

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

86. SAYI 2 CD

LEVEL

MART 2004 WWW.LEVEL.COM.TR 2004-03 1/1 2440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

Geceleri sizi uyutmayacak Silent Hill 4, Resident Evil Outbreak ve Call of Cthulhu dahil altı korku oyunu

2 CD ve
Poster
Hediyesi

Korku
Oyunları



Karşılıklı "gizli ajancılık"
oynamamıza çok az kaldı!

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

OYNADIK VE
YAZDIK!

STAR WARS GALAXIES REHBERİ

AYRICA

Star Wars Galaxies'de yolunuzu bulamıyorsanız, bırakın 8 sayfalık özel rehberimiz size yardımcı olsun

YENİ JENERASYON KONSOLLAR / ONIMUSHÄ 3 / MATRIX ONLINE / CHICAGO 1930
FOOTBALL MANAGER 2005 / JACK THE RIPPER / VIETCONG: FIST ALPHA
NFL STREET / SAM & MAX 2 / DEAD TO RIGHTS / FIRESTARTER VE DAHASI...





2003'ÜN SON AYLARINDAKİ KEHANETİMİZ DOĞRU ÇIKTI. Yıl sonundaki bereketli "oyun sağınağı"nın ardından geçtiğimiz Ocak ve Şubat ayı boyunca oyun tarlalarında tam bir kuraklık hüküm sürüyor.



İşte bu yüzden, bu ayki yazımı özür dileyerek başlama ihtiyacı hissettim. LEVEL'i takip edenler bilir. Her ay, bir sonraki ay inceleyeceğimiz oyunları Next Level sayfalarımızda yazarız. Ama geçen ay

yazdığımız gibi ne Unreal Tournament 2004, ne Sacred veya ne Singles'i ağırlayamıyoruz bu sayfalarda, çünkü çıkmadılar! Firmaların "resmi" çıkış tarihlerine ne kadar sadık oldukları da bir kez daha görmüş olduk böyledi. Peh!

Tabii bunlar değil esas bomba. Son ay larda bütün oyun firmaları, en sağlam oyunlarını "Haziran ve ötesine" ertelemeye başladı. Neden? Çünkü bu oyunların getireceği satış kârının bir sonraki ekonomik yıla dahil olmasını istiyorlar da ondan. Ha, tabii ki adam gibi test edilmiş bir World of Warcraft, bir Sims 2 oynamayı tercih ederim. Ama bu süre ancak gerçekten test için harcanacağsa beklemeye değer.

Neyse, çıkmayan oyunlar bir kenarda

kalsın. Bunca erteleme ve gecikme çok büyük bir sürpriz hazırlamamızı engellemedi bu size. Hiç beklenmedik bir anda, karanlıklardan aramıza eski bir dost sızdı: Sam Fisher. Ünlü yazar ve oyun yapımcısı Tom Clancy'nin yeni macerası Splinter Cell: Pandora Tomorrow'un çok özel ve muhtemelen tüm dünyadaki ilk incelemesini LEVEL'da okuyacaksınız. Sizi şımartmadığımızı asla söyleyemezsiniz :)

Biz de bu arada boş durmadık, "sık yuvarlanan taş yosun tutmaz" atasözünü düstur bildiğimizden, dizayn değişikliğine gittik. Merak etmeyin. Sevginiz ve alışığınız bütün bölümler yerinde duruyor. Bu değişiklikte okunması daha kolay ve daha zengin bir içeriği amaçladık. Umarım bunu başarmışızdır.

Yeni halimizle ilgili eleştirilerinizi bize iletmekten sakın çekinmeyin, hepสini dikkate alduğumuzu en iyi siz biliyorsunuz.

Sinan Akkol

BİZ DE BU ARADA BOŞ DURMADIK, "SIK YUVARLANAN TAŞ YOSUN TUTMAZ" ATASÖZÜNÜ DÜSTUR BİLDİĞİMİZDEN, DİZAYN DEĞİŞİKLİĞİNE GİTTİK

BU AY BENCE...

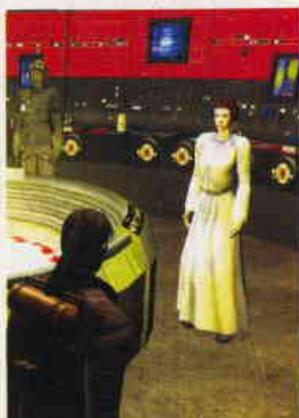


LEVEL'A ABONE OLUN...

Hem 10 sayı fiyatına 12 sayıya sahip olur, iki LEVEL'i bedavaya getirirsınız. Hem de her ay başında gazete bayinize "-Geldi mi?" "-Yok gelmedi" diyalogları yaşamak zorunda kalmazsınız, çünkü derginiz özel bir kurye tarafından kapınıza teslim edilir. Bundan sonra kim ister ki karda kışta gazete bayisine kadar onca yolu tepmeyi?

GALAKSİDE GEZİNTİYE ÇIKIN...

Hiçbirimiz devasa online oyunların delisi olmadığını halde hepimizi bir virüs gibi sardı bu meret. Star Wars Galaxies'den bahsediyorum tabii ki. Ultima Online'dan sonra Türkiye'de ilk ciddiye alınan devasa online RPG olması bir yana, hiçbir bölüm tasarımcısının elinden çıkmamış, diğer oyuncularla aranızda yaşanan olayları tecrübe etmek için bile oynamaya değer.



SON SAMURAY'I İZLEYİN...

Uzun zamandır seyrettiğim en iyi Hollywood ürünü. Tom Cruise filan tamam da, Ken Watanabe'nin üstün oyunculuğuna hayran kaldım ve Japon kültürüne duyduğum ilgi yüzünden iki kat keyiflendim. Çok iyi bir film, aksını söyleyen olursa kafasına kalın bir odunla vurun, belki kendinde değildir.





Korku Oyunları

Bu yıl hiç korkmadığınız kadar korkacaksınız...

Nedir bu kadar korkutan bizi... Ölüm, yalnızlık, karanlık, yükseklik, düşmek, sessizlik, hayvanlar, insanlar, birini kaybetmek... Her şeyi kendimiz yaratıyoruz, korkuyu da, üzüntüyü de, acıyi da... Her şey bizim elimizde, korkup ya da korkunamak, üzülmek ya da üzülmemek... Tek sorun kendimizle başa çıkmakta... Ama belki de korkmaktan, acı çekmekten veya kendimizi üzmekten garip bir hız duyuyoruz. Korkacağımızı bildiğimiz halde korku filmi izliyoruz, bir gökdelenin tepeinden geçen yüksekten korktuğumuzu bile bile aşağıya bakmak istiyoruz veya basımızdan geçen kötü bir olayı daha çok üzüleceğimizi bilmemize rağmen devamlı düşünüyoruz. Peki ama neden? Bunun açıklaması şu şekilde yapılabilir: Korku, üzüntü, acı, mutluluk gibi hisler

bizim için çok ucta. Ve bu "uç" duyguların hissetmek garip bir şekilde hoşumuza gitüyor. Bu yüzden korku filmi izliyoruz ve bu yüzden kötü bir olaydan sonra günlerce, aylarca, belki de yıllarca "düşüyoruz". Ve bu yüzden korku oyunlarının oynaması seviyoruz, kalbinizin daha hızlı atmasını, adrenaliniinizin artmasını sağladığı için.

Bu açıdan bakılınca korku oyunlarının da uç bir noktada olmasının garipsememek gerekir. Çünkü, istisnalar dışında hemen hemen tüm oyunları tek bir şey için

oynarız. Eğlence, Spor, strateji, yarış... Hangisi olursa olsun... Ama korku oyunlarını sadece gerilmek veya korkmak için oynarız. Diğer oyunları oynarken hissettiğimizle, korku oyunlarını oynarken hissettiğimiz şeyler çok farklıdır. İlk Resident Evil'da, dar koridorlarda ilerlerken ne kadar tedirgin ve geriliği olduğunu hatırlayın. Vega ormanındaki dolaptan bir zombi çıktığında nasıl korktuğunuza, kalbi-

Resident Evil: Outbreak

Kuşkusuz, Resident Evil korku oyunları içinde en vazgeçilmez olan oyun. Capcom'un korku klasörünün her yıl yeni bir oyunla devam etmesi de kaçınılmaz. PS2 için piyasaya çıkacak olan Resident Evil: Outbreak ise seride bir "devrim".

Outbreak'in senaryosu yine serinin diğer oyunlarıyla benzerlikler taşıyor. Oyunda T-virus'lu bulasın insanlardan, yanı yeni şekilde zombilerle çevrili Raccoon Şehrin'den kaçmaya çalışırsınız. Bu kabusun ortasındaki oyuncular ise, S.T.A.R.S'in (Special Tactics and Rescue Squads) üyeleri Leon Kennedy ve Claire Redfield. Tabii bu oyunun

tek kişilik modu için yazılan senaryo, ancak Outbreak'ı Outbreak yapan şey, çok oyunculu modu.

Sekiz kişiye kadar aynı takımda oynayabileceğiniz Outbreak klasik RE oynanışının dışına çıkmıyor aslında, ancak çok oyunculu mod bu oguna çok şey katıyor. Duyundaki bir sahneneden bahsedelim: Yanınızda yedi kişiyle birlikte zombilerden kaçırsınız. J's Bar'a zar zor girdikten sonra kapıyı kapatırsınız ve derin bir nefes alırsınız, ancak zombiler bara saldırmıyor. İçeri girmelerini engellemek için bardaki eşyaları kapının önüne yığırsınız. Ve bu onlar bir süre daha idare



ediyor, ama içeri girmek için başka bir yol bulacaklar. Artık J'nin ban sizin için o kadar güvenli gözükmemiyor.

Yeni RE oyunu aynı zamanda daha etkilesimli bir çevre sunuyor. Mesela yerde bulduğunuz bir sopayla zombilere saldırabileceksiniz, ama sopanın kırılma olasılığı da var, bunu unutmayın.

Dead Aim ile birlikte klasik RE oynanışının dışına çıkan ikinci oyun olan Outbreak, çok oyunculu seçenekle kesinlikle beklemeye değer.



nizin nasıl attığını... Peki ya Nocturne? Karanlık bir şatoda veya ormanda yalnız kalma hissini, o korkugu başka hangi oyun verebilir size? Doom, Quake ve Thief gibi oyunlarsa her kadar yıllarca "FPS" olarak anılsa da, aslında bu oyular da "gerilim oyunları" arasında sayılabilir. Mesela Thief te gardıyan yaklaştıken bir

merdivenin gölgesine saklandığınızda gerçekten nefesinizi tutmadınız mı? Quake te piranalarla dolu kırmızı denize düştüğünüzde o anı her şeyiyle yaşamadınız mı?

Bunlar neden korku/gerilim oyunaının bu kadar çok sevildiğini açıklıyor. Korkmayı, heyecanlanmayı, kalbimizin daha hızlı atmasını, "geri" tuşuna bastığımızda sandalyeyle birlikte geri gitmeyi ve perdeleri kapatıp monitörün içine girmeyi seviyoruz. Hem de fazlasıyla...

İyi ama, neden Resident Evil?
Dünyada ve özellikle ülkemizde korku oyunları konusunda bir "garanticilik" sorunu var. Korku oyularının atasından olan Alone in the

Dark'tan yola çıkılarak yapılan Resident Evil, nasıl olursa sonrasında çıkan her korku oyununu etkiledi. Hatta bir korku oyunu haberini aldığımızda, bunun Resident Evil'a benzer olduğunu, hatta Resident Evil'in taklitini olduğunu tahmin edebiliyoruz. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan Curse: The Eye of Isis de buna ömek olarak gösterilebilir. Ama daha ilginç olan bir şey varsa, o da Alone in the Dark 4'te, yapımcıların kendi taklidini, yani Resident Evil'i taklit etmesidir. Bu da en büyük hayal kırıklıklarından biridir bizim için, oyun dünyasında yaşadığımız.

Türkiye'de ise durum biraz daha kötü. Çünkü yurt dışında her ay onlarca oyun çıkıyor ve bunların içindeki Resident Evil taklitlerini birçok oyuncu umursamıyor bile. Ancak ülkemizde, şimdije kadar yapılmaya başlanan oyun sayısı 10'u geçmezken, bu oyuların da 9'unun Resident Evil taklit olması çok ilginç bir durum. Dergi içinde Sinan'la olsun.



R.P.D.

Platform: PS2
Yapım: Capcom
Dağıtım: Capcom
Çıkış tarihi: Belli Değil



Berkerle olsun bu konuya çok tartışık. Neden Resident Evil? Neden bir başka oyun değil de, veya neden farklı, radikal bir şeyler değil de Resident Evil? Eğer amaç korku/gerilim oyunu yapmaksa piyasada başka korku/gerilim oyunu yok müdür? Lighthouse gerilim oyunu değil midir mesela? Ve neden bizim insanlarımız da Sanitarium gibi bir senaryosu olan adventure'lar yapmaz? Onu boşverin, neden basit bir platform oyunu yapılmaz veya basit bir oyunla bu işe başlanmaz bizim ülkemizde? Neden oyun yapmaya giren herkes Resident Evil'dan faydalı olur ülkemizde?

İşin kötüsü, yanlış bir model olan Resident Evil'ı öرنek olarak başlayan hiçbir Türk oyunu şu ana kadar tamamlanmadı (Lanetin Hikayesi'nı saymazsa tabii). Demek ki bu işte bir yanlışlık var, demek ki artık farklı bir şeyler yapmanın, yeni kulvarlar açmanın ve yeni bir şeyler yaratmanın zamanıdır.

Gelecek program...

Biz konumuza donecek olursak, korku oyularının tutuldugu bir piyasada bu türde birçok oyunun yapılması kaçınılmaz oluyor. Firmaların gerek konsollar, gerekse PC'ler için gelecekte çıkarmayı planladığı birçok korku/gerilim oyunu var. Biz de bu oyular içinden en iyiğini ve en çok merak edilenlerini seçtik. İşte başlıyor...

Fırat Akyıldız

Silent Hill 4: The Room

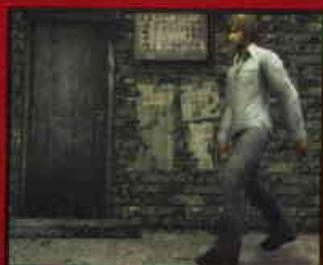
Silent Hill'in yeni versiyonundan da bahsetmemek olmaz. Konami'nin bir klasik haline gelen serisi Silent Hill'in dördüncüsünün yapımına başladığını geçtiğimiz aylarda duyurmuştu. O zaman için oyunlarındaki tek bilgi isminin The Room olduğunu. Şimdi ise fakir ama gururlu genç olarak yeniden karşınızdayız ve artık daha fazla şey biliyoruz.

Yeni oyun Henry Townsend adında, kendi evinde sıkışık kalmış birinin çevresinde dönüyor. Townsend birkaç gün sonra yatak odasında bir deligin olduğunu fark ediyor ve kendisini bu deligin çıkış için tek yol olduğu na inandırıyor. Oyun da bu apartmanla dışarıdaki rahatsız edici dünya arasında geçecek.



Bu iki dünya arasında portallar yardımıyla geçişler yapacaksınız.

Öykünün kurgusunda Silent Hill 2'de olduğu gibi serinin diğer oyunlarıyla direk bağlantılar yok. Buna rağmen az da olsa eski oyunlarla bazı ufak bağlantılar kurulacak. Ancak oyunun asıl teması "apartman".



Bu kez iki farklı kamerasının (FPS ve TPS) kullanıldığı oyunda vuruş hissi eskisinden çok daha güçlü olacak. Bir diğer oynaması etki eden şeş ise anında silah ve eşya değiştirebilme olanlığı. Bu da Silent Hill 4 takımının yeni oyunda hızla odaklanmasından kaynaklanıyor olsa gerek.

Düşmanlarınız bu kez hiç olmadığı kadar ürkütücü. LEVEL01'deki videoyu izlerseniz, sizin de tüyleriniz diken diken olacak. Kulak tırmalayıcı çığlıklar atan iki kafalı bebekler, tekerlekli sandalyeli garatıklar, biçimsizce havada süzülen cesetler... Bunlara bir de cesaret kirici, ortama göre değişen müzikleri eklerseniz oyunun atmosferinin ne kadar gerilimli olacağını tahmin etmek zor olmaz.

Görünüşe bakılırsa Silent Hill serisinin yeni oyunu da bir şaheser olacak.

Platform: PS2, XBox

Yapım: Konami

Dağıtım: Konami

Çıkış tarihi: 2004 sonu

Forbidden Siren

Birkaç ay önce Japonya'da piyasaya çıkan Forbidden Siren, bir çok açıdan Silent Hill'i hatırlatmasına rağmen farklı yönleriyle de dikkat çekiyor.

80'li yılların korku filmlerinden esinlenerek hazırlanan oyunun en büyük eksilerinden biri konusu olabilir. Çünkü bir korku oyunu için klise, işin içinde yine zombiler var. Oyun, bir sirenden sonra gelen çok şiddetli bir depremle büyük kısmı yok olan Japonya'nın Hanguuda köyünde ge-

çiyor. Depremden sonra deniz kana bulanıyor, bu ufak ve sessiz köy cehenneme dönüştür. İşin kötüsü ise kırmızı yağmur tüm köy sahilnerini zombiye dönüştürüyor. Ama ilginçtir ki, bu kırmızı yağmur köydeki on savaşçıya iyileştirici etki yapıyor. Ve bu savaşçıların kontrolünü alarak zombilere karşı yaşam savaşını vermeye çalışıyoğınız.

Oyundaki seçilebilir karakterlerin her biri farklı silahlara ve farklı dövüş yeteneklerine sahip.

Mesela Kyoya bir avcı. Oyuna renk katan unsurlardan ilk fazla sayıda karakter seçebilme olanağı zaten.

Song, Forbidden Siren'da farklı bir yol izliyor. Oyundaki bölgeler belirli bir sırada göre ilerlemiyor. Mesela bir önceki bölümde öldürdüğünüz düşündüğünüz bir düşmanla bir sonraki bölümde yeniden karşılaşabileğorsunuz. Bundaki amaçsa oyunun çizgiselliğini en aza indirmek.

Oyundaki hoş detaylardan biri ise "sight-jack" özelliği. Sight-jack, düşmanlarınızın beynine girip onları kontrol edebilmenizi ve çevreyi onların gözünden görebilmeyi sağlıyor. Bu da sizi gelen tehlikelerden veya gizli düşmanlardan koruyor. Her korku oyununda

olduğu gibi Forbidden Siren'da da birçok ürkütücü düşmanla karşılaşacaksınız. Bunların arasında gözlerinden kan fiskirlerini zombiler ve garip, kirli garatıklar var.

Oyunun çevre tasarımları da Silent Hill'i hatırlatıyor ve yapımcılar daha iyisini yapmak için çalışıyor.

Forbidden Siren'in bu kadar korku oyununun arasından çıkış çıkamayacağını şimdiden tahmin etmek zor. Zira Silent Hill ve Resident Evil gibi çok sağlam rakipler var piyasada.

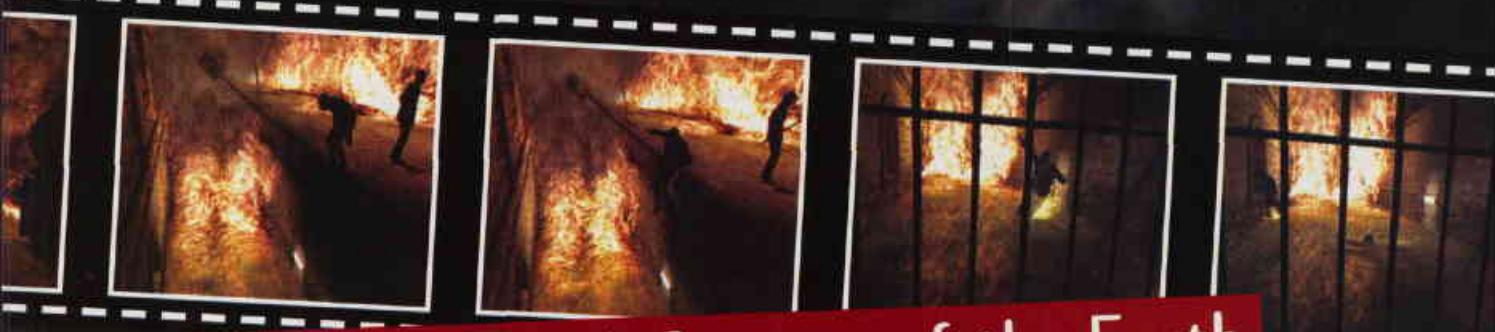
Platform: PS2, XBox

Yapım: SCEI

Dağıtım: SCEA

Çıkış tarihi: Mart





Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Çok uzun zamandır bekledigimiz bir korku oyunu Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. İlginç ama, ikincisinin bile çıkış tarihi dudurulmuşken, ilk oyunun, yani Dark Corners of the Earth'un çıkış tarihi belli değil. Ne zaman çıkacagini bilmiyoruz ama bizi heyecanlandırmayı başlıyor...

1920'li yıllarda geçen oyun, ünlü bir korku yazarı olan Howard Phillips Lovecraft'in dört öyküsü

üzerine kurulu: The Shadow Over Innsmouth, At the Mountains of Madness, The Shadow Out of Time ve The Dreamlands. Oyun, ana karakterin bir akıl hastanesinde intihar etmesiyle başlıyor. Oyunda da intiharınıza neden olan olayları anlatılıyor, bir günlük okur gibi yaşıyorsunuz her şeyi. Araştırmanız gereken şey ise bir tüccarın gizemli bir şekilde ortadan kaybolusu. Bu sıradan araştırmada mistik

ve karmaşık Cthulhu dünyasına da giriyorsunuz.

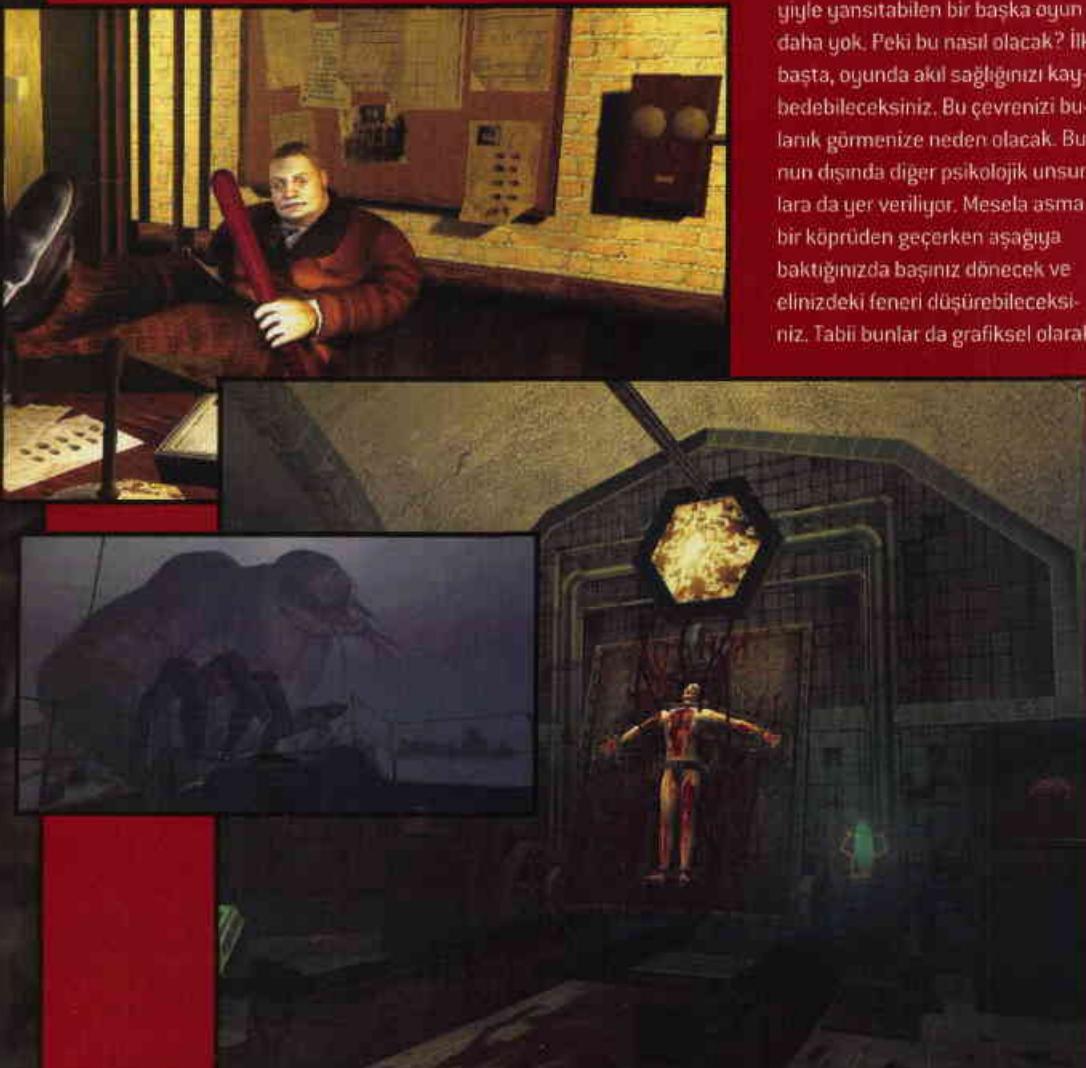
Araştırma/soruşturma ağırlıklı olarak giden Call of Cthulhu'nun en önemli özelliği psikolojik bir gerilim oyunu olması. Headfirst Productions şimdide kadar denenmemiş birçok şeyi bu oyunda kullanıyor. Oyun "gerilim" ve "psikolojik" sıfatlarının hakkını sonuna kadar vereceğe benzıyor, çünkü kontrol ettiğiniz karakterin ruh halini her şeyle gansitabilen bir başka oyun daha yok. Peki bu nasıl olacak? İlk başta, oyunda akıl sağlığını kaybedebileceksiniz. Bu çevrenizi bulanık görmenize neden olacak. Burun dışında diğer psikolojik unsurlara da yer veriliyor. Mesela asma bir köprüden geçerken aşağıya baktığınızda başınız donecek ve elinizdeki feneri düşürebileceksiniz. Tabii bunlar da grafiksel olarak

oyuna yansıtılıyor. Yani başınız döndüğü zaman, gerçekten başınız dönmemiş gibi hissedeceksiniz. Akıl sağlığını kaybetmeye başladığınızda, size yardım etmek isteyen birini bir canavar gibi görüp öldürürebilirsiniz de. Bu da halusinasyon da görebileceğiniz anlamına geliyor.

İşin ilginci, bu tepkiler sectığınız karaktere göre degisecek. Aynı zamanda RPG unsurları da taşıyan oyunda; bilgi, bugü, akıl sağlığı ve çeviklik gibi kriterlerle birbirinden ayrılan dört karakter bulunacak. Bu karakterlerin her birinin olaylar sırasında verdiği tepkiler farklı. Kimisi devamlı halusinasyonlar görürken, kimisi de paranoid yanılıqlar yaşıyor ve neyin gerçek, olup neyin gerçek olmadığını algılamıyor. Buntalar yanında panik ataklar da yaşayabiliyor karakteriniz.

1920'li yıllann silahlannı ve araçlarını kullanacağınız Dark Corners of the Earth, aynı zamanda bir adventure oyunu. Çevrenizdeki herkesle konuşup bilgi toplayacak ve bulmacalar çözeceksiniz.

Açıkçası, Call of Cthulhu en çok merak ettiğimiz oyunların başında geliyor. Çünkü bu kadar radikal ve orijinal fikirlerin bir arada toplandığı çok az oyun var. Bekliyoruz...



Platform: PC, Xbox
Yapım: Headfirst
Dağıtım: Bethesda Softworks
Çıkış tarihi: Belli Değil

The Suffering



Listemizdeki bir diğer oyun *The Suffering*. Farklı türlerin bireleşiminden oluşan bir oyun olan *The Suffering* de *Torque* adında problemlı bir adamın tuhaf hikayesi konu alıyor. *Torque* hapishanede çıkan bir işsanda kaçıyor ve kendi yolunu çizmeye çalışıyor. Geçmişini geri getirmek için çıktığı bu yolculuk onu hayaletlerle dolu Carnate Island'a götürüyor. Oyunun konusu ilerledikçe ipuçları veriyor. Mesela *Torque*'nun karısına ve çocuğuna ne olduğu sonradan ortaya çıkıyor.

The Suffering'ı korkunç yapan şey çevre. Diğer korku oyunlarında da olduğu gibi birçok

ürkütücü yaratıkla karşılaşacaksınız *The Suffering*'de, ancak oyunun atmosferi *Resident Evil* veya *Silent Hill*'a pek benzemiyor. Çünkü benzerlerine oranla daha hızlı ilerleyecek, daha hızlı oynanacak. Oyunun sinematik bir sunuma sahip olması ise atmosfere olumlu yönde katkıda bulunacak.

Bıçak, dinamit ve lav silahı kullanabileceğiniz silahlar arasında yer alacak. Oyun ilerledikçe *Torque* yeni yetenekler de kazanacak. Bu da oyunun RPG kısmını oluşturuyor.

The Suffering'ın ilginç özelliklerinden biriyse "çılgınlık derecesi". Bu derece düşman-

larınızı öldürdükçe doluyor ve zamanla bir ölüm makinesine dönüşüyor.

Adı fazla dugulmamasına rağmen, *Surreal Software*'in yeni korku/gerilim oyunu *The Suffering*'in bu piyasada tutulma ihtimali var.

Platform: PS2, Xbox, PC

Yapım: Surreal Software

Dağıtım: Midway

Cıktı tarihi: Mart

Obscure: Learn About Fear



Yapım aşamasındaki bir başka korku oyunu *Obscure*. Yine *Resident Evil* tipinde hazırlanan oyunda birçok önceden hazırlanmış gerilimli sahne bulunacak. Oyunun geçtiği ortam ise bir okul. Tahmin edeceğiniz gibi başrol oyuncuları da öğrenciler. *Obscure: Learn About Fear* ile ilgili elimizdeki bilgiler sınırlı.

Platform: PC, PS2, Xbox

Yapım: Hydravision Ent.

Dağıtım: Microids

Cıktı tarihi: Belli Değil

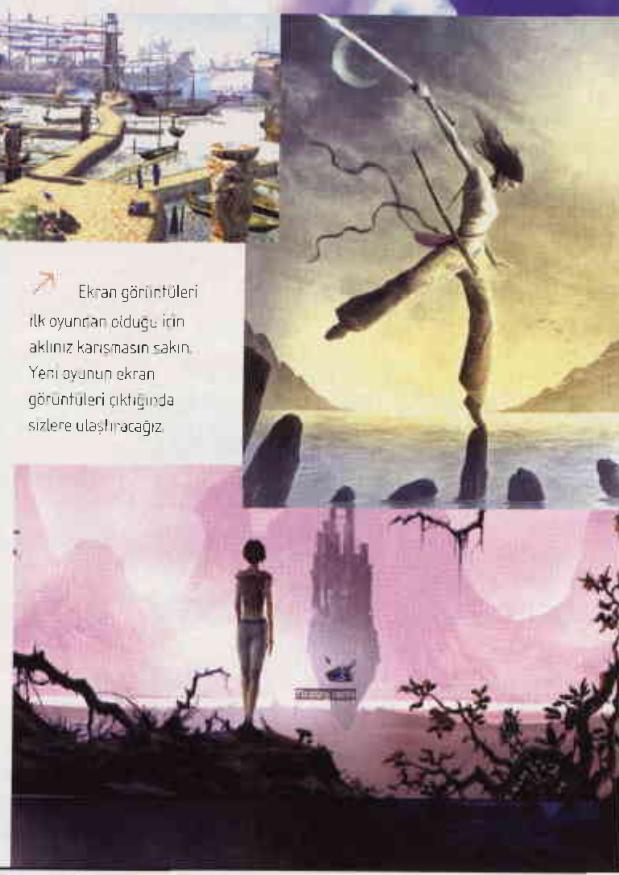
En "en uzun yolculuk" başlıyor...

THE LONGEST JOURNEY 2 DREAMFALL

Platform: PC Yapım: Funcom Dağıtım: Funcom Çıkış tarihi: 2005 Yazı

The Longest Journey'in devamı yapılıyor. İlk oyunun hikâyesine devam edilecek olan oyunda geliştirilmiş karakter animasyonları, büyülü bir atmosfer ve yepyeni bir oynanış olacak. 23. yüzyılda geçen Dreamfall'un konusu söyle: Genç bir kız, rüyalarla ilgili, bilimin ve bugünün ikiz dünyasını yok edecek olan bir komploy ortaya çıkarıyor. Oyun da bu konu çevresinde ilerliyor. Genç kız gizemli güçlere tek başına karşı koymayaçağın yardımıcısını da bulmak zorunda. Bu yardımcı ise ilk oyunun kahramanı April Ryan. İlk oyunla bağlantı da bu noktadan kuruluyor zaten.

Proje sorumlusu Ragnar Törnquist, "Sadece ilk oyunun fanatiklerini değil, yeni oyuncuları da eğlendirecek bir oyun yapıyoruz. Adventure türünü geliştirmek için The Longest Journey'e oyunu daha heyecanlı bir hale getirecek olan aksiyon unsurları ekliyoruz" diyor. Anlayacağınız, The Longest Journey'in devamı Broken Sword 3 tadında bir adventure olacak. Ancak klavyeyle değil, klasik adventure'lar gibi mouse'la oynanacağını belirtiyor. Dreamfall'un 2005 yazında piyasada olacak. x



Ekran görüntülerini ilk oyunдан olduğu için aklınız karışmasın sakin. Yeni oyunun ekran görüntülerini incelediğinizde sizlere ulaşıracağınız.

haberler



İKİNCİ WILL ROCK DENEMESİ

Chronos, Will Rock olarak bilinen aksiyon oyununun devamı. Saber Interactive'in yakın bir geçmişte piyasaya sunduğu ve hayal kırıklığı garattığı oyunu Will Rock'in devamı Chronos bu defa daha iddialı hazırlanıyor. İkinci nesil grafik motoru Saber3'den kullanılan yeni oyun; sinematik grafikleriyle, sürüklejici senaryosuyla ve heyecanlı oynanışıyla, "belirli olmayan bir çıkış tarihinde" piyasada. x

FARE DER Kİ

Son zamanlarda devamlı dev firmalar kapanıyor, beklenen oyunlar iptal ediliyor ve dolayısıyla birçok kişi issız kalıyor. Geçtiğimiz ay Unreal sensinin yapımcısı Legend Entertainment'in kapanmasıyla bu doruk noktasına çıktı. Bu ay da Microsoft, devasa online oyunu Mythic'a'yı iptal etti.

İyi haberlerimiz de var tabii ki. Başarılı adventure oyunu The Longest Journey'in devamı yapılıyor. 2005 yazında piyasada olacak olan Dreamfall'un ilk kadar kaliteli olmasına umuyoruz. Angels vs. Devils da ilk haberini aldığımız ilginç oyunlar arasında.

GAP BİLİŞİM 2004 FUARI

GAP Bilişim 2004 3. Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı, 27-30 Mayıs 2004 tarihleri arasında Gaziantep'de düzenlenecek. Ticaret yollarının kesişme noktalarından biri olan Gaziantep'te, bilişim sektörünün en son teknolojileri ziyaretçilerle buluşacak. 14.00 - 22.00 saatleri arasında ziyaret edebileceğiniz fuarda; ofis, ev, iletişim, bilgi teknolojisileyle ilgili ürünler ve ilgili yazılımlar tanıtılabilecek. Gaziantep Bilişimci İş Adamları Derneği, Vogel Medya Yayıncılık, NTV, Kobiefor, Dünya Gazetesi ve Aras Kargo fuarı destekliyor. x



Cumhuriyet için!

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

LUCASARTS YINE BIR STAR WARS OYUNUyla KARŞIMIZA ÇIKMAYA HAZIRLANIYOR. PC ve Xbox için düşünülen Star Wars: Republic Commando, Klon Savaşları sırasında geçecek ve Bölüm II ile III'ün arasında bir yererde olacak.

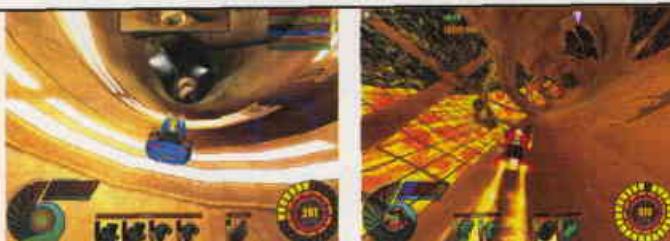
Takım tabanlı bir FPS ile 15 bölümde özel bir takım olan, Cumhuriyet Özel Operasyon timinin bir üyesini canlandıracağınız. Görevleriniz arasında rehine kurtarma, yok etme, kuşatma, veri

toplama, sabotaj ve keşif gibi birçok farklı görev tipi bulunacak. Oyuncular takım arkadaşlarına "smart squad" isimli bir kontrol sistemiyle emir verebilecek. Böylece bir görevi tek kişilik ordu stilile bitirmenize gerek kalmayacak.

Birçok silahın oyun içinde görüleceği ve bazı silahların zırh parçalama, durbün gibi özelliklerle yükseltilebilecek. LucasArts'in sitesini ziyaret etmenizi ve bu yılın sonunu beklemenizi öneriyoruz. ×



Platform: PC Yapım: Lucasarts Dağıtım: Lucasarts Çıkış tarihi: Belli Değil



MEGA RACE GİBİ... LAGSTERS

Mega Race tadında bir araba yarışı daha geliyor. Tünel benzeri mekânlar da yarışacığınız oyunda sekiz farklı araç seçebilecek ve birçok etkili silah kullanabileceksiniz. Rakiplerinizi oyun dışında bırakmak da sizin elinizde olacak. Bunun dışında, oyunun çok oyunculu modu ilgi çekiyor. Last Man Driving, Fox and Hounds (Tıtkı ve tazilar), Divided Glory gibi modların bulunacağı Lagsters'ta şampiyonallara da katılabileceksiniz. ×

VIETNAM'A İKİNCİ ÇIKARMA

Vietcong'un yapımcısı Pterodon, ikinci bir oyun için çalışmalarla başladıklarını açıkladı. Yeni oyunun şimdilik ne olacağı kesinlik kazanmış değil. Yine ilk gibi bir takım tabanlı FPS de olabilir, bir RTS de... Eğer siz de bu yeni oyun için fikir vermek istiyorsanız forum.pterodon.cz adresinden firmanın forumuna katılabilirsiniz.. ×

SAVAŞ TANRISINA ÖLÜM!

SCEA'nın Santa Monica departmanı tarafından hazırlanan oyun, aslında 2 yıldır yapım aşamasında, fakat nedense dışarıya hiç haber sızmadı. 2005'in ilk çeyreğinde piyasada olması beklenen God of War'da, eski bir Sparta'lı savaşçıyı kontrol edecek ve Yunan mitolojisinde yer alan savaş tanrı Aries'i ortadan kaldırmaya çalışacağız. ×



PRINCE OF PERSIA BITMEDİ!

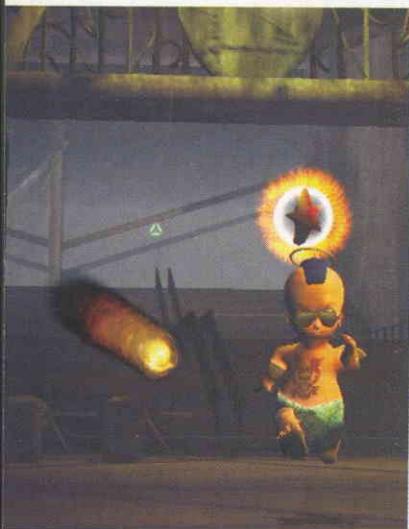
Ubisoft başkanı Yves Guillemot, Prince of Persia: The Sands of Time'in devamının da geleceğini açıkladı. PS2 ve PC için yapım aşamasında olan oyun hakkında şimdilik hiçbir bilgi yok. ×



Melek, şeytan'a karşı...

ANGELS VS. DEVILS

Platform: PC Yapım: Enigma Software Dağıtım: Enigma Software
Çıkış tarihi: Belli Değil



CENNEDİ VE CEHENNEM ARTIK "MODAYA UYGUN" DEĞİLDİR. İNSANOĞLU BUNA İNANMA-MAKTADIR ve çok fazla dikkate almamaktadır. Bir gün, güneş doğarken "İyi" ve "Kötü" birbiriley savaşır. Bu, melekle şeytanın güçlerinin insanlığa geçmesine neden olur. Ve tüm güç kaybolur... İnsanların bu duruma alıdmaması yeni bir "oluşuma" gidilmesini zorunlu hale getirir. Tanrı da bir oyun yaratmaya karar verir. Kazanan, insanların düşüncelerini kontrol edebilecektir. İyi ve kötü, melekle şeytan bir kez daha karşı karşıyadır...

Açıkçası, son zamanlardaki en ilginç oyun fikirlerinden biri Angels vs. Devils. Bir aksiyon oyunu olan ama RPG ve strateji un-

surları da içeren Angels vs. Devils'ta melek veya şeytan- dan birini seçebileceksiniz. Her iki tarafın da kendine ait bir takımı bulunacak. İstediğiniz bir takım üyesini kontrol edebileceksiniz. Oyunda, karşınızdakinin gücünü ele geçirerek onla savaşma gibi birçok ilginç özellik de bulunuyor. x



EYETOY'A YENİ İŞLEV

Tokyo'da düzenlenen Ipv6 Business Summit 2004 konferansında Sony, PlayStation 2 üzerinden bir USB Webcam ile video konferansının nasıl gerçekleştirilebileğini gösterdi. Böylece, şu an sadece ufak mini oyuncular oynamak için kullanılan EyeToy'un ileriki zamanlarda farklı bir işlev için kullanılabileceğini sinyallerini almış oldu. x

MYTHICA İPTAL EDİLDİ

Microsoft, yapım aşamasındaki mitolojik devasa online oyunu Mythica'yı iptal etti. İptaliyle 40'tan fazla çalışanın işsiz kaldığı proje için Microsoft Game Studios'un yapım menajeri Adam Waalkes, sadece "Amacımız gerçekten de devrim niteliğinde bir devasa online oyun yaratmak" demekle yetindi. x





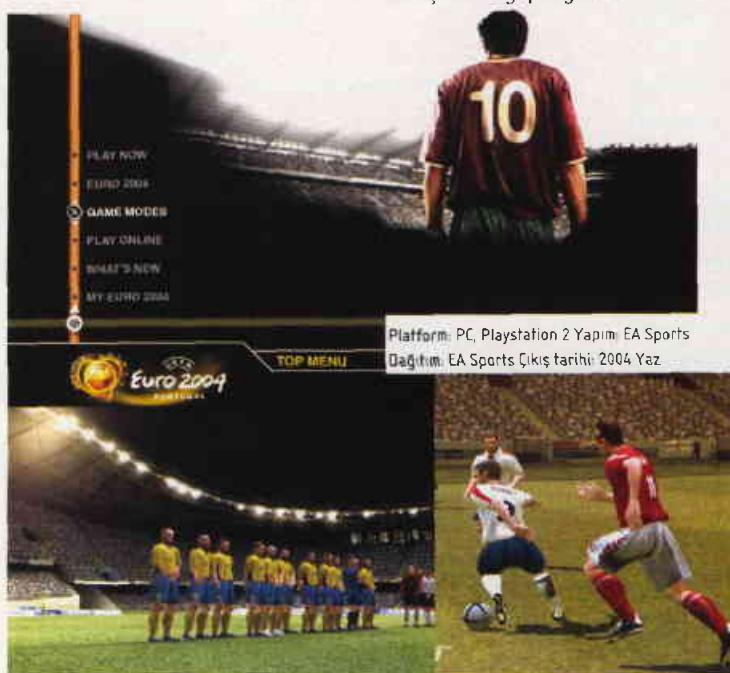
UEFA EURO 2004

Futbola giden yol...

ELECTRONIC ARTS, UEFA İLE YAPTIĞI
BİR ANLAŞMADAN SONRA EURO
2004'ün yapımına başladı. EURO
2004'te içinde Türkiye'nin bulunma-
diği (yine) 51 ülke takımından birini
seçebileceksiniz. Oyunda FIFA
2004'e ek olarak, devam eden sa-
katlık ve moral gibi yeni özellikler

bulunuyor. Skora göre değişecek
olan moral sistemi, oyuncuların oyu-
nayışını ve yeteneklerini de etkile-
yecek.

