DOS

Fansite: www.chez.com/redneck/



Get Guarana!



www.bawls.com

WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 1

MESLEKLER: NE İŞ OLSA YAPMALI MIYIZ ABİ?

Sanat eseri Avrupa semalarına düşeli bir ay oldu. Aslında oyunun önden birkaç ay hiç kalkmamayı planlıyordum ama geçen ay verdığım WoW rehberi sözü kalkmamda itici güç oldu. Birkaç ay sürecek rehber boyunca oyunun kendini öğretten harika sistemi nedeniyle şuna tıkla, bu puanı şuna ver demektense genelde özele giden tanım ve püf noktaları vereceğim. Şimdi sizi Azeroth'a alalım.

VARLIĞI BİR DERT, YOKLUĞU YARA

WoW'a adım atmadıza beraber oyunun gerçekle ortak noktası karşımıza çıkmıyor: Parasız olmuyor. WoW'da para kazanmak için dört yolunuz var.

1) Topla-Sat: Bulduğunuz hemen herşeyi toplayın. Topladıklarınızı tüccarlara satarak akeması bile damlayan bir para kaynağına kavuşacaksınız. Envanter problemine karşı daha büyük çantalar alabilir veya londanızdaki arkadaşlara yapıştırılabilirsiniz. Buna harcayağınız paraya kesinlikle acımayın.

2) Farming: Belirli bir bölgedeki yaratıklardan bol para veya iyi eşyalar geldiğini keşfettiğinizde bir süre



orada avlanarak iyi para kazanabilirsiniz. Buna online jargonunda Farming deniyor. Farming ile paranın yanı sıra daha hızlı LEVEL atlayabilirsiniz. Örneğin yüksek LEVEL'lar (55-60) için Blackrock ideal bir Farming bölgesidir.

3) Eight Hour Spawns: Eight Hour Spawn adı verilen vatandaşları kaçırın. Adından anlaşıldığı gibi yalnızca sekiz saatte bir gelen bu vatandaşlar yüksek meblağlarda para ve kayda değer büyülü eşyalar bırakıyor. Klasik bir mobdan farkı olmayan EHS'leri resimlerinin üstündeki gri renkli elit logosundan tanıyalabilirsiniz. Ayrıca birini gördükten tam sekiz saat sonra aynı bölgede bir tur daha atın.

4) Açık Artıma: Auction House'lar (AH) ekonomi krallığınızın baş tacı olacaktır. Bulduğunuz rare ve epic eşyaları (daima 24 saatlik) açık artırmaya sunarak çok iyi paralar kazanabilirsiniz. Çok ender bulunan mavi set eşyalarının 100 altından fazlaya gitgini görünce büyük londaların neden büyük olduğunu daha iyi anlayacaksınız. Bir eşyayı satışa sunmadan özelliklerini iyi inceleyin. Örneğin Strength bonusuna sahip bir şapka-



ya pek alıcı çıkmayacaktır. Ne de olsa şapkanın müşterileri büyüğü ve warlock'un ilgisini Strength değil Intelligence çekecektir. Enchanting yeteneğiniz varsa bulduğunuz eşyaları büyütürek çok daha iyi satışlar yapabilirsiniz. Aynı sunucuda Enchanting'e sahip ikinci bir karakteriniz varsa posta yoluyla eşyayı ona ulaştırıp büyülendikten sonra satabilirsiniz. Bir malı satışa sunmadan benzerlerine isten fiyatlara mutlaka göz atın. Bu sırada çok iyi bir eşyayı kelepir yakalarısanız hemen kapatıp daha yüksek bir fiyatla satın. Ayrıca hammadde topladığınız meslekler daha az emege iyi paralar kazandıracaktır. Ayrıca leather ve linen'leri normal değerinin maksimum üç katına kadar rahatlıkla satabilirsiniz. Tüccarlarda spawn süresi uzun olan eşyaları toplayarak daha yüksek fiyatla satışa sunabilirsiniz. Bir alıcı mutlaka çıkacaktır. Son önerim iyi bir malı daha çok kişinin online olduğu hafta sonu satışa sunmanız, böylece daha çok teklif (dolayısıyla para) alabilirsiniz.

TAKIM OYUNU

Oluşturulan gruplarda görev dağılımı son derece önemlidir, özellikle de Instance'larda. Çünkü grubu takımı eksik veya görevinde zayıf kalan bir eleman tüm grubun so-

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ Republic'e el atmak gerek Evil Genius'dan hatırlayacağımız Elixir Studios politik tabanlı devasa online oyun Republic Dawn'ı duyurdu. RD uzak bir gelecekte uzayda geçecek FPS tabanlı bir oyun olacak. Oyuncular yönetimi politik, ekonomik veya askeri güçle etkileyecekler. Derin bir hikaye yapısı üzerine kurulacak oyunun 2007'de çıkışını bekleniyor. Bilgi için: <http://pc.gamespy.com/pc/republic-dawn-the-chronicles-of-the-seven/>

@ Türk savunması hazır Programlaması Dumluşpınar Üni. Sınav Meslek Yüksek Okulu öğrencisi Berkay Karamanderesi ve Mehmet Arca'ya ait BF42 modu World War 3 -Turkish Defence tamamlandı. Moda ilgili ayrıntılı bilgiyi suradan edinebilirsiniz: <http://garyosavan.karmaklan.org/ww3/> Planetbattlefield.com'da da ilgi gören projeyle ilgili ayrıntılı bilgiyi yakında bu sayfalarda bulacaksınız.

@ Çek ordan 5\$'lık bir paket Online oyunlarında ek paket çoğulluğuyla yol açan Sony, EverQuest 2 ile yeni bir ilke hazırlanıyor: Internetten parça parça ek paket satmak. 4,99\$'a sunulan paket The Tombs of Night, The Crypt of T'Hael ve O'Morte Burial Chambers gibi yeni bölgeler ve Instance'lar içeriyor. LEVEL 30-45'i hedef alan paketin Tombs of Night bölümünü ücretsiz deneyebilirsiniz: <http://everquest2.station.sony.com/adventures/bloodline/>

@ Azeroth'dan Haberler

Blizzard yayınladığı basın bildirisileyle WoW abone sayısının 1,5 miliyona ulaştığını açıkladı. Minogchart.com'a göre WoW'la şu anda yalnızca iki milyon satan Lineage serisi baş edebiliyor. Bunu bir yerde Lineage'nin Kore'deki oturmuş oyuncu kütlesine bağlayabiliz. Hâlâ larsanız WoW Kuzey



↑ Olay yerinden uzak Damage Dealer temiz iş çıkarır.



↑ Main Assist'i Instance'larda organize ilerlemenize yardımcı olur.

nu olacaktır. Bu nedenle Instance'a girmeden önce görev dağılımı yapın. Elinizde uygun Primary eleman yoksa o görev için bir Secondary bulmaya çalışın. Kalabalık gruplara dalmadan öncelikli hedefleri belirleyin ve elit yaratıkları mümkün olduğunda tek başlarına almayı çalışın. Şimdi görevlere bir göz atalım:

Primary Tank (Savaşçı-Paladin): Grubun en güçlü yakın dövüşüsü. Görevi düşmanın ilgisini kendi üzerine çekerek rahip ve büyüğü gibi kırılgan oyunculardan uzak tutmak, bu sırada mümkün olduğunda çok zarar vermektir.

Secondary Tank (Şaman-Avcı): Görevi Primary Tank'ın yaşadığı yaratıkları avlamaktır.

Primary Healer (Rahip-Druïd): Grubu hayatı tutan vatanlaş. Mana düzeylerini iyi kontrol etmeliler.

Secondary Healer (Druid-Şaman-Paladin): Çok kişi arasında veya Primary Healer'in manası bittiğinde imdad koşan oyuncu.

Main Assist: Ekibin hangi yaratığı hedefleyeceğini belirleyen oyuncu. Böylece tek tek çarpışmalarla uğraşmadan istenen yaratığa maksimum hasar verilebilir.

Damage Dealer (Warlock-Mage-Rogue):

Düşmanın dikkatini kendine çekmeden toplu hasar veren eleman.

Puller (Uzun menzilli saldırı yapanlar): Yaratık topluluğu arasından birini veya bir grubu büyüt veya uzun menzilli silahıyla çeken oyuncu.

Instance'ların en can sıkıcı noktası öldükten sonra cesede kadar koşmaktadır. Bunun çaresi paladin ya da rahip gibi resurrect özelliğini olan sınıflardan geçiyor. Grubunuzda bir warlock warchar grubu diritebilecek oyuncuya soulstone uygulayarak olası bir toplu ölümde herkesi koşmaktan kurtarabilirsiniz. Herkes ölüktenden sonra moblar dağılacak ve soulstone'a sahip eleman kalkarak diğerlerini diritecektir. Fakat unutmayın ki soulstone'u tekrar uygulayabilmek için 30dk geçmesi gerekiyor. Benzer bir dirilme, şaman (ve ankhları) için de geçerli. Yalnız yaratıkların spawn yerlerine, zamanlarına ve turladıkları yollara dikkat etmezseniz yeni bir gürühün tepenize binmesi uzun sürmeyecektir. Dikkat etmeniz gereken diğer noktasya (fear veya ölüm korkusuyla) kaçan bir humanoidin üzerinde chevredeki tüm dostlarını toplayabileceğidir. Aynı şekilde fear yemiş bir oyuncu da sağa sola koşarken tüm yaratıklara davetiye çıkaracaktır. Bundan paladin veya rahip aracılığıyla bir an önce kurtulmak gereklidir.

MOD'AYI TAKİP ETMEK LAZIM

WoW her ne kadar harika bir yapıya sahip olsa da oyunu daha pratik kılmak için birçok oyuncu küçük ekleneler hazırladı. Bunlardan en popülerlerini sizin için seçtim ve Level CD / DVD'lerine koydum (EXTRALAR bölümünü) Modu aktif etmek için zip dosyasını oyun klasöründeki "Interface\Addons"'a atmak ve karakter ekranında seçmek yeterli. Versiyonu eski denen ekleneleri WoW-Toc ile uyumlu hale getirebilirsiniz.

- 1) Cosmos: Yeni bir ikon penceresi dahil bir çok ekleni içeren her WoW'a lazımlı ekleni.
- 2) Gypsy: Interface'de HP ve Buff pencerelerinde değişiklikler yapan kaliteli bir paket.
- 3) All in One Inventory: Tüm cantaların içini tek pencerede görebilirsiniz.
- 4) Univ Translator: Alliance-Horde dillerini birbirine çevirir.
- 5) Auto Potion: Karakter zor durumda otomatik olarak potion içir.
- 6) Map notes: Haritaya küçük notlar ekleyebilirsiniz.
- 7) Quest Fader: Görev tanımlarını okumayı kolaylaştırır.
- 8) Quest History: Yaptığınız görevleri takip edebilirsiniz.
- 9) Bug Status Meters: Çantanızın boşluk durumunu verir.
- 10) Account Login: Her seferinde account doldurmaktan kurtarır.



Amerika'da sadexe ilk 24 saat içinde 200.000 satmış ve 100.000 oyuncu aynı anda Azeroth'a girmiştir.

► Wow'un yeni büyük yamasında iki yeni High-Level-Monster buluşacağı açıkladı. Şu an test sunucusunda denenen yaratıklar dan iki devasa buz ejderhası Azuregos olacak.

► Oyundaki paralarını Ebay'den satın 1000 oyuncu uçurdu. 1001. ise oyundaki bir hafadan faydalananak henüz açılmamış bir bölgeye giren LEVEL 44 Dwarf Priest Littleox oldu.

@ Kısa Kısa

► Matrix Online'nın tamamlandı resmi olarak açıklandı. Eğer bir kaza olmazsa 8 Nisan'da Avrupa Zion'a yaklaşacak.

► Avrupalı DaoC severler ek paket Catacombs'ı beklerken Amerikalı oyuncular Realm savaşlarıyla 1500 kişilik çarpışmalar yaşamışlardır. Amerikalı DaoC'cular yakında yayınlanacak 1.75 yamasıyla RvR görev sistemine de kavuşuyorlar.

► Square Enix, FFXI Online hesaplarını iptal etfirmis oyuncular 14 Nisan'dan 16 Haziran'a kadar "geriye hoş geldiniz" kampanyasıyla karşılaşacak. Bu süreçte Playonline hesaplarını yeniden aktive eden oyuncular daha önce oynadıkları karakterlerine ve bir ay bedava oynamaya süresine sahip olacaklar.



↑ Bir mesleğe geç başlarsanız düşük LEVEL yaratıklara geri dönersiniz.



↑ Yüksek LEVEL yaratıkları teker teker alın.

SİTELER

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

WoW gibi bir oyunun aynınları bir web sitesiyle değil ancak bir veri tabanıyla verilebilirdi.

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

Türkiye'nin ilk WoW guild portalı

www.bfmetr.com

Battle for Middle-Earth oyunu için çok iyi Türkçe bir site

<http://www.be-the-first-one.com>

Kaliteli flash adventure'ları Özleyenler için

<http://www.arrach.com>

Photoshop severler için harika bir kaynak.

<http://www.tr3d.com/>

Modelleme ve animasyon programları üzerine Türkçe bir site

"OĞLUMUZ NE İŞ YAPIYOR DEMİŞTİNİZ?"

WoW'da iki ana meslek seçebilirsiniz. Meslekler hammadde toplamaya ve bunları işlemeye dayanıyor. Mesleği öğreneceğiniz eğitmeni ana şehirlerde muhafizlara veya diğer şehirlerde oyunculara sorarak bulabilirsiniz. Yeteneklerdeki gelişiminiz o yeteneği kullanma sıklığınızla doğru orantılı. Fakat yetenek üst kademele geldikçe yalnızca daha üst seviye maddeyi topladıkça puan alabilirsiniz. Gerekli puan sınırlarına ulaşıkça yeteneği eğitmeninde geliştirebilir. Ayrıca yaratıklardan veya AA'dan yüksek seviye Recipeler bulabilirsiniz. Gelelim ana meslekler.

Alchemy (Simya): Alchemy genis çerçeveli etkileri olan iksirler hazırlanabilmesiyle tüm sınıflara uyabilecek bir meslek. Kullanacaklarınız herbalism ile elde edilen çeşitli bitki ve tüccarlardan alacağınız küçük şişelerden oluşuyor. Uzun süreli stat-buff iksirleri Instance'larda çok işinize garayacak. Dükkanlarda healing ve mana potion satılmamasına rağmen meslek sahipleri bu bakımdan eksikslik çekmeyecekler.

Blacksmithing (Demircilik): Toplanan maden cevherini demirci ocağında işledikten sonra sıra onları demircilik ile silah ve zırh dönüştürmeye geliyor. Demircilik kendi silahınızı üretmenin tek yolu olmasına ilk adımdan itibaren sempatik geliyor. İlk etapta üreteceğiniz silahlar bulacıklarınız yanında zayıf kalısa da meslekte üst noktalara tırmandıkça bulunması

güç silahlar üretebileceksiniz. Yalnız silah kalitesi yükseldikçe gereklili malzemenin miktarı ve bulunma zorluğu artacaktır. Silah ve zırhın yanı sıra mount (ata binme) hızını ve silah keskinliğini artıran nesneler yapabilirsiniz.

Enchanting (Büyüleme): Büyüleme herhangi bir ön meslek gerektirmemesiyle kendi kendine yetebilen bir meslek. Bu mesleği seçerek silah ve zırhları kalıcı bonuslarla geliştirebilirsiniz. Hammadde edinimi akranlarına göre zor olsa da ilerki safhalarında ustasına iyi paralar kazandıracaktır. Sadece Trade kanalında yapacağınız enchant ile figyatını söyleyin. Müşteriler sizi bulacaktır. Bir eşyayı büyülemek için önce bir başka büyülü (yeşil, mavı veya mor) eşyanın büyüsünü almanız (disenchant) gerekiyor. Siz büyüğün gerekli esansı alırken büyüsü alınan eşya yok olacaktır. Unutmayın ki yüksek kalitede esanslar için aynı kalitede eşyaları kurban etmeniz gerekiyor. Bunun içi önerim size göre daha düşük seviyeli Instance'lara giderek grubun kullanmayacağı büyülü eşyaları toplaymanız olacaktır.

Engineering (Mühendislik): Mühendislik mamlillerini başkalarından çok kendiniz için yapmanızla farklılaşan bir meslek. Mamlilleriniz ise tuzaklardan savacı robotlara kadar geniş bir çerçeveye sahip. Tabii işin içine elektronik girdiğinden ürünlerin geri tepme ihtimali de bulunuyor. Örneğin Goblin Jumper Cables bir oyuncuya şokla döndürebilirken patlayarak

↓ Warlock summon ile uzaktaki bir üyesi yanına ışınlayabiliyor.



↓ Humanoidler terziler için gerçek bir hazırlıdır.





↑ Yeteneğiniz kullanmanızla doğru orantılı artar.

kullanılanı öldürebilir de. Dinamit ve bomba yapabilmenin yanı sıra mermi ve ok üretimi mühendisliği avcılar için ideal bir meslek yapıyor.

Herbalism (Otacılık): Simyanın kardeş meslesi.

Hammadde sayısını nedeniyle çantanızda bolca alana ihtiyaç duyabilirsiniz. Bitkiler orta yerde bulunabileceğ gibi abuk sabuk yerlerde çıkabileceğinden gözlerinizin her zaman dört açmalarınız.

Leatherworking (Deri İşçiliği): Dericilikle toplanan derilerden çeşitli eşyalar oluşturabilirsiniz. Hazırlanan leather armor'lar verdiği kalıcı agility bonuslarıyla özellikle rogue ve avcı sınıfı için ideal olacaktır. Zırhın dışında armor kitleri hazırlayarak uygulanan sadağa bonusları ekleyebilirsiniz. Yalnız şaman ve avcının LEVEL 40'ı bulmasıyla örgü zırha geçerseniz emekleriniz açısından canınız sıkılabilir.

Mining (Madencilik): Mühendislere ve demircilere hammadde sağlayan meslek. Madencilik için maden damarlarına ve kazmaya ihtiyacınız var. Cevheri genellikle dağ eteklerinde, yamaçlarda ve su altında bulunabilirsiniz. Madencilik toplanacak maddeden diğer mesleklerinkine oranla sık bulunmaması nedeniyle geliştirmesi daha zor bir meslek. Toplanan madenin yeniden spawn olması bir süre alındıktan sonra boş bir alandan ikinci kere geçmeden oradaki kaynağı farketmek imkansız olacaktır.

Skinning (Dericilik): Dericilik için ihtiyacınız olan Skinning Knife'ı cebinize koyup bilimum hayvan kesmektir. Fakat meslege düşük LEVEL (1-10) hayvanların derilerile başlanmanız gerekişinden ilerki LEVEL'larda başlarsanız çevrenizdeki hayvanlardan deri alamazsınız. Ayrıca atlığınızın LEVEL başına 5 Skinning puanı almanız gerektiğini unutmayın, yani LEVEL 30 bir hayvanın derisi için 150 puana ihtiyacınız olacak. Fakat her bölgede bol bol hayvan bulunduğundan gelişmesi gayet kolay bir meslek.

Tailoring (Terzilik): Elbise gibi ağır olmayan zırhlar ve çantalar hazırlayabilecek, spirit ve intellect bonuslarıyla warlock ve büyütülerin pek sevdigi bir meslek. Gerekli hammaddeyi öğrendüğünüz humanoïdlerden toplayabilirsiniz. Fakat aynı maddeler First Aid için de kullanılması bir yana Instance'larda FA'ya sahip grup arkadaşlarınızın olması ikisini aynı anda geliştirmeyi zorlaştırıyor.

BÜYÜYÜNCE DOKTOR OLACAGIM

Sonuç olarak toplanan hammaddelere ve zanaatlere şöyle bir baktığımızda karşımıza şöyle bir kardeşler takımı çıkıyor:

Herbalism/Alchemy
Mining/Blacksmithing
Mining/Engineering
Skinning/Leatherworking
Tailoring/Enchanting

Beşleme mantıklı olmasına rağmen bazı ekler yapmak gereklidir.

Mining\Engineering getirdiği bonuslar ve her sınıfı uyabilmesiyle gerçekten iyi bir kombinasyon.

Çok kazanmak isteyenler için Skinning/Enchanting harika kombinasyon. Çünkü Skinning gibi hemen her seviyede iyi para kazanabileceğiniz bir sınıfı ilerki seviyelerde (LEVEL 40 ve ötesi oyuncular) süper para kazandıran bir meslek eklendiğinde gerçekten yüksek meblağlar kazanırsınız. (Master Enchanter arayanlar Uldaman'a uğrasınlar.)

Herbalism\Alchemy kombosu yeterli hammadde bulmak kolay olmadığından zaman zaman sinir bozsa Shadow Oil Elixir of Defense ya da Frost Oil gibi her zaman alıcıları (Leatherworking/Blacksmithing çalışanları sağolsun) ıksirler sayesinde iyi kazanılabılır. Healing ve mana potion'ların değerini zaten biliyorsunuz.

Caster'lar arasında terzilik popüler olduğundan AA'da benzer nitelikte bol ürün olması fiyatını düşürecek.

Gelecek ay ikinci bölümde görüşmek üzere.

Göker Nurbeyler





FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™



Kayıp çocuklar şehrinde kümeye kalma mücadelelesi

Yapım: Square Enix | **Dağıtım:** Nintendo | **Tür:** Strateji | **Web:** www.square-enix-usa.com | **Multiplayer:** 2 kişi | **Platform:** Game Boy Advance

Final Fantasy Tactics ismi tanık değil mi? Doğru, 97'de PS için aynı isimle çıkışmış bir oyun var. Ama o Tactics ile bunun arasında adaş olmaları dışında bir benzerlik yok.

EVRENİN KAPILARINI AÇAN KİTAP

Hikaye bildiğimiz FF öykülerine göre daha basit, daha sıradan. Şehre yeni gelen Marche ve okulun "kaybeden" tiplerinin bir araya gelmesiyle başlıyor her şey. Bu Üçlü ve Marche'in tekerlekli sandalyedeki kardeşi bir gün, sahatan buldukları tuhaf bir büyüğün kitabı incelerken konu Final Fantasy'ye ve hepsinin bu oyunu çok sevdiklerine geliyor. Yaşamayı hayal ettikleri yerin FF evreni olduğuna karar veriyorlar ve nasıl oluyorsa o gece uykularında bu evrene geçişveriyorlar. Ve gerçek hayatlarındaki terslikleri buradaki

macera boyunca düzeltmeyi deniyorlar.

Oyun genel olarak iki bölümden oluşuyor. Mekanları gezdiğiniz, insanlar ve diğer dost canlılarla konuştuğunuz, bilgi ve görev topladığınız, alışveriş ettiğiniz bir yüzde 10'luk bölüm var. Bir de işin esasını oluşturan, sıra tabanlı savaşlar. FF evrenine ilk girdiğiniz anda tamamen yalnız ve amaçlarınız geni bir arkadaş edinecek ve onun yardımlarıyla hem ilk görevinizi alacaksınız hem de bir klanın lideri olacaksınız. Derken istediğiniz klan üyelerini dahil edebileceğiniz görevler başlayacak.

Görevlerin tamamı savaş üzerine kurulmuş değil. Klan üyelerinden birini görevlendirip bir süreliğine ekipi uzaklaştırın "Disposable" görevleriyle de karşılaşacaksınız. Kimi göndereceğiniz dışında herhangi bir inisiyatif kullanmadığınız, sizin dışınızda gelişen meseleler bunlar. Esas bahsedilmesi gereken ise savaş görevleri.

Oyun, savaştan ziyade bir spor karşılaşmasını andırın kurallara sahip. Rakiplerinize bir hâkem gözetiminde karşı karşıya geliyorsunuz. Kullandıran herhangi birini çiğneyen takım üyesi sarı kart görüyor, ikinci sarı kart ise oyundan atılıp hapse girmek anlamanına geliyor. Gerçek hayatı olsa çoğu futbolcuya dertli birer tespih sanatçısı yapacak bu kurallar oyunda o kadar da zorlaçı değil. Hakemin o gürkü keyfine göre zehirlemek, iksir kullanmak ya da tekniksiz dövüşmek (vs vs) kurusuyuyor. Yasaklı hareketlerin yanında bir de önerilen hareketler var ki onlardan birini yapınca da puan kazanıyorsunuz. Yeterli puan toplayan oyuncu, birtakım bonus komboları yapabiliyor.

Tactics'i diğer FF'lerden ayıran bir başka yanısıra oyunun adventure köklerinin zayıflığı. Ortalıkta dolaşmak, ipucu ya da anahtar toplamak, diğer canlılarla kafanıza göre laflamak gibi bir şansınız yok. Hareket edebildiğiniz tek yer, hangi kasabaya gitceğini seçtiğiniz ana harita. Bu haritayı bir handan görev almak, alışveriş yapmak, hapisteki dost canlısı zigaret etmek gibi işler için kullanıyor. Oyununda ileredikçe ugurabilmekle kasaba sayısı da artıyor tabii.

KAPASİTE MESELESİ

Görevler tamamlanıp, deneyim ve paramız arttıkça seçenekler de coğalıyor. Özellikle AP (ability point – kapasite) sistemi kullanabileceğiniz nesneleri, bunların kazanılabileceği özel yetenekleri belirleyen, anlatmaya kalksağ diğer ayrıntıları atlamayı gerektirecek derin bir mevzu. Sadece detay seven RPG'cileri tavlayacağına belirtip geçelim o yüzden.

Tactics'in grafikleri ve karakter çizimleri büyük ölçüde tatmin edici.

Oyun bu yönüyle de GBA'e cuk oturmuş. Sadece savaş ekranında zaman zaman ufak karışıklıklar yaşanabiliyor. Bu izometrik haritalarda, 12 karakter bir arada görüneceğisi kimdir karıştırılabilirsiniz. Karakterleri hâkem ettiğinde, bir sonraki mevziinizi saptamaya çalışırken gözlerinizi sulanabilir. Biraz da işlerin yavaş ilerlemesi yüzünden hazır gözleriniz sulanmışken ızmak bile isteyebilirsiniz. Ama direneceksiniz.

Bu arada, sesler belki de oyunun en zayıf noktası. Müzik çok geriden ve hissettirmeden timliyor. Ses ve müziklerin eksikliğini kapatmak da efektlerle kalıyor. Defalarca izledikten sonra efekt ritüelleri çekilemez gelebilir ama o ana dek oyunu renklendirdikleri de kesin.

Sonuçta FF için yerleşmiş "PS(2) oyunu" kalibini yikan, amaçladığından da fazlasını başarıran ve Level'in ilk Game Boy Advance incelemesi olmayı sonuna kadar hak eden bir oyun var elinizde. Nasıl kullanacağınız size kalıyor.

Serpil Ulutürk



SNAKES

Yapım: Iomo | **Dağıtım:** N-Gage | **Web:** www.n-gage.com | **Multiplayer:** 2 kişi | **Platform:** N-Gage

Tüm zamanların en çok oynanan cep telefonu oyunu, mobil ortamların Şahmeran'ı, 90'ların en meşhur on kahramanından biri o. Henüz N-Gage'in adı bile ortada yokken, Sam Fisher'lar, Lara Croft'lar, Sonic'ler daha cebimize girmemişken, 3210 en küçük ve gelişmiş telefon modeliyle, Snake rakip-siz bir oyundu. Garip olan, hâlâ öyle olması.

Nokia'ya N-Gage diye bir alet üretip mobil oyun pazarında yer almak konusunda belki de en büyük cesareti veren Snake, bu platformda ilk kez karşımıza çıkıyor. İsmi Snakes olmuş, oyunun sınırları da epeyce genişletilmiş ama

Burası yılanlara yem olduğum yer

tabii ki olay bütünüyle tanındı.

Oyunun renkli telefonlardaki versiyonlarında da buna benzer denemeler yapılmıştı ama "yılan" ilk kez iki boyutlu olmaktan çırıp, vektörel ortama taşınıyor. Bu da hem görsel hem de içerik olarak oyunun derinleşmesini sağlamış. Gerçek bu aynı zamanda yolunu kolayca kaybedebileceğiniz anımlına da geliyor. Çünkü yılan her zamankinden daha hızlı ve siz istemese de kafasının doğrultusunda durmadan ilerliyor. Eskiden zorluk seviyesini belirleyen hız, bu kez sabitlenmiş. Sadece topladığınız bonuslarla geçici olarak daha çabuk ilerleme şansınız var.

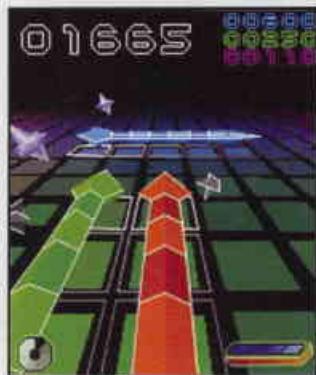
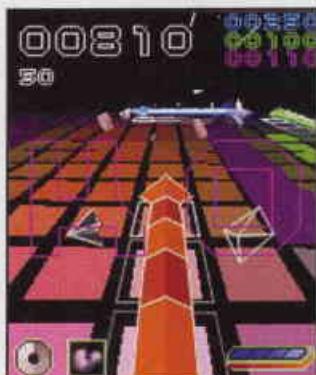
"BİRİ BENİ DURDURSUN"

Kurallardaki en büyük değişiklik artık kendinize ya da bir duvara toslayana kadar devam etmek yerine süre sınırlı bölümler arasında ilerliyor oluşunuz. Yeni oyun da yılanımızın sınırlı enerjisi var ve belki bir skora ulaş-

madan bu enerji biterse oyun da bitiyor. Skor yapmanın birkaç yolu var. Bunlardan biri, aynı zamanda enerjinizin artmasını da sağlayan yeşil kristaller. Bir diğeri, belli noktaları kullanarak hareket etmek. Yani, oyunun sizin için çizdiği küçük küçük rotaları eksiksiz tamamlayabilirseniz puan kazanıyorsunuz. Onun dışında giderek zorlaştan bölüm içi küçük görevleri tamamlamak, anahtar toplamak gibi ek işler de yaparak oyunu daha renkli hale getirebilirsiniz.

Snake'e bu son halini veren lomo zor bir iş olmuş. Gayet basit ama eğlenceli bir oyunu, bu iki özelliğini yok etmeden güncelleştirmek çok da kolay olmasa gerek. Ama Snakes eski tadını aynen koruyan, gayet giçir bir oyun. Eski halinden çabucak baymış olanlar için bile en az birkaç level oynaması garantisidir. Diğerleri içinse toplamdaki 30 kürsür level'in lafı bile olmayacağı.

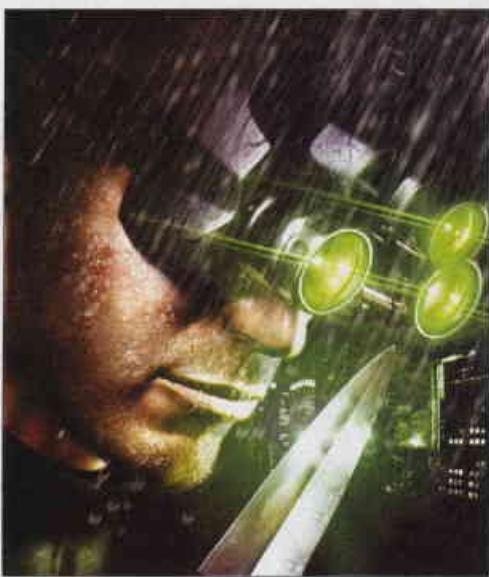
Güzel haber! Sona sakladık. Yaklaşık 1 MB'lık bu oyunu Arena üzerinden indirebilirsiniz. Bedavaya! Ya da hazır indirmiş birinden bluetooth ile kendinize kopyalayabilirsiniz. Bu da Nokia'nın yılan severler için özel bir kıyagı.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Yapım: Gameloft | **Dağıtım:** Gameloft | **Tür:** Aksiyon | **Web:** www.n-gage.com | **Multiplayer:** 2 – 4 kişi | **Platform:** N-Gage

Yukarıda adını anmamız yetti, Sam Fisher koştı geldi. Adamdaki ajan meraklı, enerjisi ve kulakları inanılır gibi değil. Zaten bu oyunda da mühim olanın işlev olduğuunu, PC'deki marifetlerini aynen N-Gage'de de sergileyebileceğini bir kez daha kanıtlıyor Sam "play it again" Fisher.



Bir daha çal Sam

Ubisoft'un mobil oyunlardan sorumlu ekibi Gameloft tarafından N-Gage'ye özel haritalar ve görevler hazırlayarak yaratılan Chaos Theory bildiğiniz Splinter Cell tadını bütün çeşnileriyle birlikte taşıyan bir oyun. Oyunun önceki N-Gage versiyonu ile kıyaslandığında bir hayli de gelişmiş. Bir platform oyununu andıran ilk SC'ye göre Chaos Theory'nin ilk hayranlık uyandıran yanı yeni 3D grafiklerin kazandığı oynanış zenginliği. Kamera açları, çoğu PC oyunuyla kıyaslanabilecek bir esnekliğe kavuşmuş. Karakter modellemeleri 176x208 piksel bir ekran için olabilecek en iyi kalitede. Fisher'in kızıl ötesi ve gece görüşü gibi özel ekipmanları kusursuz çalışıyor. Ve oyun bu açıdan tam puanı hak ediyor.

Kendini pek hissettirememese de oyunun yine alengirli bir hikayesi var. Tokyo'dan Panama'ya, Kuzey Kore'den Amerika'ya tüm dünya enformasyon savaşına tutuşmuştur. Ve dünyayı eski huzurlu günlere döndürmenin tek yolu birkaç tane boyun kırmaktır. İşte tam da bunun için biçilmiş kaftan olarak Sam girder devreye.

Oyun sekiz tane asıl, bir ton da yan göreviyle gayet kapsamlı bir tek kişilik senaryoya sahip. Görevlerin tümü yeni ve Sam'in daha önce görmediğiniz yeni tehlikeli oyuncakları var. Özellikle avcı bıçağınız ve uzaktan kumandalı katil kameranız oyunu daha bir heye-canlı yapıyor.

Deneme şansımı olmadığıma Chaos Theory'nin çok

oyunculu seçenekleri de vaatkar. Bluetooth üzerinden iki ya da dört kişi deathmatch ya da aynı takım için oynayabiliyorsunuz. Her mod için özel haritalar tasarlanmıştır. Oyunda iddiyalısınız N-Gage Arena'da da skorunuzu şansınızı deneyebilirsiniz. Serinin takipçileri için Chaos Theory'nin uzun süre yetecektir, içi dolu bir turşucu olduğunu söyleyebiliriz.