Bu yaz EURO 2004'le aynı za-
man diliminde piyasaya çıkacak
olan oyunda FIFA 2004'ün grafik
motoru kullanılıyor. "Dynanı" içinse
bir bilgi veremiyoruz ne yazık ki,
çünkü EA Sports bu konuda şimdilik
bir açıklama yapmıyor. ☐



Haberler

onlar da birgün gelecek

SOLAR

Breed'in yapımcılarından bir
bilim-kurgu FPS daha... Gele-
cekte geçen ve Doğu Demokrasi Topluluğu ile Birleşmiş
Batı Birlikleri olarak bilinen iki
grup arasındaki savaşın konu
alındığı Solar 32 Kişiye kadar
çok oyunculu olarak da oyna-
nabilecek.



TRAPS OF DARKNESS

Cinemax bir aksiyon-adven-
ture oyunu için hazırlıklara
başladı. Traps of Darkness'ta,
hapsolmuş bir Lord'u kontrol
ederek kötü efendiniz Rag-
nar'ı serbest bırakmaya çalışacaksınız. Diablo'yu ve Dun-
geon Keeper'i andıran oyun
Nisan ayında piyasada.



SHELLSHOCK: NAM '67

Eidos'un geçtiğimiz aylarda
anlaşmaya vardı, Playstation 2'nin Halo'su olarak bili-
nen Killzone'un yapımcısı Gu-
erilla yeni bir savaş oyunu
geliştiriyor. Oyunda Killzone
motorunun geliştirilmiş bir
versiyonu kullanılacak.



WORLD AT WAR

İkinci Dünya Savaşı konulu bir
strateji oyunu daha... 2D gra-
fiklere sahip olan World at
War için proje lideri Gary
Grigsby, oyunculara çok fazla
serbestlik tanıyacaklarını ve
bunun İkinci Dünya Savaşının
gerçek anlamda keşfetmek
için iyi bir fırsat olduğunu
söylüyor.



MORTAL KOMBAT 6

Öncelikli olarak Xbox için ha-
zırlanan Mortal Kombat 6:
Deception'dan birkaç görüntü
elimize ulaştı. Buna göre oyu-
nun içinde birbirinden şık ara
görüntüler bulunacak ve Mor-
tal Kombat 2'den beri ortalık-
ta görünen Baraka Decep-
tion'da karşımızda olacak.



KILLER 7

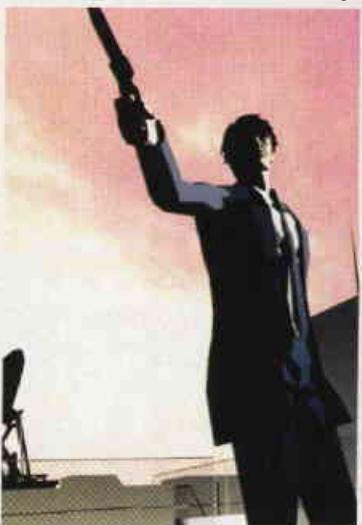
7 numara PS2'lerde

CAPCOM YAPIMCISI HIROYUKI KOBAYASHI (Usual Suspects?), Killer 7'in internet sitesinde oyunun GameCube'ün yanında, PlayStation 2 için de hazırladığını duyurdu.

Başta sadece GC'e özel olacağı düşünülen Killer 7, Capcom'un fikrini değiştirmesinden dolayı PS2'ye de çok yakın bir zamanda hazırlanacak. Peki Killer 7'da neler oluyor? Oyun Cel-Shade teknolojisi (XIII) kullanıyor ve oyunun kahramanı bir şizofren! Harman Smith isimli kahramanımızın yedi farklı kişiliğini kullanarak (Identity izleyen?) dünyayı saran vahşeti önlemeye çalışacağız.

Killer 7 şu sıralar GameCube için Japonya'da ve Amerika'da piyasada, 2005'in başlarında ise Avrupa'da olacak. PS2 versiyonunun çıkış tarihi için Kobayashi'nin açıklamasını beklemek zorundayız. *

Platform: Playstation 2 Yapım: Capcom
Düzenim: Capcom Çıkış tarihi: Belli Değil



YÜKLENİYOR...

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004
Battlefield Vietnam	FPS	16-Mart-2004
Blitzkrieg: Burning Horizon	Strateji	25-Haziran-2004
Blood Rayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004
Breed	FPS	16-Mart-2004
Callof Cthulhu	Aksiyon	23-Kasım-2004
Colin McRae Rally 04	Yarış	30-Nisan-2004
Doom III	FPS	14-Temmuz-2004
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Haziran-2004
Half-Life 2	FPS	31-Mart-2004
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004
Leisure Suit Larry 8	Adventure	21-Eylül-2004
Medal of Honor: Pacific Assault	FPS	Belli Değil
Painkiller	FPS	26-Mart-2004
Sam & Max Freelance Police	Adventure	14-Mayıs-2004
Singles	Simülasyon	2-Nisan-2004
Spider-Man 2	Aksiyon	9-Temmuz-2004
Syberia 2	Adventure	30-Nisan-2004
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil
Thief III	Taktik-aksiyon	17-Mayıs-2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Aksiyon	23-Mart-2004

Driver 3, Sims 2 ve Medal of Honor Pacific Assault firmalarının borsa oyunları derdi yüzünden Haziran ayı ve ötesine ertelendi.

BİZİM YORUMUMUZ
Microsoft sözünü tutar, zamanında çıkar
Her an Haziran'a ertelenebilir
Neden olmasın?
Umarız birincisinden iyi olur
Bu kez kesin çıkacak!
Web sitesi de açıldı, yetişmesi muhtemel
Yetişecek gibi görünüyor
Ancak Half Life 2 zamanında çıkarsa
TV programı ve oyun bir arada, ilginç
Sürpriz yapabilecek bir oyun, dikkat!
Bir kere daha ertelenenecek, görürsünüz
Zamanında gelecek gibi
Bu kez Al Lowe yapmıyor, ümitsiz
Bütçe derdine düşen EA tarafından ertelendi
LEVELCD'deki demoyu mutlaka oynayın
Eski güzel günlerden kim kaldı?
İlginç bir şekilde bekliyoruz (?)
Oyunun filmden iyi olması umidimiz
Yeni olan pek bir şey yok gibi.
Bütçe derdine düşen EA tarafından ertelendi 2
Sitesini ziyaret edin (www.thiefgame.com)
Şu anda oynamaktayız desek?

THE MATRIX ONLINE

Tür: Devasa Online Yapım: Monolith Games
Distributor: Warner Bros. Çıkış Tarihi: Belli Değil

Suyu çıkana kadar sıkıma devam...

Matrix Online, aslında isminden dolayı söyle bir düşündüğünüzde olsun olsa da popüler olan bir "kavramın" tımadının ucuna kadar sönümlümesi için ortaya atılabilen en uygun projelerden birisi olarak görünüyor. Öyle de değil mi? Filmin animesi, felsefesine dair kitaplar ve oyuncular çıktıktan sonra Berker'in her zaman kullandığı deyimle "eşegi sağlam kazağa bağlamak" için devamlı para kaynağı olabilecek bir iş. Ne olursa olsun ortada bir gerçek var ki Matrix film olarak çok başarılı oldu ve bir oyun için oldukça sağlam malzemeye sahip. Oldukça dolu bir konu, günümüzü yakalayan ve hatta bir çok insan tarafından anlamakta zorlanıldığı için çatayı yukarıda tutan bir felsefe, müthiş bir görsellik, olmazsa olmaz "aşk" ve bir sürü estetikten asla uzaklaşmayan, abartılı dövüş ve çatışma sahneleri. Bu nın içine birde geraltında dolaşan gemileri ve şehirleri ekleyin. Düşman hazırlıksız hazır. Para da var. Eh geriye bir tek iyi bir sisteme oturtup kodlamak kalıyor. Warner Bros ve Ubi Soft'ta bir araya gelip işin amelliğini Monolith'le yıklıyor ve proje yürümeğa başlıyor. Projemizin Monolith'te olması bizi oldukça düşündürmektedir. Malum, şirketin bir online oyun tecrübesi yok. Lucas amca bile (Star Wars'in yönetmeni George Lucas'ı kast ediyorum tabii ki) Star Wars Galaxies'i Sony'e, yanısı bir bilene devretmişken burada ister istemez bir şüphe uganiyor.

Giriş kısmı bitti

Şimdi yorumu bırakıp eldekiere bir bakalım. Öncelikle elimizde oyunu oynayabileceğimiz çok geniş bir alan bulunuyor. Bu alan bir şehir de olsa, her binanın içine kadar girebileceğimizi ve her katını dolasabileceğimizi göz önüne alduğumuzda aslında oldukça detaylı görünüyor. Zaman ise serinin son filminden sonrası, makinelerle insanların bant yaptığı dönem. Yani Trinity ölü, Neo'nun ne olduğu belli değil vs... Oyunda siz hapse gittip Matrix'ten dışarı çıkmayı kabullenmiş ve sisteme karşı mücadele eden bir karakter yönetebileceğiniz gibi sistemden yana olan bir karakteri de oynayabiliyorsınız. Bu oyundan içerisinde oyuncuların seçebileceği iki düşman tarafına geliyor. Böylelikle doğal bir PvP, yanışçılar arasında savaş havası yaratılmış. PvP ise karakterlerin alacağı görevleri gerçekleştirme sırasında birbiriley çalışması ile sağlanmış. Ya-



ni sizin göreviniz bir geri yok etmekse öteki oyuncularda orayı koruyacaklar ve böyleslikle daha çok eğlence çıkaracak.

Oyunda, filmden görmeye alıştığımız silahları ve dövüş tekniklerini uygulayabileceğiz. Tüm bunları uygulayabilmek için ise kodlardan yararlanacağız. Yani karakterimize belli programcıkları yükleyeceğiz ve o yeteneğe kavuşacağız. Kodları ise sistemi hackleyerek elde edebilecek ya da görevler bulabileceğiz. Bu durumda birlerinin hacker olması gerekecek. Bu kodlar karakterler arasında değişim toksu edilebilecek ya da isterseniz kodu üstünüzden çıkartarak yerine bir başkasını yerleştirebileceksiniz. Böylelikle Devasa Online oyundarda görmeye alıştığımız "belli bir sınıfı oynamak" gelenegi yerine karakteri-





Neo olabilecek miyim?

Aslında bunun cevabı çok net değil mi? Eğer "The One" olup olmadığınızı öğrenmek istiyorsanız bunu soracağınız birisi olmalı. Kahin' bulmak ise sizin kaderinizde varsa zafer bulacağınız. Ama kader bu, kaç kişi "The One" olabilir ki? Star Wars

Galaxies'teki Jedi sayısının kısıtlanması gibi burada da bir sınır olması gayet normal olur. Yani kaderimizi takip etmekten başka bir seçenekimiz yok. Oyunda Neo'nun yapabildiklerinin ne kadarına sahip olacağımız ise belli değil. Fakat utamayacağız kesin. Yapıcılar bunun yerine uzun mesafeli sıçrayışlar yapabileceğimizi söylüyorlar.

mizin yeteneklerini istediğimiz gibi değiştirebileceğiz. Ability Code adı verilen bu kodları belli bir sayıda taşıyabiliyoruz. Fakat karakterimiz gelişikçe üstüne alabileceği kod sayısı da artacak.

"Kung Fu biliyorum"

Matrix'in en etkileyici yanlarından birisi şimdiden kadar batı sinemasında görülmüş sayılı dövüş koreografilerini içermesi idi. Oyunda da bu zevkten mahrum kalmayacağız. Bunun için Interlock denen bir sistem kullanılıyor. Dövüş, Devasa Online oyuncuların çoğunda birbirini aynı şekilde takip eden hareketlerdir. Siz yalnızca arada karışarak kendi kombinasyonunu belirlersiniz. Bu sistemin bir alternatif ise, Ultima Online'daki gibi, genelde Internet bağlantısı daha iyi olanın kazandığı gerçek zamanlı dövüş sistemi. Oysa Matrix Online'da bunu yalnızca üç-tuş ile yapacaksınız. Önce karakterinize bir hedef seçtiyeceksiniz. Daha sonra ise Power, Speed veya Defence tarzlarından birini seçeceksiniz. Power'da karakteriniz savunmayı boş verip rakibine en büyük zararı vermek üzere saldırırken Defence'de ise saldırına uğrayıcaya kadar bekleyecek ve sonra da kendini savunmaya başlayacak. Dövüşün gidişatına göre siz araya müdahale ederek karakterinizi yönlendireceksiniz. Siz yönlendirmeyi yaparken ise aksiyon hiç kesilmeden akmaya devam edecek. Yani kendi filminizi kendiniz yöneteceksiniz. Max Payne'de gördüğümüz "bullet time" benzeri sahneler de dahil.

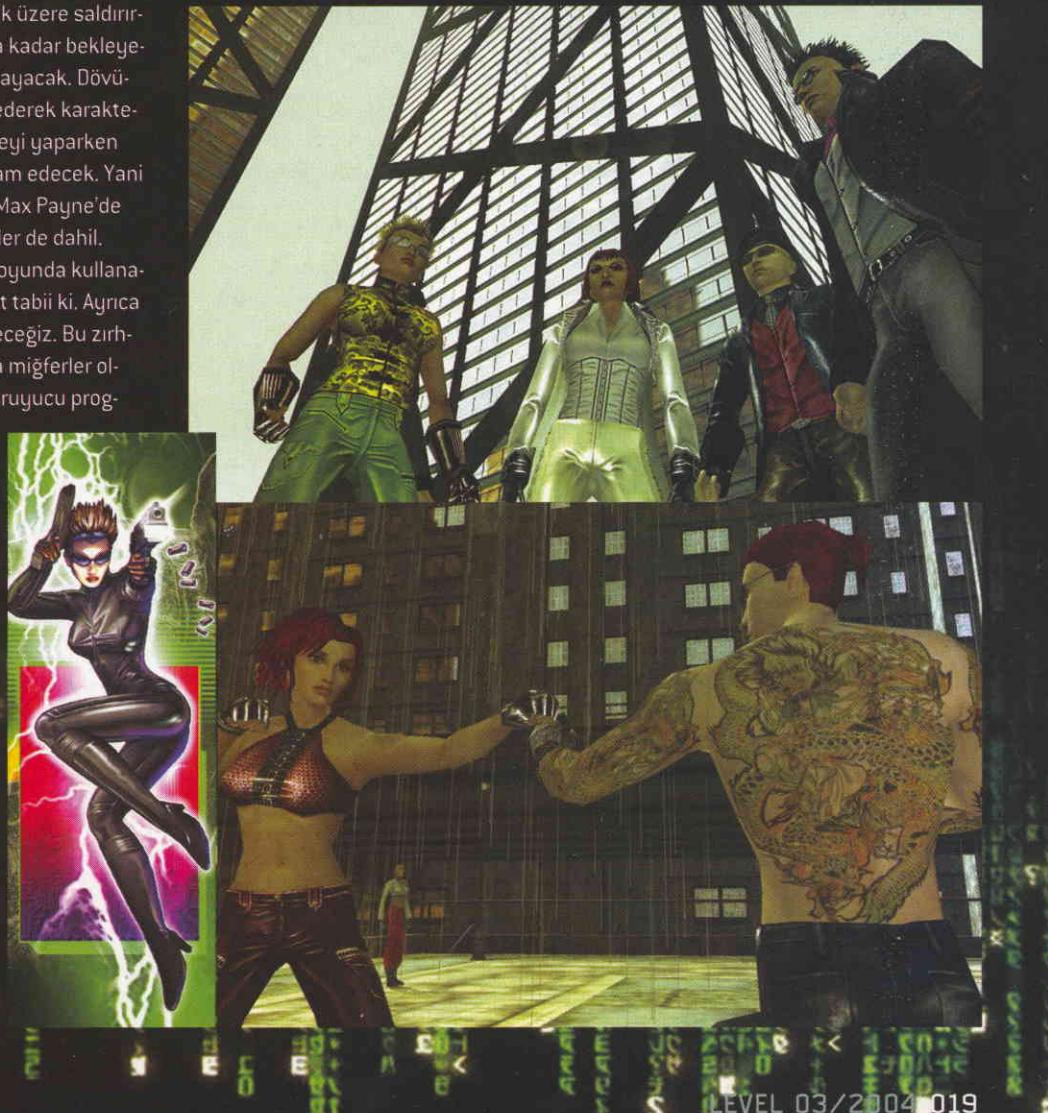
Göğüs göğüse savaşmanın yanında oyunda kullanacağımız düzinelerce ateşli silahla mevcut tabii ki. Ayrıca kendimizi korumak için zırhta kuşanabileceğiz. Bu zırhlar kurşun geçirmez kevlar geleklər ya da müğferler olmayacak. Fakat kıyafetlerimiz ve bazı koruyucu programlar bizi çevreleyecek ve zırh yerine geçecek. Oyunda mutlaka dövüşmemiz gerekmeyecek. Eğer dilseniz arkadaşımıza yardımcı olmak için hackerlik yaparak otomatik savunma sistemlerini devre dışı bırakabileceğiz. Ayrıca çeşitli program üretip bunları arkadaşımızla alışverişte kullanabileceğiz. Bu programcılar zararlı olabilecekleri gibi yararlı da olabilirler. Bu programcılar virüsler (Vision Disruption: Hedefi kör eder, Buffer Overflow: Hedefi yavaşlatır, Logic Bomb: Hedefe zarar verir) ve upgrade'ler (Anti-Viral Sweep: Hedefi etkileyen herhangi bir virüsü ortadan kaldırır, Overclock: Karakterin özelliklerini yükseltir, Signal Bounce: Karakteri sinyallere karşı korur) olarak ikiye ayrılacak.

Yaşasın Middle Matrix Online!

Gördüğünüz gibi Matrix Online'da oyun mantığı, ne kadar gelişmiş özellikler ve farklı bir dövüş sistemi içerdiği ön görülse de, diğer Devasa Online oyunculardan çok farklı değil. Matrix'teki Signal Bounce bizim tanık Armor ya da Protection From büyümüz. Ya da Logic Bomb bizim Magic Missile'ımız. Ne

kadar olursa olsun, bir etiketin arkasından gelen oyun türé çokta büyük bir yenilik getirmiyor, bir devrim yaratmıyor. Tabii ki oyunu görünçeye kadar kesin bir karar vermemiz çok mümkün değil. Eğer bilimkurgu seviyor ya da illaki de Matrix díyorsanız beklemeye değer olabilir.

Burak Akmenek



ONIMUSHHA 3

DEMON SIEGE

İlk Bakış



Samanosuke ve Jean Reno aynı perdede mi? Yok artık...

Tür: Aksiyon
Platform: PS2
Yapım/Dağıtım: Capcom Production Studio 2/Capcom
Çıkış Tarihi: Mayıs 2004
Web: <http://www.capcom.com>

Capcom'un Resident Evil'ini artık duymayan, oynamayan kalmamıştır herhalde. Resident Evil ile büyük başarı yakalayan firma, aynı sistemi kullanıp, içine daha fazla aksiyon ekleyerek temayı Japonya'ya taşıdı ve ismini de Onimusha koymuştu. Onimusha 1'de Samanosuke, Onimusha 2'de Jubei Yagyu'nun, kötülüğün başı Nobunaga ile mücadeleşine tanık olmuştu. Mayıs ayında piyasada olması beklenen Onimusha 3 Demon Siege (arada iki nokta, tire neden yok bilememiz) aksiyonu olabildiğince ön planda tutacak ve bu sefer işin içine Fransa'yı da karıştıracak.

Canavar istilası üzerine

Onimusha 3'u anlatmak için kelimeler yetmez. Mutlaka LEVELCD'deki videosunu görmelisiniz. Çeşitli fuarda ve internette yayınlanan bu açılış demosunu herkes mutlaka izlemeli. En kaliteli Hong Kong veya Japon dövüş filminin, tamamıyla bilgisayarda hazırlanmasıyla oluşmuş bu demo hem hikayeyi anlatıyor, hem de gözlerinizin yerinden fırlamasına neden oluyor. Burada Samanosuke'nin 1582 yılında Japonya'da yine şeytani güçlerle savaşını izliyoruz. Samanosuke tüm akrobatik hareketlerini kullanıyor, yok ettiği düşmanlarının ruhunu çalıyor ve 3 farklı kılıçının tüm özelliklerini kullanmaktan çekinmiyor. Sonunda da yürüyen dev şeytani güç deposunu yok ediyor. Bundan sonraki büyük dövüşten sonra ise, bir boyut kapısı sayesinde Samanosuke 2004 versiyon Fransa'ya işleniyor. Bu ilk görsel şöyledi. İkinci videoda Paris'te bir café görülmüyor. Burada oturan ve kahvesini yudumlayan bayan, üzerine düşen gölgelyle dışarı bakıyor ve sonra surat ifadesi korugla kaplanıyor. Gördüğü şey Paris'e canavar pompa-

layan, vatoz benzeri devasa bir yaratıktan başka bir şey değil.

Bundan sonrasıya artık bizim kontrolümüz altında gelişecek. Samanosuke hem 2004 yılından kendi zamanına dönmek için uğraşacak, hem de şeytani güçlerle mücadele edecek. Onimusha serisinin Japonya'da peynir ekmek gibi satması, fakat Amerika ve Avrupa'da beklenenin altında satışlara imza atması yapımcıları farklı bir düşünceye itmiş. Böylece Samanosuke'ye bir arkadaş eklemişler. Hem Avrupa'nın, hem Amerika'nın sevebileceği bir kişi... The Professional (veya Leon) ile tüm dünyada ve ülkemizde tanınan Jean Reno, Fransa'daki bir askeri canlandırıyor ve Paris'in işgal altında olması elbette onun da hoşuna gitmiyor. Gelin görün ki, o da Fransa'da fazla duramıyor ve Samanosuke'nin ülkesinde buluyor kendisini.

Jaques ve Samanosuke

Samanosuke yine eski formunda. Büyüülü eldiveni, birbirinden sık kılıçlarıyla dönüyor, fakat yeni hareketleri ve yeni silahlarını da Onimusha 3'te görebileceğiz. Inafune'nin oyuna getirdiği yapıyla da görüleceği gibi, Samanosuke daha esnek hareket edecek. Ay-



İlk Bakış



Onimusha'nın Ardındakiler

Playstation 2'nin en iyi oyunlarından olan Onimusha serisi, bu başarıyı boş kazanmadı. Onimusha 3'de, hepsi birbirinden usta isimlerin çalışması sonucunda ortaya çıkacak. Peki kim bu gizli kahramanlar?



Yapımcı: Keiji Inafune
1987 yılında Capcom'a katılan Keiji Inafune, Megaman'ın karakter tasarımcısı olarak uzun bir süre Capcom'da varlığını sürdürdü ve sonunda Production Studio 2'nin genel müdürü olmayı başardı. Son yıllarda Onimusha: Warlords, Onimusha 2: Samurai's Destiny gibi başarılı yapımların arkasında bulunan Inafune, halen her Megaman oyununa da bir şekilde katkıda bulunuyor. Önceki çalışmalar: Onimusha serisi, Megaman Battle Network serisi.



Bilgisayar Destekli Video Aksiyon Yönetmeni: Donnie Yen
Iron Monkey ve Blade 2'deki muhteşem performansıyla aktör olarak ne kadar başarılı olduğunu kanıtlayan Donnie Yen, film yapımcılığını da aynı sırada yürütmektedir. Shanghai Knights filminde Jackie Chan'ın düşmanı, Jet Li'nin başrolde olduğu Oscar adayı Hero'da Jet Li'nin arkadaş olarak görülen Yen, The Twins Effect ve Shurayuki-Hime filmlerinde de aksiyon yönetmeni olarak büyük bir başarıya imza atmış durumda. Önceki çalışmalar: Shanghai Knights, Hero, Shurayuki-Hime, The Twins Effect.



öne çıkacak. Ateşli silahlarını ve kırbacını aynı anda kullanarak Devil May Cry'dan Dante stilini kombolarla düşmanımızı daha zevkle yok edebileceğimizi düşünübiliriz. Samanosuke'nin oynanış tarzı ilk oyunla neredeyse aynı. Dolayısıyla ilk oyunla arası iyi olanlar Onimusha 3'e de hızla isinabilirler. Jaques'in hareketleri ise genelde kamçı tabanlı. Kamçınızla düşmanlarınızın alt ve üst bölgelerine vurabiliyor, onları yakalayıp kendini çekeriliyor veya ortala fırlatabiliyorsunuz. Yere düşmüş düşmanlarınızın tepesine dikkerek birkaç kuruşla işlerini bitirmek de yine sizin elinizde.

Peki bu iki karakterin kontrolü nasıl olacak? Capcom'un düşüncesi oyunu baştan sona istediğiniz karakterle oynamanıza izin vermektan çok, hikayenin farklı bölümlerini, farklı karakterle oynatma yönünde.

Paris gözler önünde

İlk iki oyundaki grafik yapısı biraz önce de bahsettiğim gibi Resident Evil gibi idi. Yani tüm ortamların modelleme



Aktör: Jean Reno (Jaques Blanc)
Jean Reno 1948 yılında Casablanca'da doğmuş ünlü bir aktör. Paris School of Arts'ı bitirdikten sonra televizyon şovlarında ve sinemada kariyerine adım atan Reno, arkadaşı Jean-Luc

Besson'un birçok filminde rol almış ve çok geçmeden de üne kavuşmuştur. The Professional (Leon) filmi ile Japonya'da bile ismini duyuran aktör, sonunda video oyunlarında da yer almaya başardı. Önceki çalışmalar: The Big Blue, La Femme Nikita, The Professional (Leon).

Aktör: Takeshi Kaneshiro (Samanosuke Akechi)

1973 yılında Tayvan'da doğan Kaneshiro, lise yıllarında sahnebazlığını yapmış ve buradan da aktörüğe geçiş yapmıştır. Planet of Love isimli filme Japonya'da üne kavuşan Kaneshiro, bundan sonra birçok Hong Kong ve Japon filminde rol almıştır. Japonca, İngilizce ve Çince dillerindeki yeteneğiyle uluslararası bir aktör olma yolunda ilerleyen Takeshi Kaneshiro, Onimusha 3'de de yeteneklerini sergilemekten kaçınmamış. Önceki çalışmalar: Planet of Love, Cursed Castle, Returner.



Bilgisayar destekli Video

Prodüktörü: Mikitaka Kurasawa
Nihon Üniversitesi'nde sanat bölümünü bitirdikten sonra reklamcılık işine ahlân Kurasawa, daha sonra ROBOT Inc şirketine bilgisayar destekli görüntü-video yapımcısı olarak işe başladı. Çeşitli animeler, televizyon reklamları, televizyon jenerikleri ve video oyunları için video görüntülerini ürettiğinden sonra Onimusha: Warlords'da da yeteneğini gösterdi. Demon Siege'in mükemmel görüntülerinin arkasındaki kişi de Mikitaka Kurasawa'dır; bu ismi unutmayın. Önceki çalışmalar: Parasite Eve videoları, Resident Evil 0, Clock Tower 3.

Bilgisayar destekli Video

Yönetmeni: Takashi Yamazaki
Asagaya Art College'ı bitirdikten sonra Shirogumi şirketine giriş yapan Takashi Yamazaki, 2000 yılında gösterime giren Juvenile isimli filmin hem senaryosunu yazmış, hem de video efektlerini hazırlamıştı. 2002'de gösterime giren Returner ile de kariyerinde tanınabileceğii en iyi noktaya gelmiş oldu. Önceki çalışmalar: Juvenile, Returner.

Onimusha = ?

Onimusha aşağı, Onimusha yukarı. "Onimusha diye bir oyun var mükemmel" veya "Onimusha 3 Demon Siege çıkıyor haberin var mı?". Gündük yaştığında her PS2 sahibi Onimusha lafını mutlaka bir kez kullanmışır. Peki Onimusha ne demek bunu hiç merak ettiniz mi? Onimusha tam çevirisiyle Daredevil Killer veya Demon Killer, yani Şeytan Katili (Şeytan Avcısı desek daha iyi sanki) anlamına geliyor. Eh, düşününce bu oyuna daha da iyi bir isim koyulamazdı sanki...



İlk Bakış

mesi daha önceden yapılmıştı ve siz müdahale edemiyordunuz. Onimusha 3'te artık tüm ortamlar tam anlamıyla 3 boyutlu. Siz müdahale ettiğe deincecekler. Bunun yanında Capcom üşenmeden Paris'in birçok bölümünü fotoğraflamış. Daha sonra bu görüntülerini modellermelere yapıştırarak Paris'in birebir kopyasını oluşturmuş. Hatta açıklanana göre şehir yapısı da aynen oyuna aktarılıyor. Yani Eyfel Kulesi'nin yanında bir çantacı varsa, oyunda da bu çantacıyı görebilecek ve içine girip alışveriş yapabil... Lütfen, böyle kötü eserler yaparken birbirimizi uyaralım.

Bu ay Japonya'da piyasada olması beklenen oyunun İngilizce versiyonu ancak Mayıs'ta hazırlanmış olacak. Yalnız burada dikkatinizi şuna çekmek istiyorum: Oyunun İngilizce versiyonunda bir takım yekilikler bulunacak. Mesela daha fazla yaratık göreceğiz. Farklı zorluk seviyeleri olacak. Yeni mekanlarda savaşacağız ve daha iyi kamera açıları olacak.

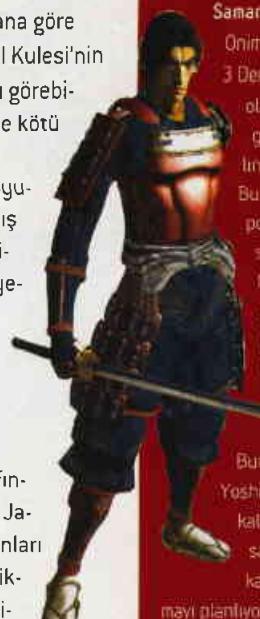
Tüm savaş sahnelerinin ve hareketlerin ünlü Hong Kong aktörü ve yönetmeni Donnie Yen tarafından yazılıp çizildiği Demon Siege, farklı teması ve Jacques Blanc'ıyla şu anda en çok beklenen PS2 oyuları arasında yerini alıyor. Bahsettiğim demoları izledikten sonra sizin de istahınızın kabaracağından eminim. Haziran ayındaki Onimusha 3 incelemesinde görüşmek üzere... ☺

-Tuna Şentuna



Samanosuke Akechi & Jubei Yagyu

İlk iki oyunun kahramanları, Onimusha: Warlords'dan Samanosuke ve Onimusha 2: Samurai's Destiny'den Jubei Yagyu'nun hikayelerini mi merak ediyorsunuz? Sizi bu köşeye alalım:



Samanosuke Akechi

Onimusha: Warlords ve Onimusha 3 Demon Siege'in başrol karakteri olan Samanosuke, kötülüğün güçleriyle ilk olarak 1560 yılında mutadele etmeye başlar. Bu yillarda derebeylerinin Japonya'da güç mücadelesi için sürekli savaş halinde olması, Nobunaga Oda'yı savaşın en güçlü liderlerinden biri haline getirmiştir. Onimusha: Warlords'da Nobunaga'nın amaç tüm Japonyayı istila etmekti.

Bunu başarmak için ilk önce Yoshimoto Imagawa'yı ortadan kaldırır. Bundan hemen sonra, Yoshitsugu Saito'nun ünlü kaleesi Inabayama Kaleesi'ni almaya planlıyordu. Böylece ne kadar güçlü olduğunu tüm derebeylerine kanıtlayacaktır. Inabayama Kaleesi'ni almak için büyük bir saldırı planı düzenleyen Nobunaga, Yoshitsugu'nun ruh sağlığını da bozmak için kızı Yukie'yi da kaçırmayı ihmal etmemiştir. Samanosuke Akechi'nin rolü de burada devreye giriyor. Samanosuke prenses Yukie'yi kurtarmak için başladığı materasına, düşmanlarını öldürdüğünde ruhlarını çablosunu sağlayan bir eldiven ve farklı güdüleri temsil eden kılıçların yarımlıyla devam ediyor. Üçüncü oyunda da karakterini aynen koruduğunu görüyoruz.

Jubei Yagyu

Onimusha: Warlords'u heyecanla sonlandıran kişiler, Onimusha 2: Samurai's Des-

tiny'de Samanosuke'nin hikayesine devam edeceklerini sanıyorlardı, fakat yanıtları: Samurai's Destiny'nin ana karakteri ve oyunun kahramanı Jubei Yagyu'nun hikayesi 1573 yılında yine Japonya'da bestiler. Samanosuke'nin başına gelenlerden tam 13 yıl sonra, Nobunaga ferdi yendi orfaya ikinci ve tüm Japonya yine seytanı güderin esiri olmuştur. Jubei Yagyu'nun memleketi Yagyu kasabası da bu işlidan payını almıştır. Jubei kasabasına döndüğünde her yerin yanmaktadır. Oğunu görür ve bir grup varaklı karsılaşır. Bu grubu ortadan kaldırıldıkları sonra, gizemli bir ses onu bir mağara yararlı. Burada oğrenir ki Nobunaga'ın ferdi durdurmak için 5 adet tıvulü taşı bulması gerekmektedir. İlk tıvul buradan alarak macerasına başlar. Samanosuke'den daha çok kişilik özelliği taşıyan ve aynı zamanda daha sosyal olan Jubei Yagyu, maalesef Demon Siege'de yer almıyor.

Tüm Yarış Platformu PC İndirme / Dağıtım: Techland/Strategy First
Oyun Fiyatı: 2003 sonu Web: www.techland.com.pl

Chrome'un yapımcısından ailenizin rallisi

Camur yemeden, toz yutmadan ralli yapacağınız gibi kuduruyoruz monitör karşısında. Halbuki olsa hepimizin birer kitçarı. Şöyle güzelinden 200 beygir civarı birşey yeter. 180 beygirlik Palio Kit-Car bile alsanız olur. Maksat geri kalmayın. Atlayalım hepimiz araçlarımıza, çıkışım dere tepe, Antalya parkurlarına. Ufak at diyeceksiniz belki ama bu işin aslı var. Gerçek hagatta profesyonel ralli lisanı alamayan ve yarışlara katılamayan

yarışçılar kendi aralarında bu şekilde bir şampiyonayı illegal olarak gerçekleştiriyor. Tabii ki biz yine suyunun suyu şeklinde onun da oyunu oynuyoruz.

İlk olarak geçtiğimiz sene E3 fuarında vitrine çıkan oyun Techland tarafından geliştiriliyor. Xpand Rally'nin konusu dışında bir ilginç yanı da, Techland'in aynı zamanlarda geliştirdiği FPS türündeki Chrome adlı oyunun motorunu kullanması. FPS motoru rallide ne

ola ki dijene cevap, çevre grafikleri ve farklı hava koşullarından geliyor.

Kullanabileceğimiz araç sayısı 30'dan fazla olacak. Tabii kurallar dışarı çıkışınca saçmalamalar da içeri giriyor. Çılgınca modifikasyon yapabileceğiz. Araçları açıklanmadılar ama tahminimce bildiğimiz takımların kopyaları olacak. Yanı yollarda görmeye alışık olduğumuz araçların kendiniz tarafından modifiye ralli versiyonları. Ki modifiye oyunun her türlü yarış oyununa ayrı bir zevk kattığını da şiddetle hatırlıyorum. Hele bunun için geliştirici firma 70'ten fazla parça vaat ediyorsa.

Grafik motorun ve hava koşullarının birbirine bağlı getirdiği naçizane bir özellik olacağı söyleniyor Xpand Rally'de. Öncelikle oyun Avrupa, Afrika ve Amerika kıtalarına dağılmış 60'tan fazla parkur içerecek. Bu parkurların oldukça detaylı kaplamalar ve ortam çizimleri içerecek. Buna eklenen çok önemli bir özellik dinamik hava koşulları. Parkuruna göre kuru bir gün geçirirken birden yağmur yağmaya başlayabilecek ve sizin de bütün araç ayarlarınız sarsılabilir. Veya çıkacak bir rüzgar ve toz bulutuyla birden görüşünüz azalacak ve önünüze görmede zorlanabileceksiniz. Bunların grafiksel olarak araç yansıtılışı da gerçekçi olacak. Ayrıca parkurlar boyunca etrafta izleyiciler, hoplayan tavşan gibi bilumum hayvan da olacakmış?

Grafiksel olarak şimdiden söylenen bazı şeyler belki doğru olabilir ama fizik motor konusunda söylenenlere hiç bir zaman oyun çıkmadan inanmam. Yine de bashedilen aracı istediğiniz zaman istediğiniz sertlikte döndürebileceğiniz çok gerçekçi bir fizik motoru. Daha zor kontrol ve daha iyi görseller daha uzun oynamama süresi ve daha eleyici olmayı da beraberinde getirir umarım. ☺

Onur Bayram

Xpand Rally



İlk Bakış

VENGEANCE

TRIBES

Zırhınızı donanın, bir klasik yeniden diriliyor

Tür: FPS Platform: PC
Yapım/Dağıtım: Irrational Games/Vivendi
Çıkış Tarihi: 2004 sonu

Tribes adı size ne kadar tanındık geliyordur bilemiyorum, ama hiç duymamışsanız da şaşırırmam. İlk 1999 yılında çıkan ve iki oyundan oluşan bu seri FPS türüne yeni bir yaklaşım getirmiştir. Bugün Battlefield 1942'nin başarıya kavuşmasını sağlayan unsurların çoğu Tribes tarafından uygunluğunu bulmuştur. Tabii o vakitler ülkemizde internet erişimi bugündünden de better bir durumda olduğundan, multiplayer ağırlıklı hemen tüm oyular gibi Tribes da buralarda pek az kişinin ilgisini çekerdi. Yurtdışında ise ikinci bir oyunun yapılmasını sağlayacak denli başarı kazansa da, çok büyük gürültü kopardığı da söylememez hani. Tabii bunun en büyük sebebi sıra dışı bir FPS olmasıydı. O zamana dek dar koridorlar ve haritalarla oynamaya alışmış insanlar, Tribes sayesinde kendilerini tepeлерin üzerinden süzülüp aşağıdakı düşman üslerini bombardımana tutarken bulmuşlardır. Açık alanlar iyi bir değişiklikti ama oyun temposunu hayli düşürdüğü de bir gerçekti, özellikle de çok az oyuncunun bulunduğu bir sunucu üzerindeki maçlar hayli yavan geçebiliyordu.

Tribes 2 ise pek çok açıdan ilkinin eksiksliklerini giderecek bir yapımla olacaktı. İlk oyunda kabul görmüş temel dinamikler korunacak, ancak tempoyu düşüren unsurlar atılacaktı. Daha fazla araç ve silah, daha dengeli oyun haritaları, yeni oyun modları, ilkinden çok daha üstün grafikler, yani kısacası ikincisini daha da iyi kilacak her şeye yer verecekti. Ama maalesef Tribes 2 çıkış çıkmaz patladı. Oyun kabul edilemez derecede hatalıydı, özellikle ağ kodundaki problemler yamamakla bitecek gibi görünmüyordu. Yapımı Dynamix firması acele etmiş, oyunu bitmemiş bir halde piyasaya sürmüştü. Ve böylece ikinci oyun Tribes adının sonu olmuş gibi görünmüyordu.



Mighty Imperium!

Ancak herkes Tribes adının geçmişin tozlu sayfalarına gömülü olduğunu düşünürken, Irrational Games yetkilileri yeni bir Tribes oyunu üzerinde çalışıklarını açıklayıverdiler. Tabii ilk başta bu haber öyle pek ilgi çekmedi. Şahsen Tribes 3 gibi bir projenin ne kadar başarılı olacağı hakkında şüphelerim var. Ne de olsa oyun piyasası hayli ilerledi ve hali hazırda pek çok farklı oyun dünyasında geçen bir sürü başarılı multiplayer FPS mevcut. Üstelik Star Wars: Battlefront gibi bir sürü yeni ve iddialı oyun da yapım aşamasındalar. Bu aşamada Tribes 3 ne gibi bir yenilik getirebilir, nasıl ilgi çekebilir ki?

Ne var ki Irrational Games'in üzerinde çalıştığı proje Tribes 3 değil, yani multiplayer ağırlıklı bir devam oyunundan bahsetmiyoruz. Vengeance ilk iki oyunun aksine, tamamen farklı bir yön izleyecek. Her şeyden önce oylar 300 yıl öncesine dönüyor. Bunun en önemli etkisi, oyun dünyasında son derece güçlü bir imparatorluğun etkisinin hissedilecek olması. Tribes 1 ve 2 dönemi çok daha sonra ki yılları konu almaktadır. O zamanlar var olma savaşçı veren Tribe üyeleri bilinen medeniyetten kopuk, kendi aralarında çarpışmaktadır. Sahip oldukları teknoloji parıltılı geçmişlerini artık antika olmuş kalıntılarından başka bir şey değilidir.

Dysa Vengeance daha eskiye giderek, imparatorluğun güçlü ve etkili olduğu dönemlerde geçen olayları konu alacak. Hikaye dönen pek çok dolabı ortaya çıkaracak, imparatorluk ve klanlar arasındaki gizli ilişkileri gösterecek. Tabii bu da oyunun sağlam bir Single Player kısmının olacığı anlamına geliyor. Doğrusu başka bir firma olsa şüpheye düşerdim, ancak Irrational Games hakkında iyi düşüncelerim var. Bunun başlıca sebebi bu firmanın çalışanlarının geçmişte ortaya koydukları ürünler. Firma her ne kadar nispeten yeni olsa da, çalışanları oyun dünya-



sının çaylakları değil. Daha önce yer aldıkları projelerin arasında Thief, System Shock serileri gibi klasik olmuş oyunlar var.

Farklı Perspektifler

Vengeance'da senaryo hayli farklı bir yöntem izlenerek anlılıyor. Olayın başında Julia adında bir Imperial subayıının geçmişyle ilgili arayışlarına şahit oluyoruz. Bu abla annesini öldürenleri ve bu cinayetin sebebini aramaktadır. Bir görev bizi Julia'nın beş yaşındaki haline ve cinayete şahit oluşuna götürürken, bir diğer görev o cinayeti işleyen profesyonel suikastçının yerine geçmemize, olayları onun gözünden görmemizle sebep olacak. Böylece bir karakterden diğerine ve farklı zaman dilimlerine geçerek anlatılacak olan hikayedeki, arka planda dönen büyük entrikaların farklı parçalarına şahit olmuş olacağız. Özellikle FPS türünde çok sık rastlanmayan derin bir hikaye ile karşılaşabiliyoruz gibi geliyor.

Tabii Vengeance köklerinden tamamen kopmuyor, her şeye rağmen bu bir FPS olacak. Ve alışmış Tribes geleneğine bağlı kalınarak oyunda kullanabileceğimiz üç farklı sınıf Power Armor bulunacak. Bu zırhların farklı özellikleri ve donanımları mevcut, ancak tabii ki hepsi uzun mesafeleri çabucak kat etmenizi sağlayacak jet packlere sahip. Tabii bir de araçlar var, ancak henüz bunlarla ilgili çok kesin bilgiler vermekten kaçınıyor yapıcılar. Henüz oyun son aşamaya geldiğinden, yapılacak değişikliklerin hayal kırıklığı yaratmaması amacı güdüyor.



Vengeance kaçınılmaz olarak bir de multiplayer unsuruna sahip olacak. Çok farklı tasarımlara sahip ve hayli geniş haritalar bulmayı bekleyebiliriz. Ancak bu defa yapımcılar belli konularda öncelik hataları tekrarlamak istemiyorlar. Bu yüzden hatalarla dolu ve eskişik Tribes 2 koduyla boğuşmak yerine, Unreal Warfare oyun motoru

nu kullanmayı tercih etmişler. Her açıdan tartışmasız bir üstünlüğe sahip olan bu motor sayesinde oyunda son derece sağlam grafikler ve daha da önemlisi hayli rafine bir network kodu bulmayı bekleyebiliriz. Oyunun fizik motoru ise artık adına yabancı olmadığımız Havok Engine. Bunun kullanımı sayesinde oyundaki nesnelerin hareketlerinin daha gerçekçi ve etkileyici olması hedefleniyor ki, orijinal Tribes serilerinin zayıf noktalardan biri de bu idi.

Tribes: Vengeance benzerleri kadar iddialı, bol şamatlı bir şekilde ortaya çıkmasa da, dikkatli bakıldığından hayli yüksek bir potansiyelle sahip olduğu görülebiliyor. Oyunun tamamlanmasına daha çok var, bu yüzden çıkış tarihi olarak 2004'un sonu gösteriliyor. Çıktığı zaman tabii ki üzerine atlayıp suguń çıkarana kadar oynayacağız, bizden kurtulmak kolay mı be? ☺

M. Berker Gündör





Sam&Max FreelancePolice

Tür: Macera Yapım: LucasArts Dağıtım: LucasArts/Activision
Çıkış Tarihi: 23 Mart 2004

Bir efsane daha yeniden doğuyor...

Sevimli kahramanlarımız Sam ile Max de 3D'den kaçamadı. Biliyorum, bunun için çok çaba harcadılar, direndiler. Ama olmadı... Sam&Max de yıllar sonra karşımıza daha "şişko" bir şekilde çıkmaya hazırlıyor. Peki oyunlarındaki detaylar neler? Merak ettiğiniz bu yazıda...

Hey Sam!

1993 yılında piyasaya çıkan Sam&Max: Hit the Road ve Full Throttle gibi oyunlardan da anlaşılabileceği gibi, LucasArts macera oyunlarını, macera oyunları da LucasArts'ı seviyor. Kaçınılmaz olarak bu iki oyunların da yeni 3D versiyonlarının yapımına başlandı, ancak Full Throttle 2 iptal edildi, geriye sadece bir köpek, bir de tavşan kaldı.

Sam&Max: Freelance Police, LucasArts sınırlarının dışında çıkmıyor. Yani oyunun tarzı Lucas'ın diğer macera oyunlarındaki tarzla paralel. Buna rağmen yapımcılar bir şeye dikkat çekiyor: Freelance Police, Monkey Island 4 ve iptal edilen Full Throttle 2'den daha farklı bir tattı olacak. Bu da daha farklı bulmacaların, daha farklı bir oynanışın bizi beklediği anlamına geliyor.

Klasik bir ikon-adventure olan Freelance Police'te oyunun içine gizlenmiş onlarca mini oyun yer alacak. Bulmaca-



ların sayısı ilk oyundan, yani Hit the Road'dan çok daha fazla olacak. Yapacağınız şeyler ise ilk oyundaki gibi oldukça ilginç. Mesela yerel mafyaya karşı "dans edecek" veya üçüncü sınıf ülkeler tarafından inşa edilmiş bir uzay istasyonuna saldıracaksınız.

Dünya renk katan her şey korunuyor. Sam yine şarkı söyleyip dans edecek, ama Max dansın kız işi olduğunu düşündüğü için somurtacak. Yapımcılar oyunu tam anlamıyla bir "muzikal-adventure" olarak tasarlamayı da düşünüyorlar, ancak bu şimdilik kesinlik kazanmış değil. Oyunun grafik motoruysa LucasArts'ın Full Throttle, Grim Fandango gibi oyunlarda kullandığı motorların bir karışımı. Kesinlik kazanmayan bir diğer şeyse, arka planlarında tamamen 3D olup olmadığı. Ya oyun bir aksiyon oyunu gibi tamamen 3D olacak, ya da arka planlar 2D olacak. Broken Sword 3'ün sisteminden ders alabilirler bence.

Freelance Police'te bir de Gytgo adında bir teknolojik yardımçınız bulunacak. Sam'in cebinde yaşayan Gytgo, oynadığınız mini oyunları tekrar oynayabilmenizi sağlayacak.

Hey Max!

Sonuç itibarıyle sevimli ve biraz da şapşal dedektiflerimiz 2004 baharında bizlerle buluşacak. Onlara kucağınıza açın, ama yere kapaklanmamaya dikkat edin. Zira bu defa biraz ağırlar... ☺

_Fırat Akyıldız





Manager 2005

Tür: Managerlik Platform: PC
Yapım/Dağıtım: Sega/SiGames
Çıkış Tarihi: 2004 sonu

Tut Ali Tut!

FOOTBALL
+
MANAGER

Geçtiğimiz aylar Championship Manager oyuncuları için hayal kırıklıklarının yaşandığı bir dönemdi. Championship Manager 4 yayınlanmış, pek çok oyun eleştirmeninden gece not alamadığı gibi, 2D maç ekranı eleştiri oklarının hedefi olmuştu. Zaman ilerledikçe tutkunlar yeni sisteme alışıyor ve oyun eski popülerliğini yeniden kazanıyordu. Birkaç ay sonra çıkan Sezon 2003-2004 güncellemeye paketi kıvamında sunulmuştu. Genel son haberler ise, duymak istediğimiz en kötü olayı simgeliyordu; SiGames ve Eidos ayrıldıklarını açıklamıştı. Ardında yüzlerce soru bırakarak veda ediyordu Championship Manager.

Hepsine hükmedecek tek oyun!

Tüm sorulara yanıt bundan sadece on gün önce SiGames'ten geldi. Yapılan açıklamaya göre Football Manager 2005 vitrinlerde boy gösterecek ve tüm kitleyi tek bir oyun üzerinde toplamaya devam edecekti. Bu açıklamanın ardından tüm fanatikler duvarlarına her gün için bir centik atmaya başlamıştı. Peki oyun ne zaman gelecek ve neler değişecek?

Beklenen cevaplar!

Öncelikle oyunun; görselliğe hitap eden bölümleri değiştirilmiş. Sizi ilk olarak yenilenmiş bir arayüz karşılaşacak. Maçları takip ettiğimiz 2D maç motoru tamamen yenilenmiş. Spiker içinde yenilikler getiren oyun, maçların daha fazla cümle ve kelime seçenekleri ile anlatılmasını hedefliyor. Medya'nın oyuna olan etkilerinin artırılması da yapılan çalışmaların arasında bulunuyor. Oyunda Transfer çalışmaları için opsiyonlar atmış olacak. Özellikle kiralık oyuncu almak isteyenlere Football Manager 2005'in sürprizleri var. Çalışanlarınız için de gelişmeler söz ko-

nusu. Gözlemcilerden daha detaylı oyuncu profil ve bilgileri termin edebileceksiniz. Yardımcılarınızdan detaylandırılmış rapor alma olağlığı oyuna eklenecek başka bir yenilik. Futbolcular için sakatlık sistemi değiştirilmiş ve yeni oyuna adapte edilmiş. Alışmış olduğumuz gibi genç ve yıldız takımı kontrol etme şansınız yine olacak. Açıklanan son değişiklik ise finans bölümündedir. Bu bölüm için daha fazla ayrıntı söz konusu. Merak edilen konularдан biri olan, maçların bilet fiyatlarının tarafınızdan belirlenip, belirlenmeyeceğine dair açıklama henüz yapılmadı. Tüm bu değişiklikler ile oyunun daha gerçekçi bir yapıya ulaşması hedefleniyor.

Futbol Ansiklopedisi

Football Manager 2005'te kontrol edilebilir 43 lig yer alacak. Alt ligler ile birlikte bu sayı 150 lige çıkılmaktadır. Aynı zamanda oynanabilir 100'den fazla kupa organizasyonu yer alacak. Oyunda ayrıca 14.000'den fazla kulüp, 235.000'den fazla sporcu, 3000'den fazla teknik ekip, 2500'den fazla gözlemci ve çalışan yer alacak.

Son Cümleler

Sanırım bu yazımı okyan tüm okurlar çıkış tarihini merak etmeye başlamıştır. Oyun 2004 yılının son çeyreğinde rafillardaki yerini alacak. Yeniliklerden çok, detayların artmış olduğunu gözlemediğimiz Football Manager 2005 için çalışmalar tüm hızıyla sürmekte. Ben dahil tüm Championship Manager tutkunları için uykusuz günleri müjdeleyen bu yazı burada biter... ☺

_Bora T. Oyacı





Galaksi çöpçüsü

Bilen Adam

Tırmırmı dolaştım bu diyarlarda, bulamadım sevdiceğimi Vader abi!

Her zaman savunduğum bir fikrim vardır: Her insanın hayatında sadece tek bir devasa online oyuna yer vardır. Bunu, ciddi olarak oynadığım ilk devasa online Galaxies ile ispatlamış bulunuyorum. Hatta konuğu bir adım öteye götürebilir, "insanın hayatında bir devasa online oyun varsa, diğer her şey ikinci planda kalır" diyebilirim.

Ama bu durumda "ne yanı, ben ikinci planda mıyım!?" diyerek canıma okuyacak insanları düşünür ve susarım.

İnsanın işi günde 18 saat monitöre bakmayı gerektirince kendisini inanılmaz yalnız hissedebiliyor. Bu galinizlik "hiç dostum yok, böbübü" anlamında bir şey değil. Zamanının çوغunu ruhsuz bir makinaya bakarak geçirmenin verdiği "insan duygusuna yoksunluğun"dan kaynaklanan yalnızlık. Akşam eve döndüğünüzde veya arkadaşlarınızla dışarı çıktıığınızda geçirdiğiniz 2-3 saatte sizi kurtarmaz. Bir süre sonra bunalıma girersiniz. Çünkü insan, insana muhtaçtır. Bunun benim bulabildiğim tek çaresi de arada bir ortadan kaybolup, bir hafta teknolojiden uzak kalmak.

Galaxies'in tehlikesi de burada başlıyor işte. O ruh-

suz monitöre bir yaşam, gerçek bir anlam yükliyor ve bir süre sonra bilgisayar başında geçirdiğiniz zamanlar, "Galaxies" başında geçirdiğiniz zamanlara dönüyor.

Oradaki yaşamınız gerçek hayatınızı önüne geçmeye, oynamadığınız zaman bile "pazara koyduğum zırhlar satıldı mı acaba" diye düşünmekten kendinizi alamamaya başlıyorsunuz. Oyun da hiçbir şey yapmasanız bile, insanlarla iletişime geçmek bile siz oyuna bağlıyor, kaldı ki oyunda yapabilecekleriniz gözlerinizi yuvalarından fırlatacak kadar fazla. Tuğbek'in binbir emekle hazırladığı Star Wars Rehberi'ne bir bakarsanız sizin de görebileceğiniz gibi. Ve SWG kesinlikle günde bir iki saat oynayarak kurtarabileceğiniz veya tatmin olabileceğiniz bir oyun değil. Üstelik, her ay ödemeniz gereken aidat "17 mil-

yon civarı" yüzünden oynamadığınız günler paranız boş gidiyor hissine kapılmışın işten bile değil. Yani tek kelimelerle, tehlikeli.

Ben mi? Şimdilik temiz sayılıyim. Tuğbek, Selçuk, Burak ve Cem'le birlikte oyna girmiş olsam da, "arada sırada" oynuyorum. Azak'ıde bir evim, bir Swoopbike'ım, kendime yetecek kadar para var. Arada bir ava çırıp ekmek paramı kazanmaktan başka bir derdim olmuyor. Ne Bounty Hunter, ne Jedi olmakta, ne de kantina'larda "Twilek hanımların peşinde sürtmekte" gözüm var. Sadece, 14 yıllık oyun hayatımda benim için bir ilki, ilk devasa online oyunumu tecrübe etmenin heyecanını yaşıyorum. Ve ne yalan söyleyeyim, bu da bana yetiyor.

Ama diğer yandan, World of Warcraft da geliyor... ☺

Altın Klasik Adayları

FIRST PERSON SHOOTER
Call of Duty (PC %91)



zirvede 3. Ay

STRATEJİ
Warcraft 3 (PC %93)



zirvede 6. Ay

ROLE PLAYING
Star Wars: KOTOR (PC %92)



zirvede 3. Ay

SPOR
SSX 3 (PS2 %92)



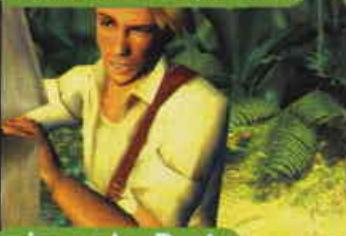
zirvede 4. Ay

AKSIYON
Prince of Persia (PC %91)



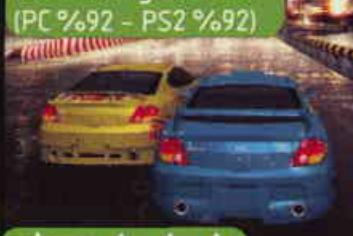
zirvede 3. Ay

ADVENTURE
Broken Sword 3 (PC %90)



zirvede 3. Ay

YARIŞ
NFS Underground
(PC %92 - PS2 %92)



zirvede 4. Ay

SIMULASYON
Flight Simulator 2002
(PC %90)

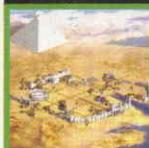


zirvede 2. Ay



Altın Klasikler

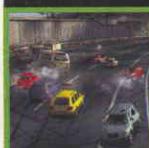
Gerçek klasik burada belli oluyor. Üst üste 6 ay listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Altın Klasikler arasındaki yerini alıyor. Eğer buradaki oyunları oynamadıysanız, bilin ki çok şey kaçınıyorsunuz.



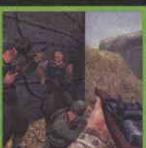
Civilization 3
Strateji
%94 (PC)



Rise of Nations
Strateji
%92 (PC)



Burnout 2
Yarış
%91 (PS2)



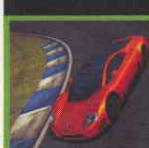
Medal of Honor:
Allied Assault
FPS
%95 (PC)



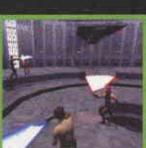
Devil May Cry
Aksiyon
%95 (PS2)



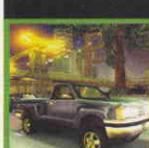
Pro Evolution Soccer 3
Spor
%96 (PS2)



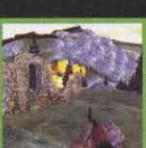
Gran Turismo 3
A-Spec
Yarış
%98 (PS2)



Jedi Knight 2:
Jedi Outcast
Aksiyon
%92 (PC)



Grand Theft Auto 3
Aksiyon
%95 (PC) %98 (PS2)



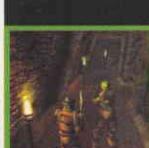
Operation Flashpoint
Simülasyon
%91 (PC)



Pro Evolution Soccer
Spor
%96 (PS2)



CM Season 03/04
Spor
%93 (PC)



The Elder Scrolls:
Morrowind
Role Playing
%94 (PC)



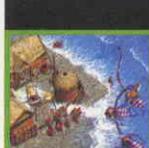
Tom Clancy's
Splinter Cell
Aksiyon
%93 (PC) %92 (PS2)



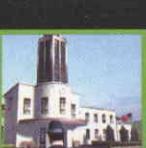
Battlefield 1942
First Person Shooter
%92 (PC)



IL2 Sturmovik
Simülasyon
%92 (PC)



Age of Mythology
Gerçek Zamanlı
Strateji
%94 (PC)



Mafia
Aksiyon
%92 (PC)

PC

- 1- C M 04 Season 03/04
- 2- The Sims
- 3- X2: The Threat
- 4- The Sims: Making Magic
- 5- Delta Force BHD: Team Sabre
- 6- The Sims: Superstar
- 7- Call of Duty
- 8- The Sims: Unleashed
- 9- The Sims: Double Deluxe Pack
- 10- Delta Force Black Hawk Down



PLAYSTATION 2

- 1- Final Fantasy X-2
- 2- Sonic Heroes
- 3- Need for Speed Underground
- 4- The Simpsons: Hit & Run
- 5- Mafia
- 6- Eye Toy: Play
- 7- Lord of the Rings: Return of the King
- 8- FIFA 2004
- 9- The Sims: Bustin' Out
- 10- Eye Toy: Groove



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

Inanılmaz güç ama, Türk yapımı oyunların en parlak olduğu yıllar 1997-1998'di. "Parlak"tan kashm dünya çapında bir başarı olmasına da, bu iki sene toplamda 4 Türk oyuncunun paketli ve düzgün bir şekilde piyasaya sürülmüşe şahit oldu. O oyuniara bakıp burun kıvrımlara soruyorum: şu anda neredeyiz? Daha mı ilerde, daha mı geride?

Gerceğin Ötesinde, Dedektif Fitch'in ardından

Cartoon Studios'un ikinci cesur denemesiydi. Gerçek oyuncular tarafından oynanan karakterleri yönettiğiniz bir adventure oyunuydu.

Oldukça başarılı bir oyundu, iyi de not almış (5 üzerinden 3.5)

Playstation 1 oyunu Coolboarders 2 bizden tam puan almayı başarmış ender oyunlardan birisidir (5 üzerinden 5). Independence War (I-War) ise kimsenin dynamadığı, nadir güzellikteki uzay simülasyonlarından birisidir (5 üzerinden 4).

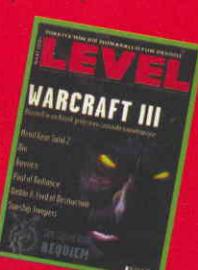


3 yıl önce

Ahanah! Hala beklediğimiz bir oyun söyleyin deşeniz, aklımıza gelecek ilk isim olan Doom 3'ün ilk haberini bu ay yapmışız. Gerçi rekor 5 sene ile Duke Nukem Forever'da, ama olsun.

Çocukluğumuzu paylaşlığımız Wings ve Defender of the Crown gibi oyunların yapımcısı Cinemaware'in yeniden fırçalanmasına sevinmiş ve özel bir dosya konusuya taçlandırmış onları. Gerçi yaptıkları yeni Defender of the Crown vasıt听了, hem zaten aynı ekip de değilermiş, ama olsun.

İncelenen oyular arasında, bizce PC ye sınırlı kadar oynamış en iyi dövüş oyunu olan Oni (%68), tüm zamanların en iyi bilardo oyunu Virtua Pool 3 (%91) ve tüm zamanların en aksak oyunu Battle Isle: Andosia War (%35) dikkatimizi çekti yeniden. Harbiden yararlanılarla bir yerde Oni olacaktı, kurayım yeniden.



yeniden incelendi



Star Wars Galaxies

Yeni yamalarıyla tekrar incelenmeyi hak ediyor

Her ne kadar sayın Akkol, "Sen ne anılsın oyundan?" şeklinde fazla seçiliğimden olsa gerek, kendi beğendiği oyunları eleştirdiğimde tekme tokat gibi olsa da aylar geçse de hala bilmediğin şeylerin olduğu bir oyunda hemfikir olduğumuz bir gerçek. Yıldız Savaşları evreni gün geçtikçe çok daha hegecanlı, karmaşık ve bir o kadar da tehlikeli hale getiriyor.

"Güç" kimde artık?

Death Star'ın yok edilmesinin ardından Aşçılarının (Rebel) bu başarı ile çok fazla taraftar toplamasında oldukça rahatsızlık duyan İmparatorluk, dengeleri değiştirmek için gezegenlerdeki baskısını en üst düzeye çıkarmaktı. Bir çok şehirde İmparatorluk askerlerinin çok yoğun olduğu gözleniyor. Asiler, geri çekilmeye zoransa da, imparator sempatizanlarına geçit vermemeğe diretiyorlar. Diğer yandan Jedi söylentileri duyulsa da, kafa avcısı yüzünden henüz karanlık tarafa karşı henüz tiddi anlamda tehdit oluşturmuyor.

Benim cici silahım

Göker'in daha önceki yazısında belirttiği gibi bu oyunda diğer Star Wars oyuncularında olduğu gibi elinize işin kılıcını alıp gezmeye beklemeyin. Hatta ortamda bir Jedi görürseniz, bu arkadaşlarınıza hararetle anlatabileceğiniz önemli bir olaydır. Bu evrene basit, evsiz, barksız, yeteneksiz bir insan olarak sectığınız gezegende başlıyorsunuz. Sectığınız başlangıç mesleğinize göre yanınızda verilen bir kaç alet ve bir CDEF tabancası ve bir bıçak ile başlıyorsunuz. (Kavunu da unutmayalım.) Diğer devasa online RPG'lerden farklı olarak başlangıçta sectığınız mesleğin bir ömrü boyu sizinle olacağını düşünerek karakterinizin saçını, yüzünü, şeklini veya mesleğinin ne olacağını kara kara düşünmeyecek. Keza 3. nesil devasa online oyunlarından diyebeceğimiz Star Wars Galaxies'de irkiniz hariç, kariyerinizi veya görünüşünüzü dileğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Bir diğer dikkat çekici şey ise mecburen "savaşçı" olmak zorunda değilsiniz. Oyunda sıradan ya-

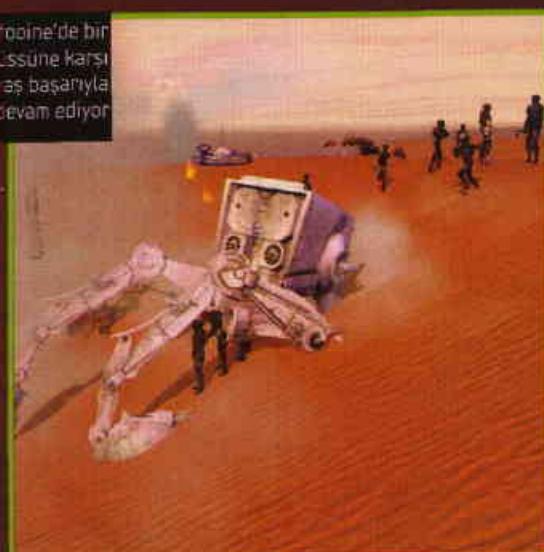
şamlarımızdaki bir çok mesleği yapabilirsiniz. Örneğin mimar olup evleri veya mobilyaları yapabilir, terzi veya asçıbaşı olup insanların birbirinden tamamen farklı görünümelerini veya savaşlarında daha dayanıklı olmalarını sağlayabilirsiniz. Kisacası bir meslekten sıkıldığınızda veya ihtiyaclarınız cevap vermiyorsa, yeni bir karakter yaratmak zorunda değilsiniz.

Yürüyen Hali

Oyunda, her ne kadar bir Gungan olmak isteseniz de olamıyor, başlica 8 ırktan birini seçebiliyorsunuz. Bu ırklar insanlar, Bothan'lar, Mon Calamari'ler (Komutan Ackbar'ı hatırlarsınız), Rodian'lar, Trandoshan'lar, Twilek'ler, Wookie'ler ve Zabrak'lar. Hepsinin kendilerine özgü karakter özellikleri değişmekte. Yanlış anlamaya, karakterinizin görünüsü nasıl olursa olsun, hangi cinsiyetten olursa olsun, sectığınız irka göre sectığınız özelliklerin aynı olacaktır. İrklar arası farklar ise güç dengeleri açısından fark edilebilir. Her ırkın avantajları olduğu gibi dezavantajları da bulunmakta. En güçlü Wookie'lerdir, deyip, ırkların dezavantajlarını da öğrenmeden karakter seçmemekte fayda var. Örneğin Wookie'lerin dayanıklılığı oldukça fazla olsa da, giyebilecekleri armor bulunmuyor veya sadece ballı kıyafetleri giyebiliyorlar. Armor'ları da, her zaman avantajlı konumda olmayıpabilirler. Örneğin her ne kadar zararın güz-



Tatooine'de bir İmparatorluk'lu eşiğe karşı yapılan savaş başıyla devam ediyor





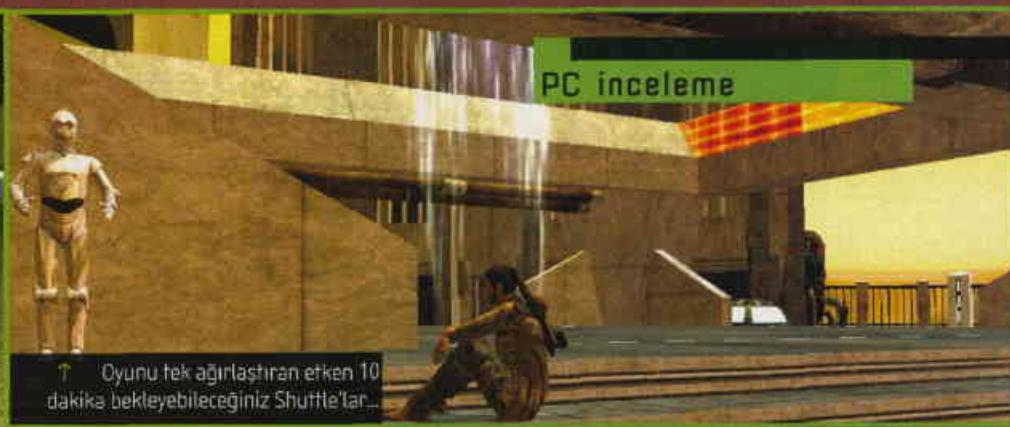
son 'uç?

Artılar: Devasa online oyunlarındaki en güzel grafiklere sahip. Gerçek Star Wars hikayesindeki akışa uyuyor. **Eksiler:** Faction'lar arası ve PvP üzerindeki dengesizlikler. Oldukça sıkıcı olabilen "Crafting Experience" gelişimi ve tabii ki bug'lar.

delik bir kısmını azaltsa da, vücutarmor giydığınızda, sağlığınızı verilen bir hasarın tekrar geri kazanılması, kaşk taktığınızda beynin hasarlarının giderilmesi bir hayli zaman alıyor. O yüzden kamp yaparken veya dinlenirken, zaman kazanmak istiyorsanız, armorların çıkartılması en iyi çözüm.

Abi, bi' tur versene...

Star Wars evreninde başlıca ulaşım aracı tabanvay da olsa, gezegenler ve ana şehirler arası seyahat için bir çözüm yolu muz bulunuyor. Şehirler arası yolculuklarda Shuttleport'lar, gezegenler arası seyahatler için Starport'lar bulunmaktadır. Yaklaşık onar dakikada bir seferleri olan bu mekipler için her zamanında yetiştiğinizde derin bir 'oh' çekiliyorsunuz. Tabii hiç kimse babasının, hayına hizmet vermediği için bu seyahatleriniz için belirli bir ücret ödemek zorundasınız. Ücretler gideceğiniz mesafeye göre değişmekte ve üstelik her gezegende de, her gezegene kalkan mekipler yerine aktarmalı seferleri tercih etmeniz gerekiyor. modern teknoloji bugünkü halini almadan önce bir diğer ulaşım aracı ise hayvanları binek olarak kullanmaktadır. Gungan'ların Kadu'su, Tatooine'in mesur dewback'leri ve Corellia'nın Carrion Spat'ları gibi hayvanları binek olarak kullanabiliyorsunuz. Tabii bu binekleri eğitmek için Creature-Handler'larının yardımına ihtiyacınız bulunuyor. Genel olarak koşmadan halice hızlı gidebileceğiniz hayvanların, çatışmalarda yardımcı olduğunu da unutmamak gerek. Ve tabii Yıldız savaşları denir de yerden yarım metre havada giden araçları saymamak olmaz. Episode IV'den hatırlayacağınız X34 Landspe-



Tür: Devasa Online RPG Yapım: Lucasarts / S.O.E. Dağıtım: Alsan Interactive / Avaturk: www.avaturk.com

Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen sistem: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Multplayer Yalnızca Internetten Web: http://starwarsgalaxies.station.sony.com İngilizce Gerekliliği Yüksek

ederler, Episode VI'daki meşhur Stormtrooper - Leia kovalamacaından aklımızda kalın Speederbike ve Speederbike Swoop'ları da oyunda bizde oldukça zaman kazanıran diğer araçlar.

Peki ya savaşlar?

Yıldız savaşları her ne kadar bir kaos ortamı olsa da, yine de insanlara dilediğiniz gibi saldırımıyorsunuz. Çünkü onların da bir oyun zevki var ve bu oyun bir Counter-Strike değil. Ister imparatorluk, ister asillerin safından olun, karşı taraf kendini belli etmemişse (Overt veya Declared) siz de onun gibi değilseniz, ona saldırımıyorsunuz. Eğer gizli üyeseniz (Covert) ve karşı tarafın NPC'lerinden birine saldırılmışsanız, 5 dakikalık bir geçici Overt statusu almaktasınız ve böyle bir durumda, karşı tarafın Overt oyuncularına açık hedef olugorsunuz ve onlar size saldırmadıkça yine de siz onlara saldırımıyorsunuz. İmparatorlukta para bol olduğu için gerek PvP'de gerekse normalde kullanabileceğiniz oyuncaklarınız bulunuyor. Bunlar AT-ST'ler ve yanınızda emir verebileceğiniz Stormtrooper'lar. Eğer Ası tarafındaysanız ne yazık ki adaletsiz oyun sisteme göre Stormtrooperların nerdeyse yarı gücü sahip SpecOps askerlerini emrinize alabiliyorsunuz.

Faksiyonların bu nimetlerini yalnızca Overt durumunda kullanabiliyorsunuz. Eğer içinde bulunduğuğunuz topluluklar bir birlik içindeyse, karşı tarafın oyuncuları tarafından açılmış ışlere saldırılar yapılan dü-



↓ Aynı zamanda ikili Rebel oyuncular için görevlerinin başlangıç noktası

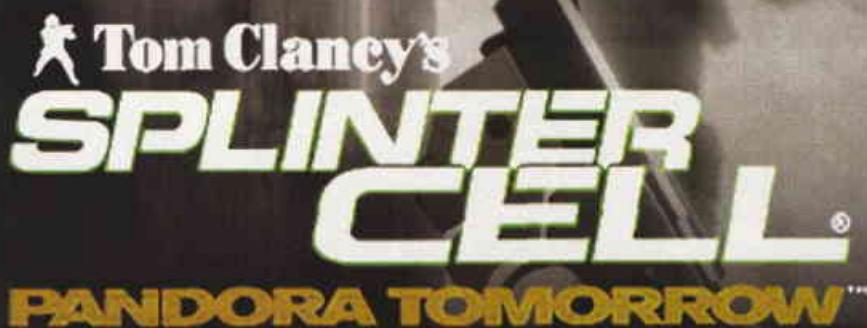


zinelerce oyunculu saldırılar ve karşı taraf oyuncularının da ışları savunmaya çalışmasıyla oyunu bir anda oldukça eğlenceli hale getirebilir. Asiller belki de oyun yapımcılarının bu adaletsizliğinden olsa gerek birbirine daha sıkı bağlı gibi duruyorlar nitekim ististiklerde sayıca üstünler ve Stormtrooper armoru giymış bir oyuncuya Deathblow (bayığın durumdan, klon merkezlerine gitmek üzere öldürmek de diebiliriz) etmek kadar zevkli bir şey olmadığını da şahsi kanaatim olarak eklemeliyim.

Devasa oyun olur da hata olmaz mı? Tabi bir çok bug'ları bulunuyor oyunun. Örneğin ışır saldırılarında kalabalıktan olsa gerek sizin tarafınızdaki askerler sizi düşman olarak görebiliyor. Ya da oturdugunuz yerden 100 metre ileriye kayabiliyorsunuz aniden. Ama tabii ki bunlar oyunun diğer tüm artılarının ve zamanınızın çoğu orda geçmeye isteğinizin yanında çok bir önem taşımıyor. Star Wars Galaxies hakkında detaylı bir stateji ustasını yine bu sayıda bulabilirsiniz. Evet, ben yine üssüme donsem iyi olacak, birazdan 4 imparatorluk üssünün yok edilmesi planı var...

Selçuk İslamoğlu

Üç yeşil nokta

 Tom Clancy's
SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW™



Casusluğun ulaştığı son noktada Sam Fisher yeniden sahnede

Küçükken karanlıktan çok korkardım. Ciddiyim: "Şu kaçık kadar boyunla mı?" demeyin sakin, o zamanlar 20 santim kadar daha kısaydım. Geceleri su içmeye veya tuvalete kalkmamak için dua eder, ama "su su su, tuvalet tuvalet!" diye düşüne düşüne her gece sıvısal ve korku filmi gibi bir problemin içine uyanırdım (havuz problemi değil). Mutfak da banyo da giderek uzaklaşır, koridorlardaki gölgeler yavaşça bana doğru dönerdi. İki boyutlu bir şey nasıl dönecekse, eheh, çocukluk işte (huzursuz gülüş). Cesareti ele alıp, terliklerimi sürüye sürüye hedefime doğru ilerlerken sahte bir cesaretle karanlığın derinlerine bakardım, "Korkmuyorum Ulan!" kendime ispatlamak için. "Beyaz perde senden korkmuyorum!", "Kanepeinin yanındaki tuhaf, tekinsiz bölge, senden korkmuyorum!", "Yıldırım çarpmış ağacın dalı, geçen gün sana

tirmandığım için geceleri bir ele dönüşüp前身den gelemezsin, senden de korkmuyorum!". "Ve Ali, senden hiç korkmuyorum..... Ali mi?" "Merhaba, Ben Ali... "Cin" Ali..."

Üstün bir oyun

Bu kadar karizmatik ve ciddi bir oyunu sulandırma gafletine düştüğüm için affedin beni. Ama tam dergili bitireceğimiz gün, büyük bir lütf gibii elimize geçen (ve bitmiş olan Kapağı değiştirmemizle neden olan) Pandora Tomorrow'u dynamaktan iki gündür uyumuyorum. Beşin hoşaf, gözler sünger gibi, normalden iki gün kısa olan bir ayın sonda ikinci gününde bu yazılı matbaaya yetişti.

meşe çalışıyorum. Peki halimden memnun muyum? Hem de ne bini?

Splinter Cell tüm zamanların en iyi Stealth Action oyunlarından birisidir. Sessizce hareket edip fark edilmeden görevlerinizi yerine getirdiğiniz Stealth Action türünde Metal Gear Solid hikayesi, Thief ise atmosferi ile ön plana çıkar. Splinter Cell ise yapmaya çalıştığı her şeyi doğrularak (teknik arızalarını saymazsak tabii) bizden 2003'ün en iyiーション oyunu ödülüünü aldı. Pandora Tomorrow ise Splinter Cell'in tek kişilik oynanışındaki herşeyi daha iyi yaparken, bir ilki gerçekleştirerek multiplayer Stealth Action türünü yaratıyor.

Pandora Tomorrow'un tek kişilik senaryosuna başladığınızda bırası sarsılıcaksınız, çünkü ilkinden pek bir farkı yok gibi gelecek. En azından ilk 15 dakika. Daha sonra yavaş yavaş ufak, minik değişiklikleri fark edeceksiniz. Bütün değişiklikler oyunu olumlu etkilemiştir. Kapı kenar-



↑ Paralı askerlerin hareket dedektörü ve elektromagnetik görüşleri. Kırmızı ekranın dörtgen içine alınmış olan casus Tuğbek efendi ölmek üzere.

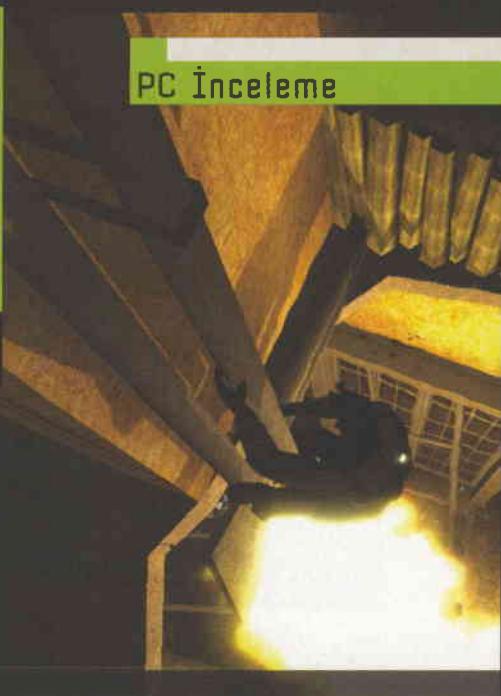
larından savrularak döndüğünüz "SWAT Turn", "X" tuşuna basarak ışık çalmak, tavanın baş aşağı sarkıp ateş etmek gibi yeni hareketleriniz var. TAB tuşunun efektif kullanılması sonucunda silahlarınızı daha hızlı seçebiliyor, saniyelik kararlarınızı hemen aksiyona dönüştürübiliyorsunuz. Ayrıca, oynadığım versiyon yüzde yüz tamamlanmış olmamasına rağmen, Splinter Cell'deki teknik arızaların birisini bile yaşamadım. Bu da büyük bir artı.

Bölüm tasarımlarında detaya gösterilen özen göz yaştıracak düzeye gelmiş. Hiçbir mekan aynı değil, hiçbir sahne bir diğerine benzemiyor. Sadece grafik olarak değil, seslerin kullanımındaki detay da sizin ağızınıza gidelicek. Seslerin yakınlaşış uzaklaşması, birbirinin

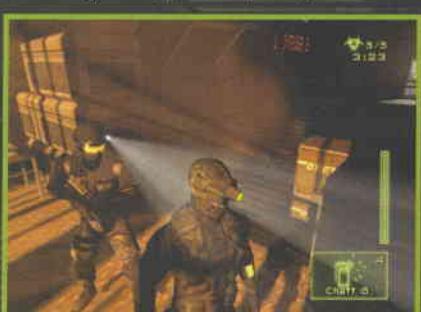
üstüne binmesinin bu kadar profesyonelce kullanıldığı çok az oyun gördüm. Üç boyutlu bir ses kartınız ve dörtlü hoparlör setiniz varsa, kendiniz odanıza gömün, işıkları da kapatın ve görün bakın oyun oynamak nasıl oluyormuş.

Senaryo aynı

Oyunun senaryosu gayet ciddi. Endonezya'nın bir parçası olan East Timor bağımsızlığını ilan edince, Endonezya hükümetinden destek alan gerillalar tarafından saldırıya uğrar. Bunun üzerine jandarma Amerika hemen olaya el koyar, ama bu sefer gerillalar Amerikan elçiliğini hedef alırlar. Bu hassas durumu "çözmesi" için çok gizli Third Echelon örgütünün en kurt ajanı Sam Fisher görevlendirilir. Ama gündelik bir rehin alma operasyonu olarak başlayan hikaye dondurulmuş beginler ve ND133 adlı çok tehlikeli bir virüsün Amerika topraklarında salıverilmesini içeren bir komployu içeren klasik bir Clancy kurgusuna dönüşecektir.



PC İnceleme



Bu ne biçim pazarlama?!

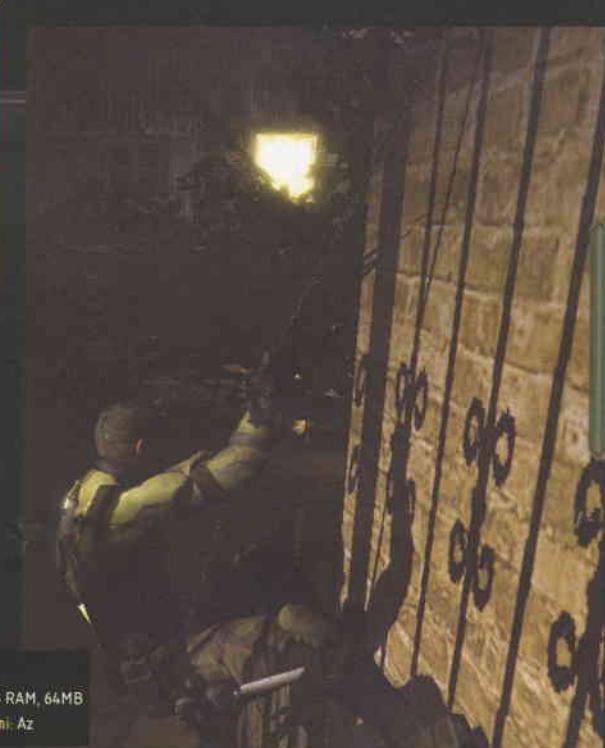
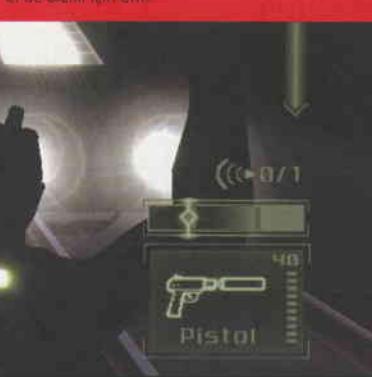
Yabancı basının gözü bu oyunun üzerinde. Son haftalarda CNN ve MTV'de haber bültenlerine kadar çıkan Pandora Tomorrow, Sundance Film festivalinde özel gösterimle de bir ilke imza atmış oldu. Ama bu Ubisoft pazarlamacılarını durdurdu mu? Hayır.

Oyunun piyasaya çıkışmasına bir hafta kala, yani 15 Mart'ta Atlantik okyanusunun iki yanında

Splinter Cell fanatikleri arasında bir Pandora Tomorrow turnuvası düzenlenecek. "Spies vs Mercenaries" adlı online turnuva, X-Box Live sistemi üzerinden oynanacak. Esas manşetlik ise bu maçların Ingiltere ve Amerika Loews sinemalarında canlı olarak gösterilecek olası! Eğer ayagınız sürücü de tıraşlara yolunuz düşerse, iki el de bizim için afin.

Müthiş yenilik: Multiplayer modu

Pandora Tomorrow'un getirdiği esas yenilik, multiplayer modu. Bu daha önce hiçbir Stealth Action'da denenmiş bir şey ve cesareti için yapımcıları kutlamak gereklidir. Ama yenilikçi olan her şeyin istisnasız iyi olarak kabul edilemez. Bu yüzden, "Spies vs Mercs" in iyi olup olmadığını gelin hep birlikte karar verelim. Gerçek anlamda garatıcı fikirler içeren multiplayer modu casus ve paralı askerlerin karşılıklı kovalamacasını konu alıyor. Toplam dört kişi aynı anda oynayabiliyor. Yani isterseniz 3 casus 1 paralı askere karşı veya tersi şekilde de oynayabilirsiniz. Oyuncu sayısının azlığı bir eksiz gibi görünebilir ilk başta. Ama düşününce hem bu grafik yapısında bir düzine oyuncu karakter sağlıklı bir hızda oynamamazdı. Ayrıca, ortakta anlamsızca koşturup birbirine takılan sekizer kişilik casus ve asker takımları oyunun amaçladığı stresli atmosferi bozardı. Ama bana sorarsanız, dör-

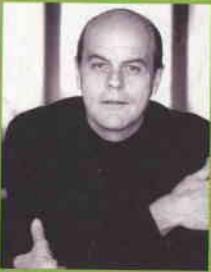


Tür: Stealth Action Yapım: Ubisoft Dağıtım: Alsan Interactive / Avaturk www.avaturk.com
Minimum Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX, 3.3GB HDD Önerilen sistem: 1.8Ghz CPU, 512MB RAM, 64MB
GFX Multiplayer: Ağ ve Internet üzerinden 4 kişi Web: www.splintercell.com/emea/ İngilizce Gereksinimi: Az



Ünlü Simalar

Oyuncuların de çok sevilen 24 dizisi ve oyunlarından David Hayter ve Total Recall'un kostüm adamı Michael Ironside Pandora Tomorrow'daki karakterlerin kostümüne imza atmış.



der kişiden sekiz kişiye kadar oynanıları desteklemesi gerekiyor oyunun.

Üç multiplayer oyun modu var. Her üç modda da casuslar içeri sizmaya ve görevleri yapmaya çalışırken, askerler onları durdurmayı uğraşıyor. Extraction, standart Capture The Flag modu. Yalnızca bayrak değil, biyolojik silah içeren bir tüپü çalmayı gerekiyor ve tüple birlikte koşarken cillo gibi parlıyor, güzel hedef oluyorsunuz. Sabotage ise Counter Strike'ın bombalama görevlerine benziyor. Hedef bilgisayarın yakınına bir yere modem kurmanız ve modem'i bir süre korumanız

gerekiyor. Neutralization ise bence en eğlenceli oyun türü. 3 hedef bilgisayarınız var ve casuslar bu bilgisayarlara ulaşıp hack'lemeye çalışıyor. Hack işlemi belli bir süre alıyor, CS'de bomba koymak gibi. Bir bilgisayar hack'lenince, o haritada casusun daha önce giremediği bölgeler açılıyor ve casusun hareket alanı genişliyor. Benim en çok eğlendiğim mod bu oldu açıkçası.

Peki basıl oynanıyor?

Biraz da oynanıstan bahsedelim. Casus ve paralı askerlerin oynanışı birbirinden çok farklı. Önce casusları anatalım. Casuslar her deliğe, her boruya ve kenar köşeye tırmanabiliyor. En fazla iki saniye içinde gözden kayboluyor ve eğer siz paralı askersiniz, streten kan ter içinde kalmanız sebep oluyor. Tuğbekle oynarken birçok kez neredeyse sürtünerek yanından geçtim ama görmedim. Ama bir kez görüldünüz mü hemen

ortadan yok olmasanız ölmény kaçınılmaz oluyor. Bu arada gece ve kızılıtesi görüşü sadece casuslarda var. Sam'in SC20K'sına benzer bir tüfeginiz var, ama paralı askeri 5 saniye etkisizleştiren elektrik şoku mermileri atıyor. Diğer ekipmanınız ise flash grenade, vurduğunuza radarda gösteren mermi, fırlatılabilir kamera, chaff grenade gibi saha çok sıvışmak ve gözlemlenmek üzerine cihazlar sayılabilir.