Serpil Ulutürk



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

Maceramıza
kaldığımız
yerden devam
ediyoruz

DXUN

Jungle ve Mandalorian Ruins



Onderon'a doğru yola çıktığınızda ilk olarak Dxun'a zorunlu iniş yapacaksınız. İlkvardığınız harita olan Jungle'da çeşitli orman yaratıklarıyla karşılaşsınız ve bu haritada yapacak pek birşey yok. Amacınız haritanın en kuzeyine ulaşıp Jungle haritasına geçmek olacak. Jungle haritasında yapmanız gereken birçok görev bulunuyor ama bunların çoğunu Mandalorian Ruins'e gittikten sonra alacaksınız. Kuzeye doğru ilerlediğinizde Mandalorianlar ile karşılaşacaksınız (1 nolu yer) ve siz liderlerine götürmek isteyeceler, kabul edip Ruins'e gidin. Daha sonra buraya tekrar döneceğiz.

Mandalore ile konuştuğunuzda size yardım etmesi için öncelikle saygı-

kazanmanız gerektiğini söyleyecek. Gereken saygıyı kazanabilmek için yapabileceğiniz birçok görev var, hepsini söyleyeceğim.

2 - Xarga: Xarga size kayıp Kumas'ta bahsedecektir. Bu görevi tamamlamak için Jungle haritasında Kumas'ı bulmalı ve haberini Xarga'ya vermelisiniz. Kumas'ı 3 nolu yerde bulacaksınız. Kumas kapana kışılmış durumda ve onu kurtarabilmek için etrafındaki üç Boma'yı da öldürmeniz gerekiyor. Bunları öldürünce Kumas aşağı inecek ve sizden başına gelenleri anlatmanızı isteyecek. Xarga'nın yanına dönerek saygı kazanabilirsiniz.

4 - Zuka: Zuka için yapabileceğiniz üç şey var. Öncelikle Repair yeteneğine sahip bir karakterle sol taraftaki kabloları tamir edin. Ardından 5 nolu yerde bulunan telemetri bilgisayarına gidin ve grubunuza Computer yeteneği yüksek birini (T3-M4) alarak bilgisayarı ayarlayın. Son olarak Jungle haritasında Phase Pulse Converter parçalarını bulmanız gerekiyor, bu parçalar Cannok'lar tarafından yenmiş durumda ve bulmak için Cannok'ları öldürmelisiniz. Parçaları yiyen Cannok'ları 6 nolu yerlerde bulacaksınız. Bu görevi tamamlayınca saygınlığınız önemli ölçüde artacak.

7 - Mandalorian Guard Captain: Captain ile konuşunca Zakkeg hakkında bilgi alacaksınız. Zakkeg'in Jungle haritasındaki 8 nolu yerde bulabilirsiniz, onu öldürüp kulağını Captain'e geri getirin. Eğer bu görevden önce Battle Circle dövüşlerini tamamladıysanız Jungle haritasındaki 1'de Davrel size meydan okuyacak, kendini ispatlaması için onu da Zakkeg'i öldürmekte size yardım etmeye ikna edin. Böylece tek taşla iki kuş vurmuş olacak ve saygınlığınızı iyice artıracaksınız.

9 - Battle Circle: Sergeant ile konuşarak Battle Circle'a girmek istediğiniz söyleyin. Burada beş dövüş yapacaksınız, ilk üçünü tamamladıktan sonra son iki dövüş için sponsor bulmanız lazım, bunun için de Jungle haritasındaki Kelborn ile buluşmalısınız. Ardından son iki dövüş de açılmış olacak. Dövüşlerde silahı genellikle rakip seçiyor ama eğer dövüşü bir karakterseniz buradaki dövüşlerde pek sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Tüm dövüşlerini kazanınca saygınlığınızı oldukça artıracaksınız.

10 - Kelborn: Kelborn iniş yapan bir gemiye araştırmak istiyor, görevi kabul ettiğinizde haritanın sol tarafını siz alıyzsunuz. Öncelikle 11 nolu yere gidin ve karşılaşacağınız iki gözcüyü öldürün. Ardından 12 nolu yere giderek karşılaşacağınız ikinci gözcü grubunu da öldürün. Hazır buraya kadar gelmişken 13 nolu yerdeki Cannok'u öldürüp Lightsaber Emitter Fixture alırsınız. Şimdi 14 nolu yere gidip Kelborn'la buluşun, böylece hem Battle Circle'in sok iki dövüşüne girebilecek, hem de yeterince saygınlık kazanmış olacaksınız.

15 - Mandalore: Yeterince saygınlık kazandığınızda Mandalore ile konuşun ve Onderon'a girmeye hazır olduğunuzu söyleyin. Bu sırada Ruins'e Sith saldırısı başlayacak ve Ruins'in dört bir yanında Sith Assassin'ler ile savaşacaksınız. Bir süre sonra Mandalore sizin gitmenizin daha uygun olduğunu söyleyecek ve böylece Onderon'a yola çıkacaksınız.

ONDERON

Iziz Spaceport

Onderon'dan ayrılmak için Kavar'ı bulmanız gerekiyor, o zamana kadar Ebon Hawk'a dönmeyeceksiniz. Buradaki gezintilerin sırasında iki tane Starport Visa ve bu vizeleri isteyen çeşitli kişilerle karşılaşacaksınız. Vereceğiniz kişileri dikkatle seçerek Light veya Dark puanları kazanabilirsiniz. İlk harita olan Iziz Spaceport'ta pek fazla birşey yok, sağ taraftan Merchant Quarter'a, oradan da sol taraftan Western Square'e geçin.

Western Square ve Iziz Cantina



1 - Dhagon Ghent: Bu iki haritadaki temel amacınız Suuilo'nun cinayetini çözüp Dhagon Ghent'in serbest kalmasını sağlamak. Ghent'in evine gittiğinizde onun tutuklanmış olduğunu öğreniyorsunuz, konu hakkında daha fazla bilgi almak için Merchant Quarter'a dönün ve Captain Riiken ile konuşun. Size Ghent'in suçsuzluğunu kanıtlamak için Cantina'da araştırma yapmanızı söyleyecek, dolayısıyla Cantina'ya dönün ve zevkli geçecek bir dektiflik kısmına başlayın.

Once 2 nolu yerdeki Panar ile konuşarak ona cinayeti sorun. Dhagon hakkında sorular sorun, özellikle sormanız gereken soru "reason why Dhagon Ghent would kill Suuilo". Ardından 3 nolu yerdeki Nikko ile konuşun ve Panar'dan duyduklarını anlatın. Size olayların farklı olduğunu çünkü ikisinin arkadaş olduklarını söyleyecek. Cinayet hakkında sorular sorup ceden nerede bulunduğu öğrenin. Şimdi dışarı çıkin ve 4 nolu yere gidin. Buradaki çoplukte birşey bulamayacak ama parçalanmış bir droid görebilisiniz. Cantina'ya dönün ve Nikko ile droid hakkında konuşun. Ardından Panar ile droid hakkında konuşun ve 1B-8D'nin bu tür droid parçalarını sattığını öğrenin. Tekrar dışarı çıkin ve 5 nolu yerdeki 1B-8D'nin yanına giderek ona Bahima'nın droidi hakkında soru sorarak parçaları satın alın. Şimdi Cantina'ya dönün ve 6 nolu yerdeki Kiph ile konuşarak ona droidin parçaları ve ririn ve droidin kaydettiği son görüntüleri izleyin. Bu görüntüler Nikko'ya da izlettiginizde Ghent'i kurtarmak için yeterli delile sahip olduğunuzu söyleyecek.

Merchant Quarter'a gidin ve Captain Riiken ile konuşun. Konuşmanız bittiğinde Dhagon Ghent serbest kalacak ve onu 1 nolu yerde bulabilecek-

siniz. Ghent'in size yardımcı olabilmesi için Bakkel'in adamlarından diskleri geri almanız gerekiyor, bunun için Cantina'ya gidin ve 2 nolu yerdeki Bakkel ile konuşun. Konuşmanız biter bitmez saldırıyla uğrayacaksınız, hepsi öldürükten sonra Bakkel'in üzerinden Open Starport Visa ile Encrypted Holodisk alın.

Tw'lek Bounty Hunter: Captain Riiken'in yanına dönmeniz gereken seferlerden birinde öünüüzü Tw'lek ve grubu kesecek. Onu öldürükten sonra üzerinde Starport Visa bulacaksınız. Bu Visa'yı açık hale getirmek için Cantina'ya dönün ve 6 nolu yerdeki Kiph ile konuşun. 500 kredi karşılığında Visa'yı değiştirecek, böylece bunu da istediğiniz birine verebileceksiniz.

Master Kavar: Ghent'e holodiskleri verip Kavar ile görüşmeye hazır olduğunuzu söylediğinizde kendinizi Cantina'da bulacaksınız. Konuşmanız bölündüğünde öncelikle Cantina'da Vaklu'nun adamlarıyla savaşacaksınız. Oyunu Light Side olarak oynadığınızdan (ki açıklama da buna göre yazıldı) Onderon'daki olaylarda Kralice'yi destekliyor, Vaklu'yu ise sevmiyoruz, haberinin olsun :) Cantina'dan ayrıldığınızda Merchant Quarter'da savunma taretleri de size saldırılacaklar, bunları exp kazanmak için yok etmenizi öneririm. Son olarak Iziz Spaceport'a ulaştığınızda geminize binerek ve tekrar Dxu'a döneceksiniz. Dxu'da Kelborn'a konuştuğunuzda Onderon güvenli hale geldiğinde size haber vereceğini söyleyecek, artık Ebon Hawk'a binerek bir sonraki gezegene gelebilirsınız.

DANTOOINE

Khoonda



Aslında Dantooine'e indiğinizde kendinizi Khoonda Plains'te buluyorsunuz ama burada öncelikle ilerleyip ortadaki bina olan Khoonda'ya girmeniz gerekiyor.

1 – Terena Adare: Khoonda'ya ilk geldiğinizde ana hikayenin devamı için konuşmanız gereken kişi Adare. Ondan Master Vrook'u bulmak için Enclave Sublevel'e giriş izni alacaksınız.

2 – Suulru: Suulru ile konuştuğunuzda mallarından bazlarının çalınmış olduğunu ve bundan Jorran isimli birinin sorumlu olduğunu söyleyecek. Jorran Enclave Sublevel'de, 5 nolu yerde bulunuyor. Jorran kendisini içeri kilitlemiş durumda, çıkışını için öncelikle etrafındaki laigrek'leri temizlemeniz gereklidir. Ardından kapısını açığınızda dışarı çıkacak ve Courtyard'daki kampa gideceksiniz. Jorran ile görüşün ve kaldığı malları Suulru'ya geri götürün.

3 – Berun Medrul: Zherron'un asistanı olan Berun, Zherron'un aslında iyi biri olmadığını düşünüyor ve sizden bunu kanıtlayacak birşeyler bulmanızı istiyor. Crystal Cave'de bulacağınız "atmospheric sensor" aradığınız kanıt ama Berun her ne kadar ikna edici konuşsa da aslında Zherron'un o alıcıları yer-

leştirmektedeki amacı kötü değil. Dolayısıyla bu alıcıları Khoonda Plains'teki Saedhe'ye satarak para kazanmanız daha akıllıca olacaktır.

4 – Zherron: Vrook'la karşılaşmadan önce burada olan Zherron'u daha sonra Adare'nin yanında bulacaksınız. Zherron ile konuşarak Crystal Cave'deki Kinrath'ları temizleme görevini alabilirsiniz. Crystal Cave'deki işnikilici kristalleri için zaten Kinrath'ları keseceğimizden bu görevi mutlaka kabul edin, sonucunda 2000 kredi de ödül alacaksınız.

Enclave Sublevel



Enclave Sublevel'deki amacınız Master Vrook'a ne olduğunu öğrenmek, bunun için de 7 nolu odaya ulaşmanız gerekiyor.

6 – Salvager: 6 nolu odalarda ölü salvager'ları bulacaksınız. İkincinin üzerinde araştırığınızda çıkan vasiyetteki ismi değiştirme imkanınız olacak. Eğer ismi değiştirip bunu Zherron'a götürürseniz yağmacıların malları size kalacak ve DS puanı kazanacaksınız. Eğer ismi değiştirmeden Zherron'a giderseniz mallar kimseye kalmayacak ve LS puanı kazanacaksınız. Eğer bulduğunuz malları Jedi Courtyard'daki Davaala'ya götürürseniz elinize birşey geçmeyecek ama onunla konuşurken yalan söylediğini anladığınız için buna tavsiye etmiyorum.

7 – Disciple: Bu odadaki Disciple ile konuşarak Master Vrook hakkında önemli bilgiler alacaksınız. Sizinle konuştuktan sonra ileride yine danışabilmeniz için Khoonda'ya dönüyor. Konuşmanız bitince odadaki heykeli inceleyerek datapad'ı alın, buradan Vrook'un Crystal Cave'de Azkul'un adamları tarafından tutulduğunu öğreniyoruz. Yani hikayenin devamı için gitmemiz gereken yer Crystal Cave.

Crystal Cave



8 – Kinrath Matriarch: Zherron'dan Kinrath ile ilgili görevi aldıysanız tamamlamak için burada bulacağınız Matriarch'ı öldürmeniz gerekiyor. Aslında çok zor bir dövüş değil, hatta kristallere dokunmadan önce etrafta dolaşıp Kinrath yumurtalarını kirarsanız dövüşte daha rahat edersiniz. Dövüşe başlamadan önce Melee Shield çalıştırarak Matriarch'in fazla zarar vermesini önleyebilirsiniz. Matriarch'ı öldürdüktten sonra etrafta inceleyebildiğiniz tüm kristal oluşumlarını inceleyin çünkü içlerinden çeşitli işnikilici parçaları bulacaksınız. Ayrıca burada isminizi taşıyan, oyunun en güçlü kristalini de bulacaksınız. Bu kristalı daha sonra kılıcınıza takmadan önce Kreira ile konuşup daha da güçlenmesini sağlayabilirsiniz.

9 – Master Vrook: Eğer buraya Enclave Sublevel'i bitirmeden önce gelirseniz alanın boş olduğunu göreceksiniz. Sublevel'de Vrook ile ilgili ipucunu bulduktan sonra ise burada çeşitli mercenary'ler ile karşılaşacaksınız. Light Side oynadığımız için buradaki mercenary'leri öldürün ancak Vrook bunun sonucunda size bekleyediğiniz bir tepki verecek. Kafaya takmayın, ne de olsa yaşılanmış artık. Vrook dışarı, Khooma'ya gidecek, siz de buradaki gezintiniz bittiye mağaradan çıkmaktan başka birsey yapamayacaksınız. Mağaradan çıkar çıkmaz Azkul ve adamlarıyla zorlu bir dövüş sizi bekliyor olacak. Eğer enerjiniz çok azalırsa mağaraya girmeye çalışın, dövüş halinde olduğunuz için ekran kararacak, kendinizi tekrar dövüşte bulacaksınız, ama bu sırada sağlığınız da bir miktar düşmüş olacak.

10 – Atmospheric Sensors: Eğer Khoonda Plains'teki Saedhe ile konuşursanız Atmospheric Sensors aradığını öğreneceksiniz. Mağaraya girip bu noktaya baktığınızda bulacağınız Rubble'da aradığınız alıcılar var. Bunları para karşılığı Saedhe'ye satabilir veya Khoonda'daki Berun'a Zherron'a karşı katı olarak götürebilirsiniz (ama bence görmeyin).

Khoonda

1 – Adare: Vrook'u kurtardıktan sonra Adare ile konuştuğunuzda üsteki 11, 12 ve 13 nolu kilitli odalara girebilmek için anahtar kartı alacaksınız. Hemen yan taraftaki Zherron ile konuşun ve Khoonda'nın savunmasını güçlendirmek için çeşitli görevler alacaksınız. Bu görevleri direkt olarak almanız da üs savunmalarını geliştirebilir ve ardından Zherron'a savaşa hazır olduğunuzu söyleyerek son savaşa başlatabilirsiniz. Üssün savunmasını güçlendirmek için yapabilecekleriniz şunlar:

- a) 12 nolu odadaki üç savunma droidini de aktif hale getirin ve konsolu kullanarak onları düşmanlara saldırımı programlayın. Eğer DS olarak oynuyorsanız onları üssün askerlerini saldırımı da programlayabilirsiniz. Zaten savunma güçlendirme yöntemlerinin tümünde Dark Side oyuncuları için ters etki yaratacak seçenekler olacak.
- b) Khoonda'dan dışarı çıkin ve kapının önündeki mayınların arasındaki boş yerlere mayınlar yerleştirin.

c) 13 nolu odada yaralı askerler göreceksiniz. Buradaki droidi aktif hale getirip iyileşmelerini sağlayabilir veya onları Treat Injury yeteneğiniz ile kendiniz de iyileştirebilirsiniz. 2 nolu odadaki Suulru'nun görevini yaptıysanız oda saldırılara karşı üssü savunmayı kabul edecektir. 12 nolu odada bulacağınız hydrospanner'i Khoonda Plains'teki Akkere'ye götürüp onu da tarafınıza çekebilirsiniz. Yine Khoonda Plains'teki Dillan onunla konuşmuşsunuz taktirde savaşa katılacaktır. Eğer Jorran'ı Enclave Sublevel'den kurtardıysanız onu da savaşa katabilirsiniz.

d) 11 nolu odadaki konsolu kullanarak taretleri düşmana saldırımı için ayarlayın.

Bunları yaptıktan sonra Zherron ile tekrar konuşarak savaş planlarının hazır olduğunu söyleyin, otomatik olarak dışarı çıkacaksınız. Askerlerle konuşmak istediğiniz söyleyin ve askerlerin morallerini yükselterek LS puanı kazanın. Savaş başladığında üs savunmasını güçlendirdiğiniz için pek zorlanmayacaksınız, zaten bir süre sonra da Master Vrook çarpışmaya katılacak. Savaşın ardından Vrook ile konuşun, size Force Affinity teknğini öğreticek. Adare'nin yanına giderek 4000 kredi ödül alabilirsiniz. Böylece Dantooine de bitmiş oluyor.

DXUN

Jungle Tomb

Ebon Hawk'a bindiginizde Kelborn'dan mesaj alacaksınız ve Dxun'a gitmeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Eğer bu yazındaki gezegenleri sırayla takip etmiyorsanız Kelborn'dan mesaj almamış olmanız gerekiyor. Bu nü gerçekleştirdiğinizde Kelborn'un mesajını alacaksınız. Mandalorian Ruins'e gidip Kelborn ile konuşunca grubunuza iki takıma ayırmalar gerekecek, bu takımlardan biri Jungle Tomb'u temizlerken, diğer sarayla ugraşacak. Ben Dxun'da kalacak grubu Handmaiden, Atton ve Mandalore olarak belirledim. Böylece Handmaiden yakın dövüş kısmını halledekeren, Atton ve Mandalore arkadan silahlarıyla destek olabildiler. Buradaki savaşlar oldukça zorlu geçeceğinden grubunuza güçlü seçmenizi öneririm.

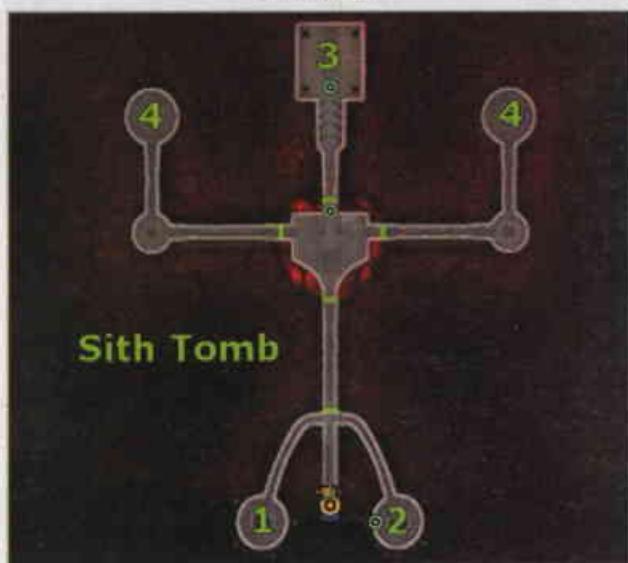
Buradaki amacınız 5 nolu yerdeki Sith Tomb'a girebilmek, ama bunun içinde yol boyunca birçok Sith ile çarpışmanız gerekecek. Ancak buradaki çarpışmaları daha kolay hale getirebilecek üç seçenekiniz var, bunları aşağıda göreceksiniz.



1 – Turret Power Generator: Buradaki Turret Power Generator'u Repair yeteneği yüksek birisigle bozarak patlamasını sağlayabilir, böylece 2 nolu yerdeki taretlerin devre dışı kalmalarını sağlayabilirsiniz. Eğer yanınızda yetenli sayıda Spike varsa ve taretleri Sith'lere karşı kullanmak istiyorsanız onları devre dışı bırakmayın, bunun yerine 3 nolu yerdeki konsola erişerek taretleri Sith'lere saldırmaya programlayın. Böylece 2 nolu yerde karşılaşacağınız direniş ciddi anlamda azalacaktır.

4 – Droid Power Generator: Aynı Turret Power Generator'da olduğu gibi bunu da Repair yeteneği yüksek birisini kullanarak bozabilir ve patlamasını sağlayabilirsiniz. Bunu yaptığınızda rampanın yukarıındaki War Droid'ler devre dışı kalacaklardır.

Sith Tomb



Buradaki amacınız 3 nolu yere ulaşıp ayını yarıda kesmek, oraya giden kapığı açabilmek içinse 4 nolu odaların birine gidip bittisayarı kullanmanız gerekiyor. Mükemmən olan max exp puanını almak için 3 nolu yere gitmeden önce tüm odaları dolaşmanızı öneririm.

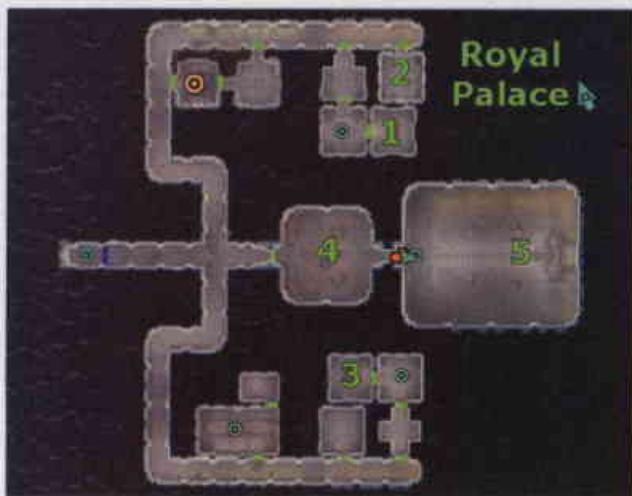
1 – Ancient Terminal: Buradaki Ancient Terminal'deki bulmacayı çözerseniz hemen yandaki Ancient Box'in kilidi açılacaktır. Girmeniz gereken doğru cevap EBA olmalı. Ayrıca buradaki Medical Droid'i tamir ederseniz sürekli olarak peşinize dolaşıp sizin iyileştirmeye çalışacaktır.

2 – Ancient Terminal: Buradaki Ancient Terminal'de de başka bir bulmaca bulunuyor. Yapmanız gereken sayıların arasına dört işlem işaretlerini yerleştirerek 13 sonucunu bulmak. Doğru yanıt şu şekilde: $(6 * 2) - 8 + 9 * 1 = 13$. Ayrıca odanın arka tarafındaki Dark Energy'e de dokunmanızı öneririm. Eğer LS oynuyorsanız "control your emotions" seçeneğini seçerek Strength ve Constitution yeteneklerinize geçici olarak +4 bonus kazanmanız mümkün.

3 – Sith Master: Bu odaya girmeden önce karakterleriniz üzerinde tüm kırımları, adrenalin desteklerini, Melee kalkanlarını vs. kullanmayı sakın unutmayın, çünkü siz çok zorlu bir dövüş bekliyor. Odaya girdiğinizde ayın yarıda kesilecek ve Sith Master ile konuşacaksınız. Konuşmanız bitince Sith Master ile iki Dark Jedi Master size saldıracak. Ben öncelikle Sith Master'ı öldürmeyi tercih ettim, çünkü diğerleriyle ugراşırken Sith Master bir veya iki vuruşyla karakterinizi öldürebiliyor. Sürekli olarak oyunu durdurmayı ve ilk yardım paketlerini kullanmayı unutmayın. Dövüş bittiğinde Sith Master'ın üzerinde kristal ve birkaç eşya daha bulacaksınız. Odanın arka tarafındaki mezarı inceleyerek Freedon Nadd'in işinkilicini da alabilirsiniz. Buradan çıkışlığınızda Xarga ile karşılaşacak ve Ruins'e geri döneceksiniz ve kontrol ikinci gruba geçecek.

ONDERON

Royal Palace



Sky Ramp haritasında pek fazla kafa karıştırıcı yer yok, öünüze geleni öldürüp Royal Palace'e girmeye çalışacaksınız. Royal Palace'taki amacınız ise Vaklı'nun adamlarını ve tabii kendisini de saf dışı bırakmak.

1 – Captain Kadron: Kadron ile konuştuğunuzda 3 nolu yerdeki konsolda bulunan işlevleri oradaki Slicer'dan kurtularak buraya transfer etmenizi isteyecek. Konsolu kullanarak bölgenin haritasına bakabilirsiniz. Ayrıca buradaki Corporal ile konuştuğunuzda sizin sarayın girişine götürücektir.

2 – Konsol: Odanın girişindeki konsolu kullanarak sorulara cevap verin. Cevaplar şu şekilde olmalı: 66, 45 ve 39. Böylece odaya girebilecek ve birçok kaliteli parça toplayabileceksiniz.

3 – Kiph: Buradaki düşmanları öldürdükten sonra kafeste tutulan Captain Riiken ile konuşun. Ardından konsolun başındaki Kiph ile konuşun, LS oynamadığımız için onu öldürmügoruz ve gitmesine izin veriyoruz. Konsolu kulanarak işlevleri ikinci terminale aktarın ve bu konsolu kapatın. Böylece Riiken serbest kalacak, onunla konuştuğunuzda tekrar sarayın girişine gidiyorsunuz.

4 – Drex Larva Beast: Burada devasa bir yarıktılı dövüşeceksiniz, ancak vuruşları kuvvetli de olsa Melee kalkanınızı çalıştırarak kısa sürede onu öldürmeniz mümkün. Öldürdükten sonra 5 nolu yere gelerek buradaki son dövüşünüzü yapacaksınız.

5 – Queen Talia, General Vaklu: Buraya girer girmez desteklediğiniz gruba

yardımcı olmak için Battle Meditation yapma seçeneğiyle karşılaşacaksınız, bu sayede dövüşmeniz gereken düşman sayısı azalacak. Queen Talia'yı desteklediğimizden yanlarına gittiğimizde Vaklu düşman oluyor ve onu dövüşte yenmek oldukça kolay. Onu yendiğinizde son karar Queen'in vermesini isteyin. Bunun ardından Master Kavar size yeni bir teknik öğretecektir ve Queen'den ödül alacaksınız.

KORRIBAN

Sith Academy

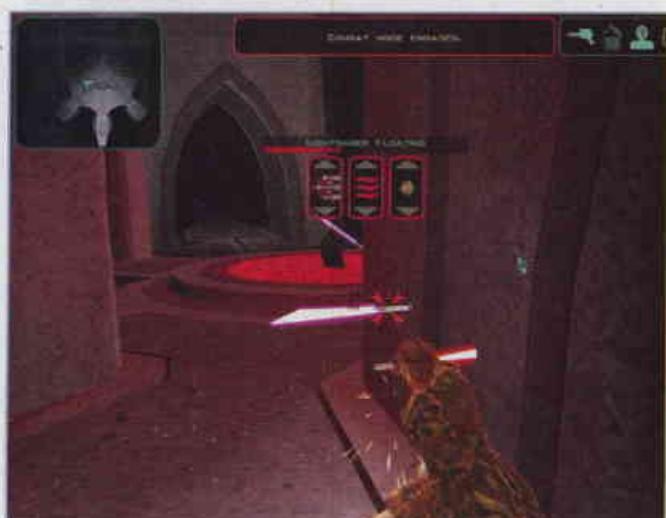


Korriban'a geldiğinizde Valley of Dark Lords'a iniş yapacaksınız ama burada yapabileceğiniz tek şey yolu takip edip Sith Academy'e girmek olacak. İçeri girdiğinizde Sith Assassin'ler ile dövüşeceksiniz, akademide bunlarda bir sürü bulunuyor ama bu dakikadan sonra sizi zorlamaları pek mümkün değil.

1 – Footlocker: Bu odada bulunan dolapta bir datapad bulacaksınız ve 2 nolu yerdeki eğitim bilgisayarını nasıl kullanacağınızı öğreneceksiniz.

2 – Training Console: Bu konsolu kullanarak kendinize bir ID yaratın, ardından bu ID’yi girerek kütüphaneye giriş hakkını kazanın. 3 nolu yerdeki kütüphaneyi gezip dolaşın ve öğrendiğiniz bilgileri bir yere not edin. Tekrar konsola dönün ve Level Bir testine girin. Burada vermeniz gereken doğru cevaplar sırasıyla şu şekilde: Freedon Nadd, 20, Gizka, “I always lie”, “Passion, strength, power, victory”. Soruları doğru yanıtladıkten sonra 4 nolu yerdeki ikinci seviye eğitim testi açılacak.

4 – Training Console: Buradaki konsolu kullanarak ikinci testi başlatın, oda-



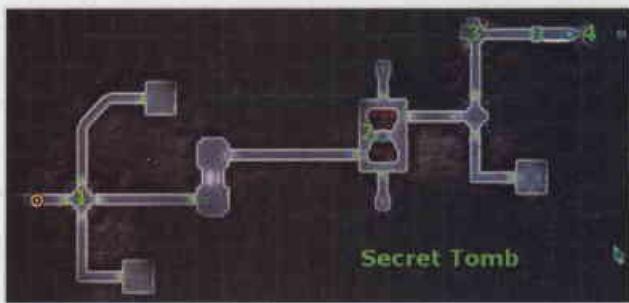
daki kafesler açılacak ve tuk'ata'lar ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Tümünü öldürdükten sonra konsolde testi yeterli sürede bitiremediğiniz yazacak ama bu önemli değil. Bu sayede 5 nolu yere giriş izni alacaksınız.

5 – Lonna Vash: Buradaki kafeste Master Lonna Vash'tan geri kalanları bulacaksınız. Üzerindekileri aldıktan sonra konsolu kullanın ve Vash'in ID'si ile giriş yaparak kapıları açın. Artık yapmanız gereken tek şey 6 nolu yerdeki Darth Sion'u öldürmek.

6 – Darth Sion: Bu dövüşün biraz daha zorlu olmasını bekliyordum ama diğerlerinden çok daha zor değilmiş. Yanındaki Assassin'leri dikkate almayıp tüm saldırınızı Sion üzerinde yoğunlaştırın. Sağlığını kaybettiginde (öldürmemiyorsunuz) Kreia sizinle bağlantı kurup kaçmanızı söyleyecek.

Not: Eğer Light Side veya Dark Side yolunda uç sevigelere geldiyseniz Shyrack Cave'e girebilir ve oradan da Secret Tomb'a geçebilirsiniz. Eğer bu yollardan birinde bariz biçimde ilerlemiyorsanız Secret Tomb'a girmeniz mümkün olmayacak ama zaten Korriban'ı sona bıraktığımız ve sürekli olarak LS olarak oynadığımız için önumüzde bir engel olmamalı. Shyrack Cave'e girince sürekli olarak sağa doğru gidin, köprüyü geçtikten sonra Secret Tomb girişine ulaşacaksınız.

Secret Tomb

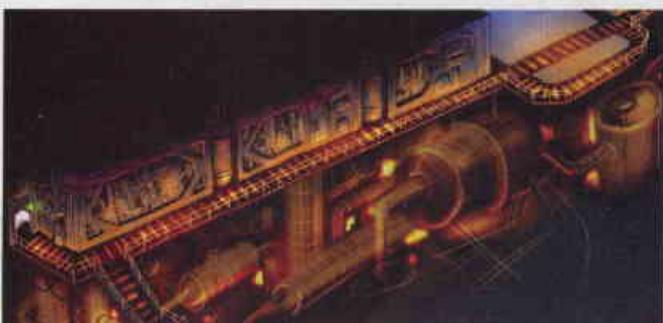


Burada geçmişinizde yaşadığınız bazı olaylarla tekrar karşı karşıya geleceksiniz, testler sırasında ölmemeye çalışın aksi halde hayat görüşünüz karşı yönde bir miktar değişecektir.

1 – Darth Malak: Malak ile konuşmanız bittiğinde mutlaka dövüşmeye başlıyorsunuz. Etrafindakilerle hiç ilgilenmeyin çünkü Malak'ı öldürdüğünüz anda hepsi ortadan kaybolacaktır.

2 – Mandalorian: Burada Mandalorian Wars'tan bir sahneyle karşılaşacaksınız. LS oynadığımız için askerleri köprüden göndermeden önce köprünün üzerindeki mayını temizleyin (Destroy Droid günü burada çok işe yarıyacak). Eğer askerleri mayınlara sürerseniz DS puanı kazanırsınız. Köprüyü geçtikten sonra Mandalorian'ları öldürüp yola deva edin.

3 – Kreia: Burada ise Kreia ve grubunuzun diğer üyeleri ile karşılaşacaksınız. Konuşlarınız sırasında Kreia'yı desteklemeye çalışırsanız dövüş başladığında diğer grup üyeleri tek tek yok olacaktır. Aksi halde dövüş başladığında sadece Kreia'ya saldırın, çünkü onu yendiğinizde diğer üyeler de ortadan kayboluyorlar. Yalnız oyundaki bir bugdan dolayı burayı bitirdiği-



nizde Kreia ortadan kaybolmuyor ve aynı şeyi bir kez daha tekrarlayabiliyorsunuz.

4 – Darth Revan: Burada da kolay bir dövüşle karşılaşacaksınız, Revan'ı öldürdükten sonra üzerindekileri alın. Ayrıca arka taraftaki Ludo Kresh'in mezarını inceleyerek kol bandını ve kılıcını alabilirsiniz. Artık dışarı çıpık Ebon Hawk'a donebilirsiniz.

DANTOOINE

Rebuild Jedi Enclave

Tüm gezegenleri ve Onderon'daki ikinci kısımları da hallettiğinize göre artık Kreia ile konuşarak Ruined Jedi Enclave görevini alabilirsiniz. Eğer önceki görevlerden tamamlamadıklarınız varsa ve onları da yapmak istiyorsanız uygun bir zamandasınız. Hazır olduğunuzu karar verdığınızda Dantooine'e giderek Jedi Courtyard'dan Enclave'e girin. Burada Jedi Council üyeleri ile karşılaşacaksınız ve kafanızda merak ettiğiniz soruların cevaplarını öğrenebileceksiniz. Son olarak devreye Kreia girecek ve "Force Enlightenment" gücünü kazanacaksınız. Şimdi Telos'taki Secret Academy'e gitmeli ve Atris ile karşılaşmalısınız.

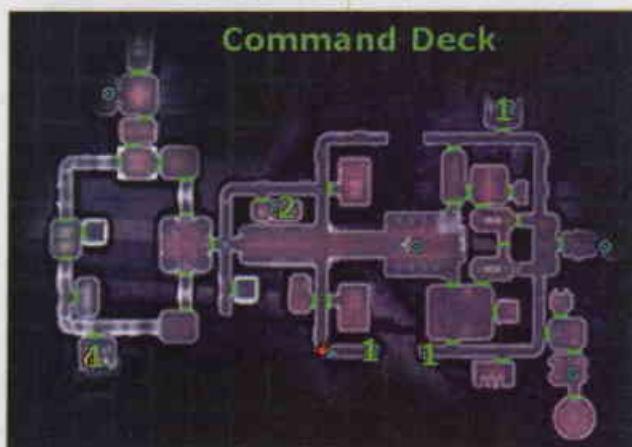
TELOS

Secret Academy

Burada Atris'le konuştuktan sonra mutlaka dövüşmek zorunda kalacaksınız. Dövüş tamamlandığı zaman onunla çeşitli konular hakkında konuşabiliyorsunuz (seçeneğiniz olduğunda öldürmediğinizi varsayıyorum). İstediğiniz cevapları aldıktan sonra kendinizi Telos'ta, Grenn'in yanında bulacaksınız. Buraları oyunun gayet basit ilerlediği yerler, burada da amacınız ilerleyerek Res 082 East Redux'a geçmek ve Dock Module'a ulaşarak grubunuza buluşturmak. Bundan sonra Ravager'a bineceksiniz ve kalan kısmın yanına bir kişi daha seçebileceksiniz. Ben burada Visas'ı tercih ettim, yanı grubum Visas ve Mandalore'dan oluştu.

RAVAGER

Command Deck & Bridge



Buradaki amacınız geminin 1 nolu zayıf kısımlarına proton patlayıcıları yerleştirmek, ardından Bridge kısımına geçip Darth Nihilus ile yüzleşmek. Üçüncü patlayıcıyı yerleştirdikten sonra bir kaza meydana gelecek ve faz-

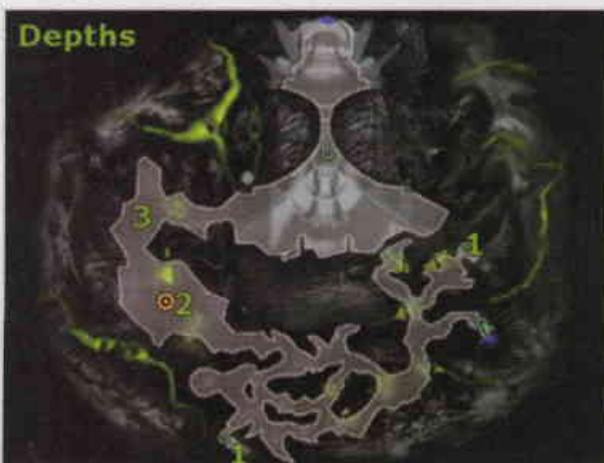
İlidan bir patlayıcı daha bulmanız gerekecek.

2 – Missile Bay Control Console: Bu odada bulunan konsolu kullanarak füzenin üzerindeki proton patlayıcıyı etkisiz hale getirebiliyor, böylece sorunsuz biçimde füzeden ayıracaksınız. Fazladan bir patlayıcıya ihtiyaç duyduğunuz için bu patlayıcıyı mutlaka almak zorundasınız.

Bridge'e geçip Darth Nihilus'a yaklaştığınızda konuşmaya başlayacaksınız. Kreia'nın ona yalan söylediğini söyleyerek bazı özelliklerinin zayıflamasını sağlayabilirsiniz. Dövüşün yarısına doğru devreye Visas girecek, ona Nihilus'la aralarında bir bağ olduğunu söylerseniz Nihilus'u bir süreliğine sersemletecektir. Nihilus'u öldürdükten sonra Visas'tan maskesini almamızı söyleyin, böylece fazladan Force puanı kazanacaksınız. Command Deck'e dönün ve çıkışa giderek Ravager'in havaya uçmasını sağlayın.

MALACHOR V

Surface ve Depths



Buradaki amacınız haritayı baştan sona geçerek Depth haritasına ulaşmak. Burada bolca Storm Beast ile karşılaşacaksınız, Melee saldıruları kuvvetli olan bu yaratıkları gruplar halinde değil de teker teker öldürmeye çalışın.

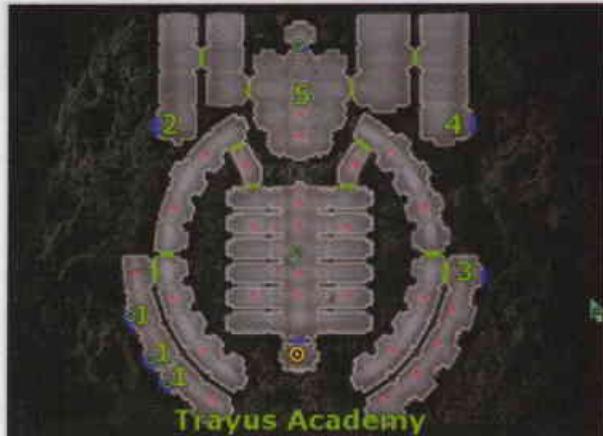
Hikayenin ilerisinde Mira, Hanharr ile dövüşükten sonra kendinizi yine burada bulacaksınız ama bu sefer Remote'u yöneteciksiz. Bao-Dur size buradaki ve Depths haritasındaki dört motoru bulmanızı ve gölgel jeneratörünü çalıştırmanızı söyleyecek. Siz de Remote'u kullanarak haritalarda 1 ile

gösterdiğim yerlerdeki dört konsola da erişim jeneratörleri aktif hale getireceksiniz. İsniz bittiğinde GO-TO ile karşılaşacaksınız ve konuşmanın ardından tekrar ana karaktere döneceksiniz.

2 – Greater Storm Beast: Buraya ulaştığınızda kapı arkanızdan kapanacak ve belki de oyunun en güçlü yaratığı ile karşılaşacaksınız. Bu yaratık tek bir vuruşunda 200'ün üzerinde zarar verebiliyor, hatta beni birkaç kere tek vuruşta öldürmeyi de becerdi. Onunla karşılaşmadan önce üzerinde tüm güçlendiricileri kullanın, kendinizi hızlandırın, en iyi Melee kalkanınızı kuşanın. Eğer yeterince hızlanırsanız ondan kaçıp belli yerlere mayınlar yerleştirebilir ve onu bu mayınların üzerine çekerlisiniz. Eğer Stasis Field gücüne sahipseniz ve güçlü değerlere sahipseniz onu belli bir süre için dondurma imkanınız da olabilir. Bunun dışında mümkün olduğunda uzak durun ve elinizdeki el bombalarıyla onu mümkün olduğunda çok zarar verin. Enerjisi belli bir seviyenin altına indiğinde (ki onunla dövüşürken sürekli olarak oyunu kaydetmenizi öneririm, böylece yanlışlıkla kötü bir darbe yerseniz geri alma imkanınız olur) dibine girin ve tüm gücünüzle saldırın. Öldürügüüz zaman sizi kapayan kapılar açılacak ve ilerleyebileceksiniz.

3 – Mira: Buraya geldiğinizde (LS oynuyorsanız) bir ara demo girecek ve Mira'yı kontrol etmeye başlayacaksınız. Hanharr ile olan ilk dövüşünüzde olduğu gibi yine ondan uzak durmaya çalışın ve arada bir arkanızı döner silahlarınızla onu vurun. Bu dövüşte de el bombaları oldukça işinize yarayacak, Hanharr'ın size yaklaşmasına pek izin vermemeniz gerekiyor. Onu yendikten sonra öldürmeye yaşamاسına izin verin, ne de olsa LS oynuyoruz.

Trayus Academy



Artık oyunun sonuna birsey kalmadı. Buradaki tek amacınız ister sol taraftaki 1 nolu yerden birini kullanıp Trayus Crescent'e geçmek ve oradan da 2 nolu yerden Academy'e geri dönmek; ister sağ taraftaki 3 nolu yerden Trayus Proving Grounds'a girmek ve 4 nolu yerden Academy'e geri dönmek. Eğer mümkün olan tüm exp puanlarını toplamak istiyorsanız her iki yere de gidebilirsiniz, eğer son bir kez Workbench kullanmak istiyorsanız Proving Grounds'a mutlaka gitmelisiniz. 2 veya 4 nolu yerden Academy'e döndüğünüzde 5 nolu yerde Darth Sion ile karşılaşacaksınız.

5 – Darth Sion: Buradaki dövüş üç aşamadan oluşacak. Darth Sion'u her yendiğinizde onunla konuşarak özelliklerinin zayıflamasını sağlayabilirsiniz. Orneğin ilk konuşmanızda dövüşmeniz gerekmeyeğini, ikinci konuşmanızda ise Kreia'nın onu bir piyon olarak kullandığını söyleyebilirsiniz. Sion garip bir şekilde sizi pek de fazla zorlayamayacak, özellikle de elinizdeki güçlendirici Jedi güçlerini kullanıp Melee kalkanınızı çalıştırdıysanız Sion'u çok fazla zarar görmeden yenebileceksiniz. Bundan sonra artık oyunu bitirmenizin önünde yalnızca tek bir engel kalıyor.



Trayus Core

Ve işte karşınızda son rakibiniz olan Darth Traya. Traya ile olan dövüşün iki aşamadan oluşacak. İlk aşamada onunla teke tek karşılaşacaksınız ama artık bu noktada Traya da siz pek fazla zorlayamıyor. Şöyledi söyleyelim, eğer ilk oyunun sonundaki Malak'la olan dövüşü hatırlarsanız, onun yanında bu çok basit kalıyor.

Traya'yı bir kez yendikten sonra tekrar konuşmaya başlayacaksınız, konuşmanın seyri nasıl olursa olsun ikinci aşama başlayacak. Bu sefer Traya'nın yanında üç tane uçan ışıklı bulunuyor ve bunlar vurduklarında hayli zarar verebilen kılıçlar. Bir iki kez kılıçları görmezden gelip Traya'yı yenmeye çalışsam da başarılı olamayıp farklı bir yol aramaya başladım. Bulduğum yolun sonucu başarılı olduğuna göre size de denemenizi öneririm. Bu dövüş başlar başlamaz hemen platformun dört yanındaki oyuklara birine girin. Eğer şanslısanız işin kılıçları ve Traya görüş alanınızın dışında kalacak ve peşinizden gelmeyecekler. Eğer biliyorsanız Force Wave



kullanarak uzaktan kılıçlara ve Traya'ya az da olsa zarar vermeye başlayabilirsiniz. Bu şekilde biraz zarar verdığınızda kılıçlardan biri peşinize düşüyor. İşin püf noktası da tam burada, kılıçları tek başlarına yakalarsanız Verpine Prototype Melee Shield sayesinde pek fazla zarar görmeden onları yok edebiliyorsunuz. Bir kılıç yok ettiğinizde hemen kaydedin ve diğer bir taneci üzerine çekmeye çalışın. Eğer ikisi birden gelirse o oyuktan çırıp diğer oyuga girin ve aynı şeyleri tekrarlayın. Üç kılıç da yok ettiğinizde Kreia'nın size zarar verme şansı kalmıyor ve oyunun son konuşmasını yapmağa başlıyorsunuz. Kreia'dan grubunuzun diğer üyelerinin başlarına gelecekte neler geldiğini öğrenebilirsiniz. Gönül isterdi ki oyunun son demosu çok daha ihtişamlı, çok doğurucu olsun, ama ne yazık ki aradığımı bulduğumu söyleyemem. Umarım K.O.T.O.R III çıkar da zevkimiz yarıda kalmaz. Farewell!

Eser Güven

SİHIR HOBI DÜNYASI

Masa Üstü Strateji Savaşları...

Bu Ayki Turnuva Bilgileri:

- 10 Nisan 2005 – Warhammer Fantasy Campaign Day – Rise of the Undead
- 16 Nisan 2005 – Warhammer 40k Campaign – Green Halo
- 14-15 Mayıs 2005 – Warhammer Fantasy (Grand Tournament 2. Heat)
- 28-29 Mayıs 2005 – Warhammer 40000 (Grand Tournament 2. Heat)

Masa Üstündeki Sihir'e Donatın!



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



Warcry & Warhammer Kart Oyunları

- Models
- Action Figür
- Miniatures
- Dungeons&Dragons
- Magic the Gathering
- Çizgi Roman - Anime
- Orjinal Konsol & PC Oyunları



Türkiye Distribütörü SİHIR Oyuncak Kitap Hediye Eşya Elektronik İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi

Hasfirin Cad. Sinanpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL

Tel: 0212 22799 55 Fax: 0212 327 60 52 e-mail: info@sihironline.com

www.sihironline.com



PC hilekar

Hatırıyorum da, lisedeyken önumde oturan kızı tarih sınavında 'Otlukbeli Savaşı kaç yılında olmuştu?' yerine, 'Miğferdibi Savaşı kaç yılında?' diye sormuştum. Sonra da çok gülmüşüm, başka da kimse gülmemişti. Ne salakmışım.

BROTHERS IN ARMS

En zor mod Oyunu 'Difficult' zorluk seviyesinde bitirin.

Hileler Oyunu yüklediğiniz klasörde, System klasörünü bulun. Bu klasörde yer alan 'bia.ini' dosyasını herhangi bir metin editörüyle açın ve [Engine.GameInfo] satırının altına, bCheatsEnabled=True satırını ekleyin. Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Tüm Silahlar allweapons

Duvarlardan Geçme ghost

Cephane allammo

Tüm Eşyalar loaded

Ölümsüzlük god

Herkesi Öldürme killall

Uçuş modu aç / kapa fly / walk

Eski Film Modu oldmovie

Tüm Eşyaları Kaldırma unloaded

Harita Seçimi loadspmap [harita ismi]

Kör Düşmanlar blindai [0 veya 1]

Sağır Yapay Zeka deafai [0 veya 1]

Görünmezlik invisible [0 veya 1]

Not: 0 hileyi kapatır, 1 açar.



MEDIEVAL CONQUEST

Oyun sırasında iamacheater yazın ve aşağıdaki tuşlarla hileleri çalıştırın.

Bölüm Atlama Shift + Ctrl + W

Daha Fazla Yaratık Shift + Ctrl + M

Ekran aydınlığını artırma Shift + Ctrl + + (artı)

Ekran aydınlığını azaltma Shift + Ctrl + - (eksi)

Son Bölümü Atlama Ctrl + V

Bölüm Atlama Ctrl + Alt

Daha Fazla Birim Shift + Ctrl + N

THE SIMS 2 UNIVERSITY

Oyun sırasında Ctrl + Shift + C tuşlarına aynı anda basın ardından aşağıdaki kodları girin.

move objects on İstediğiniz objeyi hareket ettirirsınız. Eğer Sim'inizi silerseniz, tamamıyla ortadan kalkacaktır. Bunun olmasını da istemezsiniz herhalde.

Kaching 1000\$

intprop censorgridsize 0 Sansürü kaldırır
boolprop carsCompact true Komşuların arabalarına daha fazla detay ekler

motherlode 50.000 Simolean

boolProp allow45DegreeAngleOfRotation true

Eşyaları 45 derece döndürmenizi sağlar

sethighestallowedlevel 255 255 kata kadar kat çıkma imkanı



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Cephane ve İkinci Silahlar Loaded

Duvarlardan Geçme Ghost

Her şeyi Dondurma PlayersOnly

Cephane 999 cephane

Uçuş Modu Fly

Ölümsüzlük God

Oyunun Hızını Değiştirme Slomo X (X yerine yazdığınız sayıya göre oyunun hızı değişir)

Bölüm Atlama darman

Ekstra Seçenekler Geonosis Campaign'i tamamlayarak Foley Featurette'i açın.

Assault Ship Campaign'i tamamlayarak Spec Ops Featurette'i açın.

Kashyyyk Campaign'i tamamlayarak Temuera Morrison (filmdeki Jango Fett) ile yapılan röportajı açın.

THE PUNISHER

Alternatif Kostümler Ana menüden Extras'a, oradan cheats bölümüne ilerleyin. Şifre ekranına aşağıdaki kodları girin.

NAILGUN 1980'lerin kostümü

WOODCHIPPER 1990'ların kostümü

CEILINGFAN 2000'lerin kostümü

Her şeyi açma Yeni bir oyuna başlayın ve profile ismi olarak V PIRATE yazın.

Alternatif Hile Modu Aşağıda belirtilen bölümlerde Altın Madalya alarak ilgili hileyi açabiliyorsınız. Bu hileleri kullandığınızdaysa oyunda ilerlemeniz mümkün olmamaktadır.

Lucky's Bar Çılgın Ölümler

Crack House Gun Splitters

Pier 74 Revisited Sonsuz Cephane

Tüm Bölümlerde Altın Madalya
Ölümsüzlük

Stark Towers Şarjör değiştirmeye gerek kalmaz

Ryker's Island 1 vuruşta ölüm

Takagi Building Sonsuz vahşet

THE HOUSE OF THE DEAD III

Survival Mode'u bitirin House of the Dead 2 açılsın.

Herhangi bir Chapter'ı A veya S derecesiyle bitirin Free Play modu açılsın.

House of the Dead 2'yi Survival Mode'da bitirin Kanlı mod

House of the Dead 2'yi Original Mode'da bitirin Goldman Küstümü



PSX hilekar

Satürn'ün Uranüs'le olan konumundan dolayı oluşacak kozmik etkilerden dolayı Akrep ve Kova burçları PS2 hilelerini gerçekleştirirken göz kararması, aşırı beslenme ve hafif baş ağrısı gibi yan etkilere maruz kalacaktır.

GRAN TURISMO 4

Aşağıda belirtilen gün sayısı kadar oynayın, karşılığındaki pisti açın.

- Deep Forest Raceway** 15
- Opera Paris** 29
- Fuji Speedway 80s** 43
- Special Stage Route 5** 57
- Suzuka Circuit** 71
- Twin Ring Motegi Road Course East Short** 85
- Grand Valley Speedway** 99
- Hong Kong** 113
- Suzuka Circuit West Course** 127
- Fuji Speedway 2005 GT** 141
- Ice Arena** 155
- Apricot Hill Raceway** 169
- Cote d Azur** 183
- Tahiti Maze** 197
- Twin Ring Motegi Road Course** 211
- George V Paris** 225
- Cathedral Rocks Trail I** 239
- Costa di Amalfi** 253
- Circuit de la Sarthe 1** 267
- Autumn Ring** 281
- Infineon Raceway Stock Car Course** 309
- Circuit de la Sarthe 2** 351
- Tsukuba Circuit** 337
- Fuji Speedway 2005 F** 323
- Chamonix** 309

COLD FEAR

Konsept Resimleri Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Extreme Mode Oyunu Zor zorluk derecesinde bitirin.

TEKKEN 5

Liseli Asuka Asuka oiarak 50 kez oynayın, Asuka'yı seçerken Sağ Yumruk tuşuna basın.

Liseli Ling VS Mode'da 50 kez kazanın, Ling'i Sağ Yumruk tuşuna basarak seçin.

Anna Williams Story Mode'u 2 kez farklı karakterle bitirin.

Baek Doo Story Mode'u Marduk'la bitirin.

Bruce Irvin Story Mode'u 4 kez farklı karakterle bitirin.

Ganryu Story Mode'u veya Time Attack Mode'u 7 kez farklı karakterle bitirin.

Heihachi Story Mode'u veya Time Attack Mode'u 9 kez farklı karakterle bitirin.

Devil Jin Devil Within Mode'u bitirin veya Arcade, Time Attack gibi modları 200 kez bitirin (tüm karakterleri açtıktan sonra).

FIGHT NIGHT ROUND 2

Küçük Dövüşüler Ring seçme ekranında Yukarı yön tuşuna zil sesi gelene kadar basılı tutun. Küçük karakterleri görmek için bu işlemin ardından ringi seçin.

Tüm Ringler Oyun modu seçme ekranında Sol yön tuşuna basılı tutun veya bu tuşa sürekli art arda zil sesini dugana kadar basın. Tüm ringleri açmış olacaksınız.

Ghetto Fabulous Bu boksörü açmak için karakter yaratma ekranında ilk isminizi Getfab olarak girin. Ağır sıklet boksörlerin altında Ghetto'yu göreceksiniz.

Li'l Jon Bu boksörü açmak için karakter yaratma ekranında ilk isminizi Liljon olarak girin. Hafif sıklet boksörlerin altında Li'l Jon'u göreceksiniz.



BROTHERS IN ARMS

Otantik Mod Oyunu Hardest zorluk seviyesinde bitirin. Bu oyun tipinde ne checkpoint, ne kayıt noktası, ne ikonlar, ne de uyarılar bulunuyor.

Siyah Beyaz Oyun Oyunu Easy zorluk seviyesinde bitirin ve 'Old Movie' hilesini açın.

Sonsuz Cephane Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin. Bu hileyi her bölüm başında tekrar çalıştırmalısınız.

Süper Manga Oyunu Otantik modda bitirin ve 'Super Squad' hilesini açın.



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

Alternatif Son Oyunun sonunda yapım ekibinin isimleri geçerken 100 düşman öldürün.

Her şeyi açma Ana menüde L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun ve sol analog kolu 360 derece döndürün. Bir ses 'Devil May Cry' derse, tüm modları, kostümleri ve resimleri açmış olacaksınız.

Dante Must Die modu Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.

Sonsuz Devil Trigger Dante Must Die modunu bitirin.
18. Bölüm Boss'ları Bu bölümde göreviniz taştaki renklerin karşısındaki Boss'ları:

Mavi - Geyron

Siyah - Doppelganger

Turuncu - Bir takım zebaniler

Açık mavi - Cerberus

Altın - Gigapede

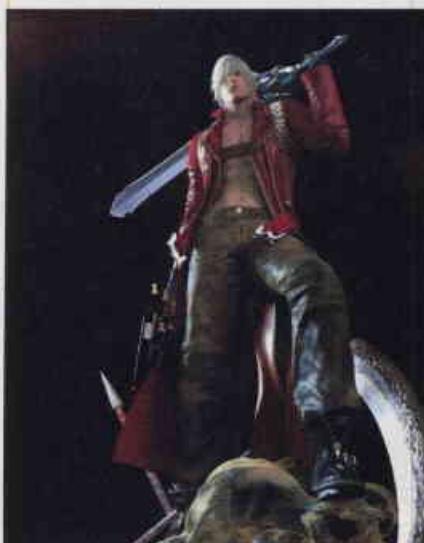
Yeşil - Agni ve Rudra

Kırmızı - Leviathan

Mor - Nevan

Beyaz - Beowulf

Heaven or Hell modu Oyunu Dante Must Die zorluk derecesinde bitirin.



SF 104



HABERLER

SF 106



İNCELEME

SF 107



İNCELEME

Level'in birbirinden bomba oyunları dolu Aralık sayısı şimdiden unutulmazlar arasında girdi. O ay nasıl birbirinden güzel oyunlar başımıza yağdıysa bu ay da birbirinden güzel donanımlar karşımızda. Öyle ki çok çabalamamızra rağmen ürünlerin çoğuna kusur bulmadık. Bu yüzden arkanızın ve "Ben bunları istiyorum!!!" diye bağırmaya hazır olun.

RAZER DIAMONDBACK VE EXACTMAT

Razer döndü hem de ne dönüş! Mükemmel bir fare, harika bir pad ve yıllar sonra tekrar zirveye ulaşan karizmatik Razer çizgisi. Frag'lara frag, masaüstüne ise cazibe katmaya hazırlanın.



SF 104

HABERLER Intel'in geçen ay duyurduğu Sonoma kodlu yeni Centrino'lara AMD'den cevap gecikmedi. Ama Intel de PDA ve Cep Telefonları için geliştirdiği etkileyici yeni teknolojile bu atağı karşıladı. Bütün bunların Google'la alakası yoktu belki ama bu ay başları bir hayli ağırdı.

SF 106

RAZER DIAMONDBACK Farelerin efendisine fareli sistemin kavalcısına farelerin yeni kralına merhaba deyin

SF 107

HIS X850 XT AT'ın son bombası nihayet elimize geçti. Üstelik ICEQ II ile birlikte.

SF 107

RAZER EXACTMAT Diamondback'in kızkardeşi belki onun kadar alımlı değil ama işnicok iyi yapıyor.

SF 108

BENQ 7000N Oyun oynayabileceğiniz, özellikleri ile göz dolduran bir dizüstü.

SF 109

BENQ FP71ET Bir daha 12ms'lik LCD monitörlerin sevincini tüketmeden BenQ 8ms'lik modeli ile karşımızda.

SF 109

KINGSTON HYPERX Teknik servisin sorulu ödülü, yani Kingston'ın oyun canavarı DDR2'si.

SF 110

MSI KBN

Bir anakartın içinde hangi özellikler barınır, hangisi barınamaz, bu işin maksimumu nedir? Bu soruların cevabını MSI'dan dinliyoruz.

SF 111

TEKNİK SERVİS Siz biliyorsunuz biz veriyoruz, siz soruyorsunuz biz cevaplıyoruz, siz dert yanıyorsunuz biz dinliyoruz. Level Donanım'ın en sefakar en can dostu sayfaları...

AMD'NIN SONOMA'YA CEVABI

CENTRINO'YA GÜÇLÜ RAKİP

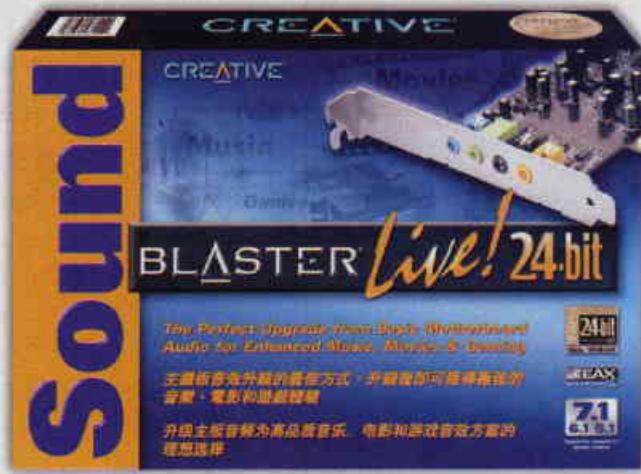
AMD'nin uzun zamandır merak edilen mobil çipi Turion geçtiğimiz günlerde piyasaya sürüldü. Ün bellek kapasitesi Pentium M'lere göre % 50 düşük olan Turion'un avantajı 64-bit desteği olması.

Turion'u masaüstülerinde kullanan Athlon 64'ün "enerji tasarruflu versiyonu" olarak tanımlayan AMD, yeni çip serisinin saat hızlarının da 1.6 GHz ile 2 GHz arasında değiştiğini bildirdi. Turion çipli dizüstü bilgisayar üretecek firmalar da yavaş yavaş belli olmaya başladı. Şu anda BenQ, Averatec, Acer, Fujitsu Siemens, MSI, Packard Bell ve Asus, AMD ile yeni modellerinde Turion 64 serisini kullanmak konusunda

anlaşmış durumda. Pazarın güçlü markalarından HP'nin ise nasıl bir strateji izleyeceği henüz belli değil.

Turion 64'lerin üreticiler açısından en büyük avantajı, yonga setini mecburi kılmaması. Cihazlarında 64-bit AMD GPU kullanıcılar bile üreticiler yonga seti ve kablosuz çip seçimi konusunda özgür. Bu da farklı ihtiyaçlara cevap verebilen farklı fiyat ve performanslara sahip daha çok modelin üretilmesine izin veriyor.

Turion 64'ler şu anda ML-37, ML-34, ML-32, ML-30, MT-34, MT-32 ve MT-30 olmak üzere 7 ayrı modele sahip. AMD model isimlerini belirleyen baştaki iki harf işlemci sınıfını belirliyor. İkinci harf aynı zamanda "mobilite gücünü" de temsil ediyor. Alfabenin sonuna daha yakın harfler, geridekiyle göre daha az güç tüketliğinin göstergesi. Benzer bir yöntem modeli simgeleyen rakamlar için de geçerli. Daha büyük numaralar, daha yüksek bir performans anlamına geliyor. Açıklayan ilk modeller için belirlenen fiyatlar ise 184 dolar ile 354 dolar arasında değişiyor. X



YENİ SOUND BLASTER LIVE!

Ucuz, yetenekli, belki de entegre

Çok uzun süredir ses kartlarında tek isim olan Creative ürün stratejisinde önemli bir değişikliğe gidiyor gibi. Firma bugüne dek anakarta entegre ses kartlarına uzak durmuş ve Audigy serisine odaklanmıştı. Ancak piyasanın entegre ses çözümlerini iyiden iyiye kabul etmesi ile birlikte Creative'de Live! serisini yeniliyor ve anakarta entegre versiyonunu da piyasaya sürüyor.

Uzun yillardır Creative'in ucuz ses kartı olarak piyasada yer alan ve entegre ses kartlarından fazlasını sunmayan SoundBlaster Live! 5.1 artık piyasadan kalkıyor ve yerini SoundBlaster Live! 24-bit'e bırakıyor. Yeni modelin en önemli özellikleri 7.1 hoparlör desteği sunması, 24-bit ses işlemesi, EAX Advanced HD desteği, 96kHz ses kalitesi ve 100 dB Ses/Gürültü oranı. Ayrıca CMSS 3D desteği sayesinde stereo sesleri 7.1 kanaldan dinleyebiliyorsunuz. Kisacası yeni SoundBlaster Live! 24-bit önceki Live!lardan bir kaç gömlek daha üstün.

Ayrıca SoundBlaster Live! 24-bit'i üst seviye anakartlarda entegre ses kartı olarak da bulabileceksiniz. Bu anakartların ilklerinden biri bu ay incelediğimiz MSI K8N Diamond. X

Sonunda Aztech de dayanamadı ve ürün yelpazelerine MP3 çalarları da ekledi. Son derece sık bir tasarıma sahip Aztech Flash Player aynı zamanda USB depolama aygıtı olarak da kullanılabilir. aFP50 ve aFP500 firmaların bu ürün kategorisinde piyasaya sunacağı ilk iki MP3 çalar. 1GB'a kadar veri hafızası bulunan; krom, mavi ve kırmızı renk seçeneklerine

sahip ve 16 saatte kadar pil ömrü bulunan cihaz, ufak boyutları ve zarif tasarımı ile dikkat çekiyor. Aztech Flash Player ayrıca beş kanal equalizer, FM radyo ve ses kaydedicisine de sahip. OLED LCD ekranı sayesinde ise parlak güneş ışığı da dahil her türlü ortamda ekranın kolay okunması mümkün. X



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

FIREFOX 1.0.2 Mozilla imzalı internet tarayıcısı Firefox, güncellendi. Mart'ın son haftasında 1.0.2 versiyonu duyurulan Firefox artık daha güvenli. Mozilla tarafından gelen açıklamada yeni sürümün, Internet Security Systems tarafından saptanın bir güvenlik açığını ortadan kaldırıldığı ve belirtlen-



mış başka bir problem olmadığı bildiriliyor. Windows kullanıcıları son Firefox için download.mozilla.org adresini ziyaret edebilir.

DDR2 KERE 2 Geçtiğimiz günlerde Tayvan'da düzeltlenen Denali MemCon'da Rambus bugüne dek yapılmış en

hızlı drop-in DDR2 bellek kontrol arayüzü tanıtıltı. 90 nm teknolojisi kullanılarak tasarlanan Rambus DDR2 drop-in bellek kontrol arayüzü, 800 MHz veri hızı ile çalışıyor. Bu, şu anda pazarda bulunan standart DDR2 çözümlerinden iki kat, üst modellerden de 267MHz daha hızlı bir değer. Yeni DDR2 bellek kontrol arayüzü çözümünün özelliği, Rambus müşterilerinin çip tasarımlarında herhangi bir uyarma çalışması gerektirmeden kullanılmaya hazır olmaları. Bu tasarımcılar için ortalama altı aylık bir zaman



Oyunlarda daha iyi grafik için ödediğimiz paralar yetmezmiş gibi şimdi de başımıza Fizik İşlemcileri çikıyor. Ama AGEIA firmasının

ŞİMDİ DEFİZİKÇİPİ

PhysX çipi vaat edilenleri yerine getirebilirse bu hiç de üzülünecek bir şey değil.

Firmanın Game Developers Conference'da yaptığı açıklamaya göre PhysX işlemci ve ekran kartı üzerindeki bütün fiziksel hesaplamalar yükünü alıyor ve üstelik PC'lerin yanı sıra konsollara da entegre edilebiliyor. Çipin yüklendiği işler

arasında Bez bebek hesaplamaları, sıvı hareketleri, saç ve kumaş simülasyonları ve elbetteki çarpma hesaplamaları bulunuyor. Kısacası daha güzel görünen, daha gerçekçi oyunlar vaat ediyor. PhysX, Üstelik grafiklerde Direct3D'nin yaptığı gibi PhysX'de fizik hesaplamaları için evrenselli bir API sunuyor tasarımcılara. Bu

oyun tasarımcılarının oyunlarına çok daha hızlı ve kolay şekilde fizik modellemelerini eklemesini sağlayacak.

Şimdiden Unreal Tournament'un yaratıcısı Epic Games'in desteği alan AGEIA ayrıca Ubisoft ve Sega ile de anlaşmaya varmış. Çipin ayri bir kart mı yoksa ekran kartına entegre mi olacağı henüz belli değil. x

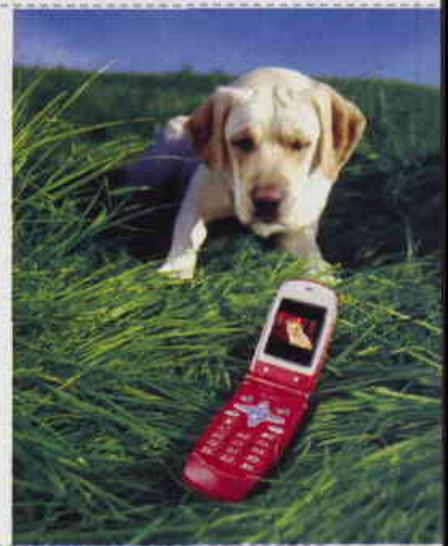
EĞLENCEİN "M" HALİ

Cepler için 64-bit eğlence

Mobil cihaz kullanıcılarının sayısı arttıkça, masaüstü bilgisayarlarımızın avucumuzdakilere göre üstün yanları da birer birer siliniyor. Intel'in yeni Wireless MMX2 teknolojisi de bu süreçte hız kazandıracak. Ses, video ve grafik uygulamalarını çok daha yüksek kalitede ve daha çok seçenekle çalıştırmayı sağlayan Wireless MMX 2, özellikle avuç içi bilgisayarını film izleyip müzik dinlemek ya da oyun oynamak için kullanlanlara hitap eden bir teknoloji. Intel'den gelen açıklamaya göre MMX 2 ile hedeflenen "mobil cihaz yazılımı üretene programcılara, kullanıcıları için en son özelliklere ve seçeneklere sahip bir multimedya içeriği sağlarken, cihaz-

zin performansını ve pil ömrünü en üst sınırlarda kullanabileme şansı yaratmak". Wireless MMX 2'nin bir özelliği de farklı ses, video ve görüntü standartlarını aynı anda desteklemesi.