Casusların neredeyse görünmez ve bir ninja kadar çevik olmasına karşın, bir yarasa kadar görüşü olan ve bir fil kadar çevik paralı askerleri ümitsiz zannedebilirsiniz. Ama değiller. Harekete ve elektromanyetik dalgalarla duyarlı iki farklı görüşünüz var. EM dalga görüşünü genellikle casusun modemini bulmak için kullanıyorsunuz. Bölümü savunan siz olduğunuz için, casusun giremediği yerlere girebiliyorsunuz. Haritadaki tüm kameralar sizin için çalışıyor. Bir casus kamera veya hareket algılayıcısına yakalandığında size yeri bildiriliyor. Casuslar bu aletleri vurarak geçici bir süre saf dışı edebiliyorlar, ama bu kez de kameralanın bozulduğu yer size gösteriliyor. Paralı askerleri oynamanın en değişik yanı ise, oyun alanını kendi gözünüzden (FPS modunda) görüyor olmanız.

Aşkerlerin silahları el bombası, duvara yapışan manyon, sok silahı gibi direk hasar verenler, spy trap, fosfor bombası, işıldak gibi casusların yerini tespit etmeye kullanılanlar var.

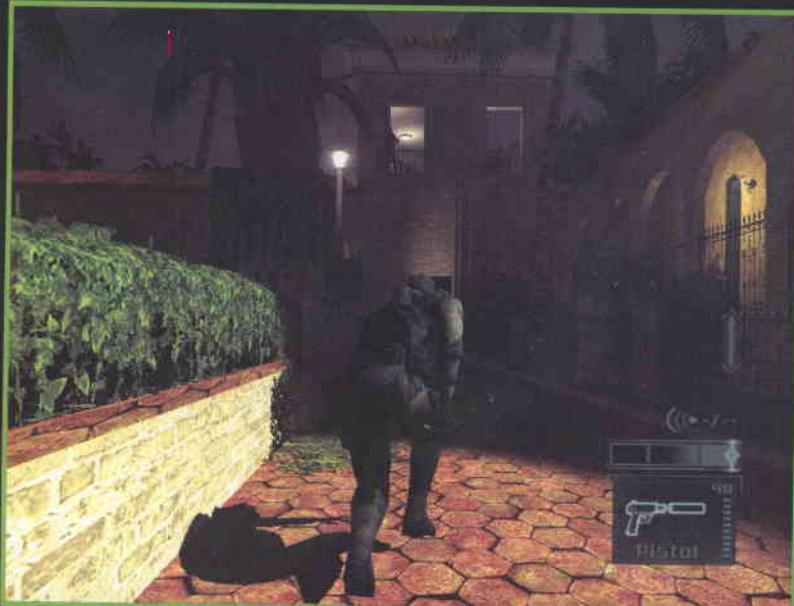
Son darbe

Pandora Tomorrow'un en büyük kozu olan "saklamaç multiplayer" modu hakkında az da olsa fikriniz olduğuna göre artık daha ilginç konulara geçebilirim. Bir kere, casuslar askerleri öldürmemiyor! Bir casusun askeri öldür-

mesinin tek yolu arkadan yakalayıp boynunu kırmak, ama sizin de kısa sürede anlayacağınız üzere bu çok ama çok zor bir iş. Tabii zor olan her iş gibi, başarlığınızda sizin müthiş tatmin, hasınızı pek bir rezil ediyor. Bir diğer ilginçlik ise, yüksektan bir askerin tepesine atlayıp onu bayıltabilmeniz. Yere yığılan askerin



level NOTU 94



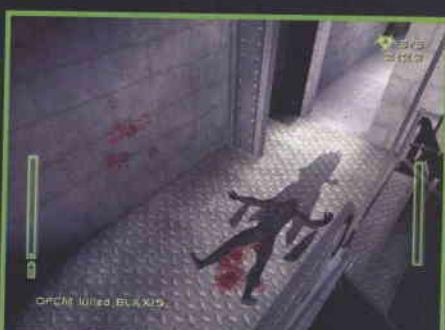
ekranı kararlı "Sleeping..." yazıyor ve etrafı ilişkisi kesiliyor.

Oynadığım versiyonda 4 multiplayer harita vardı, tam versiyonda ise 8 harita olacak. Bu sayı size az geldiye, çok yanlışıyorsunuz. Haritalar küçük olmasına rağmen hiçbir multiplayer oyunda görmediginiz derecede çok farklı giriş-çıkış noktaları ve stratejiler geliştirmenize imkan veriyor.

Pandora Tomorrow'un Multiplayer'ılarındaki görüşlerim oldukça pozitif. Ubisoft üzünenin akiyla bu işi

kotarmış, hiç bekleyemediğim kadar değişik ve yeni bir multiplayer oyun tecrübesi yaşattı Spies vs Mercenaries bana. Tipki Counter Strike gibi ustalaşmaya izin veren bir oyunanış mantığı var, ama bu mantık takım oyundan çok çevreyi ve ekipmanlarınızı ne kadar iyi kullandığınızla ilgili. Yalnız Multiplayer aksiyon oyunlarının başarısını belirleyen o "rakibi alt etmenin verdiği tatmin hissi" Pandora Tomorrow'da pek yok. En azından ustalaşıcaya kadar yok, ki ustalaşmak için bayağı bir saat karşılıklı gölgeerde koşturmanız gerekecek. Ayrıca aranızda sürekli olarak karaolukta ve ködəməcən-

Third Echelon gerekten var [m]?.



Bir casusun paralı askeri öldürmesinin tek yolu, boyunu kırması. Burada büyük bir nezakette Tügbek bunu yapmama izin verirken görülüyor. Akabinde ise ben kanayarak borcumu ödemiyorum.

son'uc?

Artılar: Daha önce görülmemiş multiplay özellikleri. Splinter Cell'dan daha iyi ve rafine hale gelmiş. Piyasadaki en iyi Stealth Action oyunu. **Eksiler:** Tek kişilik oynanışı ilk Splinter Cell'e çok fazla benziyor. Senaryo görevleri size serbestlik sağlamıyor. Fizik motorunun eksikliği hissediliyor.

devil may cry'a benzeme oyunu Chaos Legion

Onca süper oyun dururken neden olmadık oyunları aktarırlar PC'ye?

Chaos Legion bir Hack 'n' Slash oyunu. Ancak bana sorarsanız benzetim oyunu. Daha doğrusu Devil May Cry'a benzetilememeye oyunu. Oyun gayet kaliteli gözükken ancak öyle olmayan, kurgusu ve diyalogları garip ve anlamsız bir video ile başlıyor. Burada Kahramanımız Sieg Warheit ile tanışıyoruz ve konuğu iyi kötü anlıyoruz. (aslında bir şey anlamamanız pek mümkün değil, Şimdi ben anlatacağım oradan bileceksiniz) Sieg kardeşinin oğlu Victor Delacroix isimli sahibi muhteremin güçlü, sihirli, bilimum objesi toplamasına engel olmak. Ayrıca Sieg zamanında Victor'un sevgilisinin ölümüne neden olmuş ve bu yüzden bir kan davalan da mevcut. Yani kim iyi kim kötü belli değil havası yaratma çabası.

Açılış videomuzda sırtımız yere geliyor ancak Victor hayatımıza son vermek yerine daha çok acı çektirebilmek için canımıza kıymıyor. Biz gayet güvenli bir şekilde bilgisayar başında oynayarak, sadece oyunu oynamaya çabaşayarak bu açılar ortak oluyoruz. Açılmış videosu gibi ara videolar da diyaloglar ile oyundaki konmedi unsurunu artırıyorlar. Oyun içi grafikler ise aynı bir hikaye. Detay seviyesini sonuna kadar artırmama rağmen kutu kütü pense elmamı yerse modundalar. Genelde konsolda oyun oynarken TV ekranında görmeye alıştığımız her şey abartısıyla mevcut oyunda. Özellikle uzaktaki cisimlerin kalitesi iyice düşük.

Bölüm tasarımları arenalar şeklinde. Biraz gürültüp bir alana geliyorsunuz. Bu alandaki tüm yaratıkları öldürdükten sonra kapı açılıyor ve bir sonraki arenaya geçtiğinizde. Yaratık çeşidi çok fazla değil. Ve genelde kolayca alt edebiliyorsunuz. Zaman zaman Boss'lar zorlusa da hepsinin belli zayıf noktaları var çok kısa sürede oyun tamamen rutine giriyor. Kılıcımızla belli kombolar yapabiliyoruz ancak

sonuç?

Artılar: Devil May Cry benzeri PC'deki tek oyun. Anime tarzı atmosferi ilgi çekebilir. **Eksiler:** Kötü grafikler, olmayan atmosfer, sıkıcı bölüm tasarımları, kendini tekrar etmesi



Öyle çıkacaksın,
sovunu yapacaksın.



↑ Bir yükseldin mi ortalığı dağıracaksın, herkes seni parmakla gösterecek.

↓ Dar alanlarda da sovunu esirgemeyeceksin. Igrenç rada hep görmezden geleceksin.

Tür: Aksiyon / Yapım: Capcom / Dağıtım: Capcom / Minimum Sistem: 1 GHZ CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX, 720 MB HDD / Önerilen Sistem: 1.4 GHZ CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX / Multiplayer: Yok / Web: www.capcom.com / İngilizce Gereklimi: Yok

bunlar da sınırlı. Topladığımız puanlar ile de daha güçlü kombolara sahip olabiliyoruz. Bunun yanında yardım için "Legion"lar çağrıbiliyoruz. En fazla iki tane ye sahip olabiliyoruz. Duyunda toplam 7 farklı yaratık var yardımcı olabilecek. Bunların hepsinin kendine has saldıruları ve güçleri var.

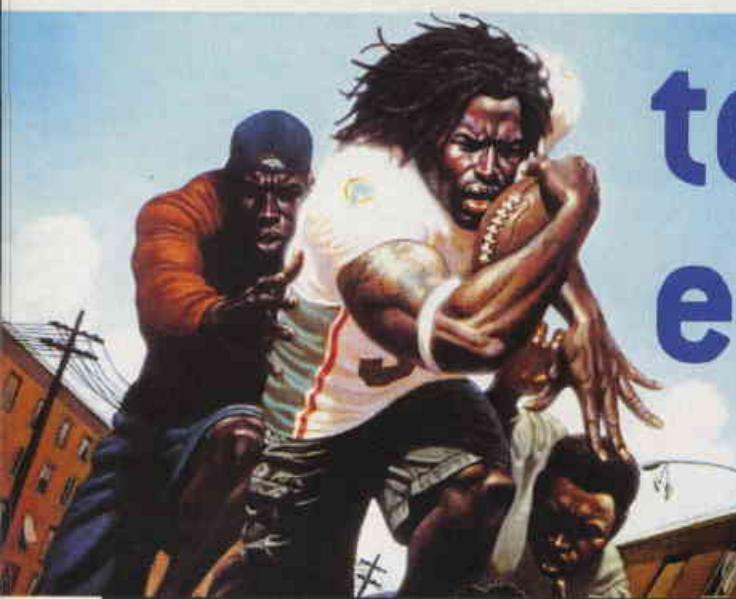
Çağrılarınız yaratıklar ve yaptığınız bazı ataklar "soul power" denen enerjinizden yemekte. Ancak oyunun başında panik yapmayın. Paldır küldür yaratık keser iken kamera açmasını düzelt-

mek ile pek uğraşmıyoruz. Zaten düzeltsek bile (ki güç biş) karambolde pek görünemiyor karakterimiz. Oldukça özenti olan ana karakterimiz Sieg (diğerlerinin de aşağı kalır yanı yok) pek karizmatik olmayı başaramıyor. Gotik, karanlık bir hava yaratılmaya çalışılan oyuncun, aksine başarısız bir animeyi andırıyor. Hemen her şey çok yapay duruyor ekranda. Seslere gelince, neyse gelmeyeelim. Sadece menüde çalan müzik hoş.

Bu kadar lafin özü, hack'n'slash beni keser, ben de onları diyorsanız ben sizi tutmayıyorum. Ama harcayağım yedi (en fazla o da) saatte değişim döşenmiş yanına bile yaklaşmam.

Jesuskane

level
NOTU 50



tehlike ensenizde NFL STREET

Amerikan futbolunu sokaka taşımak

Bana sorarsanız Amerikan Futbolu (bu özel isim mi?) tehlikeli bir spor. Bokstan sonra ikinci sırayı alabilir. Devasa insanların, devasa kıyafetler içinde sonsuz hızda birbirlerine doğru koşup çarpışmasına ya Sumo Güreşi (bu da mı özel?) denir, ya da Amerikan Futbolu. Amerikan Futbolunda çeşitli oyuncular, bilinmeyen bir düzende sıralanırlar. Quarterback vardır, Runner vardır, Receivers vardır, ama bunları normal bir insanoğlu bilmez. Hele Türkiye'de yaşıyorsa, bir haber olmasından daha doğal bir şey olamaz. Sıralanan oyuncular birbirlerine oval bir topu fırlatırlar. Oval top çok önemlidir. Bu top ilk

olarak hızlı bir tekmeyle havaya fırlatılır, herkes havaya bakar, topun nereye düşeceği ve topu kim tutacaksın onun üstüne hangi mesafeden daha iyi atlabilceğini dikkatle hesaplanır. Bu top saatte 80 mil'le kafanıza girerek bir delik açmasın diye de kafanızda çelik gibi kasklar vardır. Bu kasklardan edinmezseniz sonuçlarına katlanmanız gerekecektir (Bir ara Vortex isimli, birbirinize atınca çok eğlendiğiniz ve havada giiderken "vürülülü" diye ses çıkarılan bir alet vardır. Amerikan Futbolu topuna kuyruk taksanız bu alet ortaya çıkar. Üniversitedeyken, bu aleti birbirlerine geniş bir gülümsemeyle fırlatan çeşitli öğrenciler, bir gün hedefi şaşırıp Vortex'i bir hocanın suratının ortasına gömdü. Hoca hem bayandı, hem de Amerika'ydı; o yüzden "oh, well, no

problem, just be careful guys ok? :) " diyecek oradan uzaklaştı. Buradan çıkarılacak sonuç ise: Vortex ve Amerikan Futbolu topu tehlikelidir!).

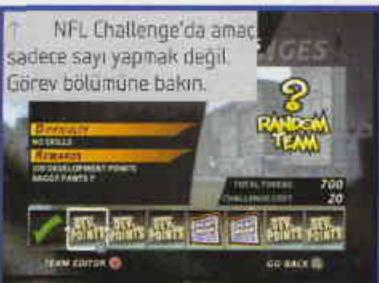
Sokak kavgasından halice

NBA Street, NHL Hitz, NFL Hitz gibi oyunlarla ciddi spor oyunlarının nasıl daha eğlenceli hale geldiğini NBA Street Vol.2 incelemesinde detaylıca anlatmıştık. Bu tip oyunlar sayesinde, belki hiç sevmediğimiz veya spor dalını bilmemişizden dolayı uzak durduğumuz oyunlara yaklaşabiliyoruz.

NFL Street'te 7'ye 7 maçlar bulunuyor. Bunların hepsi de birbirinden farklı sokak köşelerinde yapılmıyor. Maçlara atılmadan önce nasıl bir oyun oynamak istedığınızı düşünün. Eğer oyuna biraz isındıysanız Pickup Game ile rasgele



i Türk Spor Yapım Tıbbon Dağıtım-Electronic Arts Desteklenen Dual Shock 2 oyunu. Web: www.ea.com İngilizce Gereksinim: Yok





seçilen NFL oyuncularından oluşturacağınız takımınızı kontrol edebilirsiniz. Burada size tanınan seçenek, ya maça, ya da takım oyuncunuzu seçmeye ilk başlamak. Takım oyuncu seçimini bilgisayara bırakırsanız, karşılık efsane bir oyuncu görünce üzülebilirsiniz. Oguna ilk başlamak önemli değil derseniz ve bilgisayar ilk sayıyı yaparsa, buna da üzüleceğinizden emin olabilirsiniz. Oyununuza güveniyorsanız, takımınızı seçin ve oyna başlayın.

Daha gerçekçi ve daha derin bir oyun yapısı arayanlarda NFL Challenge ile tüm takımlarını kendileri oluşturup, maçlarda başarılı oldukça her karakterin özellikleriyle tek tek oynayabilirler. Karakter özelliklerinin yanında, oyuncuların kıyafetlerini de değiştirerek onların performanslarını artırmak yine NFL Challenge seçeneğiyle mümkün.

Bu top elimde fazla kaldı

Doğrusunu söylemek gerekirse, Amerikan Futboluyla ilgim alakam zayıftır. Bu yüzden de ne olup bittiğini öğrenmek için internette biraz gezinti yaptım. Diyor ki, "defansa Charles Bailey'i koyun, geri koşucu olarak Barrow iigidir, yok Carter ve Stone ikilisi koşucu mu olsa vb.". Buradaki isimlerin yerine herhangi bir Türk futbolcu ismi gelse hepimiz aslan kesiliriz, fakat burada durumu anlamak zor, çünkü bu oyuncuları tanımiyoruz!

Yine de üzülmeyin. NFL Street'in başında bir süre geçirdikten sonra hangi oyuncunun ne konuda iyi olduğunu, nerede sakatlık çıkardığını az da olsa anlayabiliyorsunuz. Hele ki bir efsaneyi, normal oyunculardan ayırmak gayet kolay.

Takımınızı öne üç blok oyucusu, iki tutucu (yakalayıcı?), bir quarterback (arka planda durur) oyucusu ve bir koşucu olarak ayarlıyorsunuz. Buradaki statejiyi uzun uzadıya anlatacak değilim. Hızlı oyuncuyu koşucu yapın, güçleri öne koyun vs. Zaten önemli olan nasıl hareket ettiğiniz. Her oyuncu gerçek bir Amerikan Futbolu maçındaki gibi hareket ediyor. Şaşkınlar yapıyor, rakibinin üstüne çullanıyor, kayıyor, pas veriyor, topu rakip sahanın çizgisinin ardına yerleştirmeye çalışıyor. Amaç aslında anlatığım gibi sayı yapmak değil. Hareketlerinize şov katmalısınız. Turbo düğmesi ile hızlanıp, Showboat ile farklı ve güçlü hareketler yapmalısınız ki Gamebreaker özelliğini ortaya çıkarın. Gamebre-



aker, NBA Street Vol. 2'deki gibi abartılı ve şahane görüntüleri çağrırmıyor. Bunun yerine tüm takımınıza bir adrenalin deposuna dönüştürüyor. Her oyuncunuz daha hızlı hareket ediyor, daha iyi mücadele veriyor. Rakibiniz Gamebreaker'ını çalıştırırsa ve sayı yapmak istiyorsanız, gerçekten başarılı olmalısınız.

Kaçınılmaz seçenek

Bir oyunda herhangi bir şekilde takım veya birden fazla oyuncu varsa, orada çok kişili oyun desteğini görmemek mümkün değildir. Bu seçenek yoksa, o oyun zaten sevilmez, gözden düşer, editörler tarafından eleştirilir. NFL Street'in multiplayer desteği size garantliğiniz takımı internet üzerinden deneme şansı veriyor. Bu sayede hem takımınızın ne kadar yeterli olduğunu test ediyor, hem de karşı takıma bakarak sizde olmayıp, onda olabilecek farklılıkları gözlemleyebiliyorsunuz. Internet ile arası iyi olmayanlarla yanlarına bir arkadaşını alıp, aynı ekranda karışmanın keyfini de yaşayabilirler.

Şunu belirtmekte yarar görüyorum. NFL Street, Amerikan Futbolu ile uzaktan, yakından alakası olmayanları bile eğlendirilecek türde bir yapıt. Aynı NHL Hitz, NBA Street gibi. Yaptığınız hareketlerin ne

kadar inanılmaz olduğunu görüp, oyunun zeykini bir kez yakalayınca bırakısanız gelmiyor. Hele bir de isimlere alışırsanız kimse sizi ekranın başından kaldırıramaz.

Oyunun arkasındaki firma, Electronic Arts olunca, grafiklerdeki detay ve özen de gözden kaçımıyor elbette. Her ne kadar oyuncular ilk baktıktan birbirine benzese de, yaptıkları hareketler ve tavırlarıyla birbirlerinden ayırt edilebiliyorlar. NBA Street'te olduğu gibi, oyun sahalarının her biri de birbirinden oldukça farklı ve her biri farklı karakteristik özellikler içeriyor (bir tane plajda, diğeri dört bina arasında; şimdi aradaki 18 farklı bulun).

Bir paragraf önce söylediğim gibi NFL Street herkesin oyunu.

Ailenizle bile oynayabilirsiniz.

Denemekten kaçınmayın. ☺

Tuna Şentuna

son 'uç?

Artılar: Amerikan Futboluyla alakası olmayanları bile başına toplayacak oyun yapısı. Birçok farklı oyun modu. Dengeli ve zevkli oynanış. **Eksiler:** Gamebreaker'ın özellikleri yeterli değil. Rakip takım bazen canınızı dengesizce yakabiliyor.

level
NOTU 84

Hayalet cehenneminde av Ghosthunter

Biraz Resident Evil, biraz Metal Gear Solid, biraz da Hayalet Avcıları...

"Korku Oyunları" dosyamız için geç kaldı Ghost Hunter. Eğer zamanında dergide olsayı onu da listeje ekleyebildik. Yine Resident Evil'dan alıntılar, yine bir gerilim oyunu... Ama anlatacak şey çok. Daha fazla yer kaybetmeden oyuna geçmek en iyişı.

Hayalet istilası...

Basitçe anlatmak gerekirse... Lazarus Jones adında bir polisi kontrol ediyorsunuz. Her şey, ilk haftasında Profesör Peter Richmond'un araştırma merkezinde bulunan Lazarus'un garip sesler duymasıyla başlıyor. Bu şekilde adamınız hayaletlerin "cehennemine" girmek zorunda kalıyor ve bu gizemi açığa çıkarmaya çalışıyor.

Profesörün araştırmalarında ve deneylerinde sorular çıktıktı için çevredeki insanlar da hayalete dönüşmüştür. Oyunun isminden de anlayabileceğiniz gibi, düşmanlarınızı da bu hayaletler oluşturuyor. Ne var ki, Ghost Hunter

icin "Sıradan bir Resident Evil taklidi" demek zor. Çünkü, aksiyon ve gerilim oyunlarından birçok şey alınıp bir oyunda toplanmış. Tabii ki Ghost Hunter'in Resident Evil'a benzeyen yanları var, ama bunlar çok fazla değil. İlginç olan şeysi şu: Zaman zaman aynı Metal Gear Solid'de olduğu gibi sırtınızı duvara verip hayaletlerden gizleniyorsunuz, zaman zaman da keskin nişancı tüfeginizle pencerelerdeki hayaletleri avlıyorsunuz (ve onlar da keskin nişancı). Anlayacağınız, oyun sadece koridorlarda veya karanlık mekanlarda geçmiyor. Çoğu zaman Resident Evil tipinde bir oyun değil de, normal, daha serbest bir aksiyon oyunu oynuyormuş hissine kapılıyorsunuz (bu arada kamerasının hareketli olduğunu da hatırlatayım).

Aynı Resident Evil'da olduğu gibi Ghost Hunter'da da ikinci bir karakter

var (Anna). İki karakterin klişe bir şekilde aniden karşılaşmaları gibi birçok sahne var oyunda. Ancak Ghost Hunter'da klasik korku/gerilim oyunu unsurlarından neredeyse hiçbirini kullanılmamış. Mesela Silent Hill veya Resident Evil'daki gibi aniden bir yerden bir zombinin çıkışması gibi sahneler yok. Dolayısıyla oyun sizin germiyor. Devamlı aynı tonda, aynı hızda çalan "uykulu" müziğin de bunda etkisi yok değil. Oyunun sınırlarını oynamaması veya sizin korkutamaması bir eksiktir. Çünkü bu bir gerilim/korku oyunu.

İçerik...

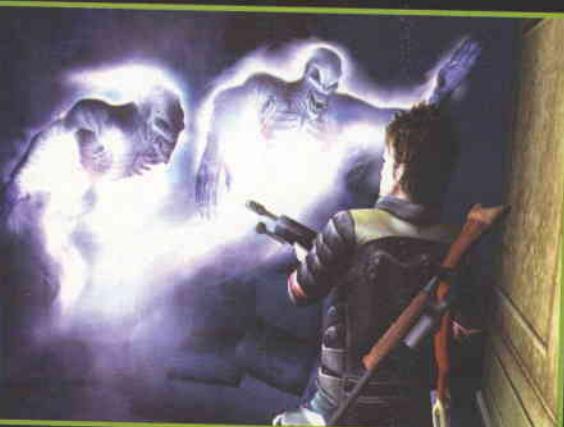
Dedigim gibi oyun hareketli bir kameraya oynanıyor. Kaçınılmaz olarak, Ghost Hunter çizgisel bir oynanışa sahip. Gidebileceğiniz yerler, yapabileceğiniz şeyler sınırlı. Benzerleri gibi girip

Tosun hayaleti nasıl geçerim?

Bir diğer belalımız ise keskin nişancı tüfegini aldıktan sonra ilk geldiğimiz bölüm olan mezarlık. Burada havada uçan bir hayalet göreceksiniz. Onu vurmayı çalışmamın, çünkü bu işe yaramayacak. Yapmanız gereken şey, taşların arkasına saklanarak IX tusuyla ona görünmemeye çalışmak. Hayalet sizi gördüğü anda "hin hin tun!" diye sınırlı bir halde yuvasına dönecek. Eğer ona görünmezseniz tüp etrafına göz atacak ve çevrenin güvenli olduğunu düşünündüğünde bir süre sonra kapıya gitmeye gidecek. Ve siz de hemen arkasından kapıdan geçeceksiniz. Bu işlemleri diğer kapı için de tekrarlamamız gerekecek.

sonuç?

Artılar: Güzel grafikler, açık mekanlar, yaratıcı hayalet tasarımları, ilginç karışım. **Eksiler:** Zor kontroller, kötü kamera açısı, tekrar eden oynanış, müziklerin yanlış kullanımı.



level
NOTU 70



Tür: Aksiyon / Yapım: SCEA / Dağıtım: SCEA Desteklenenler: Dual Shock / Multiplayer: Yalnızca Internetten / Web: www.scea.com / İngilizce Gereksinimi: Hiç



Asansörü nasıl çalıştırabilirim?

Oyunun başlarında muhimmelen asansörü çalıştırmakta zorlanacaksınız. Çünkü burası Astral'ı ilk kontrol ettiğiniz yer. Burada yapmanız gereken şu, Astral'ı alıktan sonra (mavi ışığın olduğu yere gelip X tuşuna basmanız gerekiyor) kapıdan çıkış sola dönün ve koridorun sonuna kadar gidin. Asansörün yanında merdivenden yukarı çıktı. Merdiven olmayan boşluğu da geçip bir lüf kafa gelin. Asansör kapısından içeri girin ve L1'de basılı tutarak sağ joystick ile hayalet yeteneğini seçin (daire siyah olmalıdır). Bu, Astral'ın asansörün üstüne düşmesini ve kabının aşağı doğru kaymasını sağlayacak. Daha sonra asansör boşlığundaki demir merdiveni kullanabileceksiniz.

Kayıbolabileceğiniz onlarca koridor veya kapı da yok. İstisnalar dışında genellikle yaptığınız tek şey hayalet avlamak. Bunun için se bir çok silah seçenekine sahipsiniz. Normal tabanca, lazerli silah, pompalı ve keskin nişancı tüfeği gibi farklı farklı silahlar kullanabiliyorsunuz. Bu tip bir oyunda keskin nişancı tüfeğinin olması ve bunu kullanmanız gerçekten de ilginç. Sadece bu değil, bazı hayaletlerden gizlenmek zorunda olmanız da oyunu çizginin dışına taşıyor. Tabii levye bulup kapıları açmak gibi klasik adventure unsurları da kullanılmış oyunda.

Ghost Hunter'in oynanışına alışmak içinse zamana ihtiyacınız olacağı kesin, R1 tuşuyla silahı çektiğinden sonra Sağ joystick'le hedefi hareket ettirebiliyorsunuz. Bu sırada sol joystick'le de karakterinizi kontrol edebiliyorsunuz. Ancak hedef olması gerekiğinden daha hassas. Bu da nişan almanızı zorlaştırıyor. Buna bir de çok ciddi bir kamera problemi eklendiğinde oyun sizinizi bozabiliyor. Üçgen tuşuyla FPS moduna geçebildiğinizi de hatırlatalım.

Oyunda elinizdeki normal silahlarla bazı hayaletleri yok edemiyorsunuz. İlk olarak "grenade" i hayaletlere atmanız, daha sonra ateş etmeniz gerekiyor. Grenade, hayaleti vurabileceğiniz, somut bir hale getiriyor.

Oyunun başlarında Astral'la, yani size yardım edecek olan hayaletinizle tanışacaksınız. Astral uçabilme yeteneği de olan bir hayalet. Hayaletler yakalayarak ona yeni yetenekler de kazandırabiliyorsunuz. Daha doğrusu, yakaladığınız hayaletlerin yetenekleri Astral'a geçiyor. Mesela bunlardan ilki bir hayaletin "ağırlığı". Bunu da bozuk bir asansöre çalıştmak için kullanırsınız. Ayrıca Astral'ı kontrol etmeye

başladığınızda Lazarus yerinde kalıyor ve uçarak çevrede dolaşabiliyorsunuz.

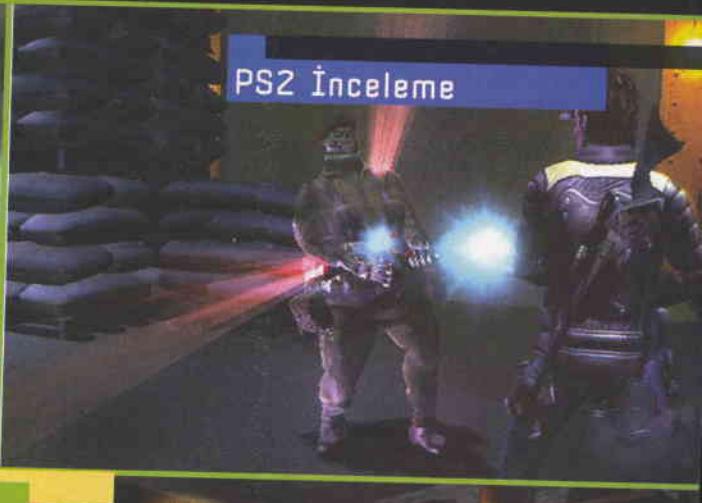
Ghost Hunter grafiksel açıdan oldukça kaliteli. Karakterler, yaratıklar ve çevrede kullanılan kaplamlar PS2 için tatmin edici. Özellikle karakterlerdeki ve hayaletlerdeki detay seviyesi şaşırtıcı. Bunun yanında açık mekanlardaki parlaklık efekti de oyunun atmosferini artırıyor. Bırlara rağmen bazı efektlere rahatsız edici. Mesela hayaletlerin çok olma anındaki efektler...

Müzik ve seslerin birçok yerde yanlış kullanıldığı bir gerçek. Özellikle ilk bölgelerde oyunun her anında aynı müziğin kullanılması çok can sıkıyor. Ses açısından da mükemmel sunmuyor Ghost Hunter.

Karar!

Farklı fikirlerine ve ilginç oynanışına rağmen, beklemediginiz bir şekilde oyundan sıkılabilirsiniz. Bunun nedeni ise oyunun çok fazla tekrar etmesi. İlerledikçe hayaletler değişiyor ve bu tip bir oyunda alışmadığımız bir şekilde açık alanlara taşıyor oyun, ama birkaç saatten sonra aynı şekilde hayalet avlamaktan sıkılıyorsunuz. Tabii pompalı tüfekle hayalet vurmak gibi ilginç olayları da not etmedim değil. Yine de Ghost Hunter bir taklit değil. Bu tip oyunları sevenler bir bakabilir. Kontrollerdeki zorlukları da unutmayın ama...

-Fırat Akyıldız



çok klişe bir hikaye anlatacağım

Dead to Rights

Evvel zaman içinde...

Ekranda görmekte olduğum şeyi zamanını gelip de edineceğimi, oynayacağımı, inceleyeceğimi ve buradan sizlere anlatacağımı bir an bile düşünmemiştir o anda. Zaten düşünmeye de pek fırsatım yoktu. Çünkü katila katila gülmektedim (biraz da sinirden). Gel zaman git zaman geldi zaman (ööh) ve elimde buluverdim oyunu. Daha önce geçirdigim krizlen tazelemek için başladık maceramıza. Biz kimiz? Ben, Jack Slate (sıkı polis) ve

Shadow (Jack'in ruhsuz, görünmez, ayrıca teleport özelliğine sahip köpeği).

Jack Slate K-9 (keynayn diye birlesirerek okurlar, hep hoşuma gitmiştir) ünitesinde görevli bir polis memurudur. Daha oyunun ilk saniyesinde aksiyona girecek, zavallı bir inşaat alanını yerle bir edip akabinde "eh, pekte fena değildi" diyecek kadar da klişedir. Zaten kötü esrilerin bini bir paraya gitmektedir bu dönemde. Oyunun kontrolleri oldukça basit olmasına rağmen, kontrolleri kendinize göre ayarlamanız oldukça zahmetli bir iş. Bunun yanında eger klavye örtüsü hakkında bir fikir sahibi değilseniz daha tutorial tadındaki ilk bölüm bile açılar çekmenize sebep olacaktır. Neden açılar çekceksiniz peki? Çünkü Jack her saniye aksiyonun dibine vurmaktan çekinmiyor. Tekme atıyor, sağa sola uçarken ates ediyor, yerlerde yuvarlanıyor, ağır çekim-ağır çekim düşmanın elindeki silahı alabiliyor. Bunlar da kesmez ise Jack atılık kurt modunda Shadow'u salıyor düşmanın üstüne. O da mi kesmedi? Aldığı yanık tüpünü düşmanın suratına fırlatıyor, ardından ateş edip tüp havada patlatıyor. Jack abartıyor da abartıyor. Ne kadar abartsa abartsın, babasının ölümüne engel olamıyor. İnşaat alanında babasının cesedi ile karşılaşan Jack, babasının

katillerini bulmak ve aksiyonun dibine yurmak ne demekmiş herkese göstermek için yemin ediyor.

Keynayggyyn Ünitesi

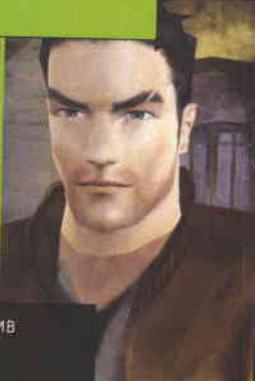
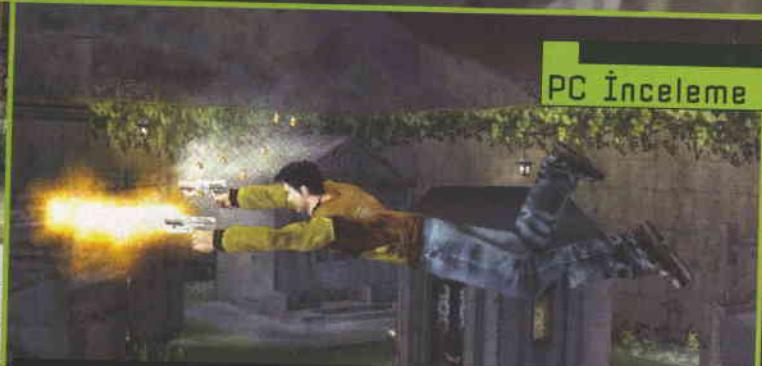
DtR katıksız bir aksiyon olmak konusu dışında pek iddialı değil. Sözlüğümde "oyunlar üzerindeki matrix etkisi" olarak eklediğim deyim, sonuna kadar geçerli DtR için. Biraz Max Payne, biraz John Woo, az da Bruce Willis. Kisık ateste ölene kadar kaynatın, işte Jack Slate. Grafik kalitesi çok iyi sayılmaz oyunumuzun. Yani çağın gereklerini yerine getirse bile muhteşem değil. Bu yüzden aksiyon dozajının iyice arttığı anlarında bile sistemi çok fazla kasıyor. Düşman çok hızlı olmasa da oyun oldukça akıcı. Gerçek sürekli bir sonraki adımı yada olası tahmin edebiliyor olmak can sıkıcı olabiliyor. Ancak kalitesi ortalamala-



son'uç?

Artılar: Mini oyunlar. Katıksız aksiyon. Ağır çekim sahneler. Klişelerin bolluğu ve ilahi komedyası. Seslendirmeler. **Eksiler:** Otomatik nişan alma sistemi can sıkıyor. Grafikler çok kötü olabiliyor ve kamera sağa sola takılıp kalabiliyor.

PC İnceleme



Tür: Aksiyon Yapım: Namco Dağıtım: Hip Games Minimum Sistem: 500 MHZ CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 600 MB HDD Önerilen Sistem: 1 GHZ CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1800 MB HDD
Multiplayer: Yok Web: www.hip-games.com İngilizce Gerekliliği: Yok



nin üzerindeki ara videolar ve oyun içi grafiklerle hazırlanmış ara sahneler senaryoyu sürekli canlı tutuyor. Zaten amacı salt aksiyon olan oyunda senaryoyu bir kenara koymak kan gövde moduna girmeniz de mümkün:

Üçüncü şahıs kamerasından oynadığımız oyunda, otomatik nişan alma sistemi mevcut. Gamepad düşünülerek hazırlanan "nişan al, ateş et" modeli mouse, klavye bir araya gelince alışılması zor bir hal alabiliyor. Otomatik nişan alma tüm sıkıntılarıma-za karşı işimizi kolaylaştırıyor. Ancak çok kalabalık çatışmalarda olmadık adamları hedef alarak saçma sapan ölmeye de neden olmugor değil. Nişan aldığımız adama illa ateş edeceğiz diye bir kural yok. Rakip çok uzak değilse Shadow'u da salabiliyoruz üstüne. Amcayı paraladığı gibi elindeki silahı da kapıp size getiriyor (aferim akılı köpüşsene). Shadow'un handikapı ise bu anlar dişinda kameradan saklanıyor. Ayrıca kendi- si düşmana teleport ile ulaşır aynı şekilde geri geliyor. Yani direkt olarak kontrol ettigimiz yerler de olmasa bir ara vi-deolarda göreceğiz kendisini. Ara videolarda da o kadar cibillijetsiz (ahahaha evet çok aradım) çiz- mişler ki köpüğü sormayın gitsin. Ara videoların kalitesi genelde or-talamadan üstünde. Ancak videolarda gerçekleşen aksiyon hadi beee (bkz. oha!) dedirtecek cinsten.

Kutu Kutu Pense

Aksiyonun dışında bir sürü mini oyunumuz mevcut. Striptiz (merak etmeyein Jack değil soyunan), bilek güreşi, boks, ağırlık kaldırma, bomba çözme, kilit



Isınma Turları

DR oynaması gerçekten kolay bir oyun. Tabii eğer benim gibi zor yoldan gitmek istemiyorsanız. Oncelikle kontrole bir bakın. Alışmadığınız bir sistem kullanısa da pek zorlu değil. Önce klavyedeki tuşu ondan sonra stamak istediğiniz hareketi seçiyorsunuz. Baştan ayarlamaya kalkarsanız kesintiliğinden okanazsınız. WASD tuşlarını hareket ve mouse'u da kamerasınız kesintiliğinden okanazsınız. Zaten alıştık sisteme bu. Sadece action tuşunu "E" olarak değiştirebilirsiniz. Diğer tuşlara bakıp oyuna girin. Pek bir sorun olmayacağındır. Aksi taktirde 102 tuşa tek tek basarak dene/yenil yapmak zorunda kalırsınız. Oyunun içinden kontrol ayarları yapılamıyor. Ara videoları ve sahneleri geçmemesiniz yarınımıza olacak. Ne aradığınızı bilmenizin tek yolu onları izlemek. Sadece checkpoint'lerde save alabiliyorsunuz bu arada. Üzümeyin bir kapıdan geçtiğinizde ekran kararır. İşte o noktaların tamamı checkpoint'tır. Siz oyundan çıkmadığınız sürece her指导意见de son geçtiğiniz checkpoint'ten devam edersiniz. Olu mu? Olu.

acma gibi bir çok mini aksiyona giriyoruz. Bunların tamamı zamanlama ile ilgili. Uygun zamanda ve gerekli hızda mouse'a attılan tıklar ile geçilebiliyorlar. Aksiyondan oldukça uzaklaştırmaya neden olsa da o an karakterimizin bulunduğu ortamın gereklilerini oyuncuya yaşatabilmesi adına oldukça iyi olmuş. Bu bölümler genelde oyunun en sessiz ve sakin bölümlerini oluşturuyor. Diğer anlarda sürekli patlamalar, tekme tokat efektleri, silah sesleri, Jack'in karakteristik sesi ve galvanan yada diklenen düşmanların gürültüsüne boguluyorsunuz. Jack'te uzaktan akrabası Max Payne gibi sakin

sakin, tane tane konuşuyor. Karizmayı yerlerde süründürmüyordur. Anlatımı ve ses tonu dışında da akrabası ile benzerlikleri var. MP'de bulunan bullet time benzeri anlayış yaşamamız gerekiyor. Ağır çekim, alçaktan uçan Jack bütün hedeflerini indirebiliyor. Jack'in Max Payne'den üstün yanı ise yakın dövüş teknikleri. Tamamı ağır çekim gerçekleşen sahnelerde Jack rakibini tutup atabiliyor. Bununla yetinmiyor. Örneğin kafaniza bir silah dayandığında silahlınızı atıyor ve bir tuş ile rakibinizin kolunu, bacagini kırarak elindeki silahı alabiliyorsunuz. Jack bir dünya silah kullanabiliyor ve taşıyabiliyor. Şarjör değiştirmek nedir bilmeyen süper kahramanımız kurşunu birten silahı Matrixvari hareketler ile hıyarca atıyor ve bir başkasını çekiyor.

Jek Sileyt

Dead to Rights klasik değilse nedir peki? "KLİSE"dir. Yapay zeka gerçekten yapaydır ama ona bile gerek yoktur. Seyrettiğiniz aksiyon filmlerinde ne var ise bu oyunda mevcuttur. Hatta kendinizi o karakterlerden biri yerine koymanızı sağlayabilmektedir. Sırf aksiyon ve eğlendir. Bosslar diğer düşmantların yediği numaraları yemez, uğraştırır adamı ama oyunun bundan başka zorluğu da yoktur. Alınır, sıkılmadan oynanır. Sağlıklı da kalınır. ☺

Jesuskane

level NOTU 73

bir bu eksiki

Trackmania

Basit oyunların çekiciliğini ispatlıyor

İsmi "mania" ile biten kelimeler yeni bir çılgınlığı ifade eder kısaca. Trackmania da yeni bir fırça yaratmışa benzıyor. Pe ki yayılıp hepimizi vuracak mı? Hayır. Ama yine de oyunun "mania" ruhunu barındırıldığı kesin.

Basit

Esas amacın yarış olmayan "yarış oyunları", gerçeklikten çok eğlenceye yönelirler ve acı son, daha kısa oynanırlar. Bu oyunu uzun süre oynatabilecek ise içerdiği değişiklikler. Hem eğlence hem de çılgınlık vaat ediliyor. Minik arabanızı olabildiğince çabuk, pistlerde kontrol noktalarından geçirip finiše fırlatmak asıl amaç. Yani düz yarış ve internet ya da ağa üzerinden oynanan oyunlar böyle.

Bir de pistlere de el atmanız gereken bulmaca bölümü var. Açıkçası diğer kısımlardan daha çok ilgimi çekti. Çünkü amaç pisti hem en kısa zamanı yapabilecek şekilde tamamlamak hem de son-

ra tamamladığınız pistte yarışarak bu zamanı yakalamak. Pistleri yapmak için kullanabileceğiniz 300 civarında parça var. Siz de bu parçaları ve kafanızı kullanarak yapılabilecek en kısa yolu yapıyorsunuz. Tek zorunluluğunuz hem kontrol noktalarından hem de finișten geçmek. Yani ister seniz yolları birləşirmeyip havada bırakıp birinden diğerine de atlayabilirsiniz. Kendi yaptığıınız parkurları internetten paylaşmanız çok kolay.

Toplam 3 çeşit yarış teması var. Örneğin kar ve buzda kayma hatta durmama gibi unsurları hesaba katmanız şart. Oyunda ister seniz 50 kadar hazır parkurda da oynayabilirsiniz. Her parkur için bronz, gümüş, altın ve Nadéo zamanları var.

Ama karışık

Fizik motoru şaşırtıcı derecede iyi. Hatta başka oyunlarda olmadığı kadar iyi ve kısa sürede mantığına alışıyorsunuz. Ya-

son'uç?

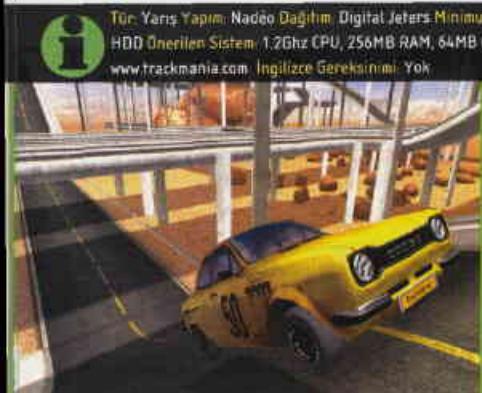
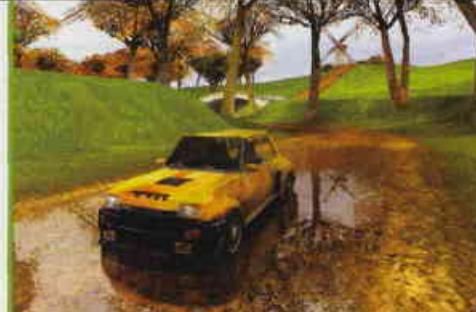
Artılar: Eğlenceli ve bağlayıcı. İyi bir internet altyapısı var. Fizik motoru bir çok gerçek yarış oyunundan daha iyi. **Eksiler:** Çok basit. Biraz daha makineyi ve grafikleri zorlayabilir, oyunu daha "profesyonel" bir hale getirebilirlerdi.

pabileceğiniz son nokta ise ter attıktan sonra internette liglerine, şampiyonlarına ve çılgınlığa katılmak. Lig kayıtları şu an bile sürüyor.

Aslına bakarsanız çakal arkadaşlar "mania" yaratabilmek için belli başlı birkaç kuralı düzgünce yerine getirmişler. İçimden bir çoğu internetten oynamayı da sevip bu oyuna günlerce takılacak. Bazılarımız ikinci kezden sonra açmayıp. Sonuç olarak durup bir kaç saniye "ben ne yapıyorum?" diye düşünen insanın oynayağı bir oyun değil ama biliyorsunuz oyun oynarken durulup "ben ne yapıyorum?" denilmez.. ☺

_Onur Bayram

level
NOTU 71



yalnız savaşçı



MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN



Bir savaşçı düşünün ki tek eliyle karşısındaki orduyu durdurun...

Bundan tam iki sene önce Ghosts to Glory ile Maximo'yu tozlu raflardan indirmiştik. 8-bit oyun aletleri zamanından iki boyutlu ve sinir bozucu derecede zor olan Ghosts and Goblins, yıllar sonra Ghosts to Glory olarak PS2'mize yeniden iniş yapmıştı ve yine birkaç yıl sonra yepenisi bir Maximo ile Capcom yine sahnedede. Bu sefer işimiz biraz daha zor. Hem kaybolan sevgilimizi arayacağız (bir insan bu kadar mı kaybolur; yıllardır yok ortalıkta), hem de şuruzsuz ortaklığa yıkıp geçen Zin'in ordusuna bir dur diyeceğiz.

Korkusuz

2 yıl (bu 2 yılın hayatındaki önemi büyütür) önce piyasada olan Ghosts to Glory'yi kaçırıysanız üzülmeyin. Hala Army of Zin'i zevkle oynayabilirsiniz. Bu oyunu zevkle oynamak için çeşitli gereksinimler olacak. Birincisi platform oyunlarını sevmelisiniz. İkincisi... İkincisi oyun oynayacak zamanınız olmalı (her şeyi maddelemek yanlıştır)!?

...ve oyuna başlıyoruz. Elimizin altındaki karakter Maximo. Elinde bir kılıç ve karşısında da robotik ve bir anlamda ölümsüz bir ordu duruyor. İpucu: Kılıcınızla o orduyu yok etmeniz gerek; fakat Maximo yalnız sayılmaz. İki anlamda: Size yardım etmesi için oyundaki NPC, yani kontrol edilemeyen, fakat bir oyunda bulunduğu takdirde mutlaka bir işlevi bulunan karakter sayısı artırılmış (yoksa önceki oyunda hiç yok muydu? Hmm.). Zin'in ordusu çeşitli kasabaları yok ederken, masum halkı kurtarmayı başarısızdır ödüllendiriliyor. Size yardımcı olan diğer kişiye ölümün ta kendisi. Grim Reaper istediğiniz zaman kontrolünüzü geçiyor ve yok edilemeyeceğini öne geleni kesip biçi-

yor. Elbette bunu istediğiniz kadar kullanamayorsunuz. Reaper'ı yaklaşık on saniye kadar oyunda tutabiliyorsunuz. Gerçi bu süregi ilerde kazandığınız güçlendiricilerle artırmak da mümkün.

Kızıl çekiç

Maximo'nun standart hareketleri, düz ve yatay kılıç saldıruları, kılıç saplama hareketleri ile oyunu görmeyecek bir süre sonra zorlaşacağından, çeşitli özel hareketler kazanma yoluna gitmek zorunda kalacaksınız. Bunlar da ortalıkta coin'leri toplamaktan geçiyor. Topladığınız paralarla silahlarınıza (kılıç ve çekiç olmak üzere ikiye ayrılıyor) özel hareketler ekleyebileceğiniz gibi, kalkanınızı ve hatta ve hatta boxer'ınızı bile ge-



Tür: Platform/Aksiyon Yapım: Capcom Production Studio 8 Dağıtım: Capcom Desteklenen: 1
Oyuncu, Dual Shock Web: www.capcom.com İngilizce Gerekliliği: Yok





son, üç?



Artılar: Bir önceki oyundaki platform zorlukları düzelttilmiş. Silah ve zırh güçlendirmeleri oyuna renk katıyor. Grim Reaper modu gayet zevkli. **Eksileri:** Grafiklerde ufak hatalar. Üstünde durulacak veya arkasından özlemler bakılacak bir oyun yapısı yok.



Don gömlek kalsanız bile savaşmaya devam edin. Yılmayın!

listirebiliyorsunuz. Kalkanınızı bir silah veya farklı amaçlara hizmet veren bir parça olarak kullanabilmenizin yanında, boxer'larınızın gizli hazineleri gösterme, büyüğünüzü yenileme gibi güzellikler de ekleyebilirsiniz. Şunu anlayın ki, bu oyun düz bir platform oyunu değil. Bölümlerde toplamanız gereken birçok eşya, geliştilmesi gereken bir çok karakter özelliği bulunuyor. Üstünüzde taktığınız her yeni özelliği, oyunun bir sonraki bölümünde kullanmak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz.

Bir önceki oyundan daha dengeli bir platform yapısı taşıyan Army of Zin, buradaki zorluğu savaşlara taşıyarak, oyunu bir çırıpta bitirmenizi de engellemiştir. Manuel olarak ayarlanabilen kamera açıları ile de üçüncü boyutun sıkıntısını ortadan kaldırın Capcom'a bu güzel oyun için teşekkür ediyor ve yazımı da burada noktalıyorum. ☺

Tuna Şentuna



kutu kutu pense

Hangi silahları nasıl güçlendireceğiz ve bu silahlarla hangi hareketleri kazanacağız? Merak ediyorsanız, devam edin.

Not: Parantez içindeki isimler, saldırının Japonca ismi değildir, sadece İngilizce isimlerin Japonca okunuşudur.

Kılıç güçlendiricileri

Super Sword Strike

(Suupa Kuriteharu Soodo)

Fiyat: 600 Altın

Critical Sword saldırısının daha gelişmiş bir versiyonu. Büyü gücünüzün bir bölümünü kullanan bu atak, aynı zamanda siz bir süre saldırının açık durumda bırakacaktır. Fakat hem menzil, hem de gücü açısından çok basarılı.

Shock Wave Attack

(Shyoku Ueibu Attaku)

Fiyat: 780 Altın

Tek bir atakla bir çok düşmanı aynı anda yok etmek için, X-X Üçgen, Üçgen fıştırma basın. Karakterinizin etrafındaki artık miktarlar olacak ve yumuska size yaklaşmaya zorla etmezlerse.

Flame Sword (Fureimu Soodo)

Fiyat: Sahin alınamıyor

Oyunun iterleyen bölümlerinde size verilen ateş saldırıları, çeşitli kılıç ataklarının ateş elementini ekliyor. Böylece daha güçlü saldırıları gerçekleştirebilirsiniz.

Fire Doom Strike

(Fuua Doumu Sutoraiku)

Fiyat: 1010 Altın

Büyü gücünüzün büyük bir bölümünü harcayan, fakat bir o kadar da güçlü olan bu saldırıyla çevre您de bir ateş cemberi oluşturur. Hareketi yapmak için X-X Üçgen ve Kara fıştırma basıtmalısınız. Simsiyah Ayna adı değil.

Çekici güçlendiricileri

Wide Spinning Hammer

(Wairudo Supingu Hanma)

Fiyat: 460 Altın

Wide Spinning Sword'un aynısı. Saldırınız giderilmüyor ve oldukça faydalı.

Drill Hammer (Doriru Hanma)

Fiyat: 310 Altın

Yukarı ve Üçgen fışlarına basıysanız, Maximo Critical Sword saldırısının bir benzerini yapıyor, ama hareketin sonunda çekiminin etrafında savunmayı ihmal etmiyor. Böylece tek saldırıyla birkaç vuruş yapabiliyorsunuz.

Ice Hammer (Aisu Hanma)

Fiyat: Sahin alınamıyor

Vurdugunu sürdürdüğünüzde, oyunun iterleyen bölümlerinde çok faydalı.

Quake Strike (Kuueku Sutoraiku)

Fiyat: 880 Altın

Saldırınız ortalık sallansın. Çanınızı sikan düşman gruplarını dağıtmada faydalı.

Super Drill Hammer

(Suupa Doriru Hanma)

Fiyat: 680 Altın

Biraz büyüğü, biraz cesaret ile daha güçlü bir Drill Hammer saldırısı. Bayağı ise yanıyor.

Ice Doom Strike (Aisu Doumu Sutoraiku)

Fiyat: 1160 Altın

Büyük gücünüzün obayı, bir bölümünü kullanıp, çevre您dekileri hareketsiz bırakmak eğlenceli olacaktır.

level NOTU 81



yasaklar zamanına gidiyoruz

CHICAGO 1930



Tür: Strateji/Yapım: Spellbound Dağıtım: Wannadeo Minimum Sistem: 800 MHZ CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HDD alanı
 Önerilen Sistem: 1.2 GHZ CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Multiplayer Yok Web: www.chicago1930-game.com
 İngilizce Gereksinimi: Normal

Mafya sevenlere iş çıktı. 1920'lerin sonlarına doğru Amerika'da çıkan içki yasağı Chicago halkın hayatımda emin bir çok şeyi değiştirdi. Yasak olan, hele hele kanun dışı olan bir şeyin üretimi de, temini de pahalı işlerdi doğal olarak. Yine doğal olarak figü gibi getirisi de yükseldi. Mafyalardan mafya olduğu dönemde bu kadar çok tüketilen bir şeyin yasaklanması ilginç ama beklenen sonuçlar doğruldu. Şu anda yasak konulduğu dönemde beklenmesine imkan olmayan sonuçlardan birini okumaktasınız.

Alkol yasak

Hank O'neil İrlanda'dan ne düşler ile kalkıp Amerika'ya gelmişti bilmemize imkan yok. Ancak oyunun geçtiği yıllarda Hank şehrin tek hakimi ve az önce kısmen bahsettiğimiz Kârlî yatırımların sahibi konumuna gelmişti. Tepede olan her insan gibi (kanunsuz olsa bile) ayagını kaydır-

mak isteyen adam sayısı oldukça kabarık. Ayrıca bir ogunda bile olsa İrlanda mafya patronu hoş değil (ayrıca "İrlanda mafyası" hoş değil). Bak şimdi: "İtalyan mafyası" Nasıl güzel geliyor Kulaga. Sahneye Don Falcone'nin çıkış ile zaten sinmiş polis güçlerini daha da sindirmek hem de Hank'in elinde tuttuğu imparatorluğu ele geçirmek için büyük savaş başladı. Bir Chicago ikimize dar gelirden mafya savaşları da başlamış oldu.

Diyunu hem mafya hem de FBI olarak oynamanız mümkün. Mafya iydür derseniz Jack Baretto olarak Don Falcone'nin adamlarının başına geçtiğiniz "Temiz Chicago" sloganları atıversanız Edward Nash olarak sahneye firlıyorsunuz.

Sevmek Yasak

Her kim olarak oynarsanız oynayın, eğleniyor sunuz. Diyundaki birçok hata can sıkıcı boyutları

son'uc?

Artılar: Al Capone hikayesi, sesler ve otuzlu yılların müzikleri **Eksiler:** Saçmalayan yapay zeka ve özensiz bölüm sonu görüntüler



da ancak baktı acısına göre bu değişebilir. Daha önce Desperados ve Robin Hood gibi oyularla imza atmış olan Spellbound Chicago ile bende büyük hayal kuraklığını garanti. Zaten birbirine benzer olan bu iki oyuna bir geniş eklenmiş oldu. Chicago teması dışında pek bir orijinalliği olmayan bir oyuncu olmuş. Baştan savma yada aceleye gelmiş bir havası var.

Her ne kadar renkli grafiklerle bezemmiş olsa da her şey biraz sönükkalmış. Ayrıca 30'lu yılların o havasından da pek eser yok. Biraz da seçeneklerin az olmasından dolayı menüler bombos ve kaba kalmış.

Konuşmak Yasak

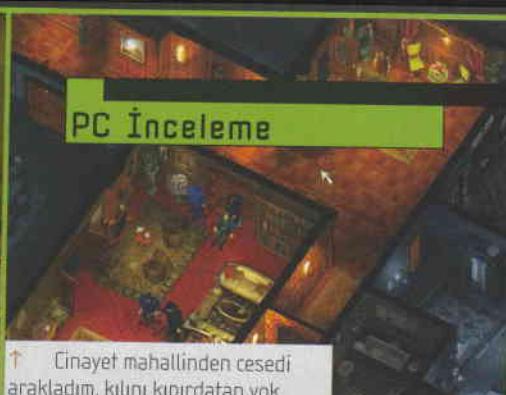
Diyunu izometrik kamera açısından oynuyoruz. Kamera açısı sabit ve hiçbir müdahale kabul etmiyor. Ekrandaki her cisim, kapılar, duvarlar, dolaplar vb. biz arkasında kaldığımızda şeffaf oluyorlar. Bu da karakterlerimizi kaybetmemize engel oluyor. Ancak kamera ile oynama



↑ Tamam, güzel, polis bizi alt etti. Bir defasında konuşmayı akıl etse.



Bayılınca oyuna dalga konusu yorsunuz. Ya "git dolaş ayılarak azdan" veya "Load et" diyor



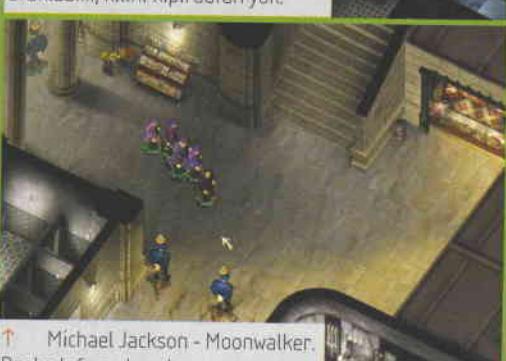
↑ Cinayet mahallinden cesedi
arakladım, kılığı kırımdan yok.



↑ Sözde bar bastık.
Hale bak, herkes hayvan-



↑ Michael Jackson - Moonwalker.



↑ Michael Jackson - Moonwalker.

İhtiyacı duyacağınız bir çok yer oluyor. En azından adam gibi zoom yapabilseydik diyor insan. Çünkü sağdan sola toplayabildiğimiz eşyaların ne olduğunu görme şansımız yok. Bunun dışında yapay zeka yine çok yapay. Oyunun zorluk seviyesinin direkt olarak etki ettiği tek şey de yapay zeka. En zorda oynarken bile bir sürü saç malıkla karşılaşmanız olası. Mesela, diğer memurlar bir cinayet araştırıyorlar. Yerde yatan cesedin fotoğraflarını çekiyorlar. Siz cesedi olay mahallinden sürükleye sürükleye çikartsanız bile kimse gikini çıkartmıyor. Hatta boş zeminin fotoğraflarını çekmeye devam ediyorlar. Daha da abartıp odada bulunan polislerden birine ateş etseniz bile, memur ölmemişti sürece kimse dönüp bakmıyor bile. Ve benzer saçmalıklar sürüp gidiyor.

Oyunda gizlilik oldukça önemlidir. "Otuzların mafyası yım ben tommugun ile duman ederim ortaklı" diyorsanız, siz bilirsiniz. Ama çoğu zaman işinizi sessizce ve görünmeden bitirmek oyunda ilerlemenizi kolaylaştıracaktır. Hatta zorda kalmadıkça sessiz sedasız iş görmeye çalışın. Zaten yeri geldiğinde envanterinizde yer alan silahların tamamını kullanacaksınız. Dönemin hit silahları tabanca, tommugun, shotgun, her çağın silahı bejzbol sopası gibi birçok silah bulunmakta envanterinizde. Tabi düşmanınızı arkadan sessizce yakalayıp bayıltmak, bağılayıp bohça gibi bir kenara atmak yada girtığını kesivermek sizin seçiminiz. Önemli olan bunlardan hangisinin yaparsanız yapın arkanızda iz bırakmamanız. Çenesi düşük bir gözü tanıtı çok canınızı sıkarabilir. Gözü tanıklarında kesebilir yada kalemleri kılıctan keskindir deyiş, çenelelerini tutmaları için bir çek uazabilirsınız.

Bu tür durumlarda belli bir hareket alanına sahip ol-
sak bile genelde oyunun gidişatı çok çizgisel. Görevi bi-
tirmenin farklı yolları diye bir şey yok nerdedeyse. Oyun-
da karakterler arasında geçen diáloglarda oldukça
önemli ve ilerlemenize doğrudan engel olabiliyorlar. Siz
konuşmalarda sadece gözlemci olarak bulunsanız bile
doğru adamlı konuşmadığınız sürece durmadan al baş-
tan etmek zorunda kalabiliyorsunuz. Eğermafya olarak
oynugorsanız bu çok fazla sorun teşkil etmiyor. Ancak
polis olmayı seçtiyseniz bir çok kez bu durumda kala-
caksınız demektir. Asarım keserim moduna girerseniz si-

cak kan bangosu hemen hazırlanıyor. Bir dünya patırı koptuktan sonra, kendinizi hedfeten iyice uzaklaşmış yaşam mücadelesi verirken yada "hangi save'den devam etsem" diye düşündürken buluversiniz.

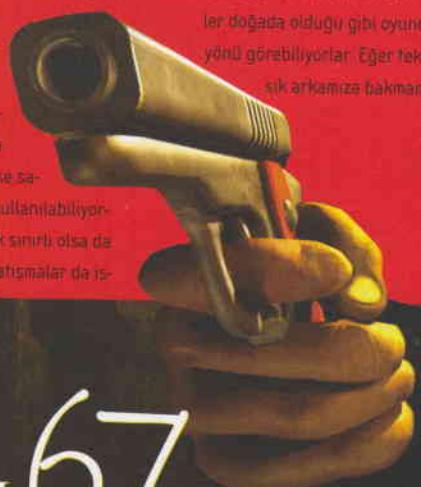
Yasamak Yasak

Chicago 1930 kötü bir oyun değil. Daha uygun gelen kelime "vasat" olabilir. Kaplamaların değiştirilmiş bir Desperados daha oynamak istemiyorum ben. Yenilikçi olmayan yapısı coktan rafa kaldırıcıım bir oyunu bas-

tan oynuyor hissiyatı verdi bana. Ayrıca otuzlu yılların havası müzikler dışında pek verilememiş. Müziklerinde kısa sürede kendilerini tekrar etmeye başlaması cabası. Eğer türün takipçisi iseniz ve Desperados/Robin Hood sizi memnun ettiye se kaçırmayın. Böyle bir durumunuz yok ise, öncelikle diğer rafslara bir bakın derim. Oynayacak daha iyi

jesuskane

Isinma Turlari



level NOTU 67

hayallerin okulu üzerine bir deneme

SCHOOL TYCOON

Tycoonya'da mevsimler yine baharı mı gösteriyor ne...

Anlaşılan oyun dünyasının Tycoon'larda işgal edilmesini engelleyemeyeceğiz dostlar. Gün gelecek raflardaki her üç oyun kutusunun ikisinin üzerinde Tycoon yazacak. Oyun yazarları üzerinde 'Tycoon' tuşu olan özel klavyelerden alacaklar ve üniversitelerde Tycoon Engineer bölümleri çok rağbet görecektir. Ya da aylardır yazı yazmayan bir yazının büyük heyecanına ve "Sinaaan! Yازın!" naralarına karşılık yine eline tutuşturmuş bir Tycoon oyunu karşısında çaresizce sızlanılmayacak.

Tüm bu ağlamaların ötesinde School

Tycoon'a kötü dersek haksızlık etmiş oluruz. Bir çok olumlu özelliği var. Bu lar arasında en çarpıcı olanı, grafikleri, ses efektleri ve menülerinin kullanım kolaylığı. Son derece basit ve pratik menüler, sağlamdan zoom olanakları ve "okul yönetmek" gibi aslında epey eğlenceli olabilecek konusuyla oyuncu ırkına kısa sürede kendini sevdiriyor.

Kantin Önü Piyasa Muhabbeti

Bir çok meslektaş gibi School Tycoon da bir dizi görevle başlıyor. 3 farklı zorluk seviyesinde toplam 24 bölüm var

ve hepsi daha oyunun en başında açık -ki oyuncunun motivasyonunu etkileyen zevksiz, sıkıcı bir özelliktir. İlk 8 bölüm (sonucusu hariç), olağanüstü basit. Daha sonra gittikçe zorlaşıyor.

Oyuna başladığınızda yapabilecekleriniz bir kaç türde ayırlıyor. Dersliklerden (sol üstte) toplam 10 ayrı dersi ve her birini 3 farklı seviyede inşa edebilirsiniz. Elbette bir çوغunu yapabilmek için, öncesinde bir grup başka binayı yapmanız gerekiyor. Onun altındaki kategori idari binalardan oluşuyor ve bunlardan bazıları olmazsa olmaz cinsten. Eğer okulunuz küçük değilse mutlaka ve mutlaka en kısa sürede temizlikçi binası yapmanız gerekiyor. Çünkü kısa sürede okulun işlek "piyasa" mekanları (futbol sahası kenarı, kantin önü) çöplüğe dönüyor.

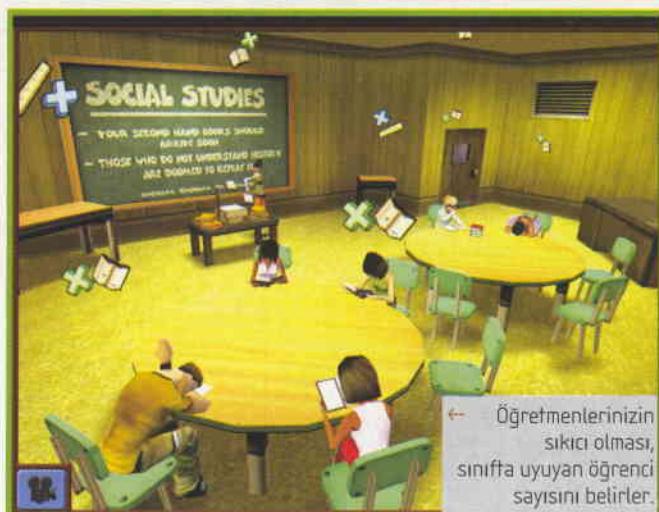
Dahi ve Mutlu Olmak

Yapacağınız binalar, sağ alta "tüm öğrencilerinizin ortalaması" olarak görebileceğiniz okulunuzun 5 ana özelliğini etkiliyor. Akademi, Atletizm, Disiplin, Moral ve Tesis büyülüğu. Binalar haricinde yapmanız gereken en önemli iş personeli belirlemek. Bunların başında ho-

son'uç?

Açılış: Kolay ve zevkli bir arabirim, yüksek oynanabilirliği, güzel efektleri var. Zoom derinliği yeterince yüksek, konusu oyuncu ırkı için biçilmiş kaftan. Bir çok Tycoon oyununa göre daha eğlenceli. **Eksiklikler:** Müzik yok, tüm bölümlerin açık olması motivasyonu düşürüyor, çok uzun ömürlü değil.





ÖĞRENCİ NASIL MUTLU EDİLİR?

Esprili hora almanız ilk koşul. Eğer kay kay pish, Arcade salonu, hatta Rollercoaster da yaparsanız minni bir tafih köyü havası katabilirsiniz okula. Önemli bir aynı da binalarınızın her birini en uzak köşelerde yaparak, ders saatlerini insanların yüzüne gormemelerini sağlamak. Dört bir tarafta konutlu palmiye ağaçları ve fiskiyeli havuzlar ise gerçek bir güzellik uzmanı gibi davranacaklardır.



calar geliyor elbet, her hocanın maaşını üç özelliği belirliyor: Disiplini, bilgisi, eğlenceliliği. Çoğu zaman bölümün amacına hitap eden adamlar seçmeye çalışın (disipline daha az önem verebilirsiniz). Temizlikçiler, tırmırcılar, aşçıları tek tek seçip kiralamanız gerekiyor (kantinde yemek zehirlenmesi istemiyorsanız aşçılarla dikkat). Herhangi bir bölüme başladığınızda, özellikle de o bölüm 5 ana özelliğinizden bazılarını belli bir yüzdenin üstünde tutmasını istiyorsa, ilk iş olarak hocalarınızı inceleyin (sağ yukarıdaki menülerden ilki) ve istenilen ters düşen herkesi postaların.

Oyunun genel çözümü-mantı asında çok basit. Para kazanmak ne kantin, ne de arcade salonu gibi binalardan geliyor. Oyundaki tek para kaynağı öğrenciler. Okulunuza giren günlük öğrenci sayısıyla orantılı miktarda para kazanıyorsunuz, bunu artırmamanın tek yolu da derslik miktarını artırmaktan geçiyor. 0 yüzden ilk işiniz diğer ayrıntıları sallayarak yan yana bir sürü derslik yapmak olacak. Her derslige önce ortalamaya hocalar atayın. Para kazandıkça temizlikçi tutun, çünkü ortamın pisliği moral etkiliyor. Sonra şeker-kola makineleri, kantin, tuvalet, spor salonu gibi önemli ihtiyaçları yapın. Yollar önemli, çünkü öğrenciler özenle sadece yollar takip ediyorlar. Sonrasında ortamı bilum heykel, bank, ağaç, tabela, havuzla süsleyin;

ağaç sayınız yeterince çoksa mutlaka bahçevan binası yapıp, en az bir tane bahçevan kiralayın. Diğer personel okul büyüğe de az çok idare ediyor, ama temizlikçilerin sayısı devamlı artmak zorunda (kırıcı yerlere adamları fareyle taşımak epey zaman kazdırabilir)

Paralar ve Başarılar

Sık sık öğrencilerin düşüncelerini takip edin, isteklerine yeni hizmetlerle yanıt vermeye çalışın. Oyundaki en çok faktöre bağlı olan özellik moral, o yüzden "Öğrenci nasıl mutlu edilir?" kutusunu iyi okuyun. Harcamalarınız çoksa ve para kaybediyorsanız yapmanız gereken tek şey maaşı yüksek olan hocalarınıza ve gereksiz gördüğünüz personele kapıyı göstermek.

Oyunun ilk başta donuk gelebilecek grafikleri var, ama okul serpilip büyündükçe or-

tam epey renkleniyor. Özellikle oldukça yakına zoom'layabilmeniz ve de en önemli yaptığınız her bina içine girip 3 farklı kamera açısından dersin nasıl işlendiğini izleyebilmek oyunun süslerinden. Ne yazık ki bu süsler hocaların boş sınıflara bile ders anlatmasını ya da kimi zaman öğrencilerin havuzun üzerinde yüremeşini engelliyor. Efektlerin gerçekçi olması ve sadece yeterince zoom yaptığından duyabilmeniz ise diğer hoş ayrıntılardan...

School Tycoon, belki baharin bu ilk işlerinde delice beklenmiş, uzun aylardır özlenen bir oyun değil. Büyük heyecanlar, aşklar, zamanlar da vaat etmiyor. Kendi türünü en iyilerinden bile değil..

Ama yine de bu evrendeki her insan, hayatında en az bir kere kendini kandırarak mutlu olmuştur, değil mi? ☺

-Gökhan & Batu

level NOTU 74

ciddi strateji

COMBAT MISSION AFRIKA KORPS

İkinci Dünya Savaşı tüm şiddetıyla devam ediyor!

Bu ay iyice ek görev paketlerine verdik kendimizi ama dur bakalım, hayırılsı. İki ay geçti adam gibi bir oyun patlamıyor piyasada ki şöyle Call Of Duty ya da KOTOR oynarken olduğu gibi kendimizi kaptıralım, delicesine oynamaya! Yok onun kodu çalınır, yok bunun yapımcısı projeyi rafa kaldırır. İyice o bildik, kokuşmuş büyük endüstri entrikalarına bulandı oyun dünyası, pis oldu, rezil oldu. Sanmayın ki bu kod aşırmalar filan sadece korsan kopya piyasasını örgütleyen organize suç şebekelerinin işi. Eğer tüm bunların arkasında birbirinin ipini çekmeye çalışan büyük oyun firmaları yoksa ben de Taksim meydanına çırıp eşekler gibi anırırmı! Eh, sadece bir ülkenin pazarında bile milyarlarca dolar dönüyor bu piyasada, kapitalizmin en vahşi yüzünü göstermesi için ise bundan çok daha azı bile yeterlidir genellikle. Tabii böyle herkes birebirin bindiği dalı kesmeye çalışıp ta piyasaya düzgün oyunlarının çıkması geciktikçe olan biz gariban dergi editörlerine oluyor.

Neyse, biz işimize bakalım. Şimdi, elimizde ne var? Bir adet Combat Mission ek görev paketi, adı da Afrika Korps. Yok, yanlış yazmadım, doğrusu Africa Corps değil, tam olarak Afrika Korps. Ek görev paketinin bu adı täsmasının sebebi, İkinci Dünya Savaşı esnasında Kuzey Afrika cephesinde geçen savaşları konu alıyor olması. İkinci

Dünya Savaşı başladığında Kuzey Afrika'nın büyük kısmı İngiliz ve Fransız sömürgeçiler halindeydi. Almanlar hayli uzun bir savaşı devam ettirebilmek için çok miktarda petrol gerekeceğini biliyorlardı. Romanya'daki petrol sahalarını işgal etmişlerdi ama uzun vadede bu yetenekli olmayacağındı. Bu yüzden daha sonra bir koldan Sovyetler Birliği sınırları içindeki petrol sahalarına ulaşmaya çalışacaklardı. Ancak esas amaçları Orta Doğu petrol yataklarına ulaşmaktı. Türkiye herhangi bir tarafta savaşa girmemek için büyük çaba gösterdiğinden, Alman güçlerinin Mısır üzerinden hareketi tek seçenek haline gelmişti. Ama hiç kimseyin Kuzey Afrika'yı kolayca terk etmeye niyeti yoktu, bu yüzden de bu cephe

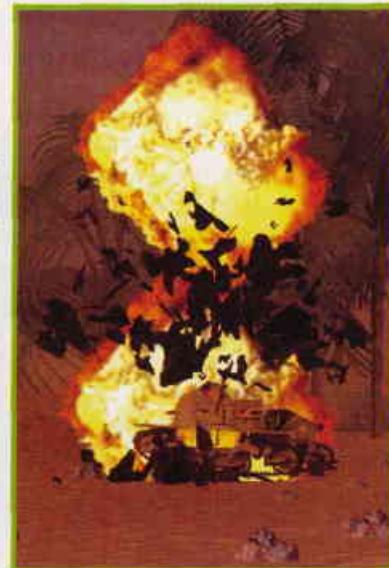
savaşındaki en büyük operasyonlar ve en ağır çarışmalardan bazılarını yaşadı.

Panzerkampfwagen

Afrika Korps artık yavaş yavaşı belli etmeye başlamış bir oyun olan Combat Mission için çıkarılmış yeni bir ek görev paketi. Ancak kendi başına çalışabilgilinden ana oyuna ihtiyaç duymuyor. Combat Mission piyasaya çıkıştı hayli uzun zaman oldu ve bu da ilk ek görev paketi değil. Görünen o ki yapımcı Battlefront bir yandan Combat Mission 2 üzerinde çalışırken, bir yandan da ilk oyun için ek görev paketleri çıkararak gelirini artırmaya çalışıyor. Doğrusu onları suçlamak zor, herseyden önce Combat Mission benzerlerinden çok farklı yaklaşıyla ilk günden beri piyasada kendine sağlam bir yer edinmiş durumda. Bilme-



Tür: Strateji Yapım: Battlefront Dağıtım: CDV Minimum sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1,4 GB HDD Önerilen sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Yorum: Web: <http://www.battlefront.com/> İngilizce Gereklilik: Yok





yenler için bu herhangi bir strateji oyunu gibi görünebilir, ancak hiç alakası yok. Combat Mission kelimenin tam anlamıyla bir "war game" yani "savaş oyunu". Combat Mission仅仅 dek bu tür oyular hemen hiç istisnısız hayli basit iki boyutlu grafiklere sahip olacak biçimde tasarlanırdı. Nispeten küçük bir izleyici kitleşine hitap

eden oyular olduklarından, bu tür strateji oyunlarının yapımında yeni ve pahalı teknolojiler pek kullanılmazdı, zaten hala de bu türden çok fazla oyunun yapıldığı söylememez.

Combat Mission'ı kendi türündeki oyularlardan ayıran en büyük iki özellik hayli detaylı üç boyutlu grafikleri ve kendine has sıra tabanlı oyun sistemi. Daha önce de dergide bu oyuna ve ek görev paketlerine yer vermiştim, o yüzden belki hatırlarsınız, bu tür oyular açısından ziyade takтик bilgi ve zeka önem veren yapımlardır. Combat Mission detaylı grafikleri sayesinde sadece askeri harita bilgisi olanların oynayabileceği bir oyun olmaktan öte geçmiştir belki, ancak yine de Red Alert oyuncularına hitap eden bir yapılmaz. Ek görev paketlerinde de bu

durum değişmiyor tabii. Mesela arabirimlerin derli toplu ve kullanımı kolay, ancak içerdeği seçenekler o kadar fazla ki, bırakın gerçek zamanlı oynamayı, sıra tabanlıda bile neyin ne işe yaradığını öğrenmeniz zaman alacaktır. Bu tür oyular kesinlikle ekranda seri biçimde fare tıklatarak oynanacak şeyler değil. Ama tabii eğer bu türe aşina değilseniz dediklerim gözünüzü korkutmasın, çünkü bu ve benzeri oyular düşünen adamlar strateji oyularıdır. Ve unutmayın ki zihni çalıştırın depresyondan Alzheimer'e dek pek çok derdi öner.

Panzerfaust

Afrika Korps temelde çok büyük bir yenilik içermiyor, en azından teknik açıdan. Ancak oyunda Kuzey Afrika cephesinin işleniyor olması, kendi başına tüm oyunu önceki sürümlerden daha farklı bir yapıya kavuşturmuştur. Öncelikle tüm oyuna hakim olan çöl renkleri, önceki sürümlerde ağır basan yeşil tonlarla kıyaslandığında büyük fark yaratıyor. Oyun haritalarında Avrupa stili kasabaların yerini Afrika mimarisinin olması da biraz bir görsel fark yaratıyor.

Ancak cephe değişikliği sadece görsel farklılık yaratmakla kalmıyor, oynanışa da büyük etki ediyor. Olayların büyük kısmı Kuzey Afrika çöllerinde geçiyor malumunuz, ve bu yerler genellikle dönemin başka cepheyle kıyaslanmayacak denli çıplak bir arazi yapısına sahiptir. Bu çıplak, kayalık ya da kumluğlardan ibaret düzlıklar operasyonlarda askerlerin en büyük problemidir, çünkü hemen hiçbir korunak sağlanamazlar. O yüzden Afrika Korps oynarken normalde pek

bir sorun yaratmayacak en basit çatışma bile tam bir kabusa dönüşebiliyor. Özellikle açık alanlardan gelip te az çok takviye edilmiş bir noktaya saldırıyorsanız, araçlarınız ve askerleriniz çok kısa sürede büyük kayıplar alabiliyor. Yani başka hiçbir şey değişmese bile arazideki bu basit farklılık bile oyunu hayatı zorlaştıracaktır.

Afrika Korps için daha başka birşeyler söylemek pek mümkün değil aslında. Daha önceki Combat Mission oyunlarıyla alakanız olmuşsa, o vakit ne beklemeniz gerektiğini tahmin edebilirsiniz. Aksiyon ağırlıklı gerçek zamanlı stratejilerden hoşlananlara tavsiye edilecek bir oyun değil doğrusu, çok kısa sürede baş ağrıları çekmenize sebep olabilir. Ancak "war game" türünü seviyorsanız, alışılmış cephe üzerinden bir değişiklik yapıp Afrika çöllerindeki akınlara katılmak hoşunuza gidecektir. ☺

M. Berker Güngör

son 'uç?

Artılar: 3D grafikler, çok detaylı oyun yapısı, gelişmiş harita editörü ve görev tasarlama imkanı.

Eksiler: Grafik kalitesi çok yüksek sayılmaz, öğrenmesi ve oynaması pek kolay değil, multiplayer seçenekleri kısıtlı.

level NOTU 73

yeni bir yüzyılda, yeni bir kitada

Jack the Ripper

Haberler katilin ilgisini çekiyor ve böylece kedi-fare oyunu başlıyor!

Jack'i aslında uzun süredir tanıyoruz. Kendisi gerçek bir seri katil ama yakalanmadığı için hakkında anlatılanlar şüphe uyandırıcı ve çoğu zaman gerçek dışı. 1800'lerin sonlarında, Londra'nın karanlık, çamurlu sokaklarında ortaya çıkan bu psikopat, özellikle sokak kadınlarını katlederek, çevreye bir hayli korku salmış ve 'ripper' yani kırınçlaşen lakabını alarak döneme adını kanlı harflerle kazmış. Bazıları onun kafayı sıvırmış bir cerrah olduğunu, bazılarıysa fahişeleri saplantı haline getirmiş bir din adamı olduğunu söylemektedir. Aslında Karindeşen Jack için yazı-



Kurbanın yakın arkadaşı
Abigail, gözünüz üzerinde olsun

lan hikayeler, çekilen filmler ve yapılan oyunlar dönemin Londra'sını anlatmak için çok uygun. Endüstri çağının zirvesinde bir şehir. İnsanlar, makineleşmeye geçiş ile allak bullak olmuş. Her yer buhar ve sis içinde. Tıp hala arayışta. Hijyen diye bir kelime henüz kullanılmıştır. Doğumlardan çok ölümler var. İşte böylesine insan bedenini ve ruhunu sömuren bir atmosfer içinde, bir seri katil kendinde 21. yüzyılda bahsettierecek kadar korkutuyor.

Yoldan çıkmış bir adam

Olaylar 1901 yılının New York'ta gerçekleşti. Bir manyak, fahişeleri doğramakta, tıpkı 15 yıl kadar önce Londra'da olduğu gibi. Katilin kurbanları ve yöntemleri benzer olduğu için, halkın arasında Scotland Yard'ın kara listesinde olan Karindeşen Jack'in New York'a kaçtığı ve eylemlerine burada devam ettiği söylentileri yayılıyor. Polis, biraz da paniğe yol

açmamak için bu söylentileri yalanlıyor ama bir yandan da New York sokaklarında kol gezen katilin, Karindeşen Jack olma ihtimalini göz ardı edemiyor. Tabii gazeteler için bu durum kaçırılmaz bir fırsat. Her gün başka haberler çıkıyor ve sokaklardaki geriliyi yükseltiyor. New York Today'in acar muhabiri James Palmer olarak, sokağa çıkip en doğru haber bulmanız ve katilin kimliğine dair ipuçları kovalamanız gerekiyor. En azından yazı işleri müdürenizden beklenisi bu; sağlam bir haber ile diğer gazetelere fark atmak. Hemen işe koyuluyorsunuz tabii ki. New York arka sokaklarında haber avlarken, bir yandan da katile gittikçe yaklaşığınızı hissediyorsunuz.

Cinayet mahallerini geziyor, kurbanları tanıyan karakterlerle konuşu-

Güneş hep kara bulutlarının altında

Ne baktın kardeşim?



Türk Adventure Yapım Galatasaray Multimedia Dağıtım Adventure Company Minimum Sistem: 500 MHz EPU, 64MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 800 MHz EPU, 128MB RAM, 32MB GFX Multiplay Yok Web: www.adventurecompany.com İngilizce Gereksinimi: Normal

Daily Illustrated
The Daily Illustrated - New York City Daily Newspaper

JACK THE RIPPER IN NEW YORK?
Another night of horror in Low Side District.

The grisly blackened body of a young woman, Mrs. Elizabeth "Lizzie" Batts, was discovered senseless during the night. Unconscious with shooting but otherwise healthy, she had been brutally murdered in her studio. Earlier in the same night, another girl, also a prostitute, was wounded under similar circumstances.

Sen kalk Londra'dan, New York'a gel... olur şey değil!

Jack the Ripper





yor, garip adamlardan garip hikayeler dinliyor, kısacası işinize yarayabilecek her bilgiyi topluyor ve günün soñunda gazeteþe geri dönerken, elinizdekilerden bir haber çıkartıyorsunuz. Jack the Ripper günlere, daha doğrusu haberlere bölünerek kurgulanmış. Daktilonuzun başına geçtikçe, doğru yoldasınız demektir. Eğer gazeteþe dönünce, halen yazı işleri müdürüñüz, "Senin burada ne işin var? Benim muhabirim sokakta olmalı!" diye size fırça çekiyorsa, anlayın ki bir şeyler eksik. Muhtemelen konuşmadığınız karakterler, uğramadığınız yerler veya toplamadığınız objeler, haberî tamamlamanızı engellemekte. Oyun ilerledikçe, bu haberler katilin ilgisini çekiyor ve sizinle bağlantıya geçiyor. Ve böylece kedi-fare oyunu başlıyor...

Hiç uyumayan bir şehir

Güneþin genellikle bulutların arkasına saklandığı, tekinsiz New York sokaklarında dolaþarak, tedirgin karakterlerin ağzından laf almaya çalışıyorsunuz. Bu karanlıktan ziyade pastel tonların hakim olduğu paslı mahalleler birçok farklı tip barındırıyor. Adım başı bir polise, bir evsize veya bir fahiþeye rastlamak mümkün. Tiplemeler böyle olunca, dolaþığınız mekanlar da dönemin karakteristik genelev, kabare ve aþyon evlerinden oluşuyor. Genellikle kapalı kapıların arasında bir bodyguard bekliyor ama doğru zamanda oradaysanız, sizi zorluk çıkarmadan içeri alıyor. Karakterlerle konuþtuða, haritaniza yeni yerler, yeni karakterler ekleniyor. Günün sonunda yeterince malzeme topladıysanız, gazeteþe dönüp haberî yazıyor ve katile bir adım daha yaklaşıyorsunuz (tabii o da size).

İflah olmaz Jack

Jack the Ripper'in en büyük sorunu atmosferinin yeterince karanlık olmaması. Grafiklerde, pastel renklerin seçilmesi belki dönemin New York'unu yansıtmak için uygun ama Karindeþen Jack'ın şöhreti için fazla aydınlatır. Araþırmanızda sizi takip eden bir kargasın gözünden birtakım 'Crow' tadında demolar izliyorsunuz ama onlar bile sizi havaya sokaþıyor. Mekan ve obje tasarımi hiþ fena değil; özellikle dokular gayet iyi. Ama bir karakterle konuşurken, arka plan öylesine vasatlaşıyor ki oyundan soðuyorsunuz. Karakter grafiklerinde de acayıp bir durum var. Yüz ve ifade iyi çalışılmış ama boyundan sonrası bir felaket. Uzaktan giyimi kuþamı yerinde gördüğünüz tipler, yaklaþınca tuhaf bir şekilde pas-pallaþıyor. Grafiklerdeki tüm bu eksilere rağmen, etrafa bakınırken, çok ilginç perspektifler yakalayabiliyorsunuz. Neyse ki seslendirme oldukça başarılı; metinler de öyle. Her karakter ait olduğu sınıfın argosu ve dönemin aksanıyla konuşuyor.