MMX 2'nin 64-bit mimarisi, Intel'in önceki Wireless MMX teknolojisiyle de uyumludur. Yani yazılımcılar, eski teknolojinin araçlarını kullanarak hazırladıkları programları rahatlıkla MMX 2 için geliştirebilecekler. Yeni Intel Wireless MMX 2, tasarımcılar ayrıca daha az karmaşık ama daha gelişmiş multimedya içeriği hazırlama imkanı da sağlayacak. x



ÇİFT SARILI YUMURTA



ECS firması bir ikili gerçekleştirerek tek bir anakartta hem Pentium 4 hem de AMD Athlon 64 işlemci desteği sundu. Anakartın kendisi SIS956 güney köprüsü ve SIS 656 kuzey köprüsüne sahip ve böylece LGA775 soket Intel Pentium 4 işlemcileri, 1066 FSB desteği ile birlikte tam olarak destekliyor. Ancak anakartın üzerine özel olarak üretilen çevirici kartı taktığınızda Athlon 64 işlemciler destekler hale gelir. Bu çevirici kartın üzerinde SIS756 kuzey köprüsü ve 2 adet DDR400 slotu bulunuyor. Ayrıca anakart üzerindeki jumperlar sayesinde istediğiniz işlemci deseni açıp kapatabiliyorsunuz. x

GOOGLE'A HIRSIZLIK SUÇLAMASI

Google™

Dünyanın en çok okunan internet sayfalarından Google News (news.google.com) tarihinde ilk kez "haber hırsızlığı" suçlamasıyla karşı karşıya. Agence France Presse (AFP), Google News'u, AFP sitesinden de haber kullandığı için önce uyardığını ancak bir değişiklik olmadıktan sonra açmak durumunda kaldığını açıkladı. Bu biraz garip. Her gün birçok farklı kaynaktan çok çeşitli haberleri linkleriyle birlikte ve sadece spotlar halinde kendi sayfasında yayılan Google News aslında bir referans sitesi gibi çalışıyor. Yani AFP duruma

memnun olacağına rahatsızlık duymuş. İçeriğine ulaşmak için ücretli gerektiren sitelerden biri olan AFP anlaşılan tek kelimesini bile yabancılarla paylaşmaktan hoşlanmıyor (Fransızlar isteyen). Google'in, sitenin bu isteğini neden ciddiye almadığı da ayrıca merak konusu. Ajansın yaptığı tazminat davasının bedeli ise 17.5 milyon dolar. x

A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Kazancı anlamına geliyor. Optimize edilmiş performansı ve farklı sistem konfigürasyonlarıyla uyumluluğu, bu yeni sistemi cazip kılacak gibi.

YAHOO! PES ETMEDİ Google'ın GMail ile bedava e-posta hizmeti alanında yarattığı 1 GB'lık kasırga diğer e-posta servis sağlayıcıları da hafiften sallamış görünüyor. GMail henüz tüm kullanıcılarla açılmadığı ve beta aşamasını tamamlamadığı halde Yahoo! ve Hotmail, müzayedeye andırır bir yöntemle adım adım kapasite sınırı-

nı yükseltmeye devam ediyor. En son Hotmail 250 MB demişti, Yahoo! ise 100 MB ve 250 MB'ın ardından "son tekli" gibi görünen 1 GB kartını çıkarıyor. Tüm Yahoo! e-posta kullanıcılarının yararlanabileceği hizmet Nisan ayı sonlarında başlayacak. 4 MB'lık günlerden kalma şifrelerinizi hatırlasınız iyi edersiniz.

NEGATİF İYONLU FARE! AOpen firması bu sefer ilginti bir mouse tasarımını ile karşımıza çıktı: negatif iyon mouse. Bir milyon santimetreküp negatif iyon yayına bilen bu model, çalışmak için 12V ve 50mA'lık bir güç gereksiniminin duyuyor. Peki, ama bu negatif iyon ne işe yarıyor? Fare tarafından yayınlanan bu negatif iyonlar mikrop ve bakterilerin üremesini engelliyor, kani temizliyor, bağıskılık sistemini güçlendiriyor ve daha bir sürü sey yapıyor. Anlayacağınız frag sayınızı değil sağlığınızda faydası var bu ürünün. x

RAZER DIAMONDBACK

Üretim: Razer www.razerzone.com İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyat: 49,95 Euro + KDV

Frag delileri için dehşet bir fare

Geçen senenin en büyük sürprizlerinden biri Razer'in geri dönüştürüdü. Yıllar önce Razer Boomslang modeliyle profesyonel oyuncular arasında popüler olan Razer, optik fare trenini yakalamayı başaramayıp toplu farelerde diretince kan kaybetmişti ve uzun süredir sesi soluğu çıkmıyordu. Geçen sene Razer ilk optik modeli Viper ile tekrar karşımıza çıkmıştı. Şimdi firma Diamondback modeli ile hem teknolojisini geliştirmeye hem de Türkiye pazarına da girmeye.

Razer'in Diamondback modeli hem tasarım hem de teknoloji olarak piyasadaki diğer farelerden oldukça farklı. Diamondback görünüm olarak Boomslang modeli ile Viper arasında bir yererde. Fareye baktığınızda ilk olarak geniş sağ ve sol tuşlar dikkat çekiyor. Tuşların geniş olmasının avantajı elbette daha seri ve rahat basılabilmesini sağlama. Parmakların geldiği yerler biraz içe doğru eğimli ve düğmeler kaymayı önleyici özel bir malzeme ile kaplanmıştır. Böylece parmaklarınız tuşların üzerine tam olarak yerleşiyor.

Sağ ve sol tuşların ortasında yer alan plastik tekerlein de kullanımı çok rahat. Üzerinde tırnaklar olmasa da kaymayan plastik bir yapıdan üretilmiş ve bir devirde 24 kere tık attığı için oldukça rahat kullanılıyor. Diamondback'in en önemli avantajlarından biri yapısının simetrik olması. Bu yüzden sağ veya sol elle kullanımında bir fark yok ve solaklar da rahatça kullanabilir. Diamondback'in sol ve sağ tarafında yer alan iki ek düğme var. Ancak sağ elle kullanırken sağ, sol elle kullanırken de sol taraftaki düğmeler oldukça işlevsiz kalıyor. Küçük parmakla bunlara basmak oldukça zor. Bu yüzden farenin üzerinde sadece 2 ek

Artılar: En hassas fare, yüksek ergonomi, sık tasarım, kullanıcı sürücü

Eksiler: Yan tuşlar biraz daha iyi olabilir mi

düğme varmış gibi düşünmeye fayda var.

Aslında kullanabildiğimiz taraftaki düğmelerin yapısı da pek rahat değil. İki ayrı ucuna ayrı ayrı basılabilen tek bir düğme gibi tasarlanmıştır. Üzerinde parmağınızla kolayca hissedebileceğiniz çıkışlıklar olsa da özellikle geride olanını bir aksiyon anında bulup zamanında basmak biraz zahmetli.

ERGONOMİ

Farenin büyüğlüğü ve hafifliğinde Razer tam anlamıyla mükemmel dengeyi yakaladı. Bugüne dek denedim pek çok fareyi büyük veya ağır oldukları için beğenmemiştüm. Diamondback bugüne dek uzun süre kullandığım bütün farelerden bir parça ırı olsa da hiç bir rahatsızlık vermedi. Bunun en önemli sebeplerinden biri yapısının ince olması ve yan altlarındaki girintiler. Baş ve küçük parmağınızın oturduğu bu girintiler Diamondback'ı daha rahat kavramanızı sağlıyor. Yapısı kalın olmadığı için de eliniz ne kadar küçük olursa olsun rahatça kavrayabileceğinizden emin olabilirsiniz. Bu yüzden Diamondback el büyülüğünize bakmaksızın herkesin çok rahat edeceğine bir fare.

Diamondback'i diğer farelerden ayıran ergonomik yapısından çok teknolojisi aslında. Öncelikle 1600 DPI ile piyasadaki en hassas fare, Logitech MX510'un 800 DPI, bir önceki model Viper'in ise 1000 DPI olduğunu düşünürseniz aradaki fark daha rahat anlaşılmabilir. Ayrıca Viper'da bulunan düşük hassaslık seviyesinde sapıtmalar sorunu Diamondback'de tamamen aşılmış. Daha hassas olmasının yanı sıra Diamondback veri transferi konusunda da rakiplerinden önde. Piyasadaki diğer fareler en fazla 12-bitlik bir verigölu kullanırken Diamondback 16-bitlik verigölu kullanıyor. Bu da farenin hareketleri sadece 1ms gecikme ile sisteme iletilmesi demek. Yani rakiplerinden 10 kat daha hızlı. Her ne kadar kulağa profesyonel oyuncuların farkedebileceği bir fark gibi görünse de online oyun oynayanlar 10ms gibi bir farkın önemini bilirler.

ON-THE-FLY SENSITIVITY

Diamondback'ın çok hoşuma giden diğer bir özelliği sürücüsüyle birlikte yüklenen kontrol arayüzü. Farenin hassaslık, tuş ayarları, çift tıklama hızı gibi işinize yarayacak tüm ayarlarını yapmanızı sağlayan hem sık hem de kullanışlı bir arayüz. Ayrıca X ve Y eksenlerindeki hassasiyeti ayrı ayrı ayarlayabilmenizi sağlıyor. Bu arayüzün sağladığı diğer bir kolaylık ise On-the-fly Sensitivity. Bu özellik oyun sırasında farenin hassasiyetini değiştirebilmenizi sağlıyor. Bunu sol taraftaki tuşlardan birine basılı tutarken tekerlekçi çevirerek yapıyorsunuz. Ayrıca ekranın sağ altında çıkan küçük bir pencerede değişikliği görebiliyorsunuz. Oyun sırasında hassasiyet değiştirme huyu olanların çok hoşuna gidecek bir özellik bu.

Diamondback'ın son önemli özelliği ise görünüşü. Razer bugüne kadar çikan diğer modelleri de çok sık farelerdi. Ama Diamondback'ın hem formu hem de üzerindeki işiğa göre renk değiştirilen (bukalemun misali) boyası göz alıyor. Ayrıca farenin üzerindeki tekerlek kırmızı renkle aydınlatılmış ve görünümüne apayrı bir hava katıyor. Bir dijital paket dahilinde Diamondback'ı rahat taşıyabilmeyi için çok sık bir kılıf eklenmiştir. Bu da hayli ince bir düşüncede.

Ürünle ilgili bütün söylemeklerimin ardından Razer Diamondback'ın bugüne kadar kullandığım en iyi fare olduğunu söylemem sizin şartıma sanırım. Üstelik sadece genel olarak değil ergonomi, performans ve görünüş olarak tek tek her konuda rakiplerinden üstün. 50'lük fiyatı pek çok oyuncuya yüksek sevilebilir. Ama yıllarca bütün oyunculara kullanılacağınuza bu kadar iyi bir fare için bu masrafa fazlaıyla değer.



RAZER EXACTMAT

Üretim: Razer www.razerzone.com İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyat: 29,95 Euro + KDV

Razer yeni Diamondback modeli ile fareler konusunda eski günlerini yakalarken bir yandan da yeni mousepad'ı ile karşımıza çıkarıyor. Razer ExactMat oyuncuları ve özellikle profesyonel oyuncuları hedef alan bir ürün. Piyasadaki pek çok üst düzey pad gibi ExactMat'ın de farklı kullanımlar için iki yüzü de ayrı ayrı kullanılabilir. Ürünü benzerlerinden farklı kılan ise ana maddesinin alüminyum olması. Alüminyum'un seçilmiş olmasının sebebi hem sert hem de hafif olması.

Artılar: Hafif ama sert yapı, farklı iki yüz, geniş yüzey

Eksiler: Yok

Exactmat'in her iki yüzeyinde de alüminyum yapının üzeri kayma ve yansıtma önleyici sert bir kaplamla ile kaplanmış.

Diğer bazı mousepad'lerin bir yüzü optik bir yüzü de toplu fareler içindir. Ancak Exactmat'de yüzeylerden biri speed diğer ise Control adını taşıyor ve her



tür fare ile sorunsuz kullanılabiliyorlar. Razer'a göre Speed yüzeyi oyuncalar gibi seri fare kullanımı gerektiren, Control yüzü ise grafik tasarım gibi ince çalışma gerekliliği gerektiren uygulamalar için. Üzerinde yazmasının yanı sıra Control yüzünü pürüzlü, speed yüzü-

nü ise pürüzsüz olmasından tanıyabiliyorsunuz. Ama bana sorarsanız iki yüz de farklı oyuncular için ideal. Bunu daha çok oyundarda nasıl bir hassasiyet seviyesi kullandığınız belirliyor.

Razer Exactmat'in yapısı oldukça sade. Func mousepad'lerde olduğu gibi yüzeyi tutan bir çerçevesi yok. Aslında buna ihtiyaç da yok. Exactmat'in masa üzerinde sabit durmasını sağlamak için her yüzeye dörder küçük plastik ayak yerleştirilmiş. Pratik ve etkili bir çözüm bu.

Exactmat oldukça geniş bir yüzeye sahip. Devasa kumaş yüzeyli padları bir kenara bırakırsak piyasadaki en geniş mousepad'lerden biri. Formu kareye oldukça yakın ancak alt tarafında bileğinize denk gelmemesi için bir oyuk kısım var.

Razer Exactmat sağlam, uzun ömürlü ve kullanılaklı bir mousepad. Özellikle Diamondback ile iyi bir ikili oluşturuyorlar. Her oyuncu farklı tipte mousepad'lerde rahat ettiği için hiç bir model için gözünüz kapalı alın demem. Ama bu aralar oyuncalar için iyi bir mousepad almayı düşünüyorsanız Exactmat'i denemededen karar vermeyin.

HIS EXCALIBUR RADEON X850 XT ICEQ II

Üretim: HIS www.hisdigital.com İthalat: Telioğlu www.teliloglu.com.tr

ATI 2004'ün sonlarına doğru R480 kod isimli çekirdeğe sahip olan X850'yi duyurmuştu. Niha-yet geçen ay 64-bit işlemci testimizle birlikte bu ürünü de inceleme şansı bulduk. Aslında X850'nin özellikler olarak X800'den hiç bir farkı yok. İki GPU arasında sadece hız farkı var. Bu yüzden X850 yenilikçi bir modelden çok bir geçiş modeli. X850'nin X850 XT ve X850 XT PE (Platinum Edition) adında iki farklı modeli bulunuyor. Düz model 520MHz çekirdek hızına sahipken PE modeli 540MHz hızında çalışıyor. Yani X800 XT ve X800 XT PE'ye göre 20MHz daha hızlılar. Ram hızlarında ise eski modellere göre bir değişiklik yok.

HIS'in ürettiği X850 XT ICEQ II modeli bu GPU'lardan en hızlı olan X850 XT PE'ye sahip. Ancak

bu kartı aynı GPU'yu kullanan diğer kartlardan ayıran önemli bir özellik var: ICEQ II soğutma sistemi. Eminim pek çoktan zaten ICEQ ismini duymuştu ve ne olduğunu biliyordu. Ama bu isimle yeni tanısanlar da yandaki resme bakınca ICEQ'nun ne olduğunu çözmemek de hiç zorlanmayacaktır.

ICEQ kasa içindeki havayı ekran kartı üzerinden geçirip direkt dışarı atma prensibigle çalışıyor. Bu sistemi ve böyle büyük bir soğutucu görünce insanın aklına ister istemez FX5800 ve onun kabus soğutma sistemi geliyor. Ama ICEQ'ya sahip bir ekran kartını denediyiseniz güçlü soğutmasının yanı sıra sessiz olduğunu da bilirsiniz.

ICEQ II'nin ICEQ'dan farkı daha büyük, daha performanslı ve daha sessiz olması. Açıkçası bugüne kadar test ettigim ekran kartları içinde bu kadar yüksek performanslı olmasına rağmen bu kadar sessiz çalışan bir ekran kartı olmamıştı. Üstelik soğutma X850'nin sınırlarını bir parça zorlamaya yetecek kadar güçlü. Buraya kadar herşey güzel ve bu kartın bulabileceğiniz en iyi X850'lerden biri olduğunu gösteriyor. Ama ICEQ II'nin ebatları açıkçası kabul edilebilir sınırları bir hayli zorluyor. Tamam soğutma sistemi için bir PCI slotumuzu gözden çıkarmaya alıştık. Ama bu kartı takabilmek için Intel 925XE anakartta çipset pasif soğutucusunun kanatlarını,

MSI K8N Diamond'da ise bir kondansatörü ekip yapmadı gerekti. Üstelik Xaser V gibi geniş bir kasa da dahil kartı taktiktan sonra 3.5" Yuvalarını kullanmak zorlaştı. Eğer küçük ebatlı bir kasa kullanıysanız kartın hiç sağlaması ihtimali da var.

Kısaçısı HIS Excalibur Radeon X850 XT ICEQ II güçlü ve sessiz soğutma sistemi ile diğer ekran kartlarından ayrılıyor. Eğer fiyat sorun değilse bundan daha iyi bir ekran kartı bulmakta bir hayli zorlanacaksınız. Diğer yandan kartı almadan önce mutlaka ama mutlaka sisteminize sorunsuz takılıp takılmayacağını kontrol edin. Yoksa tatsız sürprizlerle karşılaşabilirsiniz.



Artılar: Güçlü ve sessiz soğutma, yüksek performans

Eksiler: Soğutma sistemi kurulumda sorun çıkarabiliyor.

BENQ 7000N

Üretim: BenQ www.benq.com.tr **Ithalat:** Hızlı sistem www.hs.com.tr **Fiyat:** 1.899\$ +KDV (10 Taksit)

Geniş ekranda oyun keyfi



Gittikçe daha iyi modellerle karşımıza çıkan BenQ'nun Joybook dizüstü bilgisayarları bizim için ayrı bir öneme sahip. Çünkü serinin adından da anlaşılabileceği gibi eğlenceye odaklanan, oyun ve multimedya özelliklerini es geçmeyen sistemler üretiyor BenQ. BenQ Joybook 7000N bunun çok iyi bir örneği.

Joybook 7000N'in en önemli özelliği dünyanın ilk 14" geniş ekran dizüstü bilgisayarı olması. Geçmişte geniş ekran pek çok dizüstü sistem çıkmıştı piyasaya ama bunlar hep 15" ve üzeri modelerdi. Dolayısıyla genelde iri ve ağırdılar. İlk defa hem küçük ve hafif hem de geniş ekranı sahip bir dizüstü bilgisayar göründü. Geniş ekranın faydası film izlerken ve oyun oynarken bize

daha geniş bir açı sunması. Bilgisayarda film izlerken geniş ekranın size neler sunacağını söylemem gerekiyor. Ama oyunlarda geniş ekran kavramına pek alışık değiliz. Hâlbuki şöyle bir düşününce oyunlarda yukarı veya aşağıda görülecek pek bir şey yoktur. Hem bakmaya değer şeyler hem de görüp tepki vermemiz gereken şeyler çevremizdedir. Mesela bir FPS oynarken yukarı veya aşağıdan gelecek tehditler sağ veya soldan geleceklerden daha azdır. Veya bir yarış oyununda daha fazla çevre görmeyi daha fazla gökyüzü görmeye tercih ederiz. Geniş ekran spor oyunlarında da sahanın daha geniş bir bölümünü görmemizi sağlar.

PERFORMANS

Eğer bir sistem oyunları oynatabilecek kapasitede değilse geniş ekranlı olmasının da bir önemi yok elbet. Ama Joybook 7000N ile bu konuya dert etmenize gerek yok. Çünkü 1.7GHz Centrino işlemci 512MB RAM ve Mobility Radeon 9700 ile oyunların çoğu size getirebilirsiniz. Ben sisteme yeterli işkenceyi yapabilmek için Joybook'da uzun süre Half-Life 2 oynadım. Önce oyunu widescreen'e uyacak şekilde 1280x768 çözünürlüğe ayarladım üstüne de eziyeti artırmak için 4x Anti-Aliasing açtım. Buna rağmen performans çok rahat oynanabilir seviyedeydi. Üstelik Half-Life 2'yi widescreen'de mutlaka görmelisiniz. Eğer yazıları yetiştirmek zorunda olmasam test için açtığım oyunu sonuna gelmeden bırakmadıktım.

Eğer benim gibi beliniz sakatsa her dizüstü sistem sizin için taşınabilir değildir. Geçen sene televizyon programı için kullandığım canavar sistem çanta, adaptör ve tüm ivir zıvırılarla 5 kilograma geçti. Bu yüzden son iki ayını masadan kalkmamaca bir masaüstü sistem olarak geçirdi. Joybo-

ok 7000N, 2kg'lık ağırlığıyla bu konuda ciddi bir fark yaratıyor. Ayrıca 34.1cm x 24.3cm x 2.45mc'lik ebatlarıyla da 14" bir dizüstü bilgisayar için oldukça küçük.

Taşınabilir bir sistemin bağlantılarının da güçlü olması gereklidir. Joybook 7000N, Centrino'nun kablosuz ağ bağlantısının yanı sıra, 10/100Mbps ethernet, 56k modem, Infrared ve Bluetooth bağlantılarına da sahip. Yani nereden nereye bağlanmak istiyorsanız bütün imkanlar elinizde. Ayrıca üzerinde SD, MMC ve memory Stick uyumlu bir kart okuyucu, 4 port USB, 1 port FireWire ve bir PCMCIA slotu bulunuyor. Ayrıca üzerinde bir DVD yazıcı var.

BenQ 7000N'in göze çarpan özelliklerinden biri de ekran parlaklığı. Sayılı LCD panel üreticilerinden olan ve bir önceki incelememizde görebileceğiniz gibi TFT-LCD monitörlerde oldukça yüksek bir çita yakan BenQ bu teknolojisini dizüstü sistemlere de yansıtmış. 7000N'de kullanılan DBEF (Display Brilliance Enhancement Film) teknoloji sayesinde ekran 200 nits parlaklık verebiliyor. Piyasadaki sistemlerin çoğunun 150 nits olduğunu düşünürseniz bu oldukça önemli bir fark. Zaten 7000N'e ilk bakışınız anda bu farkı görebiliyorsunuz.

GİZLİ KUMANDA

Biraz da ürünün tasarımındaki küçük ama önemli detaylara bakalım. Bunların ilki Magnezum alaşımı kasa. Hem hafif hem de dayanıklı bu malzeme 7000N'de hafif ve sağlam olmasını sağlıyor. Ayrıca ürünün kapağı da özel bir kapanma sistemine sahip. Bu yüzden herhangi bir açma kapama kiliti yok. Çok hoş bir detay ürünüle birlikte gelen uzaktan kumanda. Zamanında Creative CD sürücülerle birlikte gelen uzaktan kumandaları hatırlayanlar mutlaka vardır. BenQ 7000N'de benzer oldukça ince ve küçük bir uzaktan kumanda ile birlikte geliyor. Film izlerken veya müzik dinlerken kullanabileceğiniz kumanda 7000N'in ön tarafındaki Infrared alıcı ile çalışır. İşin güzel yanı kumanda 7000N'in PCMCIA portuna uyacak şekilde tasarlanmıştır. Böylece PCMCIA slotunu kullanan bir kart kullanımsız kumandayı bu portta saklayarak yanınızda taşıyabilirsiniz.

7000N'in son bahsedeceğim özelliği soğutma sistemi. 7000N için özel tasarlanan sisteme havai cihazı ön tarafından alınıyor ve ısı üretten bileşenlerden geçip sol taraftan dışarı atılıyor. Sistemin içindeki bakır pasif soğutucular sayesinde çok yüksek bir akım olmadan da etkili bir soğutma sağlanıyor. Böylece 7000N hem az ısınıyor hem de az gümrüküyor.

BenQ 7000N'in olumlu özellikleri bunlar. Ürünün kötü özelliklerine gelince... Açıkçası bulan olursa bana da haber versin. Çünkü BenQ 7000N keşmenin tam anlamıyla dört dörtlük bir sistem. Oyun oynabileceğiniz yüksek performanslı, küçük ve hafif, geniş ekranlı, serin ve sessiz, parlak bir görüntüye sahip, gelişmiş bağlantı özelliklerine sahip bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız BenQ 7000N tam size göre.

Artılar: Yüksek performans,

küçük ve hafif, geniş ekran, serin ve sessiz vs...

Eksiler: Yok

KINGSTON HYPERX KHX4300 1GB DUAL CHANNEL KIT

Üretim: Kingston www.kingston.com İthalat: Index, Armaða, Asnet Fiyat: 382\$ +KDV

Bu ay hem DDR2 RAM'ler hakkında biraz bilgi vermek hem de Teknik Servis'de sizlere hediye ettiğimiz RAM'leri daha yakından tanıtmak istedik. HyperX, Kingston'ın oyunculara özel RAM serisinin adı. Bu seri daha yüksek verigoller, daha düşük gecikme süreleri ve üzerlerindeki pasif soğutucularla Kingston'ın diğer modellerinden ayrılıyor. HyperX'in hem DDR hem de DDR2 modelleri bulunuyor.

Bizim incelediğimiz ve hediye ettiğimiz model 533MHz hızındaki 1GB Dual Channel Kit (KHX4300D2K2). Dual Channel Kit, ürünün birinin aynısı iki RAM'den oluþtuðu anlamına geliyor. Yani söz konusu olan 1GB'lık bir bellek modülü değil birbirinin aynısı 512MB'lık iki ayrı modül. Paketin bu şekilde hazırlanmış olmasının sebebi RAM'leri Dual-Channel modunda kullanabilemeniz.

Artılar: Düşük gecikme süreleri, soðutma

Eksiler: Yok

RAM'lerde performansı belirleyen 3 kriter vardır. Kapasite, veri hızı ve gecikme süreleri. Kapasite (bu üründe 1GB) aslaðında performansı direkt olarak etkilmez. Performansı etkileyen kapasitenin yetersizligidir. Eğer RAM'lerinizin miktarı işlemcinin talep ettiği verileri taşıyamıyorsa sabit disk sanal bellek olarak kullanılır ve performans gözle görülür şekilde düşer. Veri hızı (bu üründe 533MHz) ise RAM'de bulunan verinin işlemciye hangi hızla ilettiðini ifade eder. Veri hızı ne kadar yüksekle işlemci o kadar iyi beslenir ve performans artar. Daha az bilinen gecikme süreleri ise talep edilen verinin bellek içinde ne kadar sürede bulunduğu ifade eder. Eğer verileri yeterince hızlı bulamıysanız ne kadar veri sakladığınızın da verileri ne kadar hızlı ilettiðinizi bir anlama kalmaz.

Kingston KHX4300'de gecikme süreleri 3-3-3-10 şeklinde. Bu 4 farklı rakam 4 farklı erişim türündeki gecikmeleri ifade ediyor. Bunları tek tek detaylandırmayacaðım ama en önemlisinin CAS veya CL olarak anılan ilk rakam olduğunu ve tümü için daha düşük rakamları daha yüksek performans anlamına geldiğini bilmeniz yeterli. RAM'lerde standartları oluþturulan JEDEC tarafından belirlenen DDR2 gecikmeleri 4-4-4-12 şeklinde. Piyasadaki standart RAM'lerin çoğu bu hızlarda çalışıyor. Kalitesiz RAM'ler bundan daha yüksek gecikme sürelerine sahip de olabiliyor. Bu da bize HyperX KHX4300'ün verilere ulaşma konusunda standart bir RAM'den %33 daha hızlı olduğunu gösteriyor. Daha önce bir kaç kere söylediðimiz gibi DDR2 belleklerin sorunu



yüksek veri hızlarına rağmen gecikme süreleri yüzünden beklenen performansı verememesi. Bu durumda KHX4300'ün düşük gecikme süreleri daha fazla önem taşır.

Modüllerin daha rahat soðutulması için KHX4300'ün üzerinde alüminyum bir muhafaza bulunuyor. Aslında KHX4300 sadece 1.85V enerji harcadığı için pek az ısınıyor. Ama bu sistem performanslarını zorlamayı sevenler için oldukça yararlı bir özellik.

Diğer pek çok donanım bileþenine göre daha basit bir yapısı var RAM'lerin. Ama sorun çıkarma kapasiteleri diğer bileþenlerin üzerinde. Bu yüzden RAM alırken bildiðiniz, kalitesine güvenebileceðiniz markalar seçmenizde fayda var. Bunun dışında sisteminizle uyumlu olan tipte RAM almak, Dual Channel Kit'leri tercih etmek ve gecikme sürelerini kontrol etmek doğru RAM'i bulmanızı sağlayacaktır. Bunların işliğinde HyperX KHX4300, DDR2 sistem kullanan tüm okurlara gönül rahatlığıyla tavsiye edebileceðim bir ürün.

BENQ FP71E+

Üretim: BenQ www.benq.com.tr İthalat: Dafagate www.dafagate.com.tr Fiyat: 372\$ +KDV

Çok değil 4-5 ay önce BenQ'nun ilk 12ms tepki süreli LCD monitörünü incelediðim ve LCD monitörlerin artık oyuncular için de uygun olduğunun müjdesini vermiþti. Aradan çok da fazla süre geçmemesine rağmen BenQ şimdiden ilk 8ms'lik daha yüksek performanslı bir modeli piyasaya sürdü.

LCD monitörlerdeki tepki süresi CRT'lerdeki tazeleme hızına denk düşüyor. Düşük tepki sürelerinde oyunların hızlı görüntüleri gölgeler oluşturup görüntünün çamura dönmesine yol açıyor.

Artılar: 8 ms tepki süresi, mükemmel görüntü, uygun fiyat.

Eksiler: Düşük ergonomi

8ms'lik tepki süresi teorik anlamda olmasa da kabaca 120Hz'lik tazeleme oranına denk düşüyor. FP71E+ ile oyun oynamken veya film izlerken LCD olmasından dolayı en ufak bir rahatsızlık duymuyorsunuz.

17"lik monitör 1280x1024 ideal çözünürlüğe ve ayrıca 140/130 derece görüş açısına sahip. Yani yanlardan bakıldığından da görüntüde kayıp oluyor. Ayrıca 500:1 kontrast oranı ve 300cd/m² parlaklığa sahip. Bu da parlak ve canlı renkler dolayısıyla oyunların daha güzel görünümesi anlamına geliyor. Açıkçası performans olarak en hızlı LCD monitör olmasının yanı sıra genel görüntü olarak FP71E+ bugüne kadar kullandığım en kaliteli monitörlerden biri.

BenQ FP71E+ görüntü olarak dört dörtlük bir monitör. Ancak ergonomi açısından



dan aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. İlk olarak monitörün kaidesi aşağı yukarı eğilme olarak oldukça sınırlı imkân sunuyor. Sağ sola çevirme ve yukarı aşağı kaldırma ise hiç düşünülmemiþ. Özellikle Samsung 173P'nin akrobatt misali her hareketi yapabilen ayağını gördükten sonra FP71E+'nın kaidede sistemini çok yadırgadım. Diğer bir sorun ise ayar düğmeleri. Monitörün altında yer alan bir seri düğmeye ulaşmak, hangisinin ne olduğunu görmek ve menülerini kullanmak beklediðimden zahmetli çoktı. FP71E+'nın tasarımını çok sık olsa da ergonomisi görüntü kalitesinin tersine çok zayıf.

Sonuç olarak FP71E+ görüntü kalitesi ile LCD monitör almayı düşünen bütün oyuncular için ideal bir ürün. Ama monitörün kullanışılığını da dert ediyorsanız FP71E+'yı önce bir görüp sizin için ne kadar uygun olduğunu değerlendirmelisiniz. Ayrıca ürün fiyat olarak da çok uygun.

MSI K8N DIAMOND

Üretim: MSI www.msi.com.tr İthalat: Datagate www.datagate.com.tr Fiyatı 189\$ +KDV

BİR ANAKARTTA NE KADAR ÖZELLİK OLABİLİR Kİ?

Anakartlar her geçen gün daha da gelişiyor ve yavaş yavaş işlemci ve ekran kartı gibi performans bileşenlerinden önemli hale gelmeye başlıyor. Çünkü günümüzde aldiğiniz ekran kartı veya işlemci sadece performansınızı doğrudan anakart bilgisayarınızla negi nasıl yapabileceğinizi belirlemeye başlıyor. Geçen ay Abit'in Fatality anakartını incelemiştir ve önceden görülmemiş özelliklerinden etkilenmişti. Bu ay incelediğimiz MSI K8N Diamond, Fatality'den çok daha farklı bir yaklaşımla geliştirilmiş ama onun kadar çarpıcı bir anakart.

K8N Diamond'ın özelliği MSI'nın bir anakartta bulunabilecek hemen her özelliğin fazlasıyla kullanmış olması. NVIDIA nForce4 SLI çipsetine sahip olan K8N Diamond 939-pin Athlon 64 işlemcileri destekliyor. Çipsetin adından da anlaşılabilir gibi çift PCI Express slotu var ve SLI destekline sahip aynı model iki GeForce ekran kartını SLI modunda kullanabiliyorsunuz. Anakartla birlikte bağlantı için gereken SLI köprüsü de geliyor.

Piyasa da nForce 4 çipsetine sahip ve SLI destekleyen anakartların sayısı gittikçe artıyor. Ama pek azı K8N Diamond'ın özelliklerine sahip. Bu özelliklerin en önemlilerinden biri anakartın sahip olduğu SATA ve PATA bağlantıları. Pek çok yeni anakart sadece 4 SATA ve 1 PATA bağlantılarına sahip. K8N Diamond'da ise 6 SATA ve 2 PATA bağlantıları bulunuyor. Özellikle upgrade yapanlar için tek pata bağlantı demek iki optik sürücünün yanına PATA sabit disk

Artılar: SLI desteği, Dual-Net, bağlantı bolluğu

Eksiler: Yok

takamamak anlamına geliyor. Ama K8N Diamond herkese yetecek kadar sürücü bağlantısına sahip.

MSI DUAL-NET

Aynı bol luk IEEE 1394 ve USB 2.0 bağlantılarında da mevcut. K8N Diamond'ın 3 IEEE 1394 ve tam 10 USB 2.0 bağlantıları bulunuyor. Network bağlantıları konusunda ise K8N Diamond kesinlikle rakipsiz. Anakartın üzerinde bulunan çift Gigabit ethernet bağlantısına ek olarak cihazla birlikte Bluetooth ve kablosuz ağ desteği sağlayan MSI Dual-Net geliyor (Özellikler arasında opsionel olarak geçtiği için her kartta bulunmamayıp). Daha önce de çift ethernet bağlantıları anakartlar görmüştüm ama ilk defa çift Gigabit destekleyeni görüyorum. MSI Dual-Net ise tam anlamıyla bir nimet. Anakartın üzerindeki özel PCI slotuna takılan bir kart ve ona takılan sık bir antenden oluşan MSI Dual-Net sayesinde hem bluetooth üzerinde cep telefonunuza PC'ne bağlayabilirsiniz hem de Bluetooth veya Wi-Fi kablosuz ağlara bilgisayarınızı bağlayabilirsiniz. Anakartla birlikte gelmesi hem ürünü ucuz mal etmiş olmanızı sağlıyor hem de tek kart ve antenle iki bağlantılı birden sunuyor. Üstelik 54 Mbps hızındaki 802.11g ağlarını da destekliyor.

K8N Diamond'da hoşunuza gidecek diğer bir özellik üzerindeki entegre ses kartı. Daha düşük ses kaliteleri ve EAX Advanced HD destekline sahip olmamaları yüzünden entegre ses kartlarını çok da fazla sevmiyoruz ve onların yerine Audigy'ler tavsiye ediyoruz. Ama ya bir entegre ses kartı Creative tarafından üretilmiş ve hem 24-bit ses hem de EAX Advanced HD destekline sahipse? O zaman bu anakarta bir ses kartı takmanın alemi yok değil mi? Aynen öyle. K8N Diamond'ın üzerindeki SoundBlaster Live! 24-bit entegre ses kartı sayesinde sisteminizin sesini dert etmeniz gerekmeyecek. Bu kartla ilgili fazladan detayları haberler bölümünde bulabilirsiniz.

TASARIM

Anakartın üzerindeki bunca bileşene rağmen yapısı oldukça rahat ve sade. İşlemcinin çevresi pek kalabalık değil ve fan takmak sorun ol-

mugor, ekran kartı ile RAM'ler çakışmıyor. Anakart kullanırken karşılaştığım tek sorun ilk PCI-X güvəsinin hemen yanında duran tek bir kondansatör oldu. HIS X850 XT'yi takarken bu kondansatör ile fan çaklıtlar ve kartı takabilmek için kondansatörü bir parça kenara yatırmam gerekti. Ama bu da anakarttan çok ekran kartından kaynaklanan bir sorun.

K8N Diamond'dan bahsederken MSI Core Cell çipi atlama olmaz elbette. Abit'in uGuru çipi gibi MSI Core Cell'de bize anakart üzerinde ciddi bir hakkimiyet sunuyor. K8N Diamond'ın üzerindeki bu çipi beraberinde gelen 4 yazılımla birlikte kullanırsınız. Bunlar overclock ayarlarını yapmanızı sağlayan Speedster, sistemin güç tasarrufu yapmasını sağlayan PowerPro, fan ve ışıkları kontrol eden LifePro ve sistemde gürültüyü azaltmaya yönelik BuzzFree. Ayrıca BIOS altında bulunan Cell Menu'yu kullanarak tek bir ayarla sistemi otomatik overclock edebiliyorsunuz.

Kısması K8N bir anakarttan bekleyeceğiniz bütün özelliklere sahip. Bugün için SLI kullanmayı düşünmüyorsanız bile kartın sahip olduğu özellikler onu tercih etmeniz için yeterli. Kartın 189\$lık fiyatı bir anakart için çok yüksek. Ama üzerindeki SB Live! 24-bit ses kartı ve Dual-Net bağlantısının maliyetini göz önünde bulundurursanız bu fiyat K8N Diamond için oldukça iyi.



Teknik Servis



Yıllardır Teknik Servis köşesi Level'da yer almamasına ve her ay onlarda soru gelmesine rağmen nadiren verilen cevaplarla ilgili yorumlar alırız. Çok uzun süredir bu ay ilk defa bir oyunumuz hatamızı yakalamış. Teknik Servis'te yanlış veya aklınıza takılan bir şeyler görürseniz lütfen bizimle paylaşın ki biz de hatalarımızı düzeltme şansına sahip olalım.

GÜRLÜLTÜLÜ PC

Selamlar Tuğbek ve Level ailesi hemen soruma geciyorum.

Benim P4 2.8 HT Prescott işlemcili bir bilgisayaram var. Bu bilgisayara kasa olarak Sereno marka kasayı aldım. Aslında kasanın soğutmasıyla ilgili hiçbir problemim yok. Fakat o kadar çok gürültü çıkartıyor ki yanında durulmuyor. Yoksas

P4'ler mi böyle ses yapıyor bilmiyorum ama inan gürültü insanı çok rahatsız ediyor. Eğer kasayıyla ilgili bir problemse bana ucuz fiyatlarından pahalı fiyatlara kadar bir kaç tane kasa tavsiye edersen çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın.

Irmak Örney

Merhaba Irmak,

Bilgisayarlarından gelen ses fanlarından kaynaklanır. Bu yüzden sadece kasa değil işlemci, anakart ve ekran kartı üzerindeki fanlarda sesi artırr. Ayrıca sesin bu denli yüksek olması fanlarda bir arıza veya fan kandına degen bir parçadan da kaynaklanıyor olabilir. Bence ilk olarak kasa üzerindeki fanları tek tek söküp sesin ne kadar azaldığını bir bak. Eğer gürültünün sebebi bu fanlarda komple kasa değiştirmek yerine fanları değiştirebilirlisin. Ama güç kaynağı da çok gürültü yapıyorsa hem onu hem de bütün fanları değiştirmek yeni bir kasa almaktan çok da hesaplı olmayıpabilir.

Benim bugüne kadar denediğin kasalar arasında en sessizi Thermaltake Xaser V'di. Onun dışında ColorMaster Stackter ve Thermaltake Shark'ı da tavsiye edebilirim. Ama bu kasaların hiç biri 100\$ altında değil. O yüzden öncelikle eldeki kasayı sessizleştirmemi denemende fayda var. Bunun dışında kasa içini mantar kaplamak, sürücü bağlantılarına lastik conta yerleştirmek gibi bazı enteresan yollar da var. Ama bunlar çok büyük değişiklik getirmiyor. Geçen senelerde Chip dergisinde bu konuda çok enteresan bir dosya yayınlanmıştır. Belki sana yardımcı olabilirler.

OYUNLARDA TAKILMA

Selamlar Tuğbek. Sana bilgisayara ilgili birkaç sorumdan bahsedeceğim. Umarım çare bulursun yoksa bilgisayarı camdan atacağım (yok atamam, zemin katta oturuyorum).

1- Benim bilgisayar 512MB RAM (Dual), 256 MB GeForce FX 5700 ekran kartı, P4 2.8GHz işlemcili. Bende bazı oyunlar takılma yapıyor ama nedenini çözmemiyorum. Önce NFS:U 2 ile başlıdı daha sonra nerdeyse her oyunda yavaşlama yapmaya başladı.

Hard disk boş, yani ondan değildir ama ben oyunlarda infolara baktım yani oyunun sistem gereklilikleri ile bilgisayarı karşılaştırınır onlarda ekran kartımı tanımadıklarını öğrendim. Ama bazı oyunlarda yavaşlama olmuyor. Sistem özelliklerinden bincta bu aygit doğru çalışıyor veya çakışma yok gibi şeyler söylüyor ama oyunlar tanımıyor. Son sürücülerini yükledim hatta ekran kartını silip baştan yükledim yine işe yaramadı. Sence monitörle alakası olabilir mi? Monitörüm LG 17" flat ve ayrıca ekran yenileme hızını 85 Hertz yapınca daha çok yavaşlıyor.



2- Bilgisayarı ilk aldığında ekran kartını ASUS V9570 olarak tanıydı. Ecran kartının sürücülerini yükleyince Asus'un kontrol panelli silindi ve özelliklerde GeForce FX5700 yazmaya başlandı sence bu normal midir?

Umarım bir çözüm bulursun. Herkese selam söyle ve kendine iyi bak

Matrix1019

Merhaba Matrix,

Herkesin sana selamı var geçmiş olsun dilerler. Sarunun uzaktan çözülmesi zor bir sorun. Problemin sebebini gösterecek bir veri yok elimizde. Öncelikle monitörle ilgisi olmadığını söyleyebilirim. Monitörün performansa etkisi yoktur. Ayrıca oyunların ekran kartını tanıtmaması gibi bir durum da söz konusu değil. Ecran kartının özelliklerinde ısmın değişmesinin sebebi de muhtemelen NVIDIA'nın kendini yayınladığı Jenerik sürücüler kul lanman. Asus'un sitesinden sürücüyü çekersen hem Asus kontrol paneli hem de ekran kartının ısmı



Bilin Bakalım Bu Ne?

Level Donanım'ın öğretirken kazandıran, güldürken düşündüren çok fonksiyonlu muhteşem yanşması devam ediyor. Geçen ay gösterdiğiniz ilgiye ve cevap veren herkese teşekkürler. Önce geçen ayın doğru cevapları: 1- RD (RIMM) 2- DDR 3- DDR4 - MHC (MultiMedia) 5- SD (Secure Digital) 6-CF (Compact Flash) 7- SM (SmartMedia). Doğru cevabı ilk yollayan Aras "Sephiroth Lionheart"

Ertürk bizden Kingston HyperX'leri kaptı. Aynı gün cevap vermesine karşılık saat farkıyla kaybeden Oğuz ve Barış ise sagrı ve sevgimizi kazandı. Bu ay ki sorumuz oyun tarihinin kilometre taşıları olan efsanevi bilgisayar ve konsollar. Bakalım bu tarihi eserleri kimler hatırlıyor? Aşağıdaki sistemlerin Üretici ve Sistem adlarını (sistemin farklı modelleri varsa belirtmeyebilirsiniz) doğru sıra ile donanim@level.com.tr adresine yollayan ilk kişi 1GB Kingston HyperX 533 MHz DDR-2 Dual Channel Kit kazanacak. Yani Kingston'ın oyunculara özel ürettiği hız delisi bir çift 512MB RAM. Mektuplarınıza isim, adres ve telefonilarınızı ekleyerek unutmayın. Eş, dost, akraba ve Level çalışanları katılabilir. (Şefik de Katılabilir. Tek tek belirtmemiz mi gerekiyor :)



geri gelir. Bence öncelikle bunu dene. Asus ekran kartı kullanmadığımdan panelde ne gibi ayarlar var bilemiyorum. Ama burdaki saçma sapan bir ayar vardır da sen jenerik sürücüyü kurunca o da öyle kalmıştır gibi bir mantık yürütüyorum. Jenerik sürücüler daima daha yeni olduğu için onları kullanmayı tercih ediyoruz ama bu kart üreticisinin sürücüsünü hiç kullanmayacağım demek değil.

Ayrıca performansın OpenGL ve DirectX oyunlarında farkedip farketmediğini bir kontrol et. DirectXi geni- den kurmakta da fayda var.

CEVAP Tabii geri planda çalışan bütün uygulamaları kapatmayı unutma. Ayrıca sistem ısızlarını kontrol et, onunla ilgili bir problem de olabilir. Bir de Fraps kurup oyunlarda FPS ne zaman ve ne kadar düşüyor tespit etmende fayda var. Performans oyunlarının genelinde mi yoksa belli bölgelerde mi düşüyor hangi oyundarda düşmüyor?

Net bir şey söyleyemese de umarım bunları denemek problemi saptamana yardımcı olur. Da-ha detaylı bilgi yopılıyabilirsən belki aklına yeni bir şeyler gelir.

GEIL'E HAKSIZLIK

Selamlar Tuğbek bey; Bu e-posta'yı donanım bölümünde Hüseyin Cahit Bilaloğlu adlı okuyucunuza verdiğiniz cevabı mahşuben yazıyorum.

RAM'leri "kaba tabiri ile gutturmuş" demişiniz, bu tür ramleri Samsung, Kingston ve Corsair yapar ve üzerine büyük büyük yazarlar ve fiyatı pahalı olur demiştiniz.

Burada bahsi geçen ram için 'GEIL' alalade bir ürününden bahsederek gibi konuşmuşsunuz. Yillardır GEIL kullanırmış gerek fiyatı olsun, gerek hız aşırıtma kabiliyeti olsun, gerek üstün performansı olsun, gerek kutulama stratejisi olsun GEIL özel bir RAM'dir ve özel üretim dediğiniz RAM'lerin birçoğundan fiyat ve performans olarak kat kat üstündür.

Yayın hayatınızda başarı-

lar... Ozan Demiröz

Selam Ozan,
Bizi doğru bir konuda uyardıysın senin mektubundan sonra biraz araştırdım ve GEIL'in kaba tabiri ile "tırışka" RAM'lerden olmadığını

gördüm. Uyardığın için teşekkürler. Ama Türkiye'ye çok yeni giren ve adını hiç duyurmadım bir marka olduğunu de bu hatamızı anlayışla karşısın umarım.

Tabi RAM'lerin özel üretim olması için GEIL olması yeterli değil, firmanın üst seviye olan Ultra veya Golden Dragon serilerinden olması gerekiyor. Hüseyin arkadaşımıza da bunu kontrol etmesini tavsiye edelim. Bu arada firmanın sitesini de verelim ki merak edenler bakabilirsin: www.geilusa.com.

WMP ÇALIŞMIYOR

Merhaba Tuğbek ve bütün Teknik Servis elemanları. Benim üç sorum olacak birincisi önceden Hot Level ve Next Level gibi programlar yapıyordunuz gene böyle bir projeniz var mı? İkinici sorum: bilgisayara attığım son formattan sonra belli bi süre geçince Windows Media Player çalışmamaya başladı programa girince görev çubuğu iniyor ve açılmıyor ancak kapanıyor o kadar. Üçüncü sorum da bir DVD yazıcısı alicam hangisi önerirsiniz yardımcı olursanız sevinirim başarılarını-

zin devamı dileğle

Kaan Koyuncu

Selam Kaan,

Şu an hali hazırda bir TV programı projemiz yok. Windows Media Player'in çalışmaması isabet olmuş. Bence onu çalıştırma uğraşacağına başka programlar dene. Video dosyaları için Media Player Classic, müzik dosyaları için MediaMonkey benim tavsiyelerim. Yok WMP kullanmak istiyorum illa dersen yeni çıkan WMP 10'u yüklemeyi dene. Zaten yüklü olan oysa Program Ekle Kaldır'dan Windows Bileşenlerine girip oradan kaldır ve tekrar kur.

DVD yazıcı olarak bugüne kadar Plextor, Pioneer, Asus ve Philips kullandım. Açıkçası Plextor en az sorun çekarıyordu. Ayrıca kısa süre önce TSST'nin TS-H552B modelini kullanmaya başladım ve çok memnum. TSST aslında Samsung ve Toshiba'nın optik disk departmanlarının birleşmesiyle kuruldu. Bize genelde Samsung markası altında bulunuyor. Hem Dual Layer hem de 16x destegine sahip.

CPU FAN ERROR

Selam. Size bir sorum olacak. Bilgisayarıma başlattığında CPU fanından acayıp gürültü geliyor, sonrasında ekran açılınca bir menü çıkıyor ve CPU FAN ERROR PRESS F1 TO CONTINUE! diyor ve bende F1'e basıp geciyorum tabi bilgisayar açılıyor ve bir kaç saniye sonra gürültü kesiliyor. Sizce neden oluyor? Anakartım Asus Prescott P4P800S. Cevabınızı bekliyorum. Teşekkürler!!

Emre Kavak

Merhaba Emre,

İşlemci fanı şakaya gelir bir parça değil. Böyle bir mesaj aldığında öncelikle bilgisayarın yan kapağını açıp fanın çalışıp çalışmadığını kontrol etmen gerekiyor. Bu mesajı almanın sebebi fanın anakart üzerinde yanlış bir fan bağlantısına takılmış olması da olabilir. Anakart üzerindeki fan güç bağlantılının yanında küçük de olsa ne bağlantı olduğu yazın [CPU, AUX, MB, Chassis]. Ayrıca anakart kitapçığında da fan bağlantı gösterilmiştir. Eğer böyle bir sorun varsa gidermek bu mesajdan kurtaracaktır seni. Bunun dışında bilgisayarın açılışında fanın fazla ses çıkarması garip değil.

DİZ ÜSTÜNDE SES VE GRAFİK

İyi günler tüm Level ailesi, Hemen sorularıma geçiyorum.

1. Dizüstü bilgisayarlar için, PCI kart girişinden eklenebilin, ekran kartları ne zaman çıkar sizce? Umarım çok geç olmaz, Çünkü 64MB artık yetmememeye başladı.

2. Creative Audigy Sound Blaster Pro II harici ses kartları direk USB'den mi takılıyor yoksa ses kartına giriş var mı? Yani dizüstü bilgisayara takabilir miyim? Yoksa bunun yerine Audigy'nin dizüstü bilgisayarlar için PCI girişinden takılan ses kartını mı almalıyım? İki arasındaki fiyat ve performans farkı nedir?

3. Dizüstü bilgisayarımda DVD yazıcısı var ama boş DVD leri görmüyor. Bunun bir ayarı var mıdır, yoksa bu DVD yazıcı değil mi? Bilgisayarımdaki görüntüsü DVD/CD+Writer şeklinde DVD-ROM'un üzerinde ise, "DVD Rewritable" ve "CD Writable" yazmakta.

Şimdiden teşekkür ediyorum.
SAYGILAR

Lustin Tiruel SAMLEFOON

Selam Lustin,
PCI kart girişine takılan ekran kartları bir süredir var. Biz de HIS'in bir modelini incelemiştir geçen sene. Ama bunların 3D performansları entegre kartlardan daha iyi değil. Yani sistemi değiştirene kadar oyundaki performansını artıramayacaksın.

Audigy 2 Pro'lar PCI kart şeklinde. Harici parçası sadece giriş çıkışları artırmaya yarıyor. Senin ihtiyacın olan Audigy 2 NX. Dizüstü sistemlerde kullanılabilen bu harici ses kartı aynı zamanda EAX Advanced HD desteğine de sahip.

Belki sorun yazıcının DVD+R/DVD-R uyumsuzluğu olması. Gerçi bugüne kadar DVD+R sürücüğe sahip bir dizüstü bilgisayar duymadım. Ama kullanma kılavuzu veya üretici sitesinden bir kontrol et. Eğer DVD+R ise DVD-R diskleri görmüyor. Elbette tersi de geçerli. Ama üzerinde yazanlar bunun bir DVD yazıcı olduğunu gösteriyor.

6 YILDIR UPGRADE YAPMADIM

Selamlar Level ahalisi deyip hemen sorularıma geçiyorum

1- Bilgisayarıma 6 yıldır hiç upgrade yapmadan kullanıyorum. Bu yüzden Far Cry gibi oyunların tadına bakamadım. Merak ettiğim şu: FarCry'da Türkçe var mı? Eğer yoksa buradan onları kinyorum!!!

2- AMD 64 3200 P4 e göre performans bakımından neye denk geliyor?

3- AMD 64 3200, 80 GB HDD, MSI RX800XT (PCI EX), 2x512 MB DDR-400 gibi bir sisteme kaç WATT gereklidir?

4- Frisby ve Everest'in kasalarına güvenebilir miyim?

Sorularım bu kadar, hepiniz sağlıcakla kalın :)

Yürekli Ferhat

Selam Ferhat

Bir bilgisayarı olduğu hal ile 6 sene kullanmak ciddi maharet işi. Öncelikle bunun için tebrik ederim seni. Bana 2 sene dayanabilen bir donanım parçası hatırlamıyorum ben.

Far Cry'da Türkçe yok. Ama bunun sorumlusu Çrytek değil bizleriz. Bugüne kadar bu ülkede oyun

**piyasasını oluşturamamışsa
adamlar ne yapsin?**

**Bir AMD işlemciyi performans
olarak bir Pentium 4 işlemci ile
basit yoldan denkleştirmeye çalı-
şmak doğru değil. Çünkü farklı
testlerde birbirlerine üstünlük
sağlayabiliyorlar. Ayrıca 512Kb
cache'li AMD 64 3200 ile 1MB
cache'li olan arasında da per-
formans farkı var. Geçen ay işlemci-
lerle ilgili uzun bir yazımız vardı.
Ordaki testler sana bir parça fikir
verebilir. Aslı merak ettiğin bu iş-
lemciyi almakla iyi bir şey yapıp
yapmadığınıza içini rahatlatayım.
AMD 64 3200'ü 3.2GHz'lık Pen-
tium4 540'a tercih ederim.**

**Ecran kartının kitapçığına
bakarsan minimum 350Watt güç
kaynağı kullanmanız tavsiye et-
tilerini görebilirsin. Eğer 2'den
fazla optik disk ve sabit diskin
varsa bunu 400Watt yapmaka
fayda var.**

WIN98'DE OYUNLAR ÇALIŞMIYOR

Öncelikle tüm Level ailesine merhaba demek istiyorum. Bu size yolladığım ilk mektup ama son olmayacağım kesin. Benim sorunum Win98 ile ilgili. Bilgisayarımda önce WinXP vardı ve NFS Underground, Fifa 2004 gibi oyunları açıyordu. Fakat fazla RAM istiyor diye format attım ve Win98 yükledim. Fakat bu sefer Underground hata mesajı vermeye başladı. Fifa 2004'de ise önce ekran kararlıyor bir kaç saniye sonra masaüstüne geri dönüyor. Cevap yazar veya dergide yayınlarsanız çok sevinirim. Tüm level ailesine yayın hayatında başarılar dilerim

Zipr

Selam Zipr,

Her İki oyunun da teoride Win98'de düzgün çalışıyor olması lazım. Ama 7 senilik bir işletim sisteminde yeni oyun ve donanımların uyumsuzluk çıkartması çok doğal. Problemini çözmenin en kolay yolu Windows XP'ye geçmen. Elbette bunun için RAM'lerini artırmak gerekebilir. Ama Win98 ile çok da uzun süre devam etmen kolay değil.

Eğer Win98'de ısrarcısan karşına pek çok sorun çıkacak. Öncelikle Windows 98, 512MB ve üzerinde RAM'in varsa Vcache'den dolayı pek çok

sorun çıkarabiliyor. Bunun çözümüne girmiyorum çünkü 512MB RAM'in varsa zaten durma WinXP'ye gece.

Diger bir sorun ekran kartı sürücülerinin sorun çıkarması. Yeni sürücülerin Win98 versiyonları olsa da bazen eski sürücüler daha iyi çalışabiliyor. ATI ve NVIDIA'nın sitelerinde eski sürücüler bulabilirsin.

Ayrıca oyunların yamalarını mutlaka yükle. Geçen hafta Need for Speed Underground 2 için çıkan bir yamanın Windows 98'de ki kitlenmeleri düzelttiğimi biliyorum.

Geçen ay Ahiretten Donanim Sorusu bölümünü öyle bir hiddetle kapamışım ki sadece bir kişiden "Kapanmasın" mesajı geldi. Halbuki 64 tane "kapatma" mesajı gelse devam edecektim. Sniff sniff....

Tuğbek Olek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanimfotovel.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Aylardır durgun denizler gibi sakin olan donanım pazarı bu ay bir anda dalgalandı. Hem RAM ve sürücü fiyatlarındaki değişimler hem de bu ay inceleyip sistemlerimize eklediğimiz ürünlerle listeler büyük oranda değişti. Elbette ki listedeki her değişim bizim lehimiz. Her hareket her yeni ürün daha ucuza daha iyi sistemler toplayabilmemizi sağlıyor.

Aşağıdaki ürünlerin bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.kangurum.com
www.pcgold.com.tr
www.teknomarket.com
www.vatanbilgisayar.com

	Ekonomin	Ideal	Süper	
İşlemci	AMD Sempron 2600+ (Socket A) \$102	AMD Athlon 64 3200+ (754-Pin 1MB) \$220	AMD Athlon 64 FX-53 (939 Pin)	\$1,118
Anakart	MSI KT6V-LSR (7021)	Abit KV-8 Pro-3rd Eye	MSI K8N Diamond	\$189
Bellek	512MB DDR-400 Kingston	1GB DDR-400 Kingston (Dual Pack) \$163	2 x 1GB DDR-400 Kingston	\$237
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB	Samsung SP1213C 120GB	Maxtor 300GB (16MB Cache)	\$240
Ekrان Kartı	HIS Radeon 9550 128MB	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE	HIS X850XT ICEQ2 256MB PCIE	\$702
Monitor	Samsung 793 DF Flat 17"	Samsung 793MB 17"	Samsung 173P LCD 17" TFT	\$501
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	Samsung TS552B 16X Dual-Layer	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$79
Ses Kartı	SoundBlaster Live! 24-bit	Sound Blaster Audigy DE	Sound Blaster Audigy-II ZS Internal	\$103
Kasa	Aopen KA50D	Thermaltake Shark	Coolermaster Stackter	\$205
Klavye	Logitech Internet Pro	Logitech Internet Pro	Logitech Internet Pro	\$17
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	Razer Diamondback	Razer Diamondback	\$70
Hoparlör	Philips MMS 260	Philips MMS460	Logitech Z-680	\$359
Floppy				\$7
Toplam	\$748	\$1,394		\$3,827

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalarından alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmemiştir.



Tuğbek Ölek

Tamam bilgisayardakinden daha eğlenceli oyun yok. Bu sayfada bir arada olduğumuzda göre bunu ön koşul olarak kabul etmeli. Ama diğer yandan insanın canı farklı şeyler de oynamak istiyor. Hmm.. Aslında bu da pek doğru olmadı. Şöyledemeli, bazen farklı şeyler oynamak insana çok keyif veriyor.

Ama günü gecesi bilgisayar oyularıyla geçen birine başka hangi oyun zevk verir ki? Bilgisayar oyuları hayatının ikinci öznesi haline geldiğinden beri başka tür bir oyundan zevk almak iyiçe zorlaştı zaten. Ne zaman İzmir'e ailemin yanına gitsem okey takımları çıkar ortaya ve yüzüm ekşir. Bir iskambil kağıdına, tavla zarına dokunmayaklı herhalde yollar oldu. Spora zaten aram hiçbir zaman iyi olmadı... Uzun eşek veya saklamaç falan oynayacak yaşı da geçtiç çoktan :). Tabu'ymuş Scrabble'miş hiç alışmadım. Risk dediğin PC'de daha bir zevkli oluyor. Hayatın içindeki küçük oyular deseniz onlar hep varlar ama bambaşka bir kategorideler.

Bilgisayar oyuncusu olunca aklı gelen ilk seçenek FRP elbette. Ama FRP de bu soruya verebilecek çok kolay bir cevap. Bu ay bir şekilde bu soruya cevap verecek ilginç iki deneyimim oldu.

GEREKTEN COUNTER

Bunlardan ilki bir Paintball turnuvasıydı. Ya nasıl düşünemezsiniz (düşünemeyenlere diyorum) oyuncular için Paintball'dan güzel oyun olur mu? Daha önce de Paintball oynamıştım ama bu seferkinin farkı Oynasana.com tarafından düzenlendiği için katılan herkesin bilgisayar, özellikle de Counter-Strike oyuncusu olmuştu. Üstelik oyun Arena'nın meşhur kapalı alanında oynanıyordu (www.arena-paintball.com). Arena'nın geniş ve siperlerle dolu alanı kapalı mekan olduğu için insana ciddi bir Counter-Strike hissi veriyor. Zaten bomba kurma/çözme oyunu oynuyorsunuz. Yani paintball'a de_arena'ya gittik desem yanlış olmaz.

İşin güzel yanı etkinliğin turnuva şeklinde düşünlümüş olmasıydı. Sponsor Bawls olunca kazananın hediyesi de kasalarla Bawls'du elbette. Level Takımı ben, Burak, Gökhan'ın yanı sıra Chip'den Şahin ve Hasan'dan oluşuyordu. Ama Burak'ın son anda işi çıkışınca onun yerine rakip takımlardan WCG Baş Hake-

ALTERNATİF OYUNLAR

Bütün bilgisayar oyunlarını oynadık bitirdik. Peki şimdi ne yapalım?



Paintball'un ilk temel kuralı. İri yarı olanlar vurulmaktan soyut tablolara döner ama ufak tefekler deterjan reklamından çıkışmış gibi bitirir oyunu.

mi Özberk'i almak zorunda kaldık. Elbette turnuvanın iddiiali takımlarındandık. Zaten ilk ve tek maçımızda rakibimizi 2-0 yenerek (ezdik desem ayıp olmaz heralde), yani ilk yarı base'i savunup ikinci yarıda onların base'i patlatarak finale de kaldık. Ama ne yazık ki önce Şahin'in ayağını burkması, ardından Gökhan'ın işinin çökmesi, benim kahvaltıyı fazla karışmış olmam gibi sebeplerle turnuvadan çekilmek durumunda kaldık. Tek maç yapabilmemiş olmamızı rağmen çok eğlendik. Oynasana.com bu etkinliklere devam ettikçe kaçırılmaz muhtemelen. Bence her türlü oyun etkinliğinden daha dinamik ve heyecanlıydı.

ROL YAPMA OYNU

Bu ay diğer bir enteresan deneyim ömrümde izlediğim en ilginç tiyatro oyularından biriydi. Onu ilginç yapan tiyatro oyununun tamamen bir bilgisayar

oyunu içinde sergilenmiş olması. Oyunun A Tale in the Desert olduğunu tahmin etmek zor olmasa gerek. Zaten devasa online oyun olmazsa tiyatroyu nasıl oynayağacaksınız?

The Egyptian Theatre isimli grup sanal ortamda 30'un üzerindeki izleyicisine yaklaşık bir saatlik bir piyes sundu. Tamamen özgün bir senaryo ve set dekoruna sahip oyun için 10'a yakın oyuncu günlerce çalışmışlardı. İşin en ilginç kısmı oyunun hikaye olarak da oyun içinde geçiyor olmasıydı. Yani konu Misis'ta geçmesi muhtemel fantastik bir hikaye değil, ATITD oyununda geçmesi muhtemel fantastik bir hikayeydi. Hikayenin içinde guild'lar GM'ler kaynak ve çalışmalar gibi oyna ait detaylar vardı. Geçen sene ATITD'da yine sergilenmiş olan oyun dünya tiyatro tarihinde bir ilk olsa gerek. Sonuçta oyuncular oyun içinde canlandırdıkları karakterden çıkmadan başka bir rolü daha almışlardı sırtlarına. Oyun içinde oyun diye buna derim ben iste!

Ben de üniversitenin ilk yıllarında tiyatroyla uğraşmıştım. Dünya tarihine gelebilecek kötüülükte bir oyuncu olmama ve sonunda grubun hiç oyun sergilemeden dağılmışına rağmen bugüne dek oynadığım oyular içinde en zevklilerinden biriydi. Hatta Fallout'dan bile daha eğlenceliydi.

Madem milyonlarca kişiyi bir araya getiren bir şey oyun dediğimiz, madem Türkiye'de de yüzbinlerce kişi bir şekilde oyuncu camiasının bir parçası, oyuların içinde ve dışında bu tip enteresan yollarla eğlenceyi katlayabiliriz belki.. ☺

OKUYUCUYA MEKTUPALAR 2

Geçin karşıma arkadaşlar, bu ayki konu kızlar

(Eyvah! Bu yazıyı kontrol edene kadar Burak'ın ne hakkında yazdığını bilmiyordum ve bu parantezi arası girerken hala bilmiyorum! Bilmek istemiyorum! Çünkü korkuyorum – Sinan) Bu yazıyı okuyan hanımlar belki banaya tepki gösterecek ama bunları yazmam gereklidir. O yüzden erkek okuyucuları şöyle masanın karşısına alıyorum. Ben de elime bir içecek, ortaya cips falan aldım. Sizde sevdiniz ne varsa kapın gelin. Sohbet edeceğiz.