Oyun genel anlamda fena değil ama en iyi Karindeþen Jack uyarlaması olmadığı da kesin. Daha önce yapılan Jack the Ripper (bizzat Londra'da geçen), The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel (Jack'ın peşine Sherlock Holmes düşüyor!) ve Ripper (Jack gelecekte, hatta sa-

nal gerçeklikte!), bir yönüyle orijinal Karindeþen Jack uyarlamalarıydı; ama bu son versiyon, Jack'i New York'a getirmekten başka ileriye götürmemiþ. Jack the Ripper, adventure oyunlarıyla yeni tanışanlar için iyi bir başlangıç olabilir ama türü uzun zamandır takip edenler için ömrü kısa bir oyun. Öte yandan Karindeþen Jack hikayelerini sevenler ve o dönemde ilgilenenler için de keyifli birkaþ saat anlámına gelebilir. Diğer bir alternatif ise Johnny Depp'in, Jack'ın peşine düþüþü 'Cehennemden Gelen (From Hell)' (katılıyorum, gerçekten çok iyi bir film - blx). ☺

Güven Çatak

son 'uç?

Artıları: Hikaye fena değil. İyi kurgulanmış. Döneme özgü mekanlar ve objeler başarılı. Metin ve seslendirme gayet iyi. **Eksiler:** Oyun atmosferinden yoksun. Bulmacalar basit, arayüz sıkıcı. Karakterler ve arka planlar görsel açıdan özensiz.

level NOTU 67

kanalizasyonda pizza partisi!

Teenage Mutant Ninja Turtles

90'ların efsanesi bir kez daha karşımızda...

Filmi izlediğimde o anın geldiğini anlamıştım... Yıllar boyunca; saatte 1 km hızla gittiği için eleştirilen, veterinerler tarafından onaylanmayan, evlere alınmayan, yarışlarda Tavşan Medyası'nın dalgı geçtiği, doğal ortamdan dışlanan kaplumbağaların intikam zamanı gelmişti... Artık onlar radyoaktif dalgalarдан etkilenmiş dev kaplumbağalardı velarında hiçbir şey duramayacaktı. Ayrıca modifiyeyle hızları da saatte 100 km'ye çıkmıştı.

Aslında Ninja Kaplumbağaların ilk ortaya çıkış tarihi 1987. Amerika'da, 1987'de Cumartesi sabahları yayılanmaya başlanan bir çizgi-filmdi Ninja Kaplumbağalar. 1990'dan sonra filmi yapıldı ve herkes onları tanıdı; Splinter Usta'yla, April'la, Shredder'la, pizzalarıyla birlikte... Zaten ben de pizzayi seviyorsam, her gittığım yerde pizza yiyp ucan balon gibi sıyıyorsam, sebebi onlardır.

Balıklı pizza...

Çizgi-filmdi, filmdi derken sıra geldi oyuna... Kabul edin, bu kaçınılmaz bir sondu. Her filmin oyunu yapılıyor ve yapılacak...

Bu kez bir değişiklik yapıp oyundaki modlardan başlayacağım (farkındayım, çok değişik oldu).

Story ve Vs, oyundaki modlarımız. Ninja Turtles'in ana modu olan Story'yi, belirli, ama basit bir senaryo doğrultusunda oy-

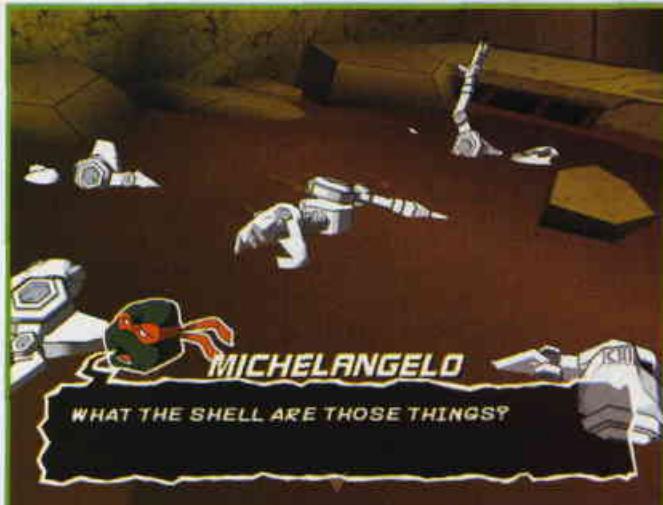
yorsunuz. Mesela ilk bölümde Splinter Usta'yi kurtarmaya çalışıysınız. Vs modu ise 16-bit'lik konsollardaki TMNT: Tournament Fighters'a benziger. Bu modda kaplumbağalardan (veya Story modda açığınız karakterlerden) birini seçerek karşısındaki birebir olarak savaşıyorsunuz, aynı Mortal Kombat'ta veya benzeri oyunlarda olduğu gibi. Bu arada, zorluk derecelerimiz de Easy, Normal ve Hard.

Konami oyunda filmi değil, çizgi-filmi esas almış. Birazdan bahsedeceğim (eğer derdiyi atıp uyursanız "birazdan" kelimesini dikkate almayın, on saat uyursunuz siz şimdi) grafikler de oyuncunun çizgi-

film vari havasını tamamıyor. Ara videolarla da desteklenen oyunun bu açıdan sorunu yok. Ama bu "oyun tamamıyla sorunsuz" anlamına gelmiyor maalesef.

Ninja Turtles için "nostaljik bir oynanışa sahip" diyebilirim. Oyunun türü "beat 'em up". Yani eskiden arcade salonlarında oynadığımız Final Fight'tan hemen hemen hiç farkı yok. Ekranda sağa doğru (bazen de yukarıya veya çaprazla, bu değişiyor) ilerleyerek karşılaşığınız düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz. Ancak eski beat 'em up oyunlarında da olduğu gibi, ilerlemeniz için ekrandaki her şeyi yok etmeniz gerekiyor. Eğer düşmanlarınızın tamamını öldürmeye kaçırmaya çalışırsanız görünmez bir engelle çarpıyorsunuz ve nedense "ziv zivv" diye bir ses çıkarıyor. Tabii ki bu oyunun





son'uç?

Artılar: Güzel grafikler, basit kontroller. **Eksiler:** Sıkıcı oynanış, renksiz bölüm tasarımları, yüzeysel dövüş sistemi.

söyleyebilirim. Cell-shading teknolojisinin kullanıldığı oyunda 3D ortamlara ve karakterlere çizgi-film havası verilmiş. Sadece bu değil, XII'te de olduğu gibi efektler yazılarla da belirtiliyor. Bu da oyuna çizgi-roman havası katıyor. Bunu rağmen ara sahnelerde karakterlerin ağzının hareket etmemesi çok rahatsız edici.

Kontroller zaten çok basit olduğu için sorun yok, ama bu basitlek kesinlikle can sıkıcı ve uyku getirici. Bir de kamera problemi var. Kamera bölümünden bölüme göre değişiyor ve çoğu zaman uygun yerlerde değil. Mesela ilk bölümү geçiktelenen sonraki mini oyunda kamera yüzünden çıldırabilirsiniz. Sırf bu yüzden kutuları kırmak çok zor. Hem de çok...

arcade salonlarında.

Sınırlı oynamış...

Dört kaplumbağadan birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Çizgi-filmde olduğu gibi kaplumbağaların her biri farklı bir silah kullanıyor. Ancak hangisini seçtiğiniz çok önemli değil. Çünkü kaplumbağaları birbirinden ayıran neredeyse tek şey sılahları. Normal vrouşların ve yıldız atmanın dışında, zıplama, hızlıca ileriye atılma gibi hareketleri de yapabiliyorsunuz oyunda. Her bölümde yeni bir görev alıyorsunuz ve her bölümün sonunda bir boss'la karşılaşıyorsunuz. Ama... Oyunun oynanışı tek kelimeyle "sıg". Yani yapabileceğiniz şeyler çok sınırlı. Oyunda size özgürlük tanınmaması türden kaynaklanan bir şey, ama oynamaya zorunlu olduğunuz alanın bu kadar kötü kullanılması affedilir gibi değil. İlk birkaç bölüm boyunca karşınıza çıkan ve birbirinden farklı

olmayan düşmanları aynı şekilde vurmak, ilerlemeye çalışığınızda "Kaplumbağa Giremez" uyarısına takılıp haritadaki diğer düşmanları aramak dışında hiçbir şey yapmıyorsunuz. Ve bölümlerde "renk" yok. Kırılabilecek kutuların veya patlayan varillerin dışında etkileşime girebileceğiniz bir şey yok. Kutulardan daha fazla power-up, yanı daha fazla güçlendirici çıkabiliirdi. Veya çevre daha etkileşimli tasarlanabilirdi. Bunun yerine her şeyi kirip dökerek ilerlediğiniz ve devamlı tekrar eden bir oyun var karşımızda. Bir de bu tıpkı bir oyunda dövüş sisteminin çok daha doyurucu olması gerekiirdi. Ama ne yazık ki bu da yok. Bölüm aralarındaki mini oyunlarda yeni yetenekler veya yeni hareketler kazanabiliyorsunuz, ancak bunlar da oyunu kurtarmaya yetmiyor. Şunu söyleyebilirim, ilk bölümlerde oyundan sıkılmazsanız, bir daha hiç sıkılmazsınız. Çünkü oyunun başı neyse sonu da o. Fakat en az bir saat süren bir işkenceye nasıl karşı koyabiliyorsunuz, nasıl katlanabiliyorsunuz, katlandiktan sonra noktalı yerlerden kesmek mi gereklisi, bilmiyorum.

Grafik açısından oyunun kaliteli olduğunu

Kötü sonuc...

İlk beş dakikada dikkatinizi çekecek bir oyun Ninja Turtles. Kaliteli olmaya yakın, ama çok sıkıcı. Bunun yerine hiç çekinmeden, umursamadan Final Fight'ı, yurdum insanının tabiriyle "Hagar"ı tavsiye edebilirim. Yalnız şunu da unutmak gerekiyor, ufkak, şirin, koca kafalı bir kardeşiniz varsa bu oyunu eğlenerek oynayacaktır sonuna kadar. Çünkü oyun hem basit, hem de... Basit. ☺

-Fırat Akyıldız

yeşil cehennem

VIETCONG: FIST ALPHA

Ormanda huzurlu bir akşam yürüyüşü

Çek Cumhuriyeti yetenekli programcılar açısından hayli bereketli bir yer olsa gerek, Çek oyun firmaları birkaç yılda isimlerini dünya oyun piyasasına kabul ettirmeyi başardılar çünkü. Ancak Çek programcılar oyun yapma anlayışı biraz farklı gibi görünüyor. Bu elemanlar neden bilinmez, oyunlarını oynayacak insanlara azap çektiğinden hoşlanıyorlar sanki. Şu ana dek çıkardıkları oyunlara bir bakın, neredeyse hiçbir öyle bir oturulta birebileceğiniz türden kolay yapımlar değil. Tabii bu kötü oyunlar oldukları anlamına gelmiyor, sadece genellikle insanı çıledeń çıkarabilecek kadar zor olmaya meylliler.

Vietcong oynamış olanlarınız bana hak verecektir bu konuda, oyunun atmosferi hayli sağlamdır, çarpışmalar inandırıcıdır, ormanlarda tırmırmı gerilla aramak tırtılıdır. Amma velakin, tüm bunların yanında oyun hayli kaziktır da. Düşman genellikle sık bitkilerin arasında neredeyse görünmezlik derecesinde kamufla olmuşdur, ateş açtıklarında ise anasının gözü mesafeden kafatasınıza kurşunu sokuverirler. Buna karşılık siz o

ağacın ardından bu çalının dibine atlamaya, bu arada nereden geleceği belli olmayan kurşunlardan sakınmaya karsınız. Düşmanın aksine sizin nişancılığınız pek iyi sayılmaz, çünkü ne kadar usta oyuncu olursanız olun, oyundaki bazı tuhaflıklar asla doğru düzgün ateş edebilmene izin vermez.

Çek yapımı başka oyunlar da vardı tabii, ve hemen hepsi de hayli gerçekçi olmaya çalışan, haliyle oyuncugu zorlayan yapımlardı. Ama Vietcong gerçekçi olmanın yanında, bir de çeşitli program hataları nedeniyle ayrıca zorlaşan bir oyundu. Atmosfer ve gerçekçilikten puan kazanırken, bir yandan da bu program hatalarından kaybediyordu. Haliyle kimileri sevdı, kimileri de nefret etti. Ama tüm bunlar hayli zaman önceydi. Vietcong incelemesini dergiye Burak biladerimiz yazmış, ardından da gidip bir askerlik vazifesi ifa edip gelmişti. Hayli zaman olmuş sizin anlayacağınız.

Saklamaç

Vietcong'u yapan Pterodon aradan geçen zamanda başka hangi projelere yönelik bilemediğimi tabii, ancak en azından bir adet ek görev paketi kasaçak zamanları olmuş. Tabii Fist Alpha'nın açılışında bir de ünlü Illusion Software'in logosunu görmek beni biraz şaşırttı. Ne seviyede

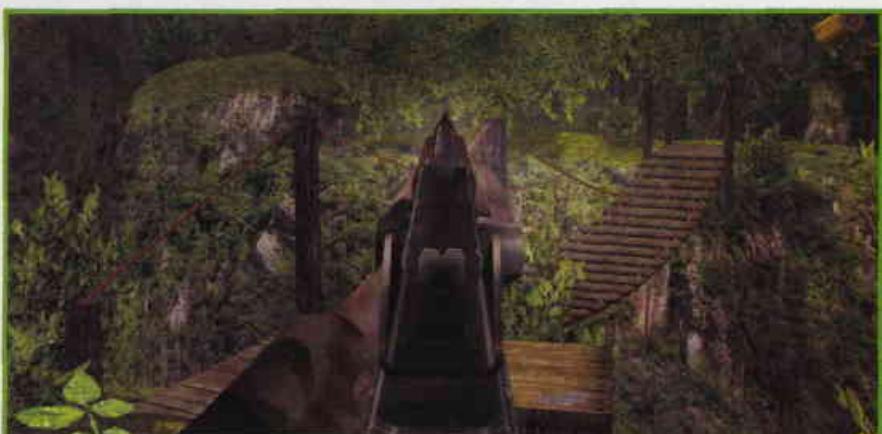
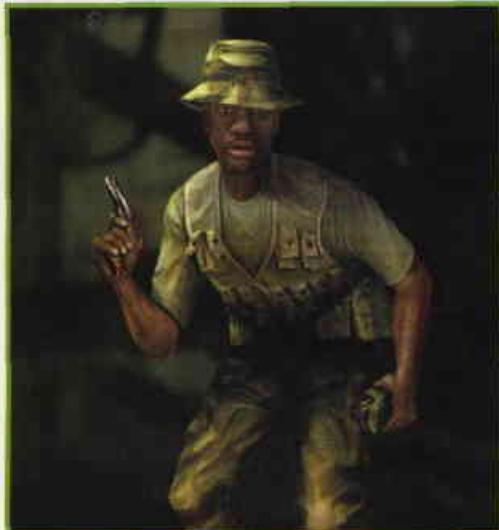
gerçekliğini bileysem de, Fist Alpha için bir miktar ortak çalışma gerçekleştirmiş oldukları ortada. Kimbilir, belki de bu durum daha ilerideki daha büyük ortak projelerin habercisidir.

Fist Alpha yine 1967 yılında ve Vietnam ormanlarında geçen bir ek görev paketi, bu arada hatırlatayım, bunu oynamabilmek için Vietcong'un bilgisayarınızda kurulu olması gerekiyor. Bu defa ilk oyundakinden farklı bir karakteri yonetiyorsunuz, yanınızda da yine farklı yetenekleri olan bir grup eleman bulunuyor. Karşınızda ise sadece Vietcong guerrillaları değil, buna ek olarak bir de NVA, yani Kuzey Vietnam Ordusu askerleri bulunuyor. Oyun sizin de bir ek görev paketinden umacağınız gibi, en az orijinal Vietcong kadar kazık denebilir. Yine vaktinizin büyük bir kısmını süren modunda dolanarak ve o en son kurşunun nereden geldiğini merak ederek geçireceksiniz.

Körebe

Fist Alpha maalesef Vietcong'u baltalamış olan bazı sorunlardan kurtulamamış değil, üstelik üstüne kendine has sorulara da sahip. En temel problemlerden biri yapay zekanın dengesizlikleri, bu gerek dost, gerek düşman birimleri fena halde etkileyebiliyor. Mesela dost birimler yollarını bulmakta büyük problemler yaşayabiliyor, bu yüzden sağa sola taktıp kalabiliyorlar. Bu yüzden olsa gerek, programcılar yanınızdaki elemanların





son'uç?

Artılar: Güzel grafikler, güçlü ses efektleri, sağlam oyun atmosferi. **Eksiler:** Karakter animasyonları ve yapay zeka kötü, görev tasarımları iyi değil, bolca program ve tasarım hataları var.

level
NOTU
55



Tür: Aksiyon / Yapım: Pterodon Dağıtım: Take 2 Minimum Sistem: 700 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2,1 GB HDD
Önerilen sistem: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX / Multiplayer: Network ve Internet, 2-64 kişi
Web: <http://www.pterodon.cz/> İngilizce Gereklilik: Orta

neredeyse ölümsüz olmasına imkan tanımlışlar. Siz tek kurşunda inebilirken, onlar mermi yağmur altında gayet neşeli birçimde çatışmaya devam ediyorlar. Haliyle bırakıyzorsunuz ki ağır işleri onlar yapın, bu da pek iyi değil.

Düşman yapay zekasına gelince, genellikle görme, duyma ve nişan alma yetenekleri zehir gibi maaşallah! Hiç olmadık mesafeden ayak sesinizi duyabiliyor, iki kaşınızın arasından vurabiliyorlar. Ancak ilerleyen bazı bölümlerde sır işinizi kolaylaştmak için gayet embesil tasarlanmış düşmanlara rastlıyorsunuz, bunlar daha akıllı arkadaşlarıyla kıyaslanınca adeta iş olsun diye oyuna konmuş izlenimi veriyorlar. Bu arada ilerleyen bölümlerden bahsetmişken, bu oyuna tipki Soldier of Fortune 2'deki zorlu gizlilik görevleri koymak kimin fikriydi acaba? Elinizde susturuculu bir tabancayla bir sürü gerillanın arasından süzülmek vicdan azabından betermiş doğrusu. Üstelik bir o kadar da anlamsız ve gereksiz.

Oyundaki bir diğer çözülmemiş problem si-

lahların tasarımlıyla ilgili. İlk oyunda da olan bir gariplik var, bazı durumlarda ince nişan alsanız bile hemen atış hattında ve çok yakında olan düşmanları buramayabiliyorsunuz. Bu sık sık oluyor ve olduğunda da genellikle ölümünize sebebiyet veriyor. Ayrıca silahların deli gibi teptığını de belirtmem lazımdır. Normalde en danışık tüfek bile tamamen acemi bir adamın elinde değilse böyle delicesine gezmez, acemi askerin de özel görev birlliğinde ne işi var? Mahsus mu yapıyor bu programcılar, anlamadım gitti yani.

Orman Kebabı

Fist Alpha'nın orijinal oyuna ek olarak bazı yeni multiplayer haritaları ve oyun modları getirdiğinde söylemek lazımdır. Ancak maalesef ben yazımı yazmadan bunları test etme imkanı bulamadım. Ama zaten bu türden oyunların ek görev paketleri her zaman yeni multiplayer haritaları ve modları içerir. Eğer çok multiplayer meraklısı değilseniz bunları pek dikkate almaya da demez.

Fist Alpha'nın grafikleri ve seslerine pek kusur bulmak mümkün değil. Karakter animasyonları yine eskisi gibi hafif kütük lezzetinde, ama onun dışında pek sorun yok. Esas sorun oyunun eskisine oranla çok daha sağlam bir sistem istiyor olması. Özellikle grafik detaylarını kökleşip oynayanlar, sık sık oyunun korkunç yavaşlığına şahit olacaklar. Oysa görünürde bunu gerektirecek denli büyük bir grafik ya da yapay zeka gelişmesi yok oyunda. Anlaşılan program kodu yine biraz dağınık bırakılmış.

Genelde Fist Alpha'nın beni pek memnun ettiğini söyleyemem. Doğrusu Call Of Duty gibi rafine bir oyundan sonra beni pek açmadı. Tamam, ikisi aynı kulvarda koşmuyorlar, ama zaten Vietcong'un derdi yeterince rafine olmaması, yoksa aksiyon eksikliği çekiyor olması değil. Tabii aranızda Vietcong'u çok beğenmiş olanlar varsa, mesela bizim "Koca Kafa Purak(TM)" gibi, onlar Fist Alpha'yı da oynamak isteyeceklerdir. Eh, kolay gelsin. ☺

M. Berker Güngör

sonic'in pc çıkarması...

Sonic Adventure DX
Director's Cut

i Tır Aksiyon Yerim Team Sonic Dağıtılmı Sega Minimum Sistem: 5500 MHz CPU, 64 MB RAM, 16 MB GFX Üst限en Sistem: 13 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX
Multiplayer: Yok Web: www.sega-europe.com (İngilizce Dörekşimini, Hic

Mario Bros'la birlikte en çok tanınan oyun karakterlerinden, en çok oynanan oyunlardan biri Sonic. Tabii Giana Sisters, Superfrog gibi karakterleri de unutmamak gereklidir, ancak nasıl ki Mario Bros Nintendo'nun satışlarını artırdı, Sonic de Sega'nın "Sega" olmasında pay sahibi oldu. Eh bir PC versiyonu da gerekiyordu! Bakayım nasıl olmuş?

Yuvralanma sanatı...

GameCube'teki Sonic Adventure 2 Battle'ın başarısından sonra Sega, serinin ilk oyununu, yani Sonic Adventure'ı da bazı eklerle birlikte GameCube'e çıkarmaya karar verdi. Ortaya çıkan sonuç ise Sonic Adventure DX: Director's Cut oldu. Şu anda CD-ROM'umun içinde uygumakta olan oyun da Director's Cut'in PC versiyonundan başka bir şey değil (Oyun Dream-

cast'ten GameCube'e çevrilmişti, şimdi de Gamecube'den PC'ye...)

Oyunun ana modu olan Adventure'dan bahsederek başlayayım. Adventure'da bir şehrin ortasındaınız ve çevredeki ortamlar bölümleri oluşturuyor. Bu sistem yeni nesil platform oyunlarının birçoğunda kullanılıyor zaten. İstedığınız bölümü seçerek oyuna başlıyorsunuz ve kirpimiz yuvarlanmaya başlıyor. Bu arada oyunda tek seçebildiğiniz karakter Sonic değil. Tails, Knuckles, Amy, Big ve E-102 de seçebilecekleriniz arasında yer alıyor. Her karakterin farklı bir hikâyesi olmasına rağmen, oyun içinde diğerleriyle de karşılaşışınız ve ne yazık ki bölgüler birbirile hemen hemen aynı.

Sonic klasik platform oyunu anlayışının ve bildiğimiz tarzının dışına çıkmı-

8-bit'ten 32 bit'e kirpi...

son'uç?

Artılar: Eğlenceli ve hızlı oynanış, renkli karakterler, PC için yeni bir Sonic oyunu olması. **Eksiler:** Oynanışı zorlaştıran kamera, zor kontroller, eski grafikler.

yor. Oyun her zamanki gibi hızlı ve heyecanlı. Yapmanız gereken altınları toplamak ve çıkış yolunu bulmak. Aslında "bulmak" kelimesi biraz ağır可以说abilir bu oyun için, çünkü oyun sizin yönlendiriyor ve çoğu zaman ne olduğunu anlamadan bölüm sonuna varıyorsunuz. Birçok bölümde oyunu bilgisayar oynuyormuş hissine kapılmanız olası. Yine de oyunun genel olarak eğlencesinden çok fazla bir şey kaybettigini söyleyemem.

Kamera ve kontroller esas sorunlarımızı teşkil ediyor. Kamera çoğu zaman Sonic'in hızına yetişemiyor. Bu kontrollere de etki ediyor. Hangi durumda hangi yöne gitmeyi istediğiniz şaşırıyorsunuz genellikle.

Kirpi sonucu...

Grafikler ise vasatı aşamıyor, oyunun geneli gibi. Kamera sorunları, kontrol zorlukları ve "eski kasa" grafikleriyle Sonic Adventure DX'i tavsiye etmeyeceğim. Eğer bir yerlerden Dreamcast bulursanız, ki Tuna'da var, onda oynayın derim. Efendim? Tamam Tuna geliyoruz... ☺

_Fırat Akyıldız

level NOTU 63

↓ Balinanın sizi kovaladığı sahnede hiçbir etkinliğiniz yok, ancak bu defalar oyunu renk ve heyecan katıyor.

↓ Oyunda bunun gibi birçok boss'la karşılaşacaksınız, ama panik yapmayın, zira geçmesi çok kolay.



bu şaka olmalı

One Must Fall Battlegrounds

Bir oyunu kötü yapmanın da sınırları vardır

Eğer sektör çok daha ciddi boyutlarda dün-gaya yayılmış olsaydı manevi tazminat da-vası açılıbillirdi. Hayallerin böylesine acıma-sızca katledilmesi düpedüz cinayettir, hain-liktir. Neredeyse, en sevdigim melodilerin yanlış ellerde katledilmesi ya da sadece bir kaç an-la zamana gömülüen fırsatların acısı ya da eski inançlarınızın kaybolmaya başla-dığını fark etmek kadar mide bulandırıcı.

Kötü bir oyun şeytanının şakası olmalı bu...

O günü hayal etmek zor değil. Diversions Entertainment'ın bu oyuna atanan direktörü ofise gelir, herkesi toplar ve onlara şöyle konuşur: "Arkadaşlar, olabildiğince yaratıcılık-

tan uzak olmalıyız. Oyunun eski is-mi sömürebildiğimiz kadar sömü-relim, ama sakin bu adı oyuncu ırkı-na istedikleri mutluluğu vermeye-lik. Unutmayın amacımız onları sa-dece soğutmak. Bir oyunla ne kadar ileri gidebilirsek o kadar iyi. George, sen animasyonları olabildiğince re-zil yap; karışık, kullanışsız, anlaşılmaz olsunlar. Tom sen de aç şu mik-seri, rasgele notalara bas yarımda-kika, onu kaydet ekleyiver oyna. Mike sen ise deli bir reklam yap, bir sürü oyun sitesi olumlu haberlerle dolsun!"

Utanç verici

Dedim ya, söylenecek kelimeler çok az. One must fall 1994'te çıktıında gerçekten sağlam, zamanının farklı

sayabileceğim oyunlarından. İki kişilik dövüş oyunları-ni yaratıcı yapmak zordur, ama iş robotlar olunca seçe-nekler de artıyordu tabii. Her robotun özelliklerinin geliş-tirilebilir olması, turnuvalardan kazanılan paralarla geliş-tirilebilmeleri gibi oyuncuyu kendine bağlayan hoş taraf-ları vardı. One Must Fall iyi bir oyundu Level Halkı, şu an-da bile eminim severek oynanabilir.

Peki tam 10 yıl sonra bir grup insan ne düşünür, na-sıl yaşar, nasıl bir prensip-kötü bir tecrübe-acı bir gerçeği fark eder de acısını şu güzeli oyundan çıkarır. One Must Fall: Battlegrounds... Nedir? Koca bir hiç, dostlar... Tam bir rezalet... "Durun, abartıyorsunuz! Bakın pilot ve robot sayısını arttırdık, artık gerçek 3 boyutlu arenalarda çok robotlu savaşlar yapabiliyorsunuz, bir sürü turnuva-mız, multiplayer olanaklarımız varrr..." diyen adama kahkahalarla gülünmesi gereken zaman, bugündür. An-lattıkları, makyajları, göz boyamaları, hiç bir nefesi oyu-nun oynanabilirliğinin delicesine kötü olmasını değiştirmeyecek.

Oyuna başladığınızda dikkatinizi çekenlerden bah-sedeyim çok az... Robotlarınızın hareketi hiç zevkli değil. Animasyonlar göz dolduruculuktan çok uzak. Karşınızda-kine vurmaya başladığınızda fark edeceksiniz ki bunun için tam olarak ona dönük olmanız lazım ve bunu yapmak da o kadar kolay değil. Müzikler rezalet, efektler çok kötü. Bir süre sonra neredeyse sadece aynı tuşa basa-rak, içinizdeki kombo keşfetme isteği çoktan ölmüş bir şekilde kendinizi akılınızdan geçen tek şeyin CD'yi bir an önce döndüğü yerden çıkarmak olarak bulacaksınız... Battlegrounds'u ne tavsiye ne takdir ediyorum. Mümkün olsa sırı firmaya inat, etraftaki herkesin birinci oyunu oynamasını sağlar, ironik bir protesto olmasına girerdim. Aşağıdaki puanın ilk otuzu sadece eskiye saygı.... ☺

Gökhan & Batu



↓ Renkli grafikler, 5 tane robot, 4 farklı enerji türü... Görün de başarılı bir oyun zannedecek.



Tür: Action - Beat 'em up Yerim: Diversions Ent. Dağıtım: Diversions Ent. Minimum Sistem: 733MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX, 1GB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX
Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden 16 kişi Web: www.omf.com İngilizce Gerekliliği: Hiç

son'uç?

Artılar: Belki ve çok az grafikler, multiplayer seçenekleri. **Eksiler:** Oy-nanabilirlik korkunç, müzikler ve efektler anlamsız, atmosfer ve ani-masyonlar epey kötü. Sadece oyun mazosistleri için yapılmış olabilir.

level
NOTU
30



elfler ormanlarından DISCIPLES 2 RISE OF ELVES

çıktılar...

Bir oyunu kötü yapmanın da sınırları vardır

Disciples serisini beğenirim. Heroes Of Might And Magic serileri son oyunla beraber sapıttığından beri, ondan kalan boşluğu doldurabilecek kalitedeki yegane oyun olarak gördüm bu yapımı. Grafikleri, oynanışı, birimleri, yani her şeyiyle Disciples serisi sıra tabanlı fantastik strateji oyunlarını sevenleri memnun eden bir yapım oldu bence. Tabii Disciples 2 çıkışlı neredeyse iki sene oldu, yani aslında hayli eskidi denebilir.

Eşek sıpalrı...

Tabii aslında Rise Of Elves ilk ek görev paketi değil Disciples 2 için çıkarılan. Bundan önce iki ek paket daha çıkmıştı Disciples 2 için. Ancak Rise Of Elves onlardan bir açıdan çok farklı. Önceki ek görev paketleri sadece yeni senaryolar ve haritalardan ibaretti. Oysa bu yeni paket tamamen yeni bir ırk oyna katıyor, yani Elfleri. Disciples 2 genel hikaye açısından Elfleri daha önce neredeyse hiç ele almamıştı ve bence bu büyük bir eksiklikti. Onlara bazı olayların kenarında köşesinde rastlıyordunuz, ama o kadar. Ha, tabii canımı sikan bir diğer unsur da bu oyunda Elflerin eşek gibi kulaklığa sahip olarak resmedilmesidir.



Uzun menzilli Elf...

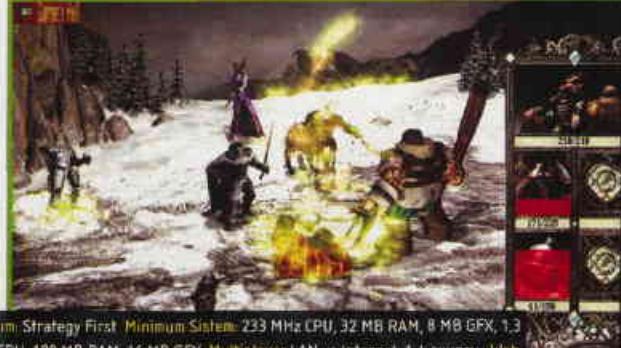
Kulak mevzuunu bir yana bırakırsak, bu ek görev paketinde Elflere pek fazla kusur bulmak pek mümkün değil. Tabii Disciples evreninin kendine has kuralları dikkate alınarak incelenmelii bu yeni ırk. Elfler Tolkien dünyasından alışıklarımızdan farklılıklar gösteriyorlar. Yakın dövüş konusunda Centaur birimlerinin kısıtlı çeşitleriyle yetinmek gerekiyor, ancak bunlar yine de pek güçsüz sayılmas. Ne var ki Elf oynamanın esas zevki uzun menzilli birimlerde yatıyor. Gerek Elf okcuları, gerekse de büyütüleri gelişikçe daha da ölümcül oluyorlar. Ayrıca Elfler sıhhiyeci sorunu da çekmiyorlar, bu açıdan da oynaması rahat bir ırk yani. Tabii her zaman ki gibi karşısında da uzun menzilli elemanlar olduğunda bunları hayatı tutabilmek tam bir karın ağrısı, orası başka.

Senaryoya gelince, Elflerin ilk oyunda anlatılan büyük savaşta ve sonrasında başından geçenlere ışık tutması açısından hayli derin bir anlatma sahip olduğu söylenebilir. Yine her görev bir sürü olay ve entrikaya dolu, konuya biraz ilgiliyseñiz merakınızı canlı tutabilecek kalitede

olduğuna emin olun.

Genel olarak baktığımızda Rise Of Elves şu ana dek Disciples 2 için çıkan üç görev paketi içinde en iyisi, en dolusu olarak kendini gösteriyor. Üstelik oynamak için ana oyna ihtiyacınız yok, tek başına çalışıyor. Meraklısına duyururum. ☺

M. Berker Güngör



son'uç?

Artılar: Tamamen yeni bir ırk, yeni bir hikaye, rafine bir oynanış sistemi. **Eksiler:** Grafik tasarım iyi ancak artık yaşını gösteriyor, harita bazen çok karıştırılıyor, Disciples 3'ün zamanı gelmiş!

level
NOTU 75

kurnaz bir tüccarlık oyunu

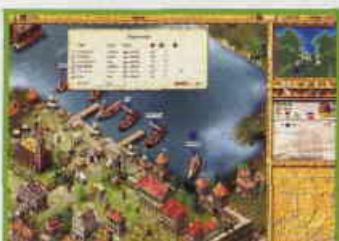
PATRICIAN 3

Almanların ortaçağ ve ticaret takıntısı

Patrician 3 aslında bazı ülkelerde Patrician 2 Gold olarak piyasaya sürülmüş, 1300' lü yıllarda yani karanlık çağlar olarak anılan zaman diliminde dünyadaki en büyük ticaret londası üzerine kurulu bir oyun. Hensaetic League isimli bu tüccarlar londası, özellikle German topraklarından başlayarak bütün kuzey ülkelerinde ve Avrupa ticaretinde uzun süre söz sahibi idi.

Oguna kendine küçük bir servet yapmış bir zanaatkar olarak başlıyor ve ticarete atılıyoruz. Amacımız daha çok para kazanmak ama Patrician serisinde sosyal statü kazanmak da önem taşıyor. Kimi arkamiza almak istiyorsak o yönde çalışıyoruz. Kiliselere bağış yapıp dini bütün olabilir, politikacılarla rüşvet yedirebilir ya da adam olup hastane, su kuyusu gibi yararlı yapılar dikebilirsiniz. Şehirlerin ekonomilerine ihtiyaçları olan

ham maddeleri getirip ürünleri kârlı bir şekilde satarsanız seviliş sayılacak ve başarıyorsunuz. Statünüz yükseldikçe daha kârlı ticaret şekilleri ve lona üyeleri kapları açılıyor. Oyunu esas zevkli yapan da zaten bu ama aynı zamanda başlarda pek çok insan oyundan hızlı bir şekilde uzaklaştırılacak olan da bu.. Çünkü bu basamakları tırmanmak oldukça yorucu olabiliyor.



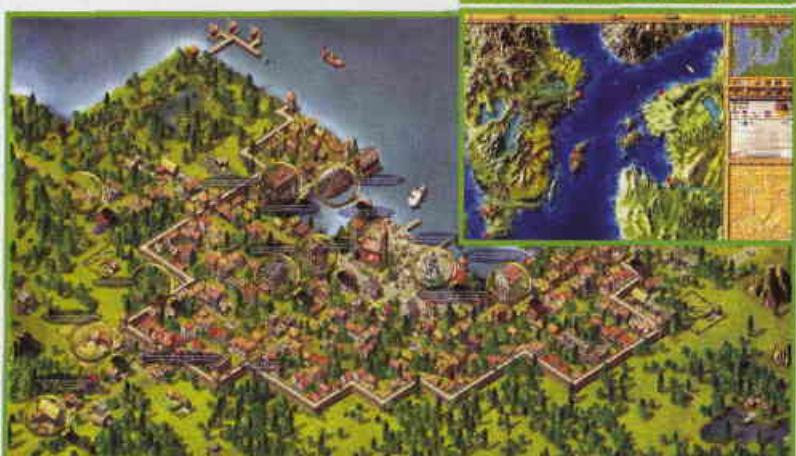
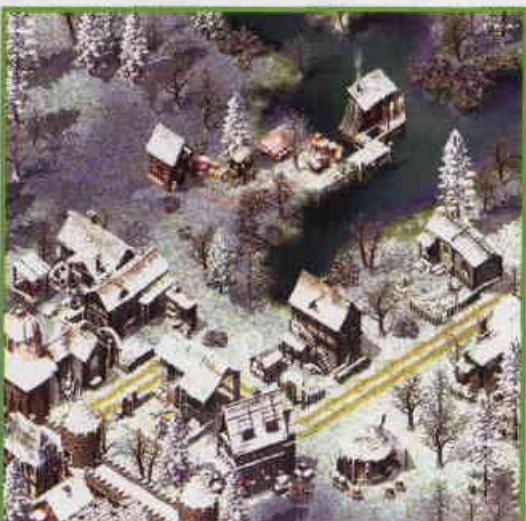
Trik trak trik trak

Patrician 3 oynadığça eğlencesi artan bir oyun. Kasabaları seçilmek, yol, su getirmek gibi çeşitli seçenekler kazanıyorsunuz. Savunma sizden sorulur oluyor ve bu işe otomatikçe bağlılığınız ticaretten akan parayı yatırmak oldukça keyifli oluyor. Ticaret londasına lider olursanız sorumluluklarınız artıyor ve oyun daha da ilginç hale geliyor. Patrician 3 omuzlarınıza yüklediği sorumluluk hissi açısından başarılı ve tatmin edici.

Bu oyunun hastası olan pek çok kişi var, ben de sevdim ama çok daha güzel bir oyun olabilirdi. Başlarda oyunun arabirimini ve oynanışını çözmek zor olabiliyor hatta usandırıcı olabiliyor. Çünkü eğitim görevleri çok sıkıcı ve yetersiz, siz de deneme yanlışla ile öğrenmek zorunda kalıyorsunuz. Pek çok mantık hatası ve arabirim zorluğu var. Bunu yanında bazı görevleri gereken her şartı yerine getirdiğiniz halde devamlı başaramamanız çok can sıkıcı oluyor. Ayrıca başlarda çok pıtı ve sabırı davranışınız iseniz hemen batarsınız ve oyundan da hızla söğürsunuz.

Keşke genel olarak oynanabilirliğe daha fazla özen gösterselerdi, daha oyuncu dostu bir hale getirselerdi. Her kasabadan fiyatlara aşağı yukarı erişebilmek gibi basit şeyler mümkün olsa, böyle basit birkaç detay hayatı daha yaşanabilir kılar bizi de oyun başında sıkıntıya sokmazdı. ☺

Ali Güngör



Tür: Ticaret Stratejisi Yapılış: Ascaron Dağıtım: Encore Software Minimum Sistem: 600MHz CPU, 128MB RAM, 16 MB GFX Önerilen Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 16 MB GFX Multiplayer: 8 kişiye kadar Web: www.ascaron.com İngilizce Gereklilik: Orta

son'uç?

Artılar: Hoş müzikler, ilerledikçe çeşitlilik ve zenginlik kazanması. Alışındığında sade ve yormayan bir oyun olması. **Eksiler:** Oyuna isınma ve öğrenme süresi uzun ve zor. Genel olarak oyuncu dostu değil. Anlaşılamaz hataları, eski grafikleri var.

level
NOTU
72

kulağın çinlasın prodigy

FIESTARTER

Stalker'ın yapımcısından bir Quake türevi

Piyasada yeni yeni filizlenen Rus programcılar teknoloji geliştirdip satarak kendilerine iyi bir başlangıç yapmaya çalışırlar. Ama ne yazık ki pek azı Serious Sam gibi insanı eğlendiren bir oyun yapmayı başarabiliyor. Firestarter da hem ilk ekran görüntülerile hem de S.T.A.L.K.E.R.'ın yapımcısından gelmesi yüzünden ilgimi çekmiş.

Uzun bir kurulum ve ne idüğü belirsiz bir giriş demosundan sonra oyuna giristim. Dört kollu mutanttır, ağır zırhlı robotudur insanı cezbediyor. Dört kolu

ile çift gatling kapasitesine sahip; atlet giymiş mutant bana çocukluğumu hatırlattığından ilk olarak onu seçtim (!). Bu noktada karakterlerin her birinin farklı yeteneklere sahip olması beni ıigice bir umutlandırdı.

Quake 2'yi özledim

Uzun ve can sıkıcı bir görev yüklemesinden sonra haritada belirir belirmez oyunun notu belli oldu. Atmosferi Quake'e benzetmeye çalışılmış. Ama camsı metalin üzerine pasımsı bir şeyler olmuş size

son'uç?

Artılar: Mutant karakter ile çift roketatar kullanabilemek. Yaratıklardan aldığımız dardaların bizi savurması gibi hoş küçük birkaç detay. Geliştirilebilen özel yetenekler. **Eksiler:** Özemsiz grafikler, anlamsız harita tasarımları, hiç biri eğlendirmeyen zorluk seviyeleri. Ağla kısıtlı multiplayer. Tek kelimeyle bunaltıcı.

iğrenç kaplamalar (burada tasviri yapan can veriyor). Hadi kaplamalar geçtim, bölüm denilen bu mekanın hiç mi bir numarası yok? Herhangi bir anlam ifade etmediği gibi incelemeye değer bir özellik de içermiyor. Bir silahın belirmesini bekliyor, sonra onu alıp gelen yaratıkları öldürüyorsunuz. Ama hem silahların belirmesi hem yaratıkların spawn olması berbat. Önce yaratığın kırmızı bir hale getirip çevresinde dönüyor sonra o noktada beliriyor, eğer beliriken kaza ile orada olursanız ölüyorsunuz.

Belli sayıda yaratık öldürünce kapı açılıyor, yan bölümme geçiyor, oradaki silahı alıyor ve yaratıkları öldürüyorsunuz.

Bölüm tasarımları, yaratıklar, silah ve bonus alma eğlendirmekten çok uzak. Yaratık tasarımları çok kötü, yapay zeka söz konusu bile değil. Yani öyle uzun uzadıya oynamak mümkün değil. "Zor seviyede ortağı yaratiğa boğayım" derseniz bu sefer de anlamsız bölüm yapısından dolayı sıkışık ölüyorsunuz. Bütün oyun da bundan ibaret. Yaratıkların vurunca sizin şarşması ve nişan almanızı engellemesi gibi güzel bir ayrıntı da, karakter geliştirme de çop olup gidiyor.

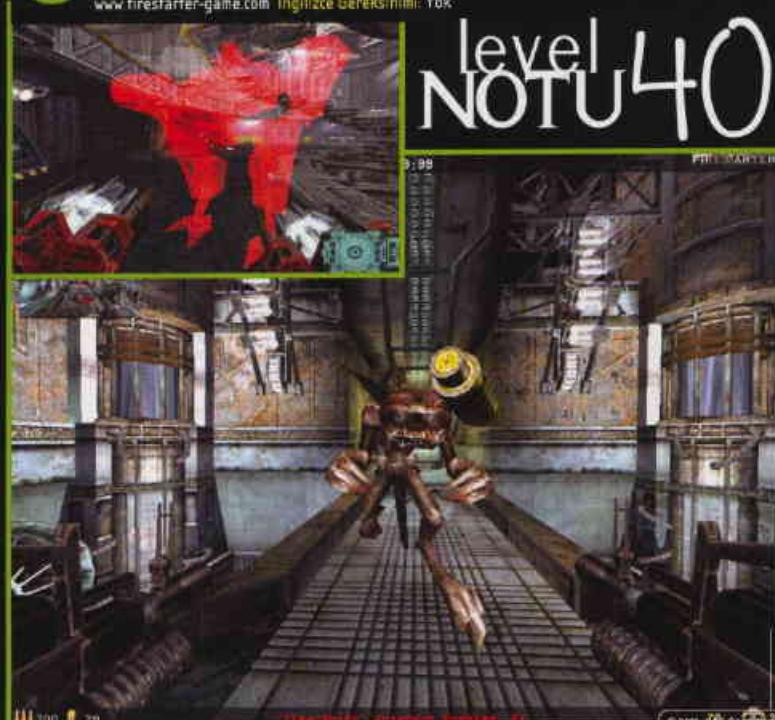
Yapan firma STALKER'ı yapan firma olsa da, oyunu yapan ekip farklı imiş. Aman dedim, rahat soluk aldım! Bu oyun da kendi adını taşıyan oyun motorunu satmak için aceleyle yapılmış bir ucube. Yani, ne yazacagımı şaşırıdım be! Serious Sam gibi ortaklı toza dumana bogacak bir eğlenceli beklerken çıkışa bu çıktı. Kaçın gidin, gençliğinizin kıymetini bilin, beni soranlara selam edin. ■

Ali Güngör



Tür: FPS Yapım: GSC Gameworld Dugum: Russabit-B Minimum Sistem: 800Mhz CPU, 256RAM, 32MB GFX, 700MB HDD Önerilen Sistem: 12Ghz CPU, 512RAM, 64MB GFX Multiplayer: Lan üzerinden 32 kişi. Web: www.firestarter-game.com İngilizce Gereklilik: Yok

level NOTU 40



suda oturmak

Wakeboarding
Unleashed



Tony Hawk motoru ile neler yapılabilir...