Ne olacak bizim bu kızlarla halımız? Şöyle etrafıma bir bakıyorum da iyi arkadaş olduklarım içlerini iyice döküp kendileri gibi davranışlara başladıkları zaman o kadar tatlı insanlar oluyorlar ki. Argo konuşan, rahat rahat oturan, kızların kendi aralarında yaptığı çok iyi bildiğimiz kız muhabbetini çekinmeden bizlerin yanında da yapan kızlar oluyorlar. Yani gerçekte kendi arkadaşlarının yanında neyseler birazım yanımızda da öyle oluyorlar. İşte böyle zamanlarda cinsiyet ayrimı ortadan kalkıyor ve o kız-

lar "arkadaş" oluyorlar ya, o kadar mutlu oluyorum ki. Bilirsiniz bizim kızların kendilerini bir "kasma" konusu vardır. Tamam hemen samimi olalım demiyorum ama abuk subuk kasarlar ya kendilerini. Mutlaka bir art niyet aralar. İşte böyle zamanlarda uyuşuyorum onlara. Zaten beğensem, elektrik olsa bunu sen de alacaksın. Elektrik yok işte, kasma. Birak rahat rahat eğlenelim, gülelim. "Erkek değil mi işte, kadın olması yeterli" demeyin. Hepimiz içgüdüsel yaşamıyoruz yahu. (Bu cümleyi de anlamadım! Anlamak istemiyorum! Bitsin bu yazı artık! – Sinan)

Aslında kızlar çok uyanıklar, bakmayın siz. Hepsine numaralar çevirdiğimizin gayet farkındalar. Tüm o kasılmalar, çiçek almalar, iltifatlar, incelikler. Tüm bunları onları tavlamak için yaptığımızı çok iyi biliyorlar. Hem el üstünde tutulmak hoşlarına gidiyor, hem de tüm bunları yemiş gibi görünüyorlar. Ama şunu bilin ki kızları tavlayan bizler değiliz. Aslında türlü cazibelerini kullanarak onlar bizi tavlıyorlar. Bu her zaman böyle oldu ve biz hep bunu yiyoruz. Bir kere gürselliğin bizim üzerinde ne kadar iyi bir etki bıraktığını biliyorlar. En çırkin kız bile eğer bakımlıysa ne kadar çekici olabiliyor bilirsiniz. Güzel görünen tarafını ön plana çıkartıp bizim cenemiz düşündükten sonra parmak ucuna gelmemiz için her daim yenilen numaraya geliyor iş. Hiçbir zaman tam olarak açılıp elimizde olduklarını bize hissettirmiyorlar. Nasrettin Hoca fikrasında hani bir dalın ucuna arpa bağlayıp onuda eşeğin önüne sarkıtması gibi biz arpa gördükçe koşuyoruz. Eşeğin ölümü arpa-



Burak Akmenek

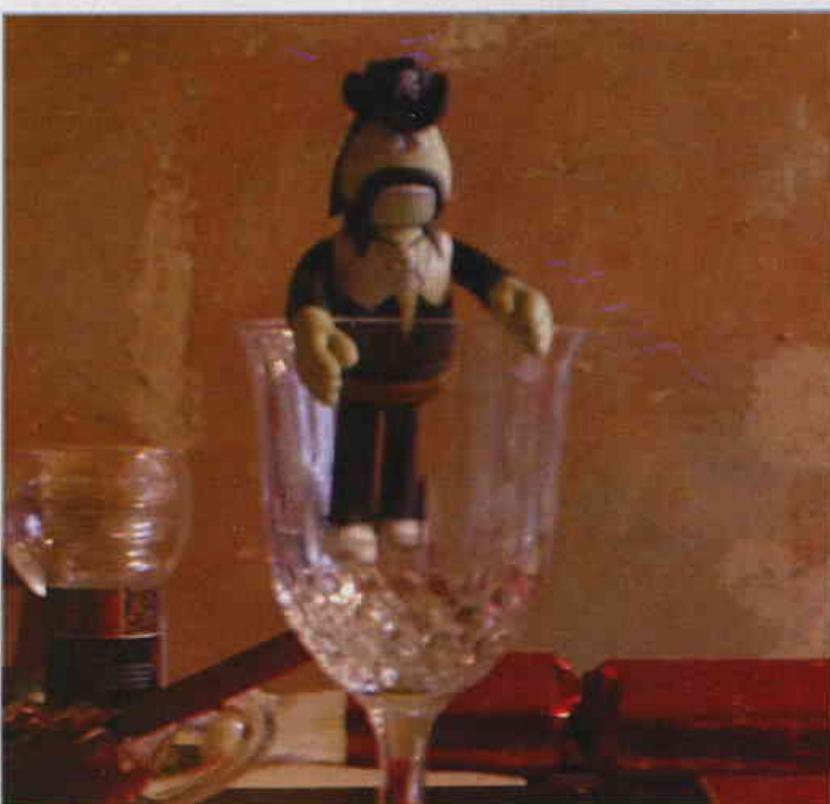
dan olsun! (Arpa ile neyi kastettiğini bilmek, duymak, öğrenmek istemiyorum! – Sinan)

GELELİM CİNSLERE

Tabii ki tüm kızlar arkadaş değil. Birde sevgili olarak hayatımıza girenler var. Her erkeğin hayatında aşık olduğu bir kız mutlaka olmuştur. Sabahlara kadar düşündüğünüz. Gözünüzü onunla açıp gün sonunda onunla kapatığınız birisi. Onu mutlu etmek için neredeysse 24 saat bir şeyler üretmeye çalıştığınız bir kız. Her hareketinin, hatta yanınızda olmasının dahi sizin mutlu etmeye yettiği bir hanımcık. Şimdi düşünün bakalım, kaprisi var mıydı? "Yan masadaki kiza neden baktın" ile başlayıp üstüne döktüğü yemekten bile sizin sorumlu tutan, en ufak bir şeye alınıp sizin saucerde kıvrandıran bir sürü anlamsız hareketi olan birisi mıydı? Hayatınızı cehenneme çevirdi mi hiç? "Fazla naz aşık usandırın" lafini hiç duyup duymadığını bir sorar misiniz ona? Aslında bizim de kredilerimiz olduğunu ve bunların bir gün tükenebileceğini de cümle sonuna ekler misiniz?

Arada bir iki yudum aldınız içtiğinizden değil mi? Dilerim buzu erimedenden yazılı bitirebilirsiniz. Zaten 700 karakter daha kaldı birazdan bitiyor. Hayır hayır, karakter doldurmuyorum ama arada saydım ayarı kaçırımayalım diye. Malum sonra Sinan efendi yazılı eksik kalmış ekle diyor. (Demek istemiyorum! Dilim tutulsayıdı da demeseymişim on! – Sinan) Uzun yazılı kırmak kolay da uzatmak bana çok zor geliyor. Yazacağımı yazmışım daha ekleyeceğim ne olabilir ki? Değil mi Sinan efendi? Son olarak burak@level.com.tr adresimden 2 aydır mail atamıyorum ve 1 aydır da teknik sebeplerden dolayı kontrol edemiyorum. Bana mail atanlar bilir hepşini bildiğim kadarıyla mutlaka cevaplarım. Ama durumum budur, cevap alamayanlar lütfen bana kızmasın. (Ben kızabilir miyim?.. Teşekkür ederim... GEL ULAN BURAYA! – Sinan)

Aslında kızlar çok uyanıklar, bakmayın siz. Hepsine numaralar çevirdiğimizin gayet farkındalar. Tüm o kasılmalar, çiçek almalar, iltifatlar, incelikler.





M. Berker Güngör

Bir kavim vardı ki özgürlüğün tadını almış, atlarının ayakları altından yuvarlanıp geçen dünyanın ağır aksak dönüşüne hayran kalmıştı. Bu kavmin insanları gün ışığında mutluydular, tüm diğer insanlar gibi ve yorulmadan uğraşır tabiatın kendileri için tahsis ettiği nimetlerden paylarına düşeni alırlardı. Gece çokkünçe büyük çadırlarında toplanır, ateşin etrafında bağdaş kurarak eski hikayeleri birbirlerine anlatırlardı. İçlerinde hep yitirilmiş, artık anılarından bile silinmeye yüz tutmuş bir zamanın burukluğu, hüzünü olurdu.

Bir kavim vardı ki büyük bir nehrin kıyıları boyunca büyük taştan şehirler kurardı. Bu kavmin insanları gün ışığında mutluydular, tüm diğer insanlar gibi ve nehrin kıyıları boyunca yetişen türü nimetten faydalananmak için bıkmadan usanmadan çalışır, hayattan paylarına düşeni almaya çalışırlardı. Gece çokkünçe kimisi pişmiş topraktan evine, kimisi yontma kumtaşından sarayına çekilir, ama istisnasız hepsi yanın ateşin başında oturup oynayan alevlerin duvarlarda canlandırdığı gölgelere bakarak eski günleri anarlardı. Kayıp eski bir zamanda kalmış bir ülke anar, o günlerin gerçek mi yoksa hayal mi olduğunu, bir daha yaşanıp yaşanmayacağı sorgularlardı.

Bir kavim vardı ki deniz kıyısında galçın duvarlı taş kentler kurmayı, tuzlu suyun içine uzanan dalgakırınlar inşa etmeyi çok iyi bilirlerdi. Bu kavmin insanları gün ışığında mutluydular, limanlarında alaşın en olmadık biçimlerde işlenerek yeni bir hayatı bulduğu gemiler demirli dururdu. Onlar bu gemilerle hırçın denizlere açılır, esip giden rüzgarların önüne katılarak daima daha önce uğramadıkları sahiller ararlardı. Geceleri gemilerinin güvertelerinde ya da taştan büyük salonlarda toplanır, ateşin sıçralğını sert rüzgârlardan yorulan kemiklerinde hissederlerdi. İçlerinde her zaman bir hüzün vardı, aca-

Acaba birgün kayıp zamanların bilgisine ve ihtişamına tekrar ulaşmak mümkün olacak mıydı?

ALTIN ÇAĞ

Ve onlar ateşin başında çömelip gecenin sesleriyle avundular...

ba bir gün yaşlıların masallarında duydukları kayıp topraklara tekrar ulaşabilecek, kaybedilmiş zamanların ihtişamına şahitlik edebilecekler miydi?

Bir zamanlar bir adamvardı ki o asla kendini bir yere ait hissetmemiştir. O aslında her yere ait olduğunu biliyordu, insan ayağı bəşmiş olsun olmasın, her yer ve her zamana aitti o. Yaşadığı zaman pek çok şeýin biliindi ama bir o kadarnın da unutulduğu bir zamandı. Tek bir ömrü zarfı içinde bile kendinden öncekilerin hayaþ bile edemeyecekleri değişimlere şahit oluyordu, üstelik bu değişimi yureğinin derinliklerinde her an hissedebiliyordu.

Ama o bundan rahatsız değildi, çünkü tüm bunların ilk kez yaşanmadığını biliyordu. Gecenin soğuğu yeryüzünü kaplarken issız ve karanlık mola yerinde durdu. Altındaki araç bin yıl önce hayal bile edilemezdi, beş yüz yıl önce böyle birşeyin insan tarafından yapılabileceğini ima etmek kâfirlik demekti. Ama işte o tuhaf, gürültülü araç en az onun kadar gerçekti ve eğer onun için ifade ettiği anlamı saymazsanız, bu çağda hiç te sıradışı sayılmazdı.

Adam aracını durdurdu, başlığını çıkardı ve kafasını kaldırıp karanlık gökyüzünde uzanıp giden elmas tarlalarına baktı. Bu anda ve mekanda hersey donmuş gibiydi, gece sessiz ve hareketsiz bekliyor du. Sessizliği içine çekti, burada durup gökyüzüne bakan ilk insan olmadığını biliyordu. Bunları düşü-

nüp iç çeken ilk insan da o değil-di. Sıradan bir yerde, sıradan bir zamanda, sıradan bir insandi. Sıradanlığın kalın ve güvenli zırhına bürünmüştü, çünkü herkes kadar insandi. Ne daha fazla, ne de daha az.

Ateş gecenin göğüne kızıl kor parçaları saçarak dalgalandı, alevler bir adım ileri çöküp yere oturmuş kendilerini izleyen adama bildikleri en etkileyici dansları sundular. Yüzü ısrındı, sırtı ise pek isnmadı, tipki binlerce yıldır yüzünü ateşe dönüp oturan tüm insanlara olduğu gibi. Adam derin bir nefes aldı, nefes alıyor olmanın hazzını çıkararak. İçinde yeseren hüzün tohumları çiçek açıp melankoli döktüler yapraklarından. Acaba birgün kayıp zamanların bilgisine ve ihtişamına tekrar ulaşmak mümkün olacak mıydı? Sıradan bir ömrü mü geçirerekti? Yoksa onun zamanında yeni bir Altın Çağın şafağı sökecek miydi? ☺





JOKER

Renkli giysilerinizle oynatırlar sizi hileli oyunlarında, istedikleri zaman saklarlar, istedikleri zaman kullanırlar...

İçlerinden kaçtı onu görüyordu, kaçtı küçük olacak kadar büyütü... Hangisiydi gerçek olan, hayat mı, yoksa "onlar" mı... Peşinden koşuyorlardı kaçmaya çalıştığından, herkese yaptıkları gibi. Herkesi paylaştılar aralarında eskimiş oyun kâğıtları gibi. İstedikleri kâğıtları dağıtıyorlardı, istemediklerini saklıyorlardı, istedikleri şekilde diziyorlardı herkesi. Veya herkes de "onlar"dan mıydı... Bir yüzü gülümseyordu, diğer yüzü ağlıyordu Papaz'ın. Canı acıyordu masaya her düşüşünde, her defasında göz yaşı gülümseyen diğer yüzüne çarpıyordu, her seferinde biraz daha yok oluyordu. Nasıl oynamaya caklarını biliyorlar mıydı gerçekte de ellerindeki eskimiş kâğıt parçalarıyla, yoksa sadece eğleniyorlar mıydı hileli oyunlarında... Düşmesine izin vermiyorlardı Kız'ın renksiz masadan aşağıya, aynı

Papaz'a yaptıkları gibi. Joker alınmamıştı oyuna; destenin içinde renkli giysileriyle bekliyordu Vosviddin. Brazdan "onlar"dan biri onu da alıp çarpacaktı renksiz masaya, kırılan, kullanılamaz hale gelen belirsiz hayallerine, gülümseyen yüzüne aldırmadan. Herkes denemişti bir defa da olsa kaçmayı, ama yolun yarısında kalmışlardı takılıp. Yolun yarısından sonrası yoktu aslında. Kimse kaçmasın diye saklıyorlardı renkli kalemleri, kimse yolun geri kalanını çizemiyordu kalemsiz, kimse çıkamıyordu oynamak istemediği oyundan.

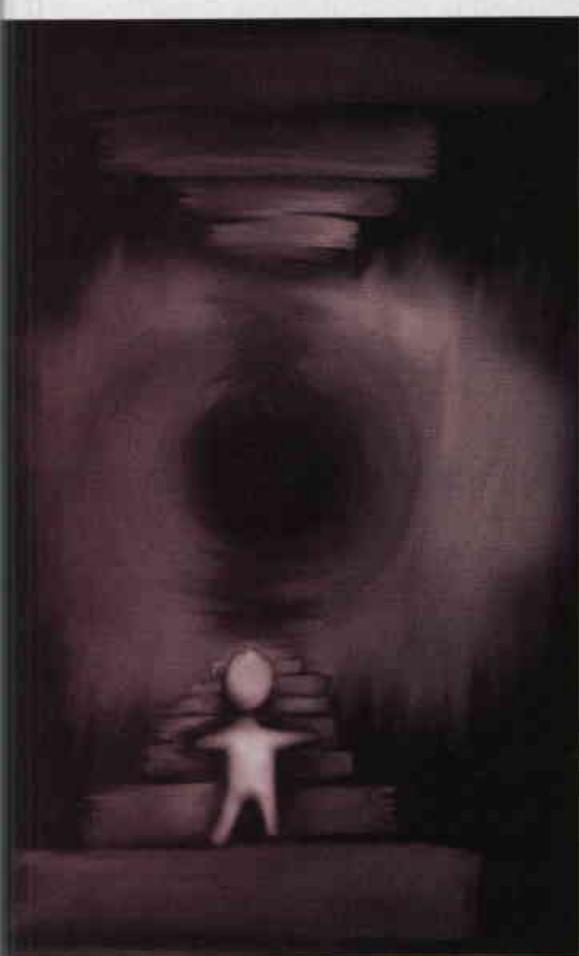
Sessizce bıraktı kendisini Vosviddin, destenin arasında onu sakladıkları yerden. Ses çıkarmayacak kadar küçüktü, fark etmediler. Kaçmaya başlandı, git gide uzaklaştı "onlar"dan. Uzaklaşlığını sandı belki de sadece. Ne baktı ardına, ne de unuttu Kız'ın gözlerine yansıyan gözlerinin içinde kayboluşunu. Onsuz da devam edebilirlerdi oyunlarına, hiçbir şey değişmezdi, bir eksik, ya da bir fazla... Yine savruluyordu Papaz'la Kız masaya, Vale kayboluyordu ellerinde. Fark etmemişlerdi Vosviddin'in kaçtığını. Bu denli dikkatsiz, bu denli umursamaz olabilirler miydi... Veya ellerinden birinin kaçmasını umursamayacak kadar iyi... Yolun geri kalanında da "onlar"dan biri var mıydı, çizginin altına saklanmış, ses çıkmadan onu bekleyen...

Her şey büyütü kendisinden çevresindeki, her şeyden alçaktı. Kırık dallarına dokunamayacağı kadar yüksekteydi yaşı ağaçlar, hiçbir zaman ulaşamayacağı kadar yükseltti hayatı. Canını acıtan hileli oyundan kaçmıştı, desteyi bozup. Başka bir oyun daha eklendi kuralsız oyununa oynaması gereken. Ama daha kötü ne olabilirdi ki "onlar"dan... Ne kafasının içinde dans eden, onunla alay eden resimlere veda edemeyiği, ne de kaybolmamak için

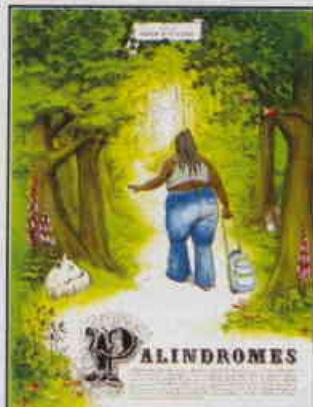
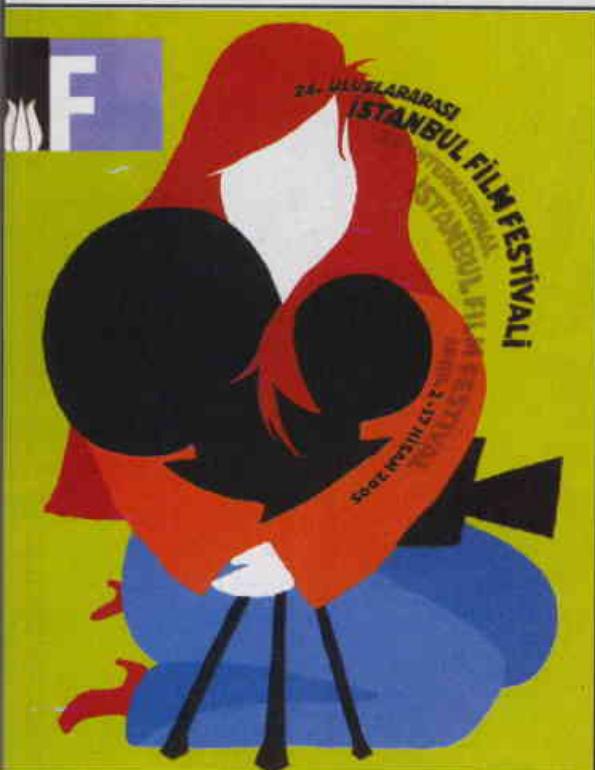
Fırat Akyıldız

arkasında bıraktığı göz yaşları... Hiçbir "onlar" gibi değildi, hiçbir "onlar" kadar acımasız değildi. Yolun yarısına yaklaşmıştı artık. Devam etmek için renkli kalemi yoktu yanında. Kafasını kaldırdı, oyuncak dünyaya baktı çevresindeki... Büyük, ama küçük, "onlar"ın istedikleri gibi oynadıkları kırık, oyuncak dünyaya... Kimse yoktu ona eşlik eden, kimse cesareti değildi desteyi bozacak kadar. Oyuna seçilmemek için saklanmıştı herkes evinde. Ama saklandıklarını sanıyorlardı sadece. "Onlar" saklıyorlardı herkesi istedikleri yerde, istedikleri zaman kullanıyorlardı. Aslında herkes oyunun içindediydi, ama farkında değildi kimse. Bir adım attı renkli giysiler içindeki Vosviddin, dengesini kaybetti. Aşağıya baktı, yolun yarısına gelmişti. Yerden bir taş aldı, yolu çizmeye başladı. Dakikalarca, saatlerce çizdi.. Elinden bıraktı taş. Eksik yoktu artık, kaçabilirdi. Adımını attı yola doğru. Ve "diğer" Joker atıldı renksiz masaya. Vosviddin'in göz kapaklıları kapandı yavaşça, hızla yolum üstüne yığıldı, kaldı; yolun diğer tarafındaki Kız'ın gözlerinin içine yansıyan gülümseyen gözlerine bakarak... ☺

**Bir yüzü gülümseyordu, diğer yüzü ağlıyordu
Papaz'ın. Canı acıyordu masaya her düşüşünde, her defasında göz yaşı gülümseyen diğer yüzüne çarpıyordu, her seferinde biraz daha yok oluyordu.**



FESTİVAL BU SENE ERKENCİ



Baharin başlangıcı olan Nisan, belki yağmurlarıyla geliyor ama bir yandan da gri bulutları dağıtarak güneşin kucaklıyor. Ayrıca Nisan güneşinin açmasına birlikte, sinefilleri bir yıl boyunca pinekledikleri yuvalarından çıkarıyor, İstanbul Film Festivali de başlıyor. Festival bu sene erkenci. Nisan'ın son iki haftası yerine ilk iki haftasında sinemaseverlerle buluşuyor (2-17 Nisan). Tam 166 film gösterilecek 16 gün boyunca. Program yine özenle seçilmiş filmlerle dolu.

Program böyle olunca, bu yıl da film seçme, daha doğrusu seçmemeye sendromu tekrarlanacak gi-

bi, en azından benim için. Nasıl mı? Önce vakti olan bir arkadaş festival kitapçığını alacak, diğerlerini de almaları için uyaracak. Daha sonra muhtemelen Beyoğlu'nda bir kafede toplanılacak. Herkes, ilk bakişta ellişer tane işaretlediği kitaçıklarını çıkartacak. Filtre kahveler yudumlanırken, 'hangi film iyidir, hangi yönetmen kötüdür' üstüne hummalı bir tartışma başlayacak.

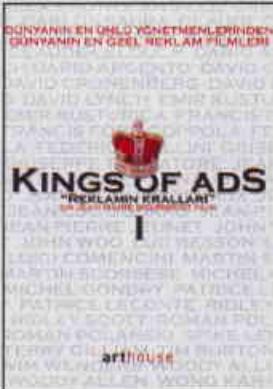
Arahan geçen üç saat sonunda seçilen filmler sayısının ancak otuza inmiş olduğu farkedilecek. Herkes evinde sakin kafayla bir kez daha baksın diye grup dağılacak. Sonrası biraz meşhul. Bir şekilde telefon ve mail trafigi sonucunda, seçilen kurban, seçilmiş filmleri, festival kartonuna güzelce işleyerek, Sesam binasının yolunu tutacak. Tabii bu sadexe bir başlangıç. Esas maraton filmlerle, seanslar ve salonlar arasında koşturmakla başlıyor ki o deneyimleri ve gözlemleri yazfalar sürer herhalde. En iyisi, festival programına geri dönmek.

Festivalin dikkatimi çeken ilk bölümü 'Geleceğin Karanlık Yüzü' oldu. Distopya teması altında toplanmış filmleri içeren bölüm, Ridley Scott'in Blade Runner'ı, Terry Gilliam'ın Brazil'ı ve muhtemelen daha önce sinemada izleme fırsatı bulamadığımız George Lucas'ın THX 1138'i gibi sağlam yapıtları sağlıyor. İçinde bulunduğuümüz dijital çagi anlamak ve olabilecekleri bir anlamda öngörmek için çok iyi bir seçki. Özellikle THX 1138, yeniden kurgulanmış ve aşağı yukarı tüm görsel ve işitsel olayları elden geçirilmiş haliyle beyazperdeye yansiyacak. Geleceğin Karanlık Yüzü, Level okurlarına özellikle tavsiye edilir. Kaçırmayın diyeceğim başka bir bölümse 'Canlandırma Sineması: Çek Cumhuriyeti'. Özellikle stop-motion animasyon konusunda oldukça yaratıcı ve deneyimli olan Çek Cumhuriyeti'nin, en ünlü canlandırma sanatçıları (ki bunlardan birisi Jan Svankmajer'dir), bu bölümde filmleriyle yer alıyor.

Diğer bölümlerden ortaya bir karışık yapmak gereklirse, Old Boy ile büyük bir çıkış yapan Park Chan-Wook'un intikam Üçlemesinin ilk filmi olan Sympathy for Mr. Vengeance, Metallica'nın grub içi bunalmaları üstüne sağlam bir belgesel olan Some Kind of Monster (Lars, James'in dikta otoritesine Karşı çıkıyor, Kirk ise arada kalan oluyor), In the Mood For Love ile aşkı yeniden icat eden Wong Kar-Wai'nın, aynı tadi bu sefer bir yazarın hatalındaki gelecekle yakalayan filmi 2046, tekinsiz yönetmen Roman Polanski'nın insanı geren kisaları ve uzunları ve Amerika'nın árka bahçesindeki her türlü çöpü özenle karıştırın kültür yönetmen John Waters'in absurd filmleri listeme çizittirdiklerim arasında; ama bunların dışında emin olun, yazılı yetişirmek adına atladığım birçok film var. Her zamanki gibi, film çok, zaman az. Bir de işin ekonomik boyutu var tabii. Yine de birkaç film bile olsa, baharın ve festivalin Beyoğlu üzerindeki atmosferinden kendinizi mahrum bırakmayın. İyi seyirler...

_ Güven Çatak





BUNLAR BAŞKA REKLAM

Bildiğiniz gibi yurdumuzun ilk modern sanat müzesi olan İstanbul Modern açılmış durumda. Müze kapsamında küçük bir sinema da mevcut. Burada daha çok 'arthouse' filmler dediğimiz, vizyona girmesi zor olan, sanatsal duruşu ağır basan filmler ve çalışmalar gösterilmekte. Bu gösterimlerden birisi de 'Reklam Oburları Gecesi' ile tanıdığımız Jean Marie Boursicot son projesi 'Reklamın Kralları (King of Ads)'. Proje, ünlü film yönetmenlerinin

ünlü markalarla çektiği sıradışı reklamlardan oluşuyor. Toplamada kimler yok ki: Ridley Scott, John Woo, David Lynch, Martin Scorsese, Luc Besson, Tim Burton, Ang Lee... liste uzayıp gidiyor. Bu kadar usta yönetmenin nasıl reklamlara imza attığını gerçekten merak ediyorum. Mart ayında geceyarısı kuşağında gösterilen Reklamın Kralları, umarım Nisan ayında da gösterilmeye ayen devam eder.

GÜNAH ŞEHİRİ

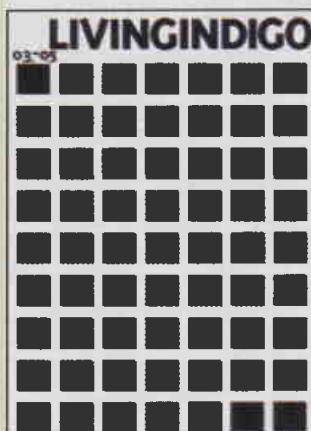
Çizgiromanlar tam gaz sinemaya uyarlanmaya devam ediyor. Ama bu sefer adam gibi bir uyarlama söz konusu. Frank Miller'in 'Sin City' adlı çizgiromani, Robert Rodriguez ve Frank Miller yönetmenliğinde 1 Nisan'da sinemalarda (tabii bizimkilerde değil). Filmin fragmanı ve web sitesi açayıp sağlam; gerçekten gelse de gitsek deditiyor. Sin City, çizgiroman olarak elime geçmedi ama fragmanını seyredince, Max Payne'in filmi yapılsa ancak bu kadar olur diye içinizden geçiyorsunuz. Karanlık bir şehir, karanlık karakterler ve devamlı yağan yağmur gerçekten Max Payne kokuyor. Karakterler dedim de film, çizgi atmosferinin yanı sıra birbirinden sağlam oyuncularıyla da şimdiden gişeyi tavlamış durumda (karakterlerin makyajları inanılmaz). Bruce Willis, Mickey Rourke, Benicio Del Toro, Michael Madsen gibi cool adamlara Jessica Alba, Brittany Murphy, Rosario Dawson gibi femme fatale hatunlar eşlik ediyor (siteye bakın, ne demek istediğimi anlayacaksınız). Sin City, adından anlaşılacağı üzerine suç üstüne bir film; ama her film noir örneğinde olduğu gibi iyi ve kötüler bir-

birine karışmış durumda. Ne karakterler ne de izleyiciler gün yüzü görmüyor. Günah Şehrî'nde suça bulanmış eller temizlenmeye çalışıkça daha da kırleniyor. Açıkçası meraklı bekliyorum. Sabırsızlananlara, web sitesindeki mini oyuncuları tavsiye ederim. (www.sincitythemovie.com)



CEP DERGİSİ

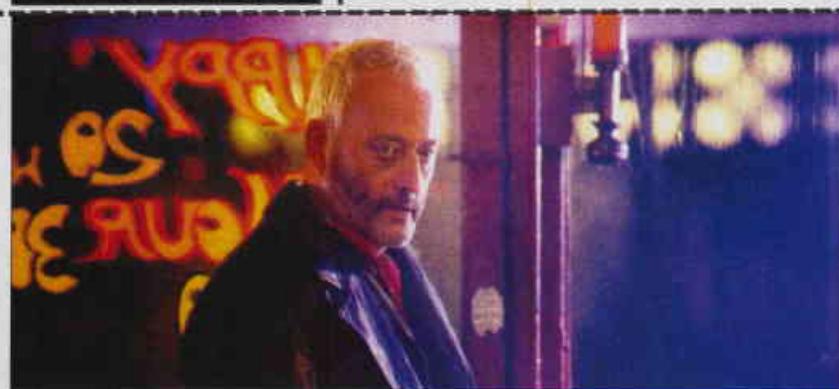
Bu ara hangi kafeye gitseniz, fanzin kültüründen gelen ama daha cafcaflı olan dergiciklere rastlıyorsunuz. Gerçi aralarından iki-üç tanesi elle tutulur düzeyde. Bunlardan birisi de 'livingindigo'. Aylık çikan bu ücretsiz dergicik tahminimce 'Indigo' adlı kulübün bir tanıtım ürünü. Özellikle elektronik ve alternatif müzik üstüne odaklı bir dergi livingindigo. 0 ay kulüpte çıkan grupların yanı sıra aktüel haberlere ve çeşitli konulara da yer veriyor; tabii hep belli müzikal beğeniler ve hayat tarzları çerçevesinde. Bence alın ve göz gezdirin, hatta üstüne bir de Indigo'ya gidin.



JEAN RENO KAPADOKYA'DAYKEN...

Bir ara gazeteler yazıyordu ya "Jean Reno, Türkiye'ye geldi; Kapadokya'da film çeviriyor" diye. İşte o film, yani 'Kurtlar İmparatorluğu' çekildiği ve 22 Nisan'da da vizyona giriyor. Filmin yönetmeni, Jet Li'nin Paris'i kırıp geçirdiği 'Ejderin Öpücüğü' ile iyi bir çıkış yakalayan Chris Nahon. Kurtlar İmparatorluğu, Jean Christophe Grange'in aynı adlı romanından kendisi tarafından uyarlanmış. Grange aynı zamanda Crimson Rivers ve Vidocq filmlerinin de senaristi. Jean Reno'ya, Arly Jover (Blade) eşlik etmektedir.

Filmin konusuna gelince, üst düzey bir devlet görevlisinin eşi olan Anna Heymes, amnesi ve halüsinsiyon nöbetleri geçirmektedir. Bu krizlerden dolayı eşinin yüzünü hatırlamadığı ve hatta onun dürüstliğinden şüpheye düşüğü zamanlar bile olmaktadır. Bu sırada, 10. bölgede çalışan inatçı



polis şefi Paul Nerteaux, Paris'te Türk mahallesinde üç tane kaçak Türk işçi kadının sadist bir şekilde öldürülmesi davasını araştırmaktadır. Nerteaux bu sefer bir psikopatla karşı karşıyadır ve davayı çözmek istiyorsa, inadı bırakıp eski kurt Jean-Louis Shiffer'den (ki kendisi Jean Reno oluyor) yardım istemekten başka çaresi yoktur...

Uzun lafın kısası adamlar gerçekten filmin bir bölümünü Kapadokya'da, hatta finalini de İstanbul, Binbirdirek Sarayı'nda çekmişler, üstelik Emre Kinay'ı da Türk polis şefi yapmışlar (neden acaba). Kurtlar İmparatorluğu, Jean Reno'nun başı çektiği tutkulu bir macera filmi. Artık Fransızlar da iyi aksiyon filmleri çekiyorlar.

HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"



Kapı onlar için açıldı.

Parlak bir ışık patladı ve derin bir gürlemeyle birlikte odadaki kuru hava, Kapı'dan Abyss'e doldu. Laboratuvara yüzlerce yıldır bekleyen cisimler bu hava değişimiyle kırıldandılar, çırılınlar ve yerlerine yerleştiler.

Başardık, diye düşündü Hayalet. Büyücü Majere büyüsünden, tek dayanağından şüpheye düşmüş ama muvaffak olmuştu. Ben dostlarımlı feda etmekte tereddüte düştüm ama yenilmemi. Şimdi sorunun ikinci kısmına geldik. Zor olan kısmına.

Kapı'nın ışılıları arasında ufak bir insan şekli belirdi. Uzaktaydı fakat kararlılıkla yaklaşmaktadır. Hafifçe sendeliyor, lîme lîme olmuş kıyafetinin etekleri etrafında çırılınlıydı. Elinde uzunca bir asa görülebiliyordu.

"Bu mu?" diye sordu Anakin. Hayalet ardından bir vizült duydı.

"Konuşmayacağız, bizi dinlemeyecek. Görür görmez saldırıracak." Az zamanları olduğunu biliyordu. Görüntü yaklaşıyor gibi görünse de Krynn zamanına göre daha uzaklardaydı. Hayalet etrafına göz attı. Aksi takdirde odada başkalarının da olması gerekiydi. *Yoksa?* diye düşündü. Varlık tesirlerine devam mı ediyordu? Geçmişin ve Bugünün Efendisi Kapı'dan çıkacak, tanrı olacak ve Krynn'ı çorak topraklara mı çevirecekti. Düşünceleri kafasından kovdu.

"Kapı'dan girmeliyiz. Onunla çok nazik bir zamanda karşılaşacağız. Sen ve ben olacağız. Anakin. Cehennem topraklarında. Önümüzde kudretli bir büyüğün, onun da ardında karanlık bir tanrı. Sadece bir şansınız olacak. Ne olursa olsun geçmeliyiz. Geçmek zorundayız."

"Geçelim öyleyse" diye yanlıtladı Anakin. Hayalet başıyla onayladı ve Kapı'dan girdiler. Krynn'dan Abyss'e adım attıklarında zihinler yabancılardır. Fakat büyük bir kudrete yakınlık varlıklardan tacize uğradı. Hayalet bunun Takhisis olduğunu biliyordu. Anakin'i de bilgilendirmiştir. Abyss onun mekanı, onun boyutu, onun hükümlün tek gerçeklik ve tek kudret olduğu yerdi. **"YABANCILAR."** zihinlerinde hem dehşeti hem de sonsuz bir cazibe sahip ses böyle seslenmişti. *Ne olursa olsun*

onu zihninin dışında tut demişti Hayalet Anakin'e. *Sözlerini dinleme. Sorularını yanıtlama.* İradeleri ve zihinlerindeki kusursuz kontrolleri ve bu dünyadan dışından olmalar sebebiyle bunu başaracaklarına emindi.

İlerlediler.

* * *

Raistlin hırıltılı nefesler vererek ufukta her an Kapı'nın görünmesini bekleyerek kurak ve çatlamış toprakta ilerledi. Kraliçe arındaydı, onun gökgürhüsü gibi adımlarını, kükürt kakan nefesini, yaydığı kavurucu ışığı hissedebiliyordu. Büyüsünü kullanmış, kara efflerle, daha kara rahiplerle, büyülerle, canavarlarla kâşmış ve hayatı kalmıştı. Bir kadın geldi akına, siyah saçlı, fildişi tenli, güzel bir kadın. Onun emelleri için kendini feda etmiş bir kadın. Raistlin Majere kafasını sallarak düşünceleri kovdu. Hedefine odaklanması şarttı.

Asasına dayanarak ilerledi. Kapı'dan geçtiğinde Kraliçe'syle külahları değişeceklerdi. Orada, işte orada Raistlin Takhisis'i genebilirdi.

İsitan dalgalanan hava içinde iki siluet belirdi. İki pelerinli siluet. Birinin kafasında corba kasesine benzer bir başlık vardı.

"Yeni düşmanlar demek Kraliçem! Denemekten asla vazgeçmeyeceksin değil mi?" Ellerini kaldırdı. Başparmaklarını birleştirerek sihir dilinde seslendi. Parmaklarından ileriye, iki silüete doğru alevler boşaldı.

Hayalet de büyüsünde uzanarak onu bir örtü, bir kalkan gibi önüne çekti. Alevler galazlanarak kayboldular. Genç adam Raistlin ile konuşmanın mümkün olmadığını biliyordu. Büyüci onlara asla inanmazdı. Hoş, inanmasının, onu ikna etmenin bir yolu olsayı bile zamanları yoktu. Hayır, Karanlık Kraliçe Takhisis Beş Kafalı Ejderha biçiminde arkasından gelirken değil.

Hayalet ve Anakin Skywalker, Raistlin ile kapışmak zorundaydı. Genç adam artık zivanadan çıkan gerçekliği muhafaza etmekle kafa yoracak değildi. Raistlin'e ve Takhisis'e karşı kendilerini savunmak, hayatı kalmak ve ikisini de öldürmekten kaçınmalan gerekiyor.

du. Hayalet burada işi bitirebilir, sonra hersey mutlu sona erdiğinde Kumlar'ın yardımıyla geri dönüp kendisine engel olabilir, böylece gerçeklige yaptığı tesiri ortadan kaldırılabılır ama bu sefer geri dönüş yollarına mani olmuş olurdu. Zaman paradoxu çözülebilecek birsey degildi.

Hayalet elini yumruk yaparak havaya kaldırdı, yükselen elini açarak Abyss'in zemininin bir geyser gibi püskürmesini sağladı. Raistlin ve Takhisis bu karmaşa gözden kayboldular.

"UNUTMA! ASLA DURMA!" Diye haykırdı. Anakin'in elindeki işin kılıcının yaydığı kızıl enerji, bu duman, toz ve kül bulutunda titreşiyor, Hayalet'e bir zamanlar Reina'da eğlenebildiği dertsiz tasasız günlerde, birer kolunda birer hatun, izlediği lazer gösterilerini hatırlatıyordu. Durumun komikliği Hayalet'in boğazından yükseldi ve bir kahkaha şeklinde özgürlük alındı. Anakin, yükselen molozun bir perde gibi yarıldığını ve hasar görmemis Takhisis'in o açılan perdeden geç giriş yapan bir assolist gibi girizgahını gördüğünde Hayalet'e "Narin zihninin bu kadar çılginlığa tahammül edemeyeceğini biliyordum Hayalet!" diyecekti.

Sonra Jedi'a dönüşmuş Sith'e dönüşmüş Jedi, Güç'u kullanarak sıçradı ve beş kafalı ejderhaya doğru kızıl bir mermi gibi uçtu. İşin kılıcı, kan renginde geometrik şekiller çizdi ve Kraliçe'nin pullu vücudundan koterize olmuş garalar peydahlandı.

Hayalet'in ikiz kılıçları ellerinde belirmişti ve sağ kolunu ileriye doğru sürerek masmayı bir enerji dalgasının Takhisis'e carpmasını sağladı.

O esnada biraz daha ileriden Raistlin belirdi. Ellerinde kivilcimler dans ediyor, mavi elektrik sütunları parmakları arasında zıplıyordu. Son bir haykırışla elektrik dalgasını serbest bırakınca Raistlin, Kapı'nın olduğunu tahmin ettiği yöne doğru ilerledi.

Oysa yıldırım çatallanarak yaklaştı ve Hayalet'in kılığına kaçmasına rağmen bacakları çaptı.

Hayalet vücudundan geçen binlerce voltluuk elektriği hissetti ve titremelerle yere devrildi. Madde Pelerini'nin boku yediği, Abyss'de

sersemlemiş olan kendisinin ise pek yakında Madde Peterini'nin durumuna gipta edeceğine aşikardı. Raistlin başka bir büyüğe işini bitirmek üzere mirildanmalarla başlamıştı. Anakin ise biraz daha arkada Kraliçe'nin mavi kafasının kustuğu yıldırımı işin kilicıyla absorbe ederek geriliyordu. Tanrıçanın yabancı olduğu bu Varlıkların, mekanındaki varlığından dolayı onları öldürmekteki isteksizliği rahatlıkla görülebiliyordu. Hayalet bundan faydalananak, gücünü topladı ve büyük gücüyle oluşturduğu bir mızrağı Raistlin'e savurdu. Büyücü ellerini önünde kavuşturarak kendi sivrini tamamladı. Büyüyü yanında kesmek, konsantrasyonunun dağılmasına izin vermek ölmüçül olduğunu, Raistlin buna izin vermeyecek kadar disiplin sahibiydi. Geçmişin ve Bugünün Efendisi'nden fışkıran buz konisi ile Hayalet'in enerji mızrağı birbirine çarparak dağıldılar. Raistlin Kapıya, Hayalet de geçmişe doğru bir adım yaklaştı.

"Kraliçe'nin gönderdiği diğer varlıklardan daha güçlüsun. Bu Kapı'nın yakında olduğunu ve Kraliçe'nin son kozağını oynadığı anlamına gelir. Benden korkugor!" diye çığınca bağırdı Raistlin.

Hayalet sessiz kaldı. *Evet Raistlin. Senden korkuyor. Ama kazanan o olacak. Çünkü en nihayetinde kendi hasta kişisinden başka birsey düşünmeyeceğini öğreneceksin.*

Gerilerken birbirlerini ölçtüler. Raistlin gücünü Krynn'da yapacağını tahmin ettiği son kapışmaya saklıyordu. Hayalet ise Raistlin'i öldürmemek için savunmacı bir anlayışla geriliyordu. Göz ıcuyla Anakin'i gördü. Kraliçe'den uzaklaşmış, Hayalet'in öğütlendiği yöne doğru yüzü Takhisis'e dönük bir biçimde gidiyordu.

"Takip et beni Kraliçem," diye seslendi Raistlin son bir defa. Hayalet ile yoldasının kaçışına huküm getirmiştir besbelli ki.

Anakin ve Hayalet tekrar buluşmuşlardı. Temkinli bir biçimde gerilemeye devam ettiler. Şimdi otelerinde başka bir kapı görülebiliyordu. Yuvarlak, titreten bir kapı.

"Kapı..." dedi Hayalet.

Yüksek Büyücülük Kulesinin sakinleri beş Kapı'yı oluşturduklarında amaçları Kuleler arasında yolculuk etmektı. Kapıların Abyss'e açılığını öğrenmek onlar için sürpriz olmuştu. Şimdi Hayalet bu madde teleportasyonunu yanıtlanan mekanın gücünü, gitmek istediği yere ulaşmak için kullanıyordu. Bir başka yol Sigil'de, Kapılar Şehri'nde yattırgordu ama Hayalet şanslarını Acların Hanımı gerine Takhisis ile denemeyi tercih etmişti.

Devasa kapışmayı arkalarında bırakarak kapıdan geçtiler.

* * *
Barbar, kılıcına dayadığı elini ovuşturdu ve dikkat kesildi. Kara Kılıç hareket etmemesinin karanlık koridora diktüğü gözlerini ayırp

Barbar'a döndü.

"Bir şeyler oluyor," dedi.

"Hayalet?" diye sordu Barbar.

"Bu kadar çabuk mu?" diye soruya yanıtla onu siyah derili savaşçı.

Döndüler ve duvardaki kapıya baktılar. Gerçekten de birşeyler oluyordu. Geçidin titreten alanı dalgalandı, çarpılıyordu. Sonunda Hayalet, yanında siyahlar içindeki kasklı birlikte geçitten adım attı. Oldukça hırpalanmış görünüyordu.

Barbar ve Kara Kılıç gülümseyerek dostlarına seğırttılar. "Altıncı" dedi Kara Kılıç, Anakin'e bakarak.

Hayalet gülümsemi. Öyleydi. Hesapta yoktu ama öyledi.

"Bu seferki çabuk sürü Hayalet, sen gideli birkaç dakika oldu ancak."

"Oysa bana bir ömür gibi geldi dostların" diye cevapladı Hayalet.

"Koridordan sesler duyduk. Sanının Kör Tanrı evlatlarını bizi karşılamak için gönderiyor." Dedi Barbar.

Hayalet elini Barbar'ın kaslı koluna koydu ve onu ilk defa görüyormuş gibi baktı. "Bırakan gelsinler. Gelsinler ve paylarına düşeni alsinlar."

The End. Fin. Son...

Bu tür seyleri söylemenin kolay bir yolu yoktur muhterem Takipçiler. En iyi yol direk olmaktadır. Bu Hayalet'in son yazısı.

Bitişler insanları üzeri. Oysa tüm bitişleri yeni başlangıçlar olarak görmek gereklidir. Eskiyenin yenisiyle – tercihen daha iyisile – değiştirilmesi, değişimin insanlarda yarattığı heyecanın bundan sonrasında daha güçlü bir itiş olarak tesir etmesi. Bayrak devir törenidir bu kısaca. Hayatta hiçbirşeyin kalıcı olmadığını düşünürsek yayincılıkta bu statik hal çok daha kısa ömrülüdür muhterem Takipçiler, inanın bana. Çünkü dergicilikte, o camayı camia yapan ruhun muhafaza edilmesine rağmen geniliklerle makyalanması esastır. Bu çoğu zaman sancılı, genellikle hüzün dolu fakat daima camianın hayırna olduğuna inanılan bir seçimdir.

Level, hayatının uzun ve güzel anılarla dolu bir döneminin adı. Level, asla maddi olmayan, lakin manevi isteklerimin, okugularla paylaştığım hagaller, *hayalet*ler şeklinde tezahür ettiği yer. Level, içinde her biri birbirinden becerikli, aklı küpü arkadaşların aynı hedefe doğru amatör ruhlarını koruyarak ama profesyonel bir anlayışla ilerledikleri bir odaklı. Level,

her ay şاشmadan hesaba yatan birkaç YTL değil, Level içine küçük tefek ogular gizlediğim, bir diğer evladım olan Hayalet'in sınırları içinde bugü aptığım, gözbağları yarattığım bir kapı. Bu kapı uzaklarda kendi başına hagaller kuran, bunun için suçlanan, küçümsemen, toplumun başan kriterlerine giden dogmatik yolda kasıtlı olarak engellenen gençlere, çocuklara, büyıklere açıldıysa; bu kapıdan bir kişiye bile her gün tanık olduğum nice harikaların bir tanesini bile gösterebildiğim ve onların hatalı etmesini sağlayabildiğim ne mutlu bana. Hayalet misyonunda başarılı olmuş demektir.

Bir vakitler Police Quest 1'in çözümü için telefonunu mesgul ettiğim Murat "MAC"ADANÇ'ın, X-Files serilerinin başına heycanla oturdugumuz Muhammet "Nerdre" DABIRİ'nin bizlere güvertesinden el salladığı, Gri Limanlar'a giden o geminin yolcusuym şimdilerde buruk arma yepjeni bir heyecan var. Buruk, cunku veda etmekteyim, yepjeni, zira bu gemi daha evvel ugramadığım sahillere atacak beni.

Cünkü bazen yitirilen heyecanların yerine başkası konmalıdır, cunku bir gazar en büyük düşmanı olan klavyeye zor giden parmaklarla karşılaşlığında, durup kendisine yeni bir ufuk seçmelidir. Coşkuyla akmadığı zaman kelimeleler kağıda, o kağıdı çıkartıp yerine yenisini takmak, ihtiasta, hırsla gözlemlenen bir romanın belki de ilerideki yeni günlerde tekrar başlanmak için uzun bir süre boyunca tozlanacağı rafılar saklanması, yeni bir maceranın sözçüsü olmak gereklidir.

Ben vedaları bir son, bir bitiş olarak görmüyü orum muhterem Takipçiler. Veda edenler kapıları arkalarından asla kapamazlar, kapılar daima aralık kalır. Hayatımız bir gün tekrar karşılaşmalarla, unuttugumuzu sandığımız kişilerle yeniden bir araya gelmelerle doludur. Yaşam içinde, şans veya kader, hangisine inanıgonsanız o bir gün bizleri yeniden bir araya getirecektir. İşte sevgili okuyucular bu güzden veda ederken içim rahat. Çünkü The End... Fin... Son... Değil sözlerim.

To be continued...

* * *
Hepiniz bu anılarla dolu kulenin kapısında selam ediyorım. Beni görebiliyor musunuz? Evet, görebildiğinizi biliyorum. Mojo, bavulları kapıya çkarın mı kızım? Fayton nerdede gelir. Camları kapadık mı? Güzel. Hadi gel, yol bizi çağırıyor.

Sürç-ü lisän ettiysek affola...

N.

www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr

INBOX & OUTBOX

Merhaba sevgili okurlar, işte yeni bir ay ve eteğinizdeki taşları dökmek için yeni bir fırsat. Konuşun bakalım, siz dinliyorum!

ANGER LEADS TO DARK SIDE

Selamlar! Öncelikle böyle bir mail'e nasıl başlayacağımın merağı ve heyecanı içindeyim. Bu size yazdığım ikinci mail. İlk mailimde fikirlerinizi öğrenmek istedim. Çünki çeşitli konularda size danışmıştım ve bu mailde yine fikirlerinizi öğrenmek ve mümkün olursa sizinle tartışmak istediğim birkaç konu var izninizle başlamak istiyorum. Bildiğimiz üzere ülkemiz Avrupa Birliği'nden basmaklarını hızla aşmaktadır. Er ya da geç benim düşüncem gereğince Avrupa Birliği'ne gireceğiz. Herkes esas zor kısım halledildiğini düşünücek biz Avrupa Birliği'ne girdiğimizde, ama asıl sorunlar o zaman başlayacak. Bu konuya en ince detayına kadar almak isterdim ama şimdilik bizi ilgilendiren kısma odaklanmak istiyorum.



denilebilecek? EURO gibi bir rakama aldım. Ama burada benim üzerinde durmak istediğim konu o değil. Bir orijinal oyun almanın zevkinden bahsetmek istiyorum. Buna得分meden önce şu konuya konuşmak istiyorum. Silent Hill 4'ü aldım 38 EURO gibi bir rakamda sanırım. Evet kimine göre aşırı bir rakam. Ben bunu arkadaşlara söylediğimde gözlerinde afedersiniz "Ulan sen hıyar misin?" der gibi bir ifade oluştu. Ama madalyonun öteki yüzü var. Almanya'da çalışan ya da part time işi olan biri için dahi bu rakam çok büyük bir rakam değil. Bütçeyi sarsmıyor ya da düşünürüm. Bunu Türkiye'ye uyguladığımızda ise şunu görebiliriz. İnsanlar aşırı derecede seçici olacaklardır. Hatta çoğu oyunla ilgili alakasını kesmeye kadar gidebilir. Ama şu var ki esas benim bahsetmek istediğim konu Silent Hill 4'ü kopya olarak alsaydım zorlandığım bir bölümde oyunu uninstall eder, aman sende derdim. Ama orijinal olarak aldığımda oyundan max zevki alabilmek için oyunu 4 oyun sonuyla da bitirdim. Benim demek istediğimin özetü Türkiye'de gelir düzeyinde orijinal oyun almanın zorluğu ve bulmanın zorluğu. Çok ilginçtir ki Almanya'nın en küçük şehrinde dahi bir alışveriş mağazasında büyük bir regionun oyunlara ayrıldığını görmek mümkün. Daha güzel ise (ben Bursa'da yaşıyorum) Türkiye'de her aradığım albümü bulamazken, orada

Korsan kitap okumanın kısa vadede belki bir bedeli yokmuş gibi görünebilir. Ama uzun vadede tüm yazarlar yazmayı bırakınca neyi okuyacaksınız?

Yani oyun dünyası ve Avrupa Birliği sonrası ne gibi gelişmelerin olabileceği. Size yazdığım ilk mailde biraz kopyacılığı savunur gibi bir yazımım vardı. Siz karşılığında şöyle demiştiniz: Eski oyunları çok makul rakamlara almak mümkün. Ben Bremen şehrinde yüksek lisans yapmakta olan bir öğrencim. Dediğinizin aksine ben birşey daha demek istiyorum. Evet dediniz doğrudır. Çok cüzi rakamlara geçen senenin oyunlarını almak mümkün. Ben Metal Gear Solid 2'yi orijinal olarak oyna hakaret

en ufak şehirde dahi bir müzik arşivi gizli. Bu konuya bağlantılı olarak size anlatmak istediğim ufak bir hikaye var. Ben bir Metal Gear fanatığıym. Nasilsa Türkiye'ye dönüyorum Türkiye'den alırım düşüncesiyle Snake Eater'ı aldım Almanya'dan. Bursa'nın bilgisayar çarşısına gittim adama dedim. "Abi Metal Gear Solid 3'ün var mı?" Adam tezgahın altından kopyasını çıkarttı 6 milyon TL dedi. Ben karşılık olarak dedim li: "Abi mümkünse orjinalini satın almak istiyorum." Adamın cevabı komedydi: "Ya kardeşim enayı misin yazık parana getir makineni chip takıyorum ne gerek var o kadar para vermeye!" Ben de karşılığında: "Siz öğrenci misiniz?" "Evet" "Peki sabaha kadar çalıştığını ve günlerdir gecenizi gündüzüne kattığınız bir si-

navdan kalırsınız?" Cevap tam istedigim gibi idi "Hocaya döverim!" Ben de "Peki bu urumda Hideo Kojima'nın sizi Taksim'de asması farz değil de ne?" dedim. Adam karşılığında sustu. Ben Türkiye'de Metal Gear Solid 3'ü orjinal olarak bulamadım. Bana bulabileceğim bir yer biliyorsanız çok mutlu olacağım. Yine Metal Gear Solid'le ilişkin bir eleştiri yapmak istiyorum. Dürüst olmak gerekirse Metal Gear 3 yazınızı hiç ama hiç beğenmediğim. Dergi okurken sırayla gideyim dedim ve haliyle önce San Andreas'ı okudum ve gerçekten çok hoşuma gitti San Andreas. Arkadaşa size zahmet teşekkürlerimi iletişirseniz sevinirim. Belli ki yazdan yazarın San Andreas hevesi okunabiliyordu. Biraz da esprili bir dille yazılınca oyuna uygun da

Cevap

düşmüştür ve güzel bir inceleme ortaya çıkmış. Ama sayfayı çevirdip Metal Gear yazısını okuyunca sayfayı yırtmak istedim. Sonra baktım sizin yazın kriterlerinizde "esprili bir dil" denmiş. Evet San Andreas için bu dil çok etkileyici olur. Ama konu MGS olunca esprilerin dozunu ayarlamak hatta minimumda tutmak gereklidir. Çünkü oyun aşırı ciddi bir oyundur. Hele Raiden'a ilişkin yazıları. İnanın bana ben okurken yazar arkadaş karşımda olsayı yüzüne geçirirdim yumruğu. MGS'nin karakterleri bir Raiden'dan tutun da Emma'ya kadar Sniper Wolf'a kadar hepsi gayet ciddi ve saygı hak eden karakterlerdir. Bu karakterleri şamar oğlunu yapar gibi geyik muhabbetlerine katmak bence oyna saygısızlığıdır. Başlığı, bakın: "Raiden'siz hayat çok ne rahat" İnanın bana benim için Raiden'in dä karakter olarak ayrı bir önem





vardır. Hideo

Kojima karşıma ilkokulda çizdiği-
miz bir çöp adam koya da hı o be-
nim için karakterdir ve MGS gibi
bir oyunda sağı ister. Bunu dik-
kate alırsanız sevinirim.'

Tesekkür ederim.

Gökçen Barış

Merhaba Gökçen, hayli uzun bir mektup olmuş ama kusaltısın da gelmedi, o yüzden koydum olduğu gibi. Ama tabii bu demek değildir ki söylediğin herşeye sonuna kadar katılıyorum. Katılsam çok sıkıcı bir tıp olurdu zaten. Bundan daha sıkıcı bir tıp olmaya tahammülüm olamaz, o yüzden de seninle aynı fikirde değilim. Ama hangi konuda değilim? Sinan Akkal'un burnuna yumruk atma arzun konusunda tabii ki. Öncelikle, Metal Gear Solid 3 eninde sonunda bir oyun, ve Hideo Kojima tüm dehasına karşın bir insan yanlı, hıta yapabilir. Onu ve oyunları gözünde tanrılaştırırmak yapsabilleceğin en büyük hatadır. Ayrıca bütün içinde mutlaka bir yeri olduğunu eminim, ama Raiden bugüne dek gördüğüm en sıklık karakterdi. İnsanlar Sons of Liberty'i Solid Snake ile oynamayı beklerken Raiden'in mahküm edildikleri için fena bozuldular ve Hideo Kojima bile bunun farkına vardi. Öyle ki yetkililerin Snake Eater'in tantımlarında üstüne baba basa bu defa Raiden ile değil Solid Snake ile oynayacak olduğumu belirtmeleri de bunun bir sonucudur. Bana bakma, ben zaten asla Japon oyunlarına pek isinmadım, nedendir bileyim. Kötü olduklarından değil ama kurgusal açıdan bana pek hitap etmiyorlar. Ama getir Japon motoru binerim, orası başka. Ayrıca sırf yazısını beğenmediğin için birine yumruk atma hakan doğ-

Cevap

sini iddia edersen otomatikman aynı sebepten yumruk yeme hakkının doğduğunu da kabul etmen gerekir, sonuca senin de korsanlık konusunda gayet güzel belirttiğin gibi, hayatı herşey iki yanyü ipler. Bak işte orijinal oyun hakkındaki görüşlerine katılıyorum. Ülkem insanı hala oynamaya soğunduğu kapitalizm oyununun kurallarını anlamış olmaktan çok uzak, tüm sorun burada yatıyor. Hem sosyalist sistem benzeri eşitlik ve ucuzluk istiyorlar. Hem de kapitalist sis-

*temlerde olduğu
üzere herkesten da-
ha zengin olmak,
daha fazlasını almak
istiyorlar. İkisi bir
arada olmaz arkadaş-
lar. Bu ülke halkı uzun
zaman önce yolunu ka-
pitalizm olarak belirledi.
Şimdi oyunu kuralına göre*

*oynamak zorunda. Nedir o ku-
ral? Ucuz etin yahni beter olur. Korsan kitap okumanın
kısa vadede belki bir bedell yokmuş gibi görünebilir. Ama
uzun vadede tüm yazarlar yazmayı bırakınca neyi okuya-
cakınız? Ucuz raki keseşe fazla zarar vermiyor gibi görü-
nebilir, ama ikinci saat sonra ze-
hirlenip sirt üstü devrildiğiniz-
de ne olacak? Her şeyin sah-
tesini, taklidini, korsanını se-
çebilirsiniz, ne de olsa ucuz değil mi? Değill! Uzun vade
ülkenizdeki tüm yasal endüstriler bu sebeplerden çıktı-
ğünde siz nasıl iş kurup para kazanacak ve eve ekmek gö-
türeceksiniz? Ama tabii her zaman ki gibi çenemizi boşa
yoruyoruz, değil mi Gökçen? Bu halkın önünde yürümesi
gerekten çok acı ve uzun yollar var daha. Avrupa Birliği'ne
girmek mi dedin? Güzel bir rüya, ama imkansız. Her şeyden
önce ikibin yıllık düşmanlıklar bir asırda unutulmaz. Hem
zaten bence bizden beklenen tüm o ödünlere de değil. Heh,
acaba bunu yazdığını için birileri bir yerlerde beni
mimledi mi dersiniz? Kesinlikle! BÜYÜK BİRADER SİZİ İZLİ-
YOR! NIHHAHAHAAA!*

SORU

LEARNING TO FLY

Merhaba Berker Abi, iyisindir inşallah. Abi sana birkaç

**Açırmıa şimdı ağızımı benim! Bilgisayarımış! Pöh!
Yegâne dostmus! Pöh!**

şey söylemek istiyorum. Hemen hemen 5 yıldır takip ediyorum sizleri. Hayatta bana en çok zevk veren, en çok keyif aldığım şey sizlerin yazdıklarını okumak. Alışkanlık oldu. Hem de öyle bir alışkanlık ki tarif edilemez. Bunda bilgisayar bağımlılığının da çok büyük payı oldu tabii. Ben ve benim gibi birçok insanın sizleri nasıl sevdığını anlatıbmışım inşallah. Gerçi buna gerek yok ama söylemek istedim. Geçen gün edebiyat öğretmemen dedi ki: "Ben sizin yerinizde olacaktım bakın nasıl okuyordum o kitapları. Ben de önceden sizin gibiydim. Keşke şimdiki aklım önceden olsaymış." Ben bu lafları söylemeyecek tek bir insan evladı görmemi bu güne kadar. Gerçi çok büyük değişim ama çıkışlığını da pek sanmıyorum. Gerçi bu hayatın insanlara etiği büyük sözleri yedirmek gibi bir özelliği var. Çok yedim, ordan biliyorum. Ben aslında bù maili seninle bazı düşüncelerimi paylaşmak için gönderecektim Berker Abi. Ama sonrasında vazgeçtim. Nedenini sorma. Hem senin de zamanını fazla harcamamış olurum. Belki ilerde. İzninle birkaç soru sormak istiyorum:

1) World Of Warcraft. He-

nüz oynayamadım. Lise öğrencisinin orijinal oyunu verecek fazla parası olmuyor malum. Orijinal almak gerekiyormuş. Biriktirdiğim paralarla orijinalini almak isteyince de hiçbir yerde bulamadım. Ne önerirsın? Bir de oyun hakkındaki düşüncelerini öğrenebilir miyim?

2) Hayatında kendisine hiç kazık atmamış tek dostu bilgisayar olan bir bilgisayar bağımlısının World Of Warcraft'ı oynayamamasının ne demek olduğunu bilir misin abi?

3) Hayatımız boyunca birileri tarafından arkamızdan mı vurulacağız?

4) Wow'un aylık ücreti nedir?

Sorularım bu kadar abi. Cevaplarsan sevinirim. Aslında bunlar cevabı bilinmeyecek sorular değil. Asıl amacım seninle dertleşmektı aslında. O kadar kişinin içinde neden sen peki? Ben de tam olarak bilmiyorum. Ama bir sebebi seni de kendime benzer bulmam. Neyse kendine iyi bak abi. Sinan abibe, Fırat abibe, Tuğbek abibe ve tüm Level bağımlılarına da buradan selamlar. Hoşçakalın.

Oğuz 'LuNaTiC' Eyvazoğlu

Merhaba Oğuz, okumak iyidir abisi. Neden iyidir? Okuyarak asla olamayacağın insanların asla birebir yaşayamayacağın tecrübelerini öğrenebilirsin. Asla gidemeyeceğin yerlere gider, imkansız zamanlarda yaşayabilirsin. Okuyarak edinilen tecrübe belki zihinde yaşanarak edinilen tecrübe kadar derin izler bırakmayı bilir, ne de olsa okumanın ucuna fiziksel ya da ruhsal acılar nadiren ıstırıtlır. Ama ucundan kuyısından yakalanmış uzak tecrübelere sahip olmak bile, boş bir kafaya mal mal dolaşmaktan bin kat daha iyidir. O yüzden okuyun, henüz beyniniz hamamış,

zihiniz körelmemişken okuyun. Neyse, geçelim sorulara:

1) World of Warcraft'ı D&R ya da Megavizyon gibi rafilerde oyunlara yer veren büyük mağazalardan alabileceğin. Ama küçük bir sorun var. Türkiye'ye gelen kısıtlı sayıda World of Warcraft yanında tükendi. Ve bugün itibarıyla Blizzard piyasaya daha fazla WoW sürmüyor, çünkü hali hazırda sunucu kapasitesinin dibine dayanmış durumdadır. Blizzard ne zaman yeni oyun sürecek, bunlardan ne kadarı ülkemize gelir, senin oralarla kaç tane düşer, sen zannedi bulabilir misin? Bunlar cevabı



bende olmayan sorular.

2) Hmmm, yanı hayatın boyunca bilgisayarından hiç kazık yemedin, öyle mi? Gecenin köründe haldir haldır çalışırken klavyen ya da fareni cari diye bozulup sana açık bilgisayacı aratmadı mı? Ya da uzun zamandır oynadığın bir oyuncun tam finaline gelmişken sabit diskin okuyucu kafası çotanak diye kırılıp oyun zevkinin içine etmekle kalmayıp, giderken yanında tüm yazı arşivini de götürmedi mi? Açıtmama şimdî ağızımı benim! Bilgisayarımı Pöh! Yegâne dast-müş! Pöh!

3) Tabii ki öyle, ne sandın? İnsanların büyük bir kısmını ellişine fırsat geçmediği için dürüst kalır. Öte yandan yligeceğin her kazık ille de bilinçli atılmış değildir. Beklemediğin anda ummadığın olaylar gelişebilir, sen gaflı avlanabilirsin. Çoğu zaman da en büyük kazıkları kendinden yersin. Gözünü dört aç, sırtını sağlamla al, mümkün olduğunda çok duruma göre kendini hazır tut hayatı. Yediğin kazık sayısı nispeten az olur. Budur yanı.

4) Valla aylık 14 Euro diye biliyorum ama yanılıyorum da olabilirim. Doğrusu oturup öynamadım oyunu, sadece oyananıken biraz izledim. MMORPG oyununa kendimi kaptırmak ve zaten sefil olan hayatı iyiçe kepaze etmekten korkuyorum. Yaşı ilerledikçe zamanın akışını daha da ağır hissetmeye başlıyor insan, bilmem anlatabiliyor muyum?

Aha verdim cevaplarını, buradan da herkesin cümlesi selamı var. Kendine iyi bak, gözünü dört aç, öğrenmekten korkma.

RULES OF ENGAGEMENT

Selam Berker abi, Mart sayınızı gözden geçirirken gözüme bir haber takıldı. Habere göre Troika kapanmıştır. Önce inanmadım; internette yaptığım küçük bir araştırmadan sonra haberin gerçek olduğunu öğrendim ve şoka düştüm. Demek zamanında mükemmel işler çıkarmış olan bu sanatçıları yine emeklerinin karşılığını alamayıp işsiz kalmışlardı. Ya bu piyasa niye bu kadar acımasız? Dağılmadan önce Troika'da çalış-

"Evrenler" yazı dizin mükemmel oluyor.) Bu maili biraz uykuluyken gazdiğim için bayağı düzeltme yapman gerekebilir, düzeltirken kolay gelsin :)

Uğurcan Orçun

Merhaba Uğurcan, doğrusu ben Troika'nın kapanmasına üzüldüm ama çok taşkırmadım. Neden? Kapitalizm ve beraberinde getirdiği rekabet ortamı en insafsız halinde bile diğer tüm sistemlerden daha acımasızdır. Troika lyl oyunları yaptı diyorsun. ? senelik ömründe Troika ne yaptı, sayalım. Arcanum, Temple of Elemental Evil, Bloodlines. ? senede 3 oyuncu. Şaşkırtıcı değil tabii, RPG'ler geliştirmesi en uzun süren ve en çok para yiyecek türlerden biridir. Ama ? senede bu 3 projeye gömdükleri parayı asla geri alamadılar. Çünkü oyuncuların her biri gırtlağına kadar program hatası doluydu. Mesela Arcanum çok önemli bir hata yüzünden bir noktadan sonra ilerlemiyordu. İşin kötü tarafı Troika tasarımcıları da bu hataların farkındaydalar, ancak kalite kontrol konusuna önem vermediler. Sonuçta Troika güzel içerikli ama sorunlu oyunlar yapan bir firma olarak isim yaptı. Buna bir de yaptıkları derin içerikli RPG'lerin çok kısıtlı bir tüketici kitlesine hitap etmesini ekle. Hatalı oyuncular + yüksek geliştirme maliyetleri + kısıtlı pazar payı = iflas! Basit ama asla yanılmayan bir formül. Bloodlines çıktığında Troika zaten son demelerini yaşıyordu denenebilir. Oyun iyiydi ve belki uzun vadede yavaş ta olsa satabilir, para kazandırılabildi. Ama Troika'nın maalesef o kadar vakti kalmamıştı. Alacaklıklar beklemez malum. Yarın aynı hataları aynen yapan olursa onların sonu da iflas olacaktır. İşte bu yüzden başkalarının hatalarından öğrenmek önemlidir ya zaten. Neyse,

talar mevcut. Sen Google amcaya bir soruver, DVD sürücün varsa arada bizim DVD'lere de bakmayı ihmal etme. İyi birşeyler bulursak yer verebiliriz, belli mi olur?

6) Benim bilader olur kendisi.

7) WH40K için öyle çok temel bir kılavuz kitabı filan yok bildiğim karanıyla. Yazısında da söylemiştim, CODEX Kitapları var ırkları, silahları vs anlatan ağırlıklı olarak. Aslında İstanbul civarındaysan Beşiktaş'ta Sihir'e uğrayıp kendin bakılabilirsin, olmadı telefon edersin Warhammer oyununa o amcalar bakıyor. Adres ya da telefon nedir dersen, bu sayıda bir yerde ilanları var, bir zahmet bakır oralarla, kaldırma beni şu saatte sandalyemden. Hadi gülm, bir zahmet.



Fırat'ı seviyorum, size de bari soru sorayım yaklaşımı kalbimi kırdı bak. Bizim başımız kel mi?

san programcıların çoğu gerçekten profesyoneldi. Çok büyük projelerin altından kalktılar ve bize gerçekten çok iyi oyuncular bıraktılar. Ama son işlerini tamamladıktan hemen sonra battılar. Benim anlamadığım Vampire: Bloodlines gibi çok güzel bir oyunu çıkardıktan sonra nasıl hemen battılar? O oyunun satış rakamları o kadar berbat olmamalı. Tek tesellim Troika'dan ayrılanların Fallout 3 için Bethesda'ya katılabilecek olmaları. (Acaba Bethesda'nın sonu da Black Isle ya da Troika gibi mi olacak?) Neyse. Benim birkaç sorum var:

- 1) WH 40K: DoW'un ek görev paketi hakkında (Winter Assault) daha fazla bilgi verebilir misiniz?
- 2) Blizzard North dağılmamış mıydı? Acaba Diablo 3 nasıl yapılacak?
- 3) KOTOR'un devamı gelecek mi?
- 4) Pandemic Studios konsol'dan PC'ye port yapan bir firma mı? Birkaç güzel oyunun altında onların imzası var da. Art arda bu kadar oyunu nasıl yapıyorlar?
- 5) SW: Battlefront için harita ya da mod indirebileceğim bir yer biliyor musun?
- 6) Ali abi (Güngör) senin akrabası mı?
- 7) WH40K tarihi ile ilgili okuyabileceğim bir kaynak var mı? (Kitap ya da herhangi bir yazı.) (Bu arada

aha sarularına cevaplar:

1) Winter Assault için kesin bir çıkış tarihi yok ortada, ama yıl sonuna doğru gelebilir diye duyduk. Tabii bir ek görev paketi için koca bir yıl geliştirme süresi ayrırlarsa bu paketin hayli dolu olabileceği anlamına geliyor. Bekleyip göreceğiz.