Tüm ekstreme sporların oyununu yapma-ya and içmiş gibi görünen Aspyr bisiklet, kayak ve dalga sörfü oyunlarından sonra şimdide Wakeboard oyunu ile karşımıza çı-
kıyor. "Wakeboard nedir, yenir mi?" diyen-
ler için kısaca özetlersek: Su kayağının bo-
ard ile yapılanı. Daha çok hoplayıp ziplama-
sına izin veren bir şey yanı. Hoplayıp ziplamak hoş ama bir süre sonra boş gelebilir
aman dikkat.

Dünyaca ünlü yedi Wakeboard'cu (bu sporun Türkçe bir karşılığı yok ne yazık ki) ile 11 ayrı haritada oynamamız mümkün. Bu haritalar tahmin edebileceğiniz gibi su-
lak araziler olup, atlayıp ziplayacağınız
rampalar, üstünden kayabileceğiniz boru-
lar, "küt!" diye çarpabileceğiniz teknelere ile
donatılmış. Sürat teknesinin peşinden har-
tada sürüklen dur. Başka bir numara yok
mu? Var tabii ki. Görev sistemi THPS (Tony
Hawk) ve KSPS (Kelly Slater's) dan alışıgtı-

nız şekilde. Tamamen farklı oyun-
lar olmaları gerekirken birbirinin
devamı gibi bahsetmem çok garip
aslında ama öyle. Diğer oyunların
aksine burada sizi çekenleyen tekne
var ve bunu kullanmanız gereken
bölgeler mevcut. Ancak abuk kont-
roller yüzünden oldukça eğlenceli
olması gereken bu görevler çok
can sıkıcı bir hal alabiliyor.

Oyunun can alicı iki noktası
var. Birisi karşılıklı oynanan Tug O
War. Burada başarılı hareketler ya-
parak rakibinizi tekneye bağlayan
halatin boyunu kısaltmaya çalışı-
yorsunuz. Halat tamamen yok
olunca bilin bakalım ne oluyor. Bir
diğer ise oyunu Co-op oynayabili-
yorsunuz. İki kişi oynarken bir
oyuncu sürat teknesini kullanıyor,
diğer ise arkada hareket yapmaya

çalışıyor. Bu mod oldukça eğlenceli. Özellikle tekneyi
süren vatandaşın arkasındaki garezi varsa gülmek-
ten yerlere yatabiliyorsunuz.

Suya Oturmak

KSPS da karşılaştığımız bir başka eksiklik de anima-
yonlarda. Yönettiğimiz şahsin animasyonları çok başa-
rılı, akıcı ve esnek bir havası var ancak kaplamaları çok
kit. Kötü kaplamalar bütün o güzelliğin içinde sürekli
oyuncuya batıyor. Su efekti oyunu Kelly Slater's Pro
Surfer'da kotaran grafik motoru, başarısını sürdürüyor.
Ancak konsoldan aktarılmasından kaynaklanan ciddi
grafik problemleri var. Bazen bir teknenin yada bir ka-
yanın içinden geçiyorsunuz. Bazen de ufacık bir taş
parçasına çarpıp dokuz takla atıyorsunuz.

Grafikler bahsettiğim sorunlar dışında oldukça iyi.
Alışığımız kaliteye devam. Ses efektleri ise yine çok
başarılı. Özellikle teknenin motor gürültüsü çok güzel.
Bunlardan başka kullanılan müzikler de beni oldukça
memnun etti. Punk parçalardan vazgeçilmiş ve klasik
rock'a dönüş yapılmış. Kafa ütülemeden sakin sakin
oynuyorsunuz. Bir saat oynadıktan sonra kafanızın
şişmesi durumu yok yanısı.

Ekstrem spor oyunlarını takip ediyorsanız başın-
dan kalkamayacaksınız. Daha önce elinizi sürmediğiniz
bir tür ise başlamak için iyi bir fırsat. "Aspyr ekstrem
spor oyunları dünyası"na hoş geldiniz diyorum ve sizi
oyunuz ile baş başa bırakıyorum. ☺

Jesuskane



T Oyunu birincice böyle taç takıyorlar
başınıza, başınız göge eriyor.



Tür-Spor Yapım: Aspyr Media **Bagış:** Activision **Minimum Sistem:** 800 MHZ EPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 580 MB HDD **Önerilen Sistem:** 1 GHZ CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Multiplayer:** Internet/Lan
Web: www.aspyr.com **İngilizce Gereklimi:** Yok

son'uç?

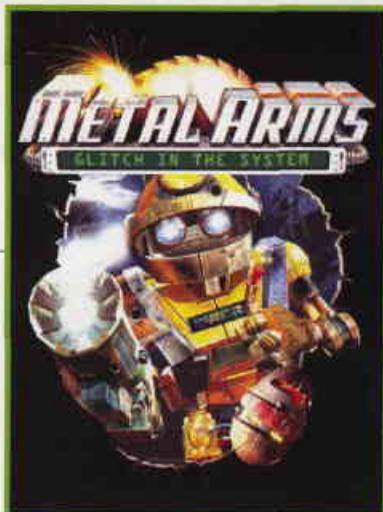
Artılar: Harika grafikler ve müzikler. Oynamaya başlayınca bırakamayorsunuz. Co-op modu çok eğlenceli. **Eksiler:** Konsoldan gelme kontrol sorunları ve bazı grafik hataları.

level
NOTU
88



T İste Springfield sokaklarında
baş aşağı geziniyoruz.

sistemdeki hata



Iron Star gezegeninde yürütülen bir takım deneyler sonucunda ortaya bir general çıkmıştır. Evet, deneyler sonucunda ortaya generaller çıkmaktadır. General Corrosive, kötü bir robottur ve tek amacı her şey yok etmektir. Buna dur diyecek kişi veya makine de Glitch, yani biziz. Gördüğünüz gibi ortada bir senaryo yok. Yapmak istememişler. Eh.

Yıkım makinesi

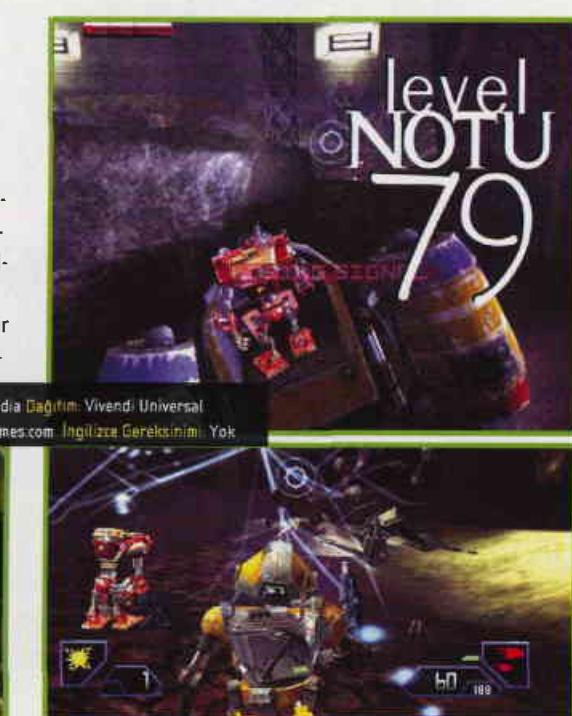
Senaryo ve oyun derinliği biraz hafif. Onun yerine Swingin' Ape Studios bizi hızlı ve hareketli bir aksiyona itiyor. 40 bölüm boyunca yapmanız gereken çöglukla size verilen görevleri yerine getirmek, ama bu sırada da kötü robotlara atık parça olmamaya çalışmak.

sonuç?

Artılar: Hızlı ve çok eğlenceli. Dört kişi kadar aynı ekranda Deathmatch keyfi. Glitch'in robotları kontrol edebilme özgürlüğü. **Eksiler:** Görüntülerde yavaşlamalar. Kontrollerdeki bazı zorluklar.



Türkçe: Aksiyon Yaptırı: Swingin' Ape Studios / Mass Media Dağıtım: Vivendi Universal
Desteklenen: Dual Shock, 4 oyuncu Web: www.vugames.com İngilizce Gereklilik: Yok



METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM

Sessiz, sedasız başarılı bir aksiyon

Glitch'in düşmanlarına karşı bir takım savunma biçimleri var. Her iki eline iki farklı silah alarak bir silah deposu biçimini alabiliyor. Silahlarını sayarsak yer kalmaz, ama el bombalarından roket atıcılarına, lazer silahlarından, sniper tüfeklerine kadar kullanmadığınız silah kalmayacak.

Şimdije kadar okuduklarınız her aksiyon oyununda rahatça gözlemlenebilir. Burada ilginç olan faktör Glitch'in Tether Control aleti. Bu güzel alet sayesinde çeşitli robotları kendi kontrolünüz altına alabiliyorsunuz. Kontrol ettiğiniz robotun tüm özelliklerini kullanmak mümkün oluyor, fakat bu robotları menzil dışında kullanırsanız, eski düşman hallerine geri dönüyorlar. Bunu da önlemek için kontrol ettiğini bu robotu gidip yüksek bir yerden aşağı yavaşça bırakmanızı öneremeliyim. Bu durumda da robotu kontrol etmenin bir anlamı kalmıyor. Düzden istersen... Yeter bitsin bu konu artık!

Öndeği aracı takip et!

Glitch'in sadece yürüyerek bir şeyler başarmasınız bekleyemeyiz. O yüzden yapımcı firma da çeşitli bölümlere araç kullanımı eklemiştir ve ortaya Tony Hawk's Underground'daki araç kullanımından bir arpa boyu daha iyi araç kullanma görev-

leri ortaya çıkmış. Monotonluğu önleme adına böyle çözümlere gitmek iyi de, bari biraz üstünde uğraşsanız. Sadece analog düğme ile kontrolü sağladığımız bu görevler benim canımı sıkmaktan daha ileri gidemedi. Ratchet and Clank 2'deki uzay bölümleri de böyle gereksizdi işte (aklıma geldi belirteyim dedim).

Metal Arms'da yer alan bölümlerde sadece oynamıyor, hareketlerinize göre ortamı da değiştirebiliyorsunuz. Taşlar havaya fırlıyor, üstünde bulunduğuuz alan çöküyor, istemediğiniz alanları rahatlıkla patlatabiliyorsunuz. Red Faction oynayanlar bunun nasıl bir his olduğunu iyi bilirler.

En güzel sona sakladım, çok sinsiyim: Metal Arms'ı aynı ekranda 4 kişiye kadar oynayabiliyorsunuz. 4 kişi aynı ekrana sıkışmak biraz zor, ama üç veya iki kişide durum gayet eğlenceli olabiliyor.

Rahat ve eğlenceli bir aksiyon arıyorsanız, hele ki şu anda bu yazılı bir çift gözden fazlası okuyorsa, Glitch ve droid'leri siz bekliyor demektir. ☺

_ Tuna Şentuna

bəşərini bir aksiyon KILL.SWITCH

Amaç kötü adamları öldürmek, peki ama neden?

Dünya yine tehlike altında ve yine her şeyi tek başına çözmemiz gerekiyor. Elimizin altındaki karakterimizse bu sefer biraz farklı. Geçmişini pek hatırlamıyor. Sadece verilen emirleri yerine getirmesi isteniyor. O da yapıyor. Bir insan şuursuz ise, ona her şeyi yapabilirsiniz.

Savaş başladı

Şimdi yapmanız gereken şey çok basit. Her bölümün başında size verilen görevi yerine getirmek üzere ilerlemek ve size engel olmaya çalışanları da ortadan kaldırmak. Tüm oyun boyunca bundan daha fazlasını yapmanız beklenmiyor. Bölümülerde ilerlerken, çeşitli mavi kürelere ulaşacak ve aldığıınız görevi bu bölgelerle sürdürceksiniz. Oyun yapısı her anlamda büyük bir çizgiselliğ sergilediği için bu alanları bulmakta da sıkıntı çekiceğiniz sanıyorum. Görevlerinizde sapabileceğiniz pek fazla yön yok.

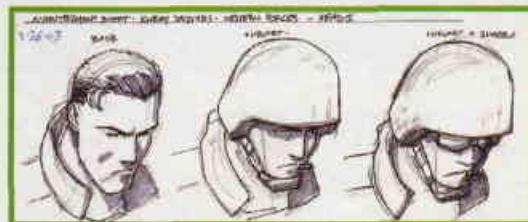
Kill.Switch şu saniyeye kadar anladığı-

nız gibi, bir aksiyon oyunu. Biraz Metal Gear Solid, biraz Syphon Filter ve belki Splinter Cell. Her ne kadar bu oyunlarda ilerlemenin birçok yolu olsa da, oynanışta saydığım oyunlardan esintiler sezmemek mümkün değil.

Öncelikle, Kill.Switch'te aynı Manhunt'ta olduğu gibi yürüyen bir tank olmadığını akılınız sokmalısınız. Eğer düşmanlarınızın önüne "sürpriz" diye atırsanız, onlar da "bay baaay" diye sizi aynen yere indireceklerdir. Bu nedenleki ki, sürekli saklanarak ilerlemeli ve düşmanlarınız üzerinde ateş açtığında en yakın deliğe sıçralısınız.

İnanmazsınız, bu oyunda da birçok silah var!

Günün birinde bir oyun çıksa ve "Bizim oyunumuzda sadece bir çeşit tabanca ve bir de sapan var!" diye slogan atsa, herhalde tutmazdı değil mi (bu cumlenin saçma olduğu kadar gereksiz olduğu konusunda da hemfikiriz)... Zaten Namco'nun da böyle bir düşüncesi yok. Açıkçası silah isimleriyle aram pek iyi değildir. Biraz Counter-Strike'dan bir şeyler öğrenmiştim, orada da kaldı. Kill.Switch'teki her silah gerçek ve



her neredeyse her silahın farklı bir kullanım amacı var. 20 metre önenüzdeki bir düşmanı pompalı tüfekle indirmeye çalışmazsınız mesela. Bir adım mesafesinde duran rakibinizi burnuna tetikçi tüfeği dayamak da pek mantıklı değil (gerçek bir düşman olsa afallayacağı kesin gerçi). Susturuculu makinelisinden, roket ve bomba atarına kadar birçok farklı silahı da kullanacağınız oyunda, Call of Duty benzeri hareketlerle de karşılaşacaksınız, hazır olun. Taşıdığınız her silah ile daha dikkatli bakma moduna geçerek, ufak bir yum yapabiliyorsunuz. Bunun dışında, yakın dövüşte silahının arkasını (dipçik) rakiplerinizin suratına indirerek cephaneden de tasarruf edebilirsiniz.

Bilgisayarın yapay zekası, gördüğüm en iyi yapay zekalardan bir tanesi aslında. Üstünüze şuursuzca koşuyorlar. Sizin ateş ettiğiniz yöne doğru geliyorlar, ama siz oradan hissetirmeden kaçıp, onlara tuzak bile kurabiliyorsunuz (ordan ayrıldığınızı görmezlerse). Gerçekten başarılı bir oyun olmuş. Namco'yu tebrik ediyoruz. ☺

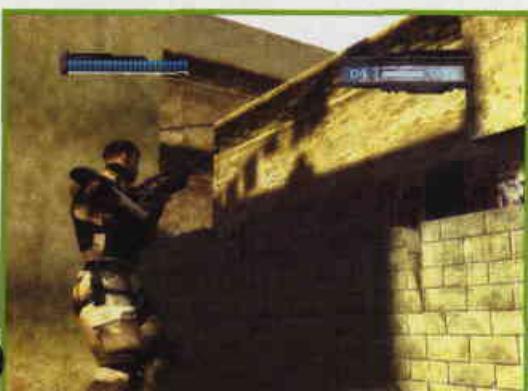
Tuna Şentuna



Tür: Aksiyon Yapım: Namco Dağıtım: Namco Desteke: Japon Dil: İngilizce Çekirdek: Yok
Web: www.namco.com İngilizce Çekirdeğini: Yok

Artılar: İnişli çıkışlı senaryo. Zevkli dynanış. Farklı amaçla kullanılabilecek silahlar. IQ'su yüksek yapay zeka.
Eksiler: Oyun çok kısa. Kontrollerde ufak aksaklılıklar. Kamera problemleri.

level NOTU 78



sonuç?

şahin'in gagası toprağa çaklı

**DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
TEAM SABRE**

Oyunu sevdiyseniz yeni görevleri de seveceksiniz.

Siz kalkıp askerden yeni gelmiş adama özel operasyonlar yapan bir birliği konu alan bir oyun vereceksiniz ve ondan inceleme yapmasını isteyeceksiniz. İnanın ki kim olursa olsun o oyunda arayacağı ilk şey gerçekçilik olur. Call of Duty gibi bir oyun varken bu konuda piyasada eline su dökebilecek başka bir alternatif olmadığını da düşündürügmüşde ben bu oyunu yerden yere vururum arkadaş. Önüme istediği kadar tek kişilik görevler, rengarenk haritalar falan getirsin fark etmez. Takım arkadaşım neredeyse burun buruna sürtüşüp Hindistan öpücüğu konduracağı bir düşmanın ayaklarına ateş edip onu dans etmeye zorluyorsa o oyun benim için bitmiştir. Hani savaş psikolojisinden birbirlerini vuramıyorlar diyelim. O zaman neden düşman dans partnerini değil de ısrarla beni vurmaya çalışıyor onu da anlatın bakalım. Ayrıca sabit makineliyi ağaçtan bir mevzinin arkasından kullanırken

mevziye bomba fırlattığında neden mevzinin parçalanmadığını da bana anlatabilirsiniz. Kısacası tüm görevler boyunca düşman atış alanında olduğu için kendi takım arkadaşlarını da tarayan ya da koşarken ağaçca, duvara falan takılan bir çok salak dost takım askerini de eklersek Team Sabre bir tek şeyle ayakta kilogyor.

Arkadaşını al da gel

Çok kişilik oyunları seviyor musunuz? Özellikle Delta Force serilerine de bayılıyorsanız işte Team Sabre yeni bir sürü haritasıyla size bu keyfi veriyor. Zaten oyuna vereceğiniz para bir tek bu işe yarıyor. Ama ülkemizde oyunun bir sunucusu bulunmadığı ve yurt dışında da halen adam gibi FPS oynayamadığımız için

son 'uç?

Artılar: Yeni haritalar, silahlar ve senaryolar. **Eksiler:** Hala kullanılmaya devam eden yetersiz yapay zeka her şeyin içine etmeye başarıyor.

level
NOTU

55

Tür: FPS Yapım: Ritual Dergim: Novologic Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX Multiplayer: Internet, LAN, 32 kişiye kadar Web: www.ritual.com İngilizce Gereklilik: Az



İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ

İ</p

battlecruiser devam ediyor

UNIVERSAL COMBAT

Freelancer'ın eline su dökebileceğini sanmayın

Bundan ondört ya da onbeş sene kadar evvel, Derek Smart diye bir eleman gelmiş geçmiş en kapsamlı uzay simülasyonunu yapmakta olduğunu açıkladı. Bu kardeşimiz üşenmedi, Battlecruiser adını verdiği oyun için koca bir evren yarattı, içine irklar yerlesitti, dünyalar yaptı. Derek Smart yıllar yıldı oyunu bitirmek ve piyasaya sürmek için çabaladı. Battlecruiser çeşitli isimler altında kimi zaman çeşitli anlaşmazlıklar yüzünden bedava dağıtıldı, kimi zaman da yasal olarak satışa çıkma fırsatı buldu.

Universal Combat aslında Battlecruiser serisinin en son oyunu. Ancak Smart ve ekibinin çalıştığı Dreamcatcher firması önceki Battlecruiser oyunlarının başına gelenlerden dolayı tedirgin olmuş olacak ki, bu son oyunun adının farklı olmasına karar vermiş. Maalesef oyun hakkında verdikleri tek önemli kararın bu olduğu da söylenemez.

Battlecruiser Unoperational

Battlecruiser tipki Elite gibi oyuncuya neredeyse rakipsiz derecede özgürlük sunan bir uzay simülasyonudur. Büyük bir yıldız gemisi kullanmak ya da gezegenlerin yüzeyinde askercilik oynamak, burada her şey yapmak mümkündür. İlk Battlecruiser'dan bu yana oyunun arkasında yatan ana fikir hep bu olmuştur.

Fakat oyunun bir kusuru var ki, Universal Combat'in olası tüm iyi yanlarını silip süpürmeye yetiyor. Derek Smart ve ekibi aslında oyunun üzerinde çok daha uzun süre çalışmak niyetindelermiş. Ancak Dreamcatcher yöneticileri gittikçe artan geliştirme masraflarından sıkılmışlar ve oyunu apar topar piyasaya sürmüşler. Sizin anlayacağınız Universal Combat girtağına kadar hatayla dolu kocaman bir Beta sürümünden başka bir şey değil. Derek Smart ve Dreamcatcher bu sebepten hayli papaz olmuş durumdadalar.

son'uc?

Artıları: Müthiş bir Single ve Multiplayer oyun potansiyeli, çok geniş oyun evreni.

Eksiler: Yapımı bitmeden çıkarılmış bir oyun, oynanabilirlik çok düşük, grafikler vasat.

Biter mi hiç?

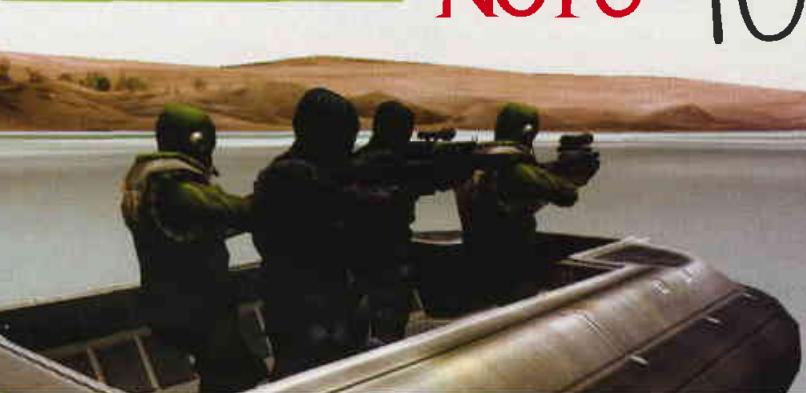
Universal Combat sorunları olmasa bile bugünün standartlarıyla parlak bir yapılmaz. Grafikleri en göstergeli olduğu anlarda bile hayli sönükk ve doğrusu etkileyici olmaktan uzak. Seslerin de grafiklerden aşağı kalan bir tarafı yok. Ama hepsinin ötesinde inanılmaz karışık bir kontrol yapısına sahip. Bir sürü karpuzu bir koltuğa sığdırırmaya çalışınca oynanabilirlik de haliyle dibe vuruyor. Ve fakat en önemli eksikliğiambaşka bir noktada gizli. Battlecruiser serileri Derek Smart'in kendi zevki için tasarladığı oyunlardır. Eğer en başından beri bu seriyi takip etmemiş, Smart'in düşüncesi yapısını çözmemi başaramışsanız, oyuna tamamen Fransız kalmanız kaçınılmaz. Velhaslı kelâm, Battlecruiser efsanesi sürüyor süremesine ya, belki sürmese daha iyi de olurdu hanı.. ☺

M. Berker Güngör



Tür Simülasyon Yaptır: 3000AD Dağıtım: Dreamcatcher Minimum Sistem: Minimum sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 750 MB HDD. Önerilen sistem: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Multiplayer: Sadece Internet üzerinden Web: <http://www.3000ad.com/> İngilizce Gerekşimini: İyı

level
NOTU 40



Memnun kalmadığınız Kısa Kısa'ları en geç bir hafta içinde hamster@tunasentuna.com.tr adresine iade edebilirsiniz.

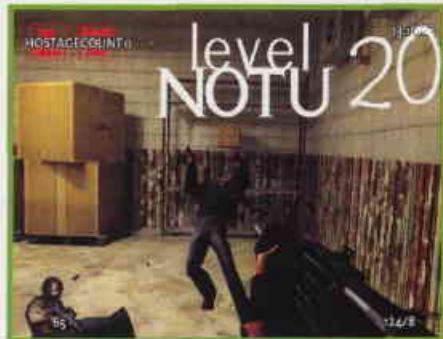
FBI: Hostage Rescue

 Yapım: Idol FX Dağıtım: Activision Value: Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Yanılmıyorum bu ayki ilk oyunum bir FPS. Birinci kişi Berker'ile oynanan FBI: Hostage Rescue sanırım bir FPS oyunu. Bir de şu var ki, FBI: Hostage Rescue bir FPS oyu... İsminden de tahmin edebileceğiniz gibi Hostage Rescue'de; rehin alınan, uyuşakalan veya gere kapaklı insanları kurtarmaya, ağaçta mahsur kalmış kedileri download etmeye (4.7 kb/sn) çalışıyoysunuz.

Bunların dışında sevgili basın mensupları, oyun çok esnek bir oynanış sunuyor. Me-

sela oyuna başlarken hangi silahları kullanacağınızı, tatilde nereye gideceğinizi, oraya gittiğinizde nerede kalacağınızı ve kalacağınız yerde klima olup olmayacağıni seçebiliyorsunuz. Fakat asıl sorun şu ki, ee, FBI: Hostage Rescue'nin vasatın altında kalan bir oyun olmasından, eee, kaynaklanan... Eeh sıkıldım ya! Almayın bu oyunu işte! Bu ne ya! Yanınıza gelip "Abi mir mir mir mir, mir mir mir!" derse de kendinizi dışarı zor atın (200 km/sn). ☺



Riot Police

 Yapım: Activision Dağıtım: Activision Value: Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



Bu ayki ikinci oyunum ise isminden de fark edilebileceği gibi bir trafik levhası. Bunun yanı sıra bir strateji oyunu da olan Riot Police'teki amacınız çıkan isyanları bastırmak. Peki bu isyanların içeriği nedir? Arkadaşlarınızla tartışınız, gereklise "taş yok mu taş?" diyerek kavga çıkarınız.

Genellikle "karnımız açtı" gibi basit gerekliliklerle çıkarılan isyanlarda yapmanız gereken şey bu isyanları engellemek. Bunun için de; cop, gaz bombası, tank, barikat, taş, sopa, sapan, masa ve sandalye gibi birçok modern silaha (?) sahipsiniz. Buradan şu sonuca varabilirim: Sandalye ve masa gibi eşyalar ağaçtan imal edilir.

Bu mevzudaki bir diğer dikkat edilmesi gereken nokta ise grafikler. Grafikler, ismini vermek istemediğim birtakım ".bmp" dosyalarına birkaç serseri ve aymaz 3D modelin "gulp!" diye yapıtırılmasıyla yapılmış. Bitti mi? Bitmedi! Bu Buggy Boy-vari grafiklere bir de herhangi bir Tycoon oyununun sıkıcılığını ekleyin, bulduğunuz sıkıcılıktan beş çıkarın, ona da iki ekleyin, dokuzlu çarp...

Sonuç olarak toparlamak gerekirse şunları şunları diyebilirim: Yukarıda ismini vermediğim .bmp dosyalarının isimleri Berker ve Sinan'dır. Sonra da mir mir... Ha? Berker be, sana da hiç şaka yapılmıyor ya, bırak o elindeki Sinan'. Evet oraya bir gere kojuver. Sağol Berker... ☺



level
NOTU 29

Apache Longbow Assault

 Yapım: Interactive Vision Dağıtım: Activision Value: Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Uzun zamanız bir yarış oyunu oynamamıştim. Apache Longbow Assault bu açıdan takdirimi kazanmadı değil. Bir defa oyundaki pistler çok gerçekçi, fazla sayıda arabalar ve helikopterler va... Aa, araba yarışı değilmiş bu ya... Şimdi mouse'un sol tuşuyla şu yazdığım satırları seçip silme tuşuna basmam gereki-

yor, ama yapamıyorum. Evet belki biraz tembelim, belki biraz uyuşduğum, ama olsun.

Yukarıda bahsi geçen oyun, kişi veya kumuda bir Apache'yi, birbirinden farklı silahlarla kontrol ediyorsunuz. Zaten birbirinden farklı olmasa bu silahların Kopya Koyun Dolly'den hiçbir farkı kalmazdı, neden "birbirinden farklı" diyorum ki? Aranızda bu konuya tartışınız, top oynayın, gereklise açıkınız.

Kontroller ve kamera sistemi oyunun ekileri arasında sayılabilir. Artılar arasındaysa şunlar sayılabilir: Unuttum. Bunun dışındaysa oyunun artısı yok. Zaten hiç olmamıştı, şaka yapmıştım. Zaten ben Level'da da çalışmıyorum. Kapıları açık unutmuşlar, içeri girip yazmaya başladım, ama pişman değilim, yine olşa yine yaparım. ☺



level
NOTU 48

Trailer Park Tycoon

Yapım: Jaleco Dağıtım: Jaleco Minimum Sistem: 450 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Kaç defa ispirtolu kalemlerle yazıp astım şu derginin kapısına, "Tycoon oyunları ve koca kafalılar gjremez" diye, ama yazdım da ne oldu? Tycoon oyunları da girdi, bir kısım ismini vermek istemediğim 22 inç kafalılar da. Ben de sınırlendim, gittim istifa dilekçemi verdim Sinan'a, dedim "Böyle böyle". "Tammam Fırat'ım sen şu Kısa Kısa'yı bi` bitir de bakanız" dedi. Ve hâlâ bakıyor.

Digeceğim şu: Trailer Park Tycoon'lu diğer Tycoon oyunlarından ayıran şey... Hmm, ayıramadım. Sonuçta bu oyunda da bir şehir inşa ediyor, eğlence merkezleri kuruyor ve arta kalan zamanlarınızda hapur

hupur sandviç yiyeceksiniz. Dolayısıyla bu oyun tosun okuyucularım için bir dezavantaj teşkil ediyor. Ama ben okuyucularıma obeziyolojik oyunlar (?) oynatmam! Yaparım ederim!

Toparlamak gerekirse, ki gereklidir, bu oyunu oynayacağımı giderim kedimle oynarım daha iyil! Ancak şu durumda bir kedimin olmasına bir dezavantaj yaratılabilir. Aaa bir dakika ya, benim sıvrisineğim var, onunla oynarım. Şuraya bir yerlere koymuşum... Hah buldum! Gel oğlum Sverisson, gel... Aggh!!! ☺

level
NOTU 35

Alien Blast The Encounter

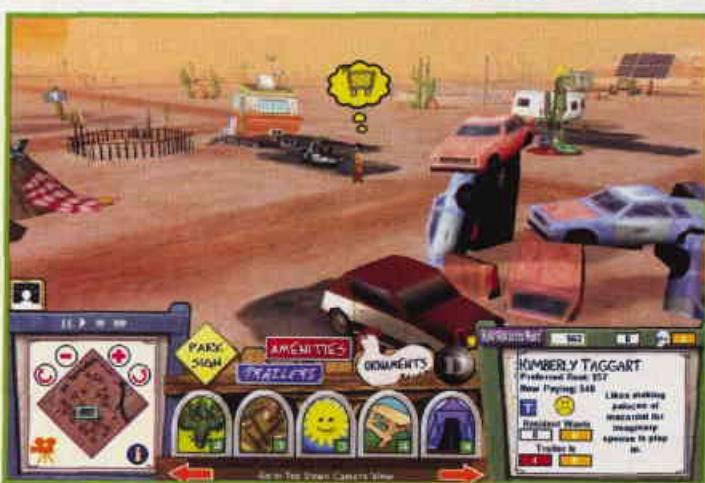
Yapım: Made By Kiddies Dağıtım: Strategy First Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Şimdide kadar hiç işlenmemiş, kimsenin aklına gelmemiş, safkan, Johnny Guitar gibi bir konu... Gezegeni yaratıkların istilasından kurtarmak... Tabii ya!!! Nasıl aklimize gelmedi bu bizim? Nasıl olur ya?

Birinci kişi fotoğraf makinesiyle oynanan Alien Blast: The Encounter'da, geminize atlayarak aslında gezegenden o sırada geçmekte olan şirin (?) yaratıklarla savaşışınız. Ama bu agresifliğiniz karşısında yaratıklar da sınırleniyor ve "Bize ha?!" diyerek onları da size saldırıyor. Bunlar bir araya gelince ortaya çıkan karışıkma ise Halkla İlişkiler dilinde "oyun" diyoruz. Yazının geri kalan kısmında da bu oyundan bahsetmeyeceğim değil, bahsedeceğim.

Aklınıza şu soru gelebilir: "Konu klişe ve Johnny Guitar olabilir, ama bu oyun neden Kısa Kısa? Hiç onu Kısa Kısa olmaya iten nedenleri araştırdınız mı? Araştırdıysanız bizle de paylaşır misiniz? Paylaşmazsanız gidin başka yerde oynayın." Cevap vermek istiyorum: Bu oyunun ufkaffen hiç oyuncağı olmamış. Bu da onun sorunu, asosyal, kepçe kulaklı, şışko ve tembel olmasına neden olmuş. Ayrıca karnım da acıkmadı değil, açtıktı ☺

Fırat Akyıldız



derindekiler

DUNGEON KEEPER

Benim küçük iblislerim...

Işıkları kapatıp, sesi açıp, Diablo oynadığımız zamanlar kaptırılmış kendimizi oyunun atmosferine. Öyle ki bu atmosferin yanında Diablo 2 bile hava gazi. Bir iblis öldürünce ev inliyor.

Dungeon Keeper'i açıp ta demoyu izlerken önce vagy Diablo dedik. Savaşçı girip zindana yaratık tepelemeye başladı ama bir gariplik vardı doğrusu? Gölgelerden bir orak çıkıp kahramanın kafayı alivediğinde o garipliğin Reaper olduğu anlaşıldı. Bu sefer ışığın koruyucusu değil de daha önce girip yaratık kestigimiz, altın ve hazinelerini yağmaladığımız zindanların işletmecisi idik!

Reaper, ensen açık!

Iblisler, şeytanlar, iskeletler ve akla gelecek her türlü kötü yaratık bize hizmet ediyor, tabii sadist ihtiyaçlarını karşılamak için kahraman kesebildikleri ve cıvcıv yiyebildikleri sürece. Yerin altında kafamıza göre bir zindan yaratıyor, bunu hazine odaları, yaratık Yuvaları ve tuzaklarla dolduruyor. Küçük Küçük impler nereyi işaretlersek koşup kazıyor, altın çikartıyor. Ortaya çıkan labirentler Diablo'da oynadığımız bölgelere benzıyordu. Ama atmosfer mizahiydi, komikti, eğlenceliydi. Sizi güldürüyor, eğlendiriyor ve başından kalkmanıza izin vermiyordu. Derinlerde kazmak kazmak ve daha fazla kazmak, altınları yiğmek ve krallığınızı büyütmek dayanılmaz bir arzuydu, oyunun başından kopmak mümkün değildi. Birkaç oda daha kazmak, bir masum fantezi krallığını daha karanlığın hükmü altında ezmek! Her bir sonraki bölümde keşfedecek orijinal bir fikir bulmak mümkündü.

Yaratıklar istediğiniz gibi çalışmaz ise dövüyor, zindana atıyor, işkence yapıyorduk. Büyüler araştırıyor, yaratıklar ve tuzaklar kahramanların zaten canına okumazmış gibi bir de üzerilerine yıldırımlar yağdırıyor onları tavuğa dönüştürüyor, evcil canavarlarımıza atıyordu! Hele bu büy

lerden "Possess" ile seçtiğimiz bir yaratığı kontrol etmek olayı oyunun en zevkli yanlarından biriydi. İster bir Imp'i kontrol edip deliler gibi tünel kazın, isterseñiz şişman ve kirbaçlı bir iblis olup düşmanlarınızı kendi bakış açınızdan katledin. Sadist ve de kaypak olmanın keyfini çıkartıyordu.

Arka plandan şeytansı sesler devamlı sizi gaza getiriyor daha kötü olmaya teşvik ediyordu. Bir görev bitiminde kuru kuruya diğer görevde geçmiyor, yarattığınız yıkım, yaşadığınız kötülük ve dünyayı nasıl etkilediğinize dair tatmin edici bir anlatımla da ödüllendiriliyordunuz. Bağımlılık yaratan işin şeytani mizah yönüydü. Kötü adam kahkahaları ve zindanda çınlayan yaratık sesleri hayatımızın vazgeçilmez parçası olmuştu. Goblin'inden Reaper'in bütün yaratıklar kendilerine has özelliklere ve kişiliklere sahipti. Böyle sağlam bir yapay zeka ve yaratık çeşitliliğini, bu kadar karakter sahibi ve etkileyici yaratıkları görmek hala pek mümkün değil. Bazı yaratıklar kızınca diğerlerine saldırıyor hatta bazıları birbirleri ile hiç anlaşamıyor. Vampirler ile büyütükleri, Bile Demon ile iskeletleri ve Horned Reaper ile herhangi birini birlikte tutmaya çalışmak pek akıllıca değildi.

Olayların aksı yönünü görüp bir de böyle etkileşime geçmek oyunculuk hayatımıza damgasını vurdu. Bütün oyunlara ferahlık katdı, bakış açısını genişletti ve çok uzun süre etkisini sürdürdü. Bullfrog'un dehasını tekrarladığı ve bu sefer tanrıcılık değil, saf kötü bir tanrıcılık tecrübe sunduğu bir oyunu. Peter Molyneux için bu oyun günümüzün Black & White serisinin yaratımında büyük bir basamak olmuştu. Black& White ve Populous bu oyuna göre çok ciddi kaldıgından bu oyunun şeytani mizah anlayışının bir benzeri daha yoktur (Dungeon Keeper 2 dahil). Mutlaka oynanması gereken oyun tarihinin sayılı harikalarındandır. ☺

Ali Güngör



Yapım yılı: 1997 Yapımçı: Bullfrog Tür: Strateji

Bilgi ve haritalar için bakala:

<http://noctalis.com/dis/dk/>

<http://www.ktabic.co.uk/keeper>

<http://members.home.nl/0efelaer/dungeon.htm>

TERMINAL VELOCITY

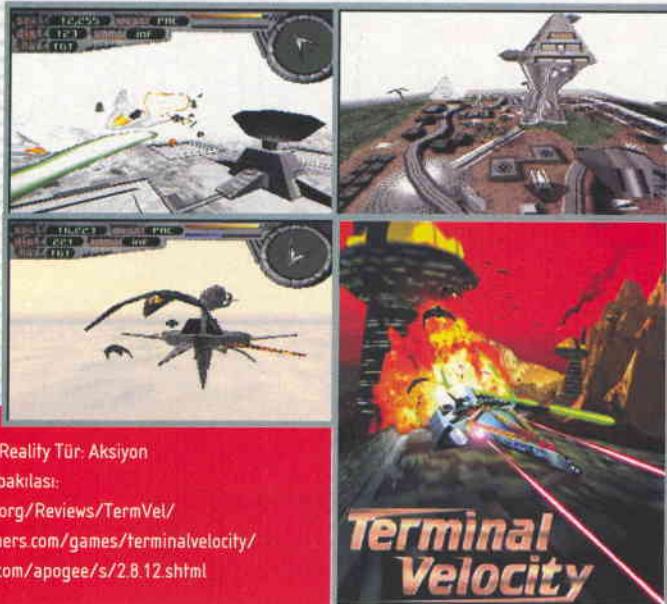
360 derece akrobatik savaş

Bu oyunun başına oturunca "Ebek!" diye kalakalmıştım. Böyle hızlı, böyle hareket dolu bir oyun daha var mıydı? Terminal Velocity zamanının çok ötesindeydi, tamamen bir atmosfer oyunu idi. Atmosferi de hızdı!

Deneysel jet uçağıma atlıyor ve toplam yarım milyon! millik oyun alanında 10 gezegen boyunca nefese sürklenip gidiyorduk. Laserler yağıyor, her şey akıp gidiyor inanılmaz bir sürat hissi içerisinde açık havada, gezegenleri boydan kateden tünellerde ve üslerde savaş durmuyordu. Havada sayısız akrobatic hareketler dönüşler yapıyor, zeraftele ama inanılmaz bir çeviklikle savaşıyordu. Kara savunmaları, vurmakla azalmayan düşman uçakları ile sarhoş ediciydi. Görevler birbirini arına sizi ekran başına ter içinde bağılıyordu. Dev haritalar dehşet hız ve yıkım duygusu ile bu oyun oynamış olan herkesin gözünde benzersizdir. Bilgisayar oyunlarında hız duygusunu gerçekten insana hissettirebilen çok az oyun var ve Terminal Velocity bunun en iyi örneklerinden. Hele 8 kişiye kadar multiplayer olması da o zamanlar için nadide bir özelliği.

Klasik olmuş oyunlar içerisinde belki de kontrolleri bu kaos ve hızı rağmen en kolay oyun Terminal Velocity'dir. 

Ali Güngör



DUNGEON MASTER

FRP'lerin ustası

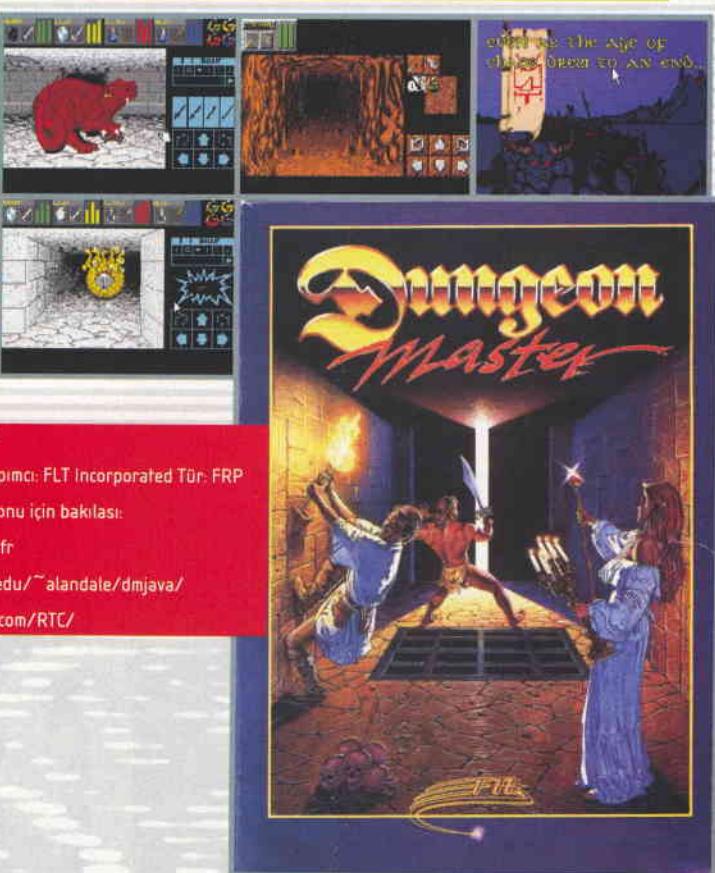
Zamanında Amiga veya AtariST sahibi olanların şöyle bir derinden "ahhh" çektiğini duyar gibiyim. Çünkü Dungeon Master sadece iyi bir FRP değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisidir. SSI'ın hemen hemen tüm FRP'lerinde kullanılan üstten görüntülü oynanışın yegane model kabul edildiği bir zamanda, radikal bir şekilde (belki de ilk kez) zindanı kahramanlarınızın gözünden görüyordunuz. Grid sistemli bu model, zamanında matematik dersinde kullandığımızdan çok Kareli harita metod defteri harcamıştır bana (zindanların haritasını çıkartmak için en ideal yol). Daha önce Wizardry ve Bard's Tale serileri tarafından da kullanılan bu sistemi, günümüzdeki oyunlara bile örnek olacak mükemmel şekilde getiren oyun Dungeon Master idi. Nitekim, kendinden sonra gelen Eye of the Beholder ve Lands of Lore gibi Westwood klasiklerinde kullanılan sisteme budur.