2) Blizzard North dağılmadı, ancak pek çok önemli çalışanı ayrıldı ve kendilerine Flagship Studios adında yeni bir firma kurdu. Bu firmadan henüz pek ses soluk çıkmıyor. Blizzard ise sitesindeki iş ilanlarıyla boşalan kadrolarını doldurmaya çalışıyor. Diablo 3 diye bir proje henüz resmen duyurulmadı, ancak Blizzard'in bir sonraki oyunu ya Diablo 3 ya da Starcraft 2 olacaktır, bunu tahmin etmek için kâhin olmaya lüzum yok bence.

3) Belli olmaz, KOTOR 2 iyi satarsa neden KOTOR 3 yapılmasın, değil mi? Ama umarım KOTOR 3'ü yaparlarsa biraz daha özenli davranışlarırlar, çünkü ikinci oyun bellî açılarıandan ilkinden daha gerideydi.

4) Pandemic Studios port yapmıyor, aynı anda farklı platformlar için çalışıyor. Mesela Battlefront'u onlar yaptılar ve oyunu aynı anda hem PS2, hem de PC için geliştirdiler. Tabii bu hayli yoğun bir çalışma ve nispeten geniş bir kadro istiyor, ama sonuçta ortaya çıkan işin kalitesi de o nispete yüksek oluyor. Ne demeli? Ne kaa ekmek, o kaa götele!

5) Bildiğim kadarıyla Battlefront için fan yapımı hari-

HEART OF STEEL

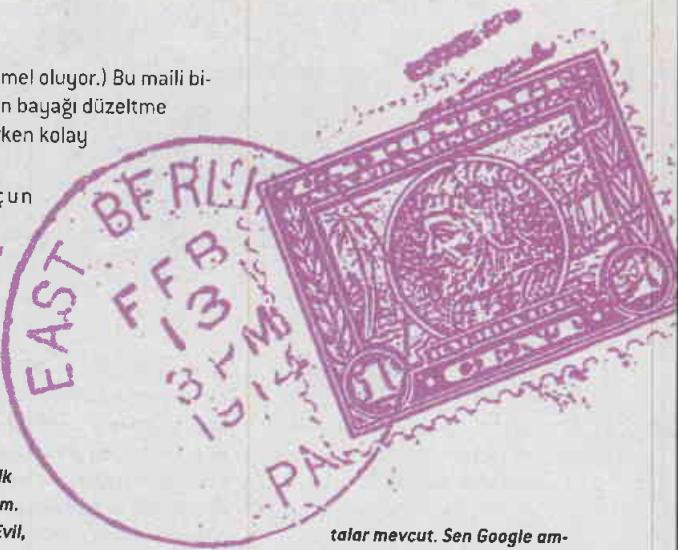
Öncelikle bu maili okuyor olduğunuz için teşekkür ediyorum. Fazla uzatmadan; geçenlerde yayınladığınız Warcarft'ın hikâyesi gerçekten çok güzeldı, teşekkürler. Aynı şekilde Star Wars'ın hikâyesini yazmanız mümkün mü acaba? Ya da sizin bunun hakkında bir web adresi varsa ona yönlendirebilir misiniz?

Sevgiler, saygılar

(Not: Muhtemelen saçma bir istek olduğu için maili dergide yayılmamazsanız çok memnun olurum.)

Burak

Merhaba Burak, güzel arkadaşım niye bu saçma bir istek olsun? Ya biraz kendinize güvenin, duruşunuz dik, aynınız açık, kararınız keskin olsun. Eminim pek çok insan Star Wars hakkında daha fazla bilgi edinebileceği bir kaynak var midir merak ediyordur, hele de Episode 3'ün yaklaşığı şu günlerde. Ve sen bu soruya sorup üstüne bir de cevap alarak pek çok insanın bu merakının tatmin edilmesine yardımcı olacaksın. E canına yandığım demokrasi denen nanesi



de budur zaten, özgürce konuşmak ve bilginin akıllar arasında akmasına sağlamaktır, başka da bir holt değildir. Neyse, kısa keseyim. Internet üzerinde Star Wars üzerine biliğ edinebileceğinizin gayet geniş içeriğli Türkçe bir web sitesi mevcut. Gidiyorsunuz www.starwars.gen.tr adresine, iki tıklayıp üye oluyorsunuz. İngilizcesi iyi olanlar ayrıca <http://www.theforce.net> adresine de bir göz atabilirler. Bu arada Evrenler'i begendiğinizse sevindim, farklı yazarların kalemlerinden bambaşka dünyalara bakışlarımız sürecek.

LIGHT SIDE

Selam, uzun süredir dergi okuyorum fakat ilk mailim. Nedeni, bu aralar bendeki gazma isteği, LEVEL'in yenilikleri. Firt'a gazzactım -en çok onun yazılarını seviyorum- ona özel sonra yazacağım. Bu mailim soru bazlı olacak, uzatmadan sorularına geçeyim:

1) Umarım yeni derginiz bir araya yığınlanan PS MAGAZINE gibi kısa süreli olmaz. Güzel olanı, konsol kullanıcılarının da artık dergi CD arşivi olacak. Umarım CD içerisinde eski tam sürüm oyular da olur.

2) Uzun süredir N-Gage dışında konsolum yok yine de dergiyi alıyorum, çünkü oyun dışındaki yazılarınız beni daha çok ilgilendiriyor ve fakat bu yazıların sayılarının azalmasından memnun değilim.

3) Dergide tanıttığınız ürünlerin hangi adresen temin edebileceğimizi belirtirseniz sevinirim. Malum, Anadolu'dan da okuyucularımız var. Bu



alarar tanıtılan ürünler özellikle filmleri beğenmiyorum, zaten iyi film de az çıkıyor. Bu sayfalara eski-yeni ulaşabilecek MANGA'lar koyarsanız, benim gibi birçok okuyucuya memnun edersiniz.

4) Sizden bir ricam daha olacak, semen konumuna gelecek yaşayım; düşüncelerimin ve görüşlerimin terim olarak karşılığını öğrenmek istiyorum. Bana yardımcı olabilecek objektif bir kitap söyleşerseniz sevinirim, lütfen es geçmeyin.

5) Konuya alakalı değil ama dündünya albümler rap, RnB veya best oflara doluyken ülkemde

madalyonun göreceli ön tarafındakiler iyi işler çıkarıyorlar. Filmler de böyle fakat filmlerden şikayetim var; Hollywood'laşan filmlerden hoşlanmıyorum. İnsanlar kendi özleriyle anlatırlarsa, daha sanatsal, samimi ve güzel işler çıkarıyorlar.

Fazla uzadı. Samimiyetinizi, kapalı ve yerinde iğneli anlatımlarınızı seviyorum.

SONER İŞİK

Merhaba Soner, fakat bu bir nedir? Firt'ı seviyorum, size de bari soru sorayı yaklaşımlı kalbimi kırdı bak. Bize başımız kel mi? Dur bakalım, evet kel! Tamam, sorun yok o zaman, sen sev Firt Firt adamı bakalım. Ben de sorularına cevap vereyim, iyice olsun:

1) Yayınlanacak olan derginin tam adı Official Playstation 2 Magazine. Yani Sony tarafından resmen onaylanmış tek PS 2 dergisidir bu. Peki, özelliği nedir? Her şeyden

önce tüm haberler doğrudan kaynağından gelir. Herkesen önce ediniliyor. Ayrıca bu dergi dünyada PS 2 için uyumanabilir oyun demoları içeren DVD verme yetkisine sahip tek dergidir. Başka dergiler DVD üzerinde video ya da ekran görüntüsü gibi materyaller verebilirler, ancak oynanabilir demo veremezler. Bu arada, DVD üzerinde eski Playstation oyularının tam sürümlerinin verilmesi gibi bir şey de söz konusu değil, onu da belirtiyim. Yani öyle boş bir bekleni içine girmeyin.

2) Malum bu öncelikle bir oyun dergisi, ama sade katılıyorum, diğer köşelerin her zaman bu dergiye tad katlığını düşünmüştür. Ne var ki kaldırılan köşeler sayıcı pek fazla değil ve aslında biz de kaldırmadık, kendiliklerinden kalktılar. Mesela İğgal, Garcan Aga bu köşeyi zevkine hazırlıyordu, ama bir süre sonra hem sıkıldı, hem de pek zamanı olmamaya başladı. Haliyle "Ben yapmıyorum hac!" diyeverdi. Haliyle kalktı o köşe de, kendi kendine olacak halı yok ya.

3) Donanım köşesinde tanıtılan ürünlerin hepsinin altında nereden alabileceğiniz yazıyor zaten. Tanıttığımız oyular arasında da eğer ülkemizde yasal distribütörü olan varsa belirtiyoruz. Zaten oyuları ya büyük mağazalardan, ya da web sitelerinden alabilirsiniz genellikle.

4) Dur bakalım doğru anlamış mıym? Sen sözlük ya da kullanıma kılavuzu gibi bir şey istiyorsun, öyle mi? Doğru anlamış mıym? Yani oturup tanımları okuyacaksın, sonra da "Hmmm, demek ben bilmemneist oluyormuşum, öyleyse falan partiye oy vereyim!" diyeceksin. Çok güzel. Politikadan tıksınmek için bir sebep daha. Ama senin kabahatın yok, yıllar süren depolitizasyon ve ezberci eğitimin sonunda başka da ne beklemeliydi, bilemiyorum. Parlementer demokrasi öyle kolay değil arkadaşım. Kendi fikirlerini kendin oluşturacak, rotanı ona göre çizeceksin.

Bu da bir ömrü sürebilir. Öyle yarın seçim var, dur biraz politika çalışımy tadında olmaz. Sen en iyisi işe

Atatürk'ün Nutuk'unu baştan sona okuyarak başla, ardından da Gençliğe Hitabe'yi çözümle. Oradan da bilumum esere geçiş yaparsın.

5) Rap sevmem. Pek çok turden müzik dinlerim ama rap ve arabesk gibi müzikleri dinlemem. Buradan bir halt göremiyorsunuz, ama Rap denen nane girdiği her yerde gözlaşmaya yol açar. "Beyaz Zenci" ya da "Wigger" deyimi ni duydun mu hiç? Bunlar siyahlara özenen, ama sonuçta öz kültürünü tamamen kaybedip ne İsa'ya ne Musa'ya yaranamayan insanlardır. Siyahlar da beyazlar da onlara küfürsemeye bakarlar. Zaten ne anlamı var ki? Siyah adamin isyan etmek için çok geçerli sebepleri var. Peki ya onlara yüzyıllarca çille çektiğen beyaz adamin torunlarının o kültürden beslenmeye ne hakkı var? Beyaz adam neye isyan ediyor? Sistem içinde hakettigini düşündüğü "Üstün insan" konumuna gelmemeyip te bir fabrikada bütün gün "pis zenciler" gibi



Kendi kazanılmamış savaşlarınız dururken kafanızı uzatıp çitin öte tarafındaki kavgalara bulaşmayın.

civata sıkmak zorunda olmaya mı? Nedir bu, "karşı tarafa" iltica etmek mi? Rap'ı siyahlar bile otomatikman kabul etmez, baştan aşağı sorgularken beyaz adama sesini kısır oturmak döşer! Siyahları topraklarından koparıp köle olarak satanların ve bugün yaşanan tüm ırkçı acıların sebebi olanların kendi sarışın ataları olduğunu hatırlayıp susmaları. Hele de bir Türk vatandaşının Rap ile yüz göz olmaya hiç işi yoktur. Bu bizim dışımızdaki bir müzik, alakamız olmayan bir kavga. ☺

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

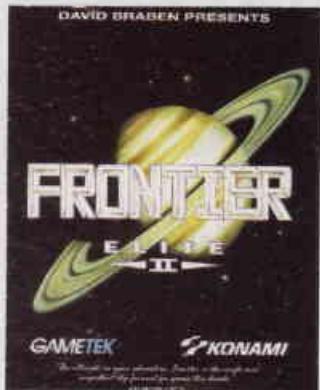
inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisini mevcut değildir. Gelmeminiz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Ehhh, bu aylık ta bu kadar. Mücadelelerinizi akıllica seçin, kendi kazanılmamış savaşlarınız dururken kafanızı uzatıp çitin öte tarafındaki kavgalara bulaşmayın. Bulaşmayın ki hiç yere kafanızdan olmayasınız! Ve tabii yazmaya devam edin, adres malum...

NASIL YAPILDI?

Frontier: Elite 2



Elite piyasaya çıktıktan yirmi seneden fazla oldu. Frontier ise nispeten daha yeni sayılıyor, olsa da sadece on iki yıl oldu. Ancak tabii ki video oyunları pazarı açısından artık her ikisi de antika sayılan yapımlar. Bu na rağmen her iki oyun da aradan geçen bunca zamandan sonra bile sıklıkla bir hayran kitlesine sahipler. Peki neden? Aslında cevabı çok basit, her iki oyun da inanılmaz genişlikte bir oyun evrenine sahipler ve ekran başında aylar geçirenseniz bile hep yeni birşeyler bulabiliyorsunuz.

Elite 1982 yılında Cambridge Üniversitesi'nde okuyan iki öğrenci olanları Bell ve David Braben tarafından yaratılmıştır. Oyunun toplam dosya boyutu 320 kilobayt civarındadır. Bugün DVD üzerinde satılan ve çoğu zaman birkaç günde tüketeilebilen oyunların aksine, Elite

bu minicik alana koca bir oyun evrenini ve oyun dünyasındaki pek çok yeniliği sağlama başarısı. Battlezone'dan sonra 3D grafikleri kullanan ikinci oyundu, bunun da ötesinde oyunu istediğiniz gibi kaydedebilmenize imkan tanıyordu. Ama bir uzay simülörü pek alışılmış türden bir oyun değildi, Pacman ve Space Invaders türünden oyunların yanında çok sıra dışı duruyordu. İşte bu yüzden iki sene boyunca pek çok firma tarafından reddedildi ve ancak 1984 yılında Acornsoft tarafından C64 için piyasaya çıkarıldı. Bundan üç yıl sonra da Firebird firması tarafından PC için çıkarılacaktı.

Oyun çıkar çıkmaz büyük ilgi çekti ve devamının yapılması gündeme geldi. Ancak Bell başka işlerle ilgilendirmektedir, devam oyunu olan Frontier'ı David Braben tek başına yazmak zorunda kalcaktı. Braben oyun üzerinde altı yıla yakın bir süre tek başına çalıştı. Frontier tamamlandığında o güne dek yazılmış en karmaşık ticari yazılımlardan biri haline gelmişti. Braben su katılmamış bir matematikçiydi ve bunu oyunu da aynen yarattı. Frontier yazıldığı günün astronomi bilgilerine uygun olarak tüm galaksimizi aynen modelleyen bir oyun olmuştu.

İlk sürümleri ses açısından bazı hatalar içeren Frontier, grafik açısından kendi zamanından çok ileri-

de sayılmalıdır. 3D poligonlar ve basit kaplamalar görülmemiş bir şey değildi, ancak Frontier bunları öyle düzgün kullanıyordu ki, oyun atmosferi inanılmaz bir hale gelirdi. Bir yıldız sistemi içinde yolunuza etraftaki gökcisimlerine bakarak bulabilmek, ekranda gittikçe büyüyen gezegene yaklaşırken onun kendi etrafındaki dönüşünü izlemek ve en sonunda inmeye planladığınız kenti görüp son yaklaşma rotasına girmek. Frontier tüm bunları yapmanızı izin veriyordu, oysa aynı şeyi bugün başka bir oyun için söylemek mümkün değil.

İşin daha da hayret verici yanı, tüm galakside dinamik bir yaşamın hüküm sürmesiydı. Askeri gemiler devriye geziyor, ticaret ve yolcu gemileri günlük seferlerini yapıyor. Politik olaylar tüm sistemleri etkileyebiliyordu. Ayrıca tüm galaksiye tek bir yönetim yoktu, bazı sistemler korsan ya da bağımsız hükümetler etkisi altındaydılar, haliyle nereye gittiğinize dikkat etmeniz çok önemlidiydi. Ustüne bir de etrafında belirmeye başlayan yabancı uygarlık gemileri ve antik kalıntılarını ekleşin. Ve tüm bunlar 720 kilobyatlık bir diskete sığıyordu!

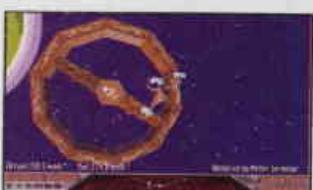
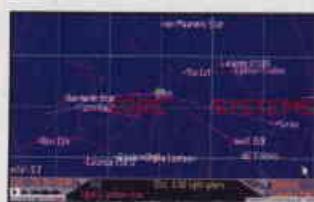
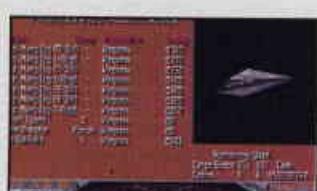
Ancak isim ve telif hakları Braben ile Bell'in arasını açacaktır. Braben oyunu ek görev paketi değil de yeni bir oyun olarak piyasaya sürdü, bu da Bell'in eski anlaşmalarından doğan telif haklarını geçersiz

Asla bitmeyen bir oyun ister misiniz?

kıldı. Oysa Frontier ilkinden çok daha büyük ve karmaşık olsa da, temelinde hala Bell'in de emeği olan kodları kullanıyordu. İki eski arkadaşın arası bu sebepten bozuldu. Ancak tüm bunlar Frontier'in başarısını engellememi ve oyun ilk çıktığı 1993 yılında büyük bir başarı kazanıp klasikler arasına girdi. Gerçekten de oyun öyle büyütü ki, yıllarca sırf bu oyunun gizlerini çözmeye uğraşanların bile ulaşamadıkları uzay gemileri, rastlamadıkları düşmanlar olabiliyordu!

Peki böyle efsanevi bir oyun serisi o noktada bitti mi? Hayır, Braben bir süre önce bir takım kurarak Elite 4 üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı! Oyun 2006 yılından önce bitmeyecek, ancak bittiğinde öncekiler kadar geniş, kapsamlı ve epik bir yapılmak gibi görünüyor. Frontier'in büyüsünü Braben'den başkası da canlandıramazdı zaten.

M. Berker Güngör
Eva Bekdemir



Frontier: Elite 2
3D Uzay Simülörü
286/2 MB RAM/DOS
4.0/VGA
Gametek/Konami
1993 (disket)

DEMOLAR

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY **DVD**
SWAT 4
FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH
LEGO STAR WARS
STILL LIFE
EMPIRE EARTH 2
STAR WOLVES **DVD**
18 WHEELS: PEDAL TO THE METAL **DVD**
MOMENT OF SILENCE **DVD**
INAGO RAGE
KING OF THE BALL
ANIME BOWLING BABES

FULL OYUNLAR

ANARCHY ONLINE **DVD**
BONTAGO
LEGEND OF WHITE WHALE **DVD**

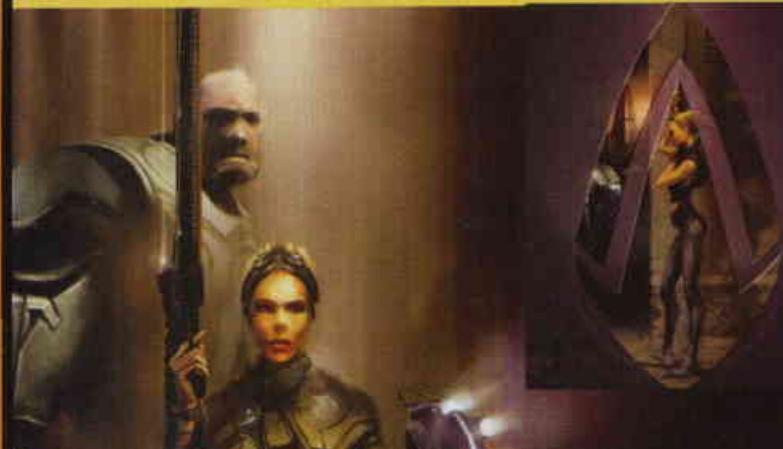
MODLAR

ROME TOTAL WAR - REALISM MOD
WARCRAFT 3 - NATURE'S CALL: SPIDERQUEEN **DVD**
DOOM 3 - REALISM MEGA MOD **DVD**
DOOM 3 - GRAVITY GUN **DVD**
HALF-LIFE 2 - GARRY'S MOD 0.7
HALF-LIFE 2 - FRIENDLY FIRE
HALF-LIFE 2 - NIGHTMARE DIFFICULTY
HALF-LIFE 2 - REALISTIC WEAPONS
UT 2004 - HOLY HANDGRANADE

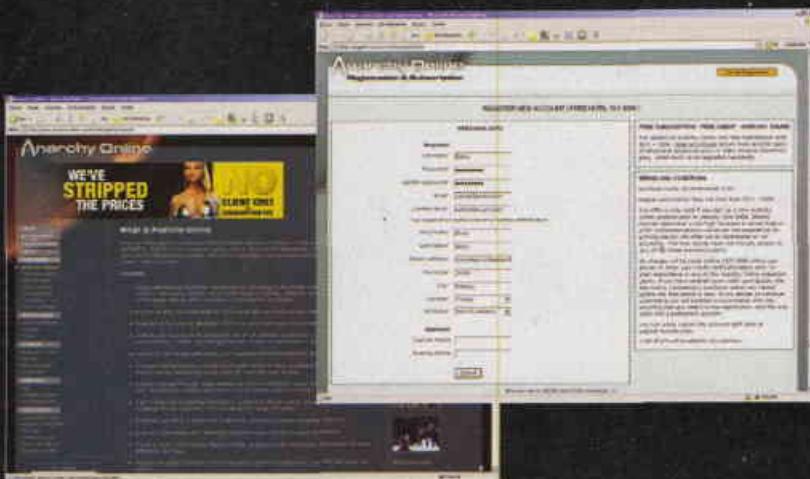
VIDEOLAR

AREA 51
BATTLEFIELD 2
BOILING POINT **DVD**
FILM: CORPSE BRIDE **DVD**
DARKWATCH **DVD**
DOOM 3 ROE
ENTHUSIA PROFFESIONAL RACING **DVD**
FEAR
FEAR: MULTIPLAYER
GETTING UP! CONTENTS UNDER PRESSURE **DVD**
GTR **DVD**
GUILD WARS **DVD**
MUSASHI SAMURAI LEGEND **DVD**
NINJA GAIDEN **DVD**
PARIAH **DVD**
PROJECT SNOWBLIND **DVD**
SILENT HUNTER 3 **DVD**
SPARTAN TOTAL WARRIOR **DVD**
FILM: STARWARS: EPISODE 3
STOLEN **DVD**
STRONGHOLD 2 **DVD**
THE SUFFERING 2
TRACKMANIA SUNRISE **DVD**
FILM: WAR OF THE WORLDS **DVD**
WORMS 4: MAYHEM **DVD**

CD · DVD



ANARCHY ONLINE



FUNCOM

DVD

Devasa online oyunlar World of Warcraft'la ülkemizde büyük bir bilinirliğe ulaşmışken, üç yıl öncesinin en iyi online oyunlarından birisi tamamen bedava olmuşken sizler vermememzklik edemeydik.

850 MB'lık büyük bir dosya olduğundan Anarchy Online sadece LEVEL Nisan DVD'sinde yer alıyor. Oyunu kurduktan sonra kendinize bir hesap oluşturmanız gereklili. İsim, e-mail, şifre ve kullanıcı ismi gibi bilgileri girdikten sonra oyuna başlamaya hazırlınsınız. Bir tuhaflik var öyle değil mi? Normalde bedava dahi olsa devasa online oyunlara hesap açtıktan kredi kartı numaranızı sorar. Anarchy Online'i oynamak için ise "kredi kartı vermek istemiyorum" seçeneğini tıkmanız yeterli. Daha sonra Shadowlands, Nottingham Wars ve Alien Invasion gibi eklenileri satın almak isterseniz de bu ayan girebilirsiniz. Kısa bir güncelleme işleminden sonra oyunu oynamaya hazırlız. İngilizce bilenler için, bilgi kutucuklarını sıkımadan okumalarını tavsiye ediyoruz. Çünkü Anarchy Online alışması oldukça zor bir oyun.

Umugoruz bu oyundan memnun kalırsınız. Level DVD'sinde (her zaman bu kadar büyük boyutta olmasa da) en iyi devasa online oyunlarının bulunmasını isteyip istemediğinizde lütfen levelcd@level.com.tr adresine yollayip söyleyin.

İÇERİK

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

UBISOFT

DVD

Sam Fisher'in üçüncü macerası gerçek bir şaheser. Zaten şimdije kadar kapak oyunumuzun incelemesini okumışsunuzdur. Artık demosunu oynayarak oyun hakkında kendiniz de karar verebilirsiniz.



Chaos Theory demosu oyunun Lighthouse bölümünü tamamen kapsıyor. Sıhah menüsünü kullanmak için CTRL tuşuna basılı tutmanız yeterli. Çevreyle etkileşim içine girmek için SPACE'e basılı tutup etkileşim menüsünü W-S ile yukarı- aşağı kaydırın, SHIFT ziplama, engellerin üzerinden atlamaya, F1 ise DPSAT adlı görev bilgileri ve notlarınızın olduğu cep bilgisayarınızla ulaşmanızı sağlıyor.

1 ile 5 arasındaki tuşlarla farklı görüş modları arasında geçiş yapıyorsunuz. Beşinci moda sadece Sticky Camera attığınız zaman geçebiliyorsunuz. Koşma hızınızı belirlemek için fare tekerlekini kullanabilirsiniz. ALT tuşuya tüfeginizin ikinci fonksiyonunu değiştirebilirsiniz.

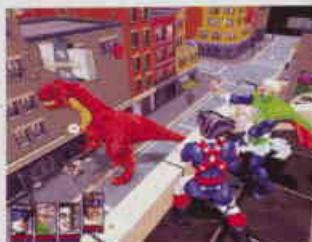
Oyunun özlü görülmemek olduğundan sağ aittaki göstergeyi daima en düşükte tutun. Hızlı hareket ederseniz hem görürler, hem de gürültü yaparsınız.

FREEDOM FORCE VS 3RD REICH

IRRATIONAL GAMES

CD/DVD

Cizgi roman temali bir sıra tabanlı strateji oyunu Freedom Force 2. Kendi süper kahramanınızı kendinizin yaratabilmesi haricinde çok iyi bir senaryosu, insan güldüren tipleri ve çizgi romanları o çok hoş havasını yakalayan atmosferiyle kesinlikle oynamanız gereken bir demo.



BUNLARI BİLİYOR MU DUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda dugurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasisörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaldırma çubuğu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeteri olacağını.
- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müzikle birlikte demoju okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "T" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listeşini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderileceğinizi.

YAMALAR

- FAR CRY 1 3 **DVD**
FAR CRY 1 3-1 31
FM 2005 5 0 3 **DVD**
HALF-LIFE 2 DX8 PATCH
HEARTS OF IRON 2 1 1 **DVD**
KOHAN 2 1 2 3 **DVD**
KOTOR 2 1 0 A
LOTR BATTLE FOR MIDDLE EARTH 1 0 1 **DVD**
NFS UNDERGROUND 2 1 2 **DVD**
ROME TOTAL WAR 1 2 **DVD**
ROLLERCOASTER TYCOON 3 1 2 **DVD**
SIMS 2 UPDATE 2 **DVD**
UT 2004 PATCH3555 **DVD**
WARCRAFT 3 1 18 **DVD**

EXTRALAR

- GTA VICE CITY - MULTI THEFT AUTO V 0 5
CHILDREN OF NILE - AKHETATEN
JEDI ACADEMY - DUEL MAP **DVD**
MORROWIND - ADDON **DVD**
WORLD OF WARCRAFT - MODLAR
FOOTBALL MANAGER 2005 - EKLENTİ

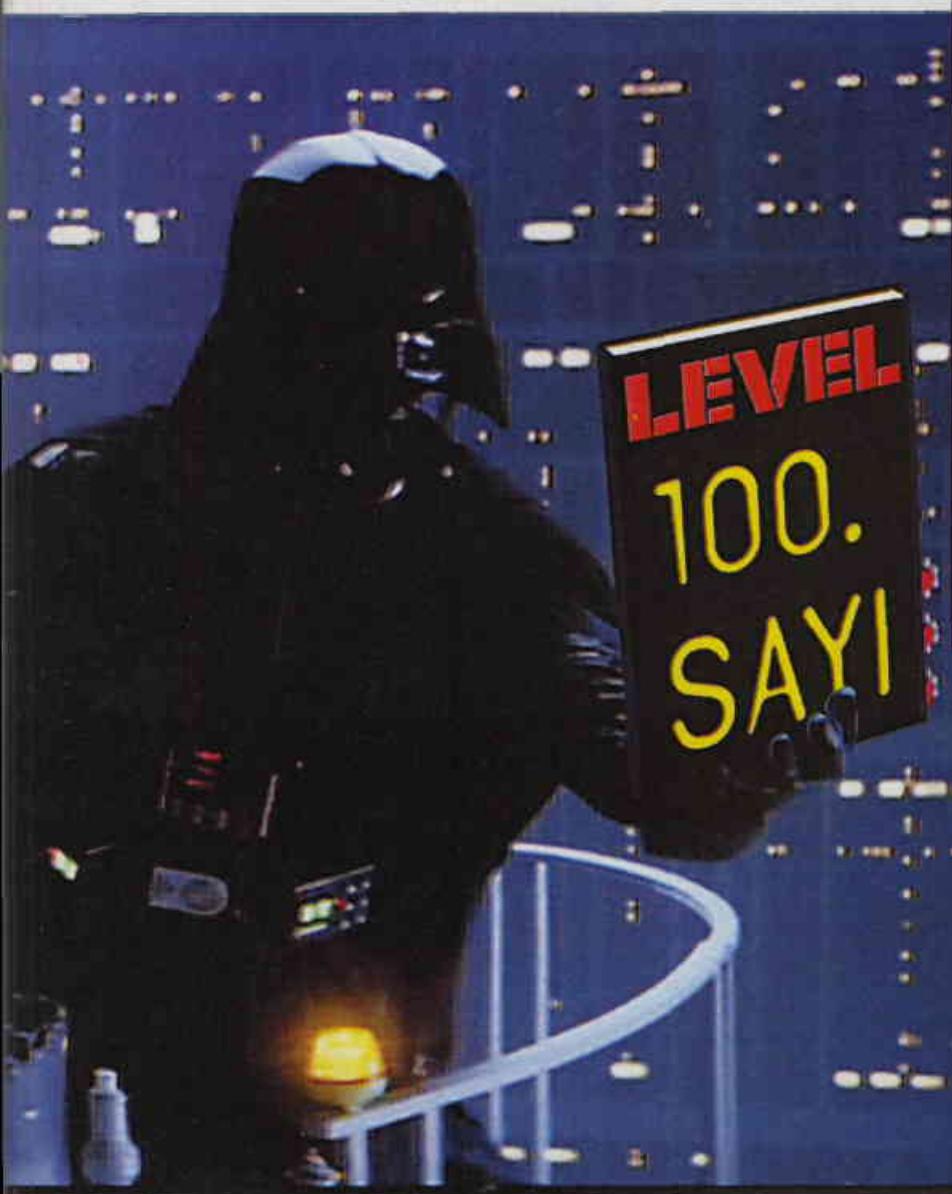
PROGRAMLAR

- ANTI-KEYLOGGER V6 0
AUTO HOT KEY V1 0 25 11
AUTOGK V1 86 **DVD**
BRILLIANT PHOTO V1 2 0 98 **DVD**
CDBURNER XP V3 0 116 **DVD**
CLAMAV V0 81-1 **DVD**
DFX FOR WINAMP
DFX FOR WIN MEDIA PLAYER
DVD DECRYPTER V3 5 2 0
DVD SHRINK V3 2 0 15
DVDFAB V2 68 **DVD**
FRESH RAM V3 0 1
GOLDWAVE V5 0 9
IUVCR V4 9 2 355 **DVD**
KOOL MOVES V4 6 5 **DVD**
PINE V4 62 **DVD**
SCIWRITER V2 0 0 2 **DVD**
STARSKIN V2 4 5 6 **DVD**
SYSTEM CLEANER V4 97
TROJAN GUARDER V6 56 **DVD**
WINAMP BAR V1 51
XPCLOCK

SÜRÜCÜLER

- ATI CATALYST 8 11 FOR (WINXP | 2000 İÇİN)
ATI CATALYST 8 03 FOR (WINME | 98 İÇİN) **DVD**
NVIDIA FORCEWARE 71 84 (WINXP | 2000 İÇİN)
NVIDIA FORCEWARE 71 84 (WINME | 98 İÇİN) **DVD**
SOUND BLASTER AUDIGY (WINXP İÇİN) **DVD**
SOUND BLASTER AUDIGY 2 (WINXP İÇİN) **DVD**
FREEDVD CODEC
INTEL ÇİPSET V6 3 0 1007
VIA 4IN1 4 55

AÇGÖZLÜLÜK KARANLIK TARAFA GEÇMENİZE SEBEP OLUR DİYE KORKMAYIN. ÇÜNKÜ 100. SAYIMIZDA HERKESE YETECEK KADAR SÜRPRİZ VAR. 1 MAYIS'TA, SAKIN KAÇIRMAYIN!



ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL.

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakko@level.com.tr
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/Istanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, fırat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aaksöz@level.com.tr

Ali Güngör, ali@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Göker Nurbeylər gnurbeyler@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Grafik Tasarım Dilem İncesığır, dilem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özdemir

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyağla

Abone Servisi Ebru Çinek, Nihan Ozkasap

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/Istanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar, gulan@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Guler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kueliz@vogel.com.tr

Müşteri Temsilcisi Özden Aliyagıcı, ezdena@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASİR Matbaacılık Ltd. Şti

Demirkapı Sokak No:4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım OPP 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/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abcne.vogel.com.tr>

Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 25

Yayın Türü Yaggın, süreli, aylık