Beş kişilik grubunuza karakter almak için zindana girdikten hemen sonra kahramanların ruhlarını hapsedilecekleri resimlerden kurtarmaman gerekiyordu. Karakter yaratımı diye bir şey söz konusu olmaması belki şimdibir eksi gibi gelebilir siz, ama zamanında gözardı edilebilir bir şeydi bu. Hem ben kim oluyorum da, bu klasığın ardından laf ediyorum? Çıktığı sene "En iyi oyun", "En iyi adventure oyunu", "En iyi Role-Playing oyunu" dahil 22 ödül almış olan Dungeon Master'i, LEVELCD2'den hemen, şimdiki kurup oynamaya başlayabilirsiniz!

Chaos Strikes Back ek görev paketi ve Dungeon Master 2 devam oyunu da yapılmış olan Dungeon Master, kendine saygıları olan her bilgisayar role-playing oyuncusunun arşivinde bulunması gereken bir parçadır. 

OYUNUN KÜNYESİ

Yapım yılı: 1988 **Yapımcı:** FLT Incorporated **Tür:** FRP
Bilgi ve Java versiyonu için bakılabilir:
<http://dmweb.free.fr>
<http://www.cs.pitt.edu/~alandale/dmjava/>
<http://ragingmole.com/RTC/>



Sinan Akkol

Yine mi bir ek paket?

EVERQUEST II THE AGE OF DESTINY

Hayır, bir efsanenin dönüşü

E3 2003'te etrafına bakan bir kişi önünde EverQuest görüyordu, kafasını sağa çevirdiğinde Everquest görüyordu, arkasına baktığında yine değişen bir şey yoktu. Aslında bu çok normaldi, çünkü EverQuest devasa online oyunlarının öünü neredeyse hiçbir oyunun yapmadığı kadar açmıştı. Çıkan bilumum ek paketi ve hemen her forma, türe ve oyun makinesine ugarıldıktan sonra ikinci-sinin, tam adıyla EverQuest II: The Age of Destiny'nin çıkışma vakti gelmişti.



Buraya neler olmuş böyle?

Elbette eski oyuncuların büyük kısmı Qeynos, Freeport, Befallen, Bixies'in yeni halini merak ediyorlardı. Fakat EverQuest 2 aynı dünyada geçmesine rağmen oyunun bağımlıları bile bu dünyayı tanıtmakta zorluk çekecekler. Çünkü artık Norrath'in geleceğindeyiz, zaman ilk EverQuest'ten 500 yıl sonrası. Geçen 500 yılda muazzam bir fe-

laket dünyayı çok büyük ölçüde değiştirek kara parçalarını yeniden oluşturmuştur. Bu felakette birlikte Kader Çağı (The Age of Destiny) başlamıştır. Yeniden oluşumla birlikte hayatı kalan az miktarda canlı yeniden kurulan iki büyük şehri inceleyerek kendilerine yeni bir yerleşim alanı aramaktadırlar, tabii kaderlerini de... Oyunda macera bölgeleri sisli ormanlardan tozlu savanlara kadar 5 kilometrekareye ulaşan devasa alanlardan oluşuyor. Oyundaki hemen her bölge kendine özgü hayvanları ve bitki örtüsüyle özelleştirilmiş durumda. Şimdilik kara parçaları arasındaki ulaşım gemilerle sağlanıyor. Bu gemilerin daha sonra oyuncular tarafından da kontrol edileceği fisildananlar arasında bulunuyor. EverQuest 2'de hayatınız bassettiğim iki ana bölgeden birinde bir göçmen olarak başlıyor.

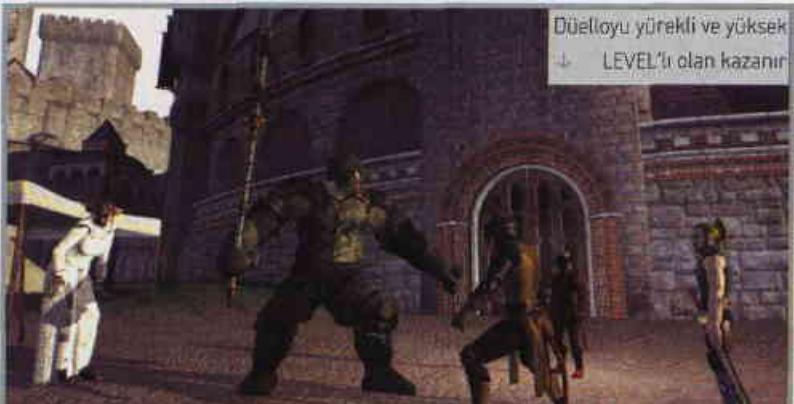
Oyun başlangıcı isteyenler için tanıma ve alışmaya yönelik görevlerle geçiyor, böylece bu türe yabancı olanların bin tane yazı okumadan oyna kademeye kademe alımı sağlanıyor. Burada dikkati çeken bir başka nokta ise görev dağılımının mantık çerçevesinde kalarak oyuncuların hikayeden soğutulması oluyor. SOE (Sony Online Entertainment) bunu olayları iyi izleyen karakter sahibi NPC'lerle çözüyor. Oyunculara gerçekten farklı ve zevkli bir oyun deneyimi yaşatmanın yolu farklı ve keyifli görevlerden geçer. EverQuest 2 karakter seviyelerine ve özelliklerine göre verilen uzun epik görevlerin yanı sıra ekran başında fazla vakit geçirmek istemeyenler için nispeten kısa ve ko-

lay görevler de içermektedir. Bir görevin önünde birçok oyuncunun sıraya girmemesi için kişisel görev sahalarının oluşturulması olayı EverQuest 2'de bulunuyor. Artık bu yöntemi kullanmayacak oyun kalmadı gibi.

Ogre'nin karakterlisini severim

EverQuest'in ve ek paketlerin ırkları, Everquest 2'de yer alıyorlar. Buralara eklenen Ratonga'yla (faremsi küçük bir ırk) ırk sayısı on altıya çıktı. Yapımcıların en çok üstünde durdukları noktalardan biri de yüksek seviyelerde karakterlerin farklılaşması. Farklılaşma ilk olarak karakterinizin yüzüyle başlıyor. Fakat bunun altın çizmeli, çünkü bu üç, beş farklı yüzden birini aldığımız klasik seçimlerden gerçekten çok farklı. Çene, saç, göz, dudak, burun, yanak ve sakala kadar geniş bir çerçeveye emrinize amade. Oyundaki ana karakterler savaşçı, büyüğüm, keşif (iyileştirme ve destek) ve izci (gizlenme ve tuzak kurma) oluşuyor.

Devasa online oyunların çoğu da geçerli bir kural vardır: Karakter ve yetenek ağaçları ne kadar farklılaşmış bir yapıya sahipse kullanım o derecede kolaylaşır. SOE'de bunun farkında olacak ki yetenek gelişimi- ni çeşitli yollara ayırmış. Yetenekler



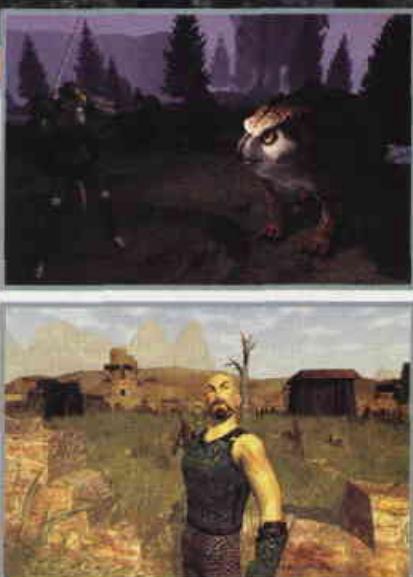


Şu an için üç ana dal altında toplanmış durumda: Bilgi, teknik ve sanat. Yeteneği kullanmadaki bilginiz kullanabileceğiniz eşyaların sevicesini etkilerken, teknik bu eşyaları ne kadar iyi kullanabileceğinizi ve sanat ise bunların ekstra fonksiyonlarını etkiliyor. İlerlemek istediğiniz yol vereceğiniz deneyim puanları, kullanmanıza paralel olarak gelişecek yetenekleriniz, ustalarından öğrenmeniz ve bazı anahtar görevleri yerine getirmenizle şekilleniyor. Oyunındaki önemli başka bir genilikse artık ölünce kaybolan deneyim puanları nedeniyle sınırlı kalmayı istemek zorunda kalmayacak olmanız. Çünkü yapımcılar borçlanacağınız bir deneyim puanı sistemi üzerinde çalışıyorlar.

Yapımcıların verdikleri bir başka bilgi ise geçen ay Middle Earth Online'da yazdıkları animsatıyor: "Zanaatkılarla aranızı iyi tutun, en iyi eşyaların bir kısmı onların elinden çıkacak." Bu devirde yapılacak en akılalı şey "ev alma zanaatkı al" sözünü dinleyerek yetenekli bir zanaatkara komşu olmak. Aslında bu mümkün, çünkü oyuncular EverQuest 2'de kendi mülklere de sahip olabilecekler. Bu mülklər, köşelarındaki iş gibi kokan müsterilerle dolu kiralık bir meyhane odası olabileceği gibi farklı büyülüklüklerdeki lüks evler de olabiliyor. Bunda hem cebinizin şıklığının hem de NPC'ler üzerinde çizeginiz imajın etkisi var. Ne de olsa onurlu bir savaşçı evini karanlık bir hırsızca satmakta pek gönüllü olmayaçaktır.

Norrath'ı dinliyorum, gözlerim kapalı...

Karakter yaratımından sonra bir demografi Norrath'ın yeni



halıgle tanışıyoruz: Bir şehrin kaldırıbleceğinden daha büyük bir darbe almış Freeport'a doğru yol alıyoruz... Geniş caddeler ve hayvan güderken muhabbet eden NPC'ler gözümüzün önünden geçiyor. Biz geçenken sohbetleri bölünüyor ve bizi izlemeye başlıyorlar. (Hemen burada araya gireyim; NPC'lerin hareketlerimize göre tepki vermeğini bir çok oyundan tanıyoruz, fakat yapımcılar Dynamic Quest Engine adını verdikleri bir sistemle verilen tepkilerin sonrasında olayların gerçekliğini bir kat daha artırmışlar.) Bir bara giriyoruz, baksılar arasında bir NPC'yle muhabbet ettiğimde bir kavganın patlak verdiğini fark ediyoruz. Ogrenin biri tüm gücüyle mağrur bir keşke saldırırken keşin savaş sanatını kullanışına üstü kapalı bir alkış gönderiyoruz. Canımız birden

LEVEL'in seçimi

Siteler:

<http://www.frp-tr.net/>

Türkiye'de FRP adına yeni bir görüş parolasıyla yola çıkan hikayeler, kitap tanıtımı ve FRP üzerine yazıları da içermektedir.

<http://www.neverendinglegends.tr.cx/>

Tüm yazıların yazarlarının eseri dünyasında geçtiği Türkçe bir fantastik hikaye sitesi.

<http://everquest2.station.sony.com/>

Bu ay on incelemesini yaptığım EverQuest 2'nin resmi web sitesi.

<http://metalvideos.netfirms.com/videos.htm>

"ADSL aldım, kablosu aldım ama söyle güzelce video çekebileceğim bir site olsa" diyenlere Gökberk yardımcı olur.

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

"Ne yanı herkes metal mi dinlemek zorunda" feriyatlarında olan varsa onları 80 ve 90'ların popüler parçalarının sözlerini bulabilecekleri sağlam alt yapı ile bir siteye alalım.

<http://www.mobileplayground.co.uk/>
Bana bir site söyleyin, içinde son nesil cep telefonları için bedava Java oyunları olsun.





olaya karışmayı çekerken bir büyüğünün el hareketleriyle kendimizi Nektulos Ormanı'nda buluyoruz.

Savaşı yönetmek sanattır

Savaş sistemi tek başınıza savaşabileceğiniz veya altı kişiye kadar gruplarda bulunabileceğiniz şekilde basit tutuluyor. Yapmanız gereken bir düşmanı gözünüzde kesebildikten sonra olarak otomatik olarak saldırıyla geçerken gerekli büyü veya saldırının hareketini değiştirmek olacak. Çarpışmanın sonucunu karakter seviyesinin yanı sıra kullanılan yetenekler (taş-kağıt-makas olayı) ve anlık kararlar belirliyor. EverQuest 2'de henüz yapay zekayla ilgili çok şey söylememesine rağmen iyi bir grup uyumu ve formasyonun her zaman gerekli olacağını söyleyebiliriz. Fakat devamlı yaratık basan (spawn) 4000 noktanın başına yeterince iş açabileceği eklenebilir. Yaratıkların devasa büyülükleri birkaç metrelük yaşayan heykellerle savaşıyor hissi verebilir.

EverQuest 2'de şeffaf ara yüzün gayet pratik olacağı da belirtilenler arasında. Değiştirilebilir kısa yollarımızı kolaylaştırılacaklar. Üstteki barlardan alabileceğimiz düşmanın sağlığı gibi bilgiler kaçıyla başa çakabileceğimiz hakkında fikir sahibi olmamıza yardımcı olacak. NPC'lerle olan diyaloglar mantıklı çoktan seçme seçenekleriyle oyuncuların görevin içinde kaybolmadan havasına girmesini sağlayacak. Görevleri kaydeden defteriniz de bu konuda size yardımcı olacak.



de son derece canlı gözüküyor. Su üzerindeki yansımalar, doğa manzaraları son derece detaylı. Motion-Capturing destekli görüntüler, gerçekçi gölgelendirmeler ve diğer teknik detaylar rakip oyunların işini çok zorlaştıracak. Yaratıkların üzerinde hala biraz çalışılması gerekecek de şuhalleri bile gayet etkileyici. Dişlerden oluşan göz kapaklarının altında ayakları olan bir yaratık gördüğünüzde yapımcıların hayal gücüne hayret edeceksiniz. Kulağa saçma gelmiş olabilir ama görünüşleri Doom 3'ten fırlayan bir yaratık gibi. Ama korkmayın, ayarlardaki çok saylıklı seçenek sayesinde en son nesil grafik kartlarına ihtiyacınız olmayacak. Fakat yüksek hafıza miktarı ve kaliteli bir grafik kartınız olmalı. Oyunun resmi sitesinde sistem ihtiyaçları 1GHZ işlemci, 512 MB Ram ve 64 MB hafızalı bir ekran kartı olarak belirtilmiş.

Tüm bu bilgilere ve EverQuest'in geldiği yere dönüp baktığında ikincisini beklememek için hiçbir neden göremiyorum. Çıkış tarihi olarak "2004 içinde" diye belirtilen tarihi bekleyişimde siz de bana katılın.

Göker Nurbeylar

Avatürk'te Oyun Bitmiyor

Avatürk, Mart ayında da Üyeleri için birçok etkinlik düzenliyor. Avatürk Üyeleri, ay boyunca yapılacak turnuvalardan toplayacakları Avacheck'ler ile bedava alışveriş yapabilecekler. Mart ayında yapılacak olan toplam 13 turnuvada, 450 milyon TL üzerinde Avacheck dağıtılacek ve 320'den fazla oyuncu tam bir ay boyunca sunucularda olacak. Yapılan turnuvalardan istediklerine katılabilecek Avatürk Üyeleri bu turnuvalarda dereceye girmeleri halinde Avacheck'leri kazanacaklardır. Ayrıntılı bilgi ve turnuva programı için www.avaturk.com adresine bakın.



WoW bende çalışır mı?

Blizzard, World of Warcraft betasının çalışmak için 800 MHz CPU, 256 MB Ram, 3 GB HDD ve 56k Modem istediği duyurarak kafalarda donanım gereklisini bir şeyler oluşturmaya başladı. Fakat bu sistemin ekranında minimum sayıda karakter olduğundan önerildiği de eklenenlerden. Bunun dışında bekleyenleri daha da hizvestiremek için resmi sitesinde yeni resimler yayınladı.

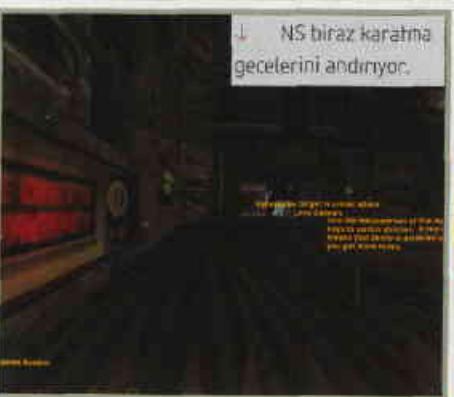
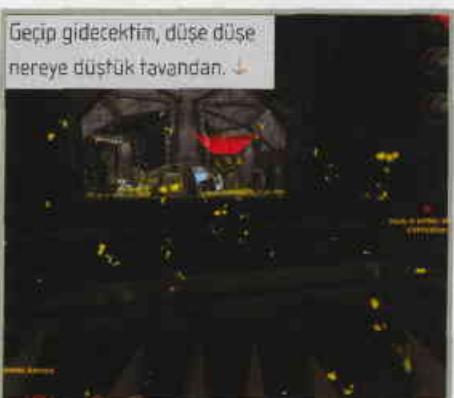
Anarchy Online Ek Paketi

FunCom bu yaz Anarchy Online: Shadowlands'a bir devam paketi geleceğini duyurdu: Adı Anarchy Online: Alien Invasion olacak yeni paketteki bazı yenilikler şunlar:

- Alien'lara karşı şehir savunması
- Alien uzay gemilerini fethetmek
- Kışlalar, dükkanlar, şehirler kurma imkanı
- Yeni silahlar, eşyalar, görevler ve yetenek grupları

Bir ışırık almak nedir ki

Natural Selection v3.0



Bir yıldan fazladır tanışıklığımız olan Natural Selection, diğer HL modlarının aksine kendini geliştirek ayakta durmaya devam ediyor. Tamamen takım oyununa yönelik olan NS, "ben kendi başımın çaresine bakarım"ları iyice zora sokuyor. NS 2.1 güncelleme, çok da uzun sürmeyen düşünme süresinin hemen ardından NS 3.0 olarak karşımıza çıktı. Kısmen de olsa hayal kırıklığı yaratması beklenen yeni NS sürümü, sanılanın aksine adeta bir ek görev paketi tadında (ehe). Marine'ler ve Alien'lar arasındaki güç dengesini sağlamak için yapılan düzenlemeler, her iki tarafın da takıtlarını birçok açıdan değiştiren yenilikler, yeni 15 haritası ve yeni Combat modu ile NS yine dört dörtlük.

Oyunun can alıcı noktalarına baktım. Marine'ler artık 4 silah taşıyabiliyorlar. Tabancamızı bırakmak zorunda kalmamak hayatımı kurtarıyor. Komuta konsolu yenilenen Marine'ler artık üst üste de bina dikemiyorlar. Binaların sınırlarını belirleyen halkaların keşfetmesi hoş karşılanmıyor artık. Alien'larda ise Lerk geri geliyor. İlk versiyonlardan tanıdığımız dengesiz yaratığımızın gelişilebilirliği ile beraber, diğer bazı yaratıkların da zırh puanları değişmiş. Skulk'ın Pheromones Upgrade'si yerine Focus Upgrade'si gelmiş. Ayrıca kozadayken HUD'ı (sağlık ve zırh bilgilerimiz vb.) görebiliyoruz artık.

Marine'nin canı yanar belki

Bu noktaya kadar yenileme, değiştirme ve düzenlemeden ibaret. NS 3.0'ın getirdiği en büyük yenilik Combat modu. Combat haritaları alıştığımız NS haritalarının aksine oldukça küçük. Genelde can sıkıcı ortamlarda rakibin ana binasını yok etmeye çalışıyoruz. Oyun boyunca yaptıklarımızla tecrübe puanları topluyoruz ve bu puanları belli özelliklerimiz geliştirmek için kullanıyoruz. LEVEL tavanı 10. Genelde 10. LEVEL'a kadar gelmek nasip olmayabiliyor. Combat mode'da oyuncunun tek başına bir şeyle yapmasına hemen hemen hiçbir imkan yok. Özellikle birlikte hareket eden takımlara karşı ferdi oyun diye bir şey söz konusu olamıyor. Milattan önce yaptığım ilk Natural Selection incelemesinde dediğim gibi, NS tam bir ta-

Online alemden bir yıldız daha kaydı

Microsoft şartsızı bir kararla devasa online RPG Mythic'a'nın yapımını durdurduğunu açıkladı. Mythic yapımcıları Microsoft Game Studios'a bağlı olmalarına rağmen onların isteği olmadan durdurulması soru işaretleri uyandırdı. Proje şefi Adam Waalkes Microsoft'un önce online oyun türünden, sonra yavaş yavaş oyun piyasasından çekilmek istedğini savundu. Buna rağmen Microsoft yetkilileri piyasaya bir başka online oyunla gireceklerini duyurdu. Yapımcıların Microsoft'la ilgili açık mektubu için: http://www.mythicahq.com/features/moloch/2004/02/16/open_letter.shtml

kim oyunu. Tek tabanca takılmak kesin başarısızlık demektir.

Lerk salatası alsak yerine?

Steam'in gelişisi ile değişen grafikler de biraz renklendirilmeye çalışılmış. Yeni birçok kaplamanın kullandığı NS 3.0, Half Life havasından iyice uzaklışıp benlik kazanmış. Grafiklerin dışında puanlama sistemi de elden geçirilmiş. Oyuncular inşa ettikleri ve yok ettikleri binaların dışında, öldürdükleri düşmanlardan da puan alabiliyorlar. Takım için en temel ihtiyaçları yerine getiren Gorg ve Commander'ların sıyrılmesinin önüne geçilmiş.

Natural Selection 3.0 sevenlerinin hevesini tazeleyeceğ, oyunu daha dinamik ve kolay oynanır halé getiren bir versiyon olmuş. Yeni versiyonun çıkışına kadar uzak kaldığım NS için söylenecek eksiz bir şey yok ne mutlu ki. Eğer hala uzak duruyorsanız, gelin vazgeçin. Biz de oyuncu bulup da oynayabilmek için belli saatleri beklemek zorunda kalmayalım.

Jesuskane

Kısa Kısa...

① Sims 2 gelecekteki yapımcılar reklamılığı biraz daha artırmak için Simler soyağacından izleyebileceğiniz bir oyuncu (yayınladı: <http://www.snootysims.com/mcdonalds.php>)

② PC oyuncularının büyük çoğunluğu yeni bir Duke Nukem oyununa manşetini yitirmişken 3D Realms forumlarında yapım şefi George Broussard'ın çırık Duke Nukem Forever'in şu anki versiyonunun 5 GB olduğunu ama sıkıştırılmış ses ve görüntülerden sonra bunun 3 GB'ye inceğini söylemiş. Bu kadar zaman sonra hayatı (!) bir açıklama, değil mi?

③ Sevgililer gününü nasıl geçirebilmem ama Blizzard Warcraft hastalarını düşünerek Heart to Heart adlı romantik bir harita hazırlamış. Mum ışında oynanması öneriliyor: <http://www.battle.net/war3/maps/war3bonusmaps.shtml>

NEREDESİN FIRUZE?

Platform: Cep Telefonu Tür: Macera Yaptımcı: Başarı Mobile
Bilgi için: www.mobilyuncu.com

"HAYRİ VE ORHAN ÇIKARDIKLARI BAŞARISIZ KASETLER YÜZÜNDE"

borç batağında dibe oynayan iki produktördür. Tam zokanın sağlığı faydalarnı görecek iken Almanya'da yaşayan Ferhat adlı ve şarkıcı olmaya sevdalı bir genci keşfedip apar topar İstanbul'a getirtir kaset doldururlar. Ama boğazda borç, peşte alacaklılar varken kaseti bastırıkmak kismet olmaz. Bu arada Firuze çıkar ortaya ve bu lebi derya zenin melek hanım kahramanlarımızın ellerinden tutar."



Sakin "oyunlara hikaye uydurma olayını abartın" demeyin. Çünkü filmin hikayesi aynen böyle. Tabii senario böyle olunca da oyunu da meşhur olmak ve İstanbul Plakçılar Çarşısı'nda hayatı kalmak üzerine kurulu. Oyunda siz Fer-



hat'sınız (Özcan Deniz'in rolü kapmışsınız, hadi işiniz) ve ortamlarda genisiniz. Akıl hocanız Hayri (o da Haluk Bilginer) size görevlerini söylüyor, siz de yapıyorsunuz. Mesela Hayri "Bu saçları ancak hippi olursun git kestir şunları" diye firça çeker, kahramanınız da berberin yolunu tutar.

Şimdi siz "Bu mu görev?" felan dersiniz bir de. Anlatamadık galiba helloww, Plakçılar Çarşısı burası. Belanın her türfüsü burada. Topuğa sikan mafyadan, başı boş kaykaylara kadar (nasi?) hayatı tehlikeye atan her unsuru yuvası İPÇ. 0 yüzden paçayı kaptırmadan, ortalıkta madara olmadan Hayri abinin her dedigini yapmanız gerekiyor. Söz dinledikçe şöhretiniz artıyor, önnüze, şanınız puan katırsınız... Bir yandan da paranız azalıyor ama üzülmeyin, ne de olsa Firuze ablanız var. x

Desteklenen Telefonlar: Nokia 2650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage

Skor Gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Hayır

mobil haber

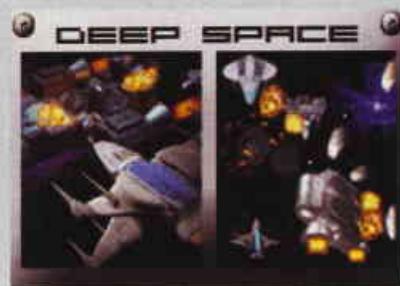
DEEP SPACE'IN KODLARI ÇALINDI!

Geçen senenin sonunda Half-Life 2'nin kodları çalınıp oyun ertelenince bir hayli tartışma konusu olmuştu. Meğerse aynı şey ülkemizde de yaşanmış. Bugüne kadar en çok iş yapan mobil oyunlardan BattleFly'in yeni versiyonu BattleFly III: Deep Space'in kodlarının bulunduğu sistem Cebit Bilişim sırasında çalınmış. Üzerinde uzun süredir çalışılan

ve piyasaya çıkmaya hemen hemen hazır olan oyunun kodları çalınca Başarı Mobile oyunu çıkarmaktan vazgeçmiş. Oyun kopyalarının çıkışması ihtimaline karşı, tamamen geliştirilmiş. Oyun yapay zeka eklenip başta 2D hazırlanan grafikler 3D'ye çevrilmiş.

Başarı Mobile konuya ilgili "oyunda kullandığımız savaş gemisi

modelinin, Amerika'nın Plüton'a göndermeye planladığı insansız uzay gemisiyle tip benzeştigi bilmiyorduk ve sanız sistemi CIA çaldı" gibi esprili bir yorum yapıyor. Ama bu tip bir olayın yaşanması her geçen gün büyüyen mobil oyun pazarının ciddi bir sektör haline geldiğini de gösteriyor. Deep Space, Mart ayında piyasada olacak.



SERENAT SEDAT

Platform: Cep Telefonu Tür: Platform Yaptımcı: Başarı Mobile Bilgi için: www.mobilyuncu.com

ABE OKURCUKLARIM... ER BİŞEYİN OYNU OLUR DA DARBUKANIN, DARBUKACININ OYNU OLMAZ MI? Gelin bakın ben size Sedat'ın ikayesi anlatıyorum. Bizim Sedat Kasımpaşa'nın gülündür... Garibanim asta anasına, yirmibeş garip kardeşine bakacam diye elak eder kendini. Elcağılarıyla yaptığı kedileri darbukaları satar pazarda yavrulara bakmak için. Ama Sedat da gençir ayelleri vardır be. Güzeldir sesi, meşur olmak ister yiğidim. Üstelik güzeller güzel Sebat'a da aşiktır. Ama garibime, fakirime kim bakar? Birgün mahallenin zengini kaportacı Kamil'in oğlu Nuri gelip de bizim Sedat'a "Astayım Sebat'a, yapasın aramızı sevabına" demez mi? Ayelleri yıkılır Sedat'ın. Sebat paraya

bakar be, Nuri isterken ne yapsın Sedat'ı? Garibim kırmızı arkadaşını giderler gece vakti Sebat'ın balkonun altına. Sedat çalar söyleş yanık yanık, kofti Nuri'de yalandan rol keser serenat eder gibi. Ama mahallenin kopilleri saldırmaz mı Nuri'ye. Ödlek Nuri aynen toz olunca Sedat'da yüreklenir başlar en esasından serenat yapmaya. Sedat'ının namesine asta olur Sebat, ayrıldı da bayılır... Tutar



evde romantikinden ne kadar gül, don, sütyen varsa atar Sedatıma. Ama komşular da deli gibi tas, tamam, hamam, kedi, biyano ne bulursa atmaz mı? Sebat'ının attıklarını topladıkça puan alır Sedatı, can toplar... Ama kafasına tencere tava yediğe de hak kaybeder be... x

Desteklenen Telefonlar: Nokia 2650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage

Skor Gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet





Platform: Pocket PC Tür: Tycoon Yayımcı: Jamdat Bilgi için: www.jamdat.ca

LEMONADE TYCOON

LIMONATA SATMAK AMERİKAN KÜLTÜRÜNDE İŞ ADAMLIĞINA GİDEN YOLUN ilk basamağıdır. Küçüklüğünde sıkı limonata satanların büyüğünde Wall Street zenginlerine katılacağı varsayırlar. Bizde bunun karşılığı pazarda limon satmaktadır ve küçükken bunu başarılı olanların büyüp iyi bir devlet memuru olduklarından yan iş olarak sanatlarını südürebileceği düşünülür. Kız verirken daha bir insaflı davranıştır.

Sebep ve sonuçları ne olursa ol-

sun limonata satmak ciddi bir iştir ve Lemonade Tycoon bunu kanıtlamak için yapılmış bir oyun. Oyunca çok az bir parayla başlıyorsunuz. Limon, şeker, buz ve plastik bardağın yatırmanız lazımlı parayı. Mahallenizde ufak ufak satışa başlıyorsunuz. Biraz paranız birlikte mi daha güzel bir stand veya daha iyi bir limon sıkacağı alarak işleri büyütüyorsunuz. Ama bir yandan sürekli malzemeye para yatırmak lazımdır.

Oyunda tezgahınızı kurabileceğiniz 6-7 ayrı mekan mevcut. Mekanınızı hava şartlarına ve kendi kapasitenize göre sürekli de-

ğiştirmeniz lazımdır. Mesela hava çok sıcak ve güneşliyse plaja, kapalı ve yağmurluysa alış veriş merkezlerine gidiyorsunuz. Ayrıca hangi malzemeden ne kadar kullanacağınız ve hangi mekanda bardağını kaçaya satacığınıza çok dikkat etmelisiniz. Kimi mekanlarda müşterinin beklemeye tahammülü yok... en iyi bir yardımcı tutmak.

Oyunda ne kadar başarılı olduğunuzu etkileyen iki göstergede var; popülerite ve müşteri memnuniyeti. Bu ikiyi yüksek tuttuğunuz sürece müşteriniz ve geliriniz bol oluyor. Gelen parayı Limon şeklinde büyük stand, buz makinası, yazar kasa gibi upgrade'lere harçayıp işinizi geliştirebiliyorsunuz. Tartışmasız cep bilgisayarlarına çok güzel en iyi Tycoon oyunu. ✗

KÖTÜ KEDI ŞERAFETTİN'İN CEP MACERALARI

- Bu bir rüya mı, yoksa en sevdigimiz kedi kahramanım oyunu mu yapılmıyor? Ever bildiniz Garfield yakında yeni oyunuyla cebimizde ola... (Çotankkk!). Ah abicim vurma ne istigorsun kimsin?

- Hemen yok ediyorsun o-

oyunu. Bir daha da o sumsuk kedinin ismini duymayağım.

- Aman abicim kulun kölen ama ekmek kapısı ne yaparım.
- Hmm... Sana bir kaç maceramı anlatayım onu oyun yap sen... Geçen se-

ne Cihangir'de manitalarla demleniyoruz...

- Tamam abicim hurmetler ama oyunun adı ne olacak?
- Köti Kedi Şerafettin!
- Biraz sıradan oldu ama...
- Cihangir Canavarı!
- Hürmetler... ✗



SLURP

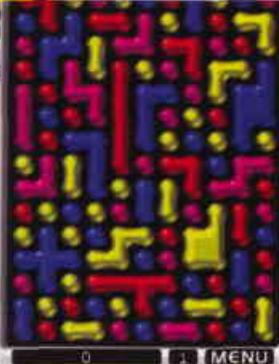
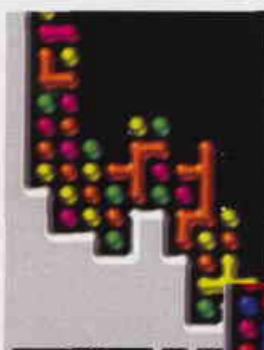
Platform: Pocket PC Tür: Bulmaca Yayımcı: Jamdat Bilgi için: www.jamdat.ca

BULMACA OYUNLARINDA ORİJİNAL BİR ŞEYLER BULMAK pek bir zor. Renkli tuğlalar, topçuklar, taşlar bilumum geometrik şekil yan yana gelip üçlü beşli oldular mı sıralıyorlar.

Slurp bu türde biraz daha civik bir yaklaşım. Civiklik oyunun kendisinde değil, yok etmeye çalışığınız nesnelerde mevcut. Hatta bunlar civikten öte, likitler. Renklerine bakarak tatlarının da gayet iyi olduğunu düşünebiliriz. Hem likit hem de güzel tatlı olduklarına göre elimize bir pipet alıp bunları içebiliriz değil mi? Elbette içeriz, hadi gelin bunlara Slurp diyelim hatta (nereden akıma geldiye...) Üstelik biz aşağıdakileri içtikçe yukarıdakiler daha büyük Slurp havuzcuları oluş-

turur ve bir nefeste bir dolu Slurp yuttuğumuz için daha çok puan alırız. Zaten şu eski reklamda da kızçağız "On yüzbin baloncuk yuttum" derken yaptığı skordan bahsetmiyor muydu? Gerçek reklamın devamında "skor" kelimesine farklı bir anlam kattılar.. Ama konumuz bu değil...

Ortamda ne kadar farklı renkte Slurp varsa işimiz o kadar zorlaşıyor. Çünkü tek parça Slurp'ları yutamıyorsunuz ve ortalıkta yutulacak iki veya daha fazla parçalı Slurp kalmağınca yutamadığımız Slurp'lar bir sonraki LEVEL'da bize ceza puanı kazıyor. Yutulamaz donmuş Slurp olarak başımızı ağıtıyor. Hızlı, keyifli ve zeka gerektiren bir oyun. Bu türden daha ne beklenebilir ki? ✗



STAR WARS GALAXIES

REHBERİ

Galakside hayatı kalmanın yolları

SWG Destek Paneli'ne hoş geldiniz. Bu terminal size iç ve dış Rim'deki gezegenler, yaratıklar ve yaşam üzerinde pratik bilgiler vermektedir. Belli bir konuda arama yapmak için konuyu temsil eden belirgin bir cümleyi resim olarak gözünüzün önüne getirip paneli benzer şekiller için tarayınız. Lütfen ilgilendiğiniz ana konuyu seçin [Gezegenler] [Irklar] [Yaşam Üzerine Pratik Bilgiler]. Bip... Tercihiniz için teşekkürler.

Tarifsziz tehlikelerle dolu galaksiler bugüne kadar sayısız maceraperestin hayatını aldı. Özellikle son zamanlarda yükselen çömez zayıfları klon merkezlerinin yoğunluk yüzünden hizmet veremez hale gelmeye yol açmıştır. Kullanmakta olduğunuz panel bu problemin çözümü için, Coronet valiliği tarafından, Valentine Corp.'un desteğiyle hazırlanmıştır.

"Yeni bir ev mi alacaksınız? Yoksa bir Cantina'ya mı ihtiyaç var? En uygun fiyatlar, en geniş model seçenekleri... Valilik Binası bile yapıyoruz! Unutmayın, evini dösemek için gerekli mobilyalarda burada. Valentine Corp Talus / 4235 -4367"

Bilginin Yolları

Acemi maceraperestlerin en çok ihtiyaç duydukları şey bilgidir. Cehalet ve yanlış yerde bilgi arama hayatınıza mal olabilir. Coronet mahkemeleri son 60 senedir gerek-

siz soru sormayı Trandoshan ve Wookiee'ler için haklı cinayet sebebi saymaktadır. [Next]

Forumlar Birinci Bilgi Kaynağıdır Star Wars Galaxies en deneyimli oyuncunun dahi kısa sürede çözümeyeceği, oyuncunun her detayına hakim olmanın ise hemen hemen imkansız olduğu bir oyun. Bu yüzden oyunun dışındayken de oyunla ilgili bilgi toplamanız gereklidir. Çünkü tüm bilgileri sora sora öğrenmeye kalkarsanız hem başarısız olursunuz hem de herkesi bezdirirsınız. SWG için en iyi bilgi kaynağı oyunun resmi forumlarıdır: <http://forums.station.sony.com/swg>

Forumlarda hem hemen her sorunuz yanıtlanır, hem de mevcut başlıklarından sürekli yeni şeyler öğrenirsiniz. Galaxies altından kendi server'inizin forumuna girebilirsiniz. Kendi galaksinizde olan bitenler, katılabeceğiniz etkinlikler, oyuncu şehirleri ve PA'ların listesi

gibi faydalı bilgiler bulunur.

Trade forum da her server için ayrı ayrı kategorize edilmiştir. Eşya veya müşteri bulmak ve kafanızdaki sorular yanıtlamak için birebir. Guide forumunda kafaniza takılan basit soruları yönetebilirsiniz. Ayrıca sürekli yeni ipuçları eklenir.

Forumları sürekli takip etmeyi unutmayın.

Oyun İçi Sohbet Kanalları Mutlaka yaşıdağınız veya sık bulunduğuuz gezenlerin sohbet kanallarına girin. Burada dönen muhabbetlerden pek çok şey öğrenebilirsiniz. Elbette yeni insanlarla da tanışırınsınız.

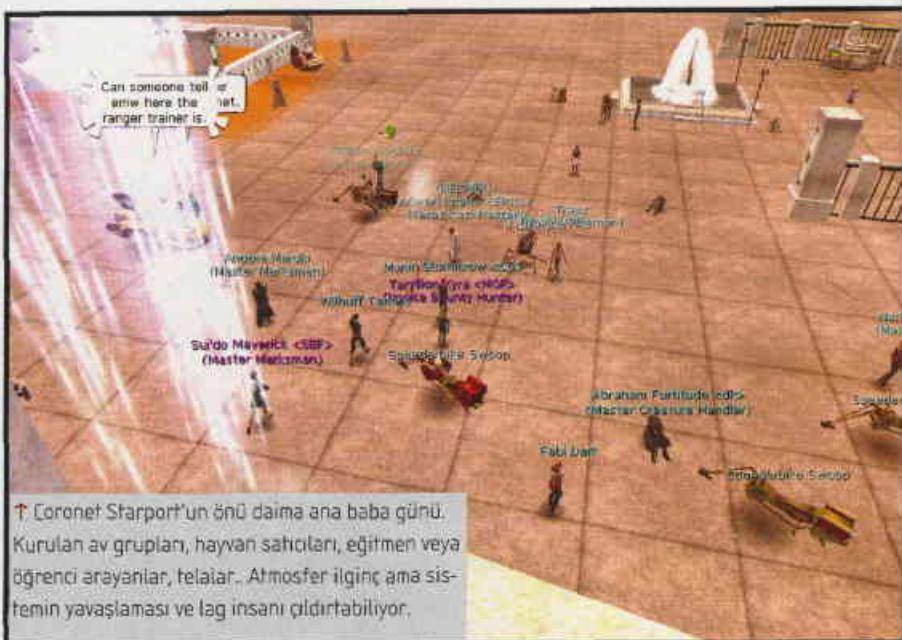
Sohbet kanalına katılmak için mouse'unuzu Chat kutusunun hemen üzereine, mevcut chat başlıklarının sağına getirip sağ tık ile Join Chat Channels'ı seçin. Sağdaki ağaçtan kanalı bulup soldaki "Join" tuşuna basın. Eğer yeni bir sekme açılmazsa "Leave" e tıklayıp

İPUCU 01

Kopyala Yapıştir

Pek çok kişi bilmese de oyunda çok ihtiyaç duyacağınız Copy ve Paste seçenekleri bulunmaktadır. Ancak herhangi bir tuşa atanmış değiller Ctrl+O ile ayarlara girip "Controls" sayfasında "Keymap"e tıklayın ve "Chat" sekmesi altından bu özellikleri istediğiniz tuşlara atayın. Artı kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Chat Cursor Move Left One Word	SHIFT + CTRL
Chat Cursor Move Right	CTRL + RIGHT
Chat Cursor Move Right One Word	SHIFT + CTRL
Chat Delete	DEL
Chat Edit Copy	CTRL + C
Chat Edit Cut	CTRL + X
Chat Edit Paste	CTRL + V
Chat Enter	ENTER
Chat FontBigger	CTRL + B
Chat FontSmaller	CTRL + S



tekrar "Join" e basın. Oyuna her girisinde kanala tekrar katılmalısınız. Bazı gezegenler çok boş veya kalabalık olduğundan sohbet kanalları boştur. Bu durumda daha Humanoid canlısı bir topluluğun yaşadığı gezegenin kanalını arayın ve en iyi o gezegene yerleşin.

Ayrıca bir İoncaya (Player Association / PA) katıldığında otomatik olarak bu İoncanın "Guild Channel"ine katılsınız. Bunun dışında grup halinde görev yaparken sürekli olarak "Group Chat"ı kullanmayı unutmayın.

Yenilenmiş Kullanım Kılavuzu ve Resmi Rehber Oyunun içinden çıkan kılavuz oldukça eski. Ancak <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/content.jsp?page=Manual> adresinden oyunun düzeltmiş kılavuzuna, resmi rehberlerine ve sözlüğüne ulaşabilirsiniz. Özellikle sözlük çok işinize yarayacaktır. Ayrıca Holocron'unuzda da (Ctrl+H) sözlüğü ve faydalı birçok bilgiyi bulabilirsiniz.

Faydalı Siteler Bu yazı ile temel kavram ve bilgileri öğreneceksiniz. Ancak seçtiğiniz yola göre bir çok detaylı bilgiye ihtiyaç duyacaksınız ve bunun sonu gelmeyecek. Bu yüzden aşağıdaki siteleri sürekli takip etmenizde fayda var.

swg.allakhazam.com Oyunla ilgili hemen her türlü bilgiyi bulabilirsiniz. Kendi forum ve rehberleri var.

Daima ilk başvuru adresiniz olmalı. **www.swgcraft.com** Oyunda üretilen esyalar ve kaynaklarla ilgili bir veribankası. Özellikle hangi sunucu ve gezegende hangi kaynaklar çıkıyor görmek için ihtiyacınız olacak.

swg.statics.com Yine oyuna ilgili her türlü bilgi ve forum içeren bir site. Ama Allakhazam'a göre daha fazla istatistik ve rakamsal bilgiye sahip.

swg.universalrealms.com Forumlar ve bilgiler. Diğerleri kadar geniş değil.

starwarsgalaxies.station.sony.com Oyunun resmi sitesi. Forumlarından zaten bahsettim. Ancak oyundaki gelişmeler ve dönen bilgileri için de ziyaret edilmeli.

İngilizcesi yeterli olmayan oyuncuların ziyaret edebileceği faydalı Türkçe siteler de var.

swg.avaturk.com Türkiye dağıtıçısı Avaturk'un sitesi. Forumları özellikle faydalı.

www.paticik.com/swg - Oyunla ilgili geniş Türkçe bilgi, rehberler ve forum

Diğer Oyuncular Elbette diğer oyuncularla etkileşiminiz de size pek çok bilgi kazandıracak. Ancak burada dikkat etmeniz gereken bir kaç nokta var. Birincisi bir obje hakkında bilgi arıyorsanız onu yapana değil kullanana sorun. Mesela bir "Curved Sword" bilgisi için Weaponsmith'e değil Fencer'a danışın. Çünkü zanaatkarlar (Craftsman) sürekli gelen sorulardan bunalmış vaziyettedir.

Basit çömez soruları için başının üzerinde "Helper" ibaresi olan kişilere danışın.

Oyunda gelişmiş oyuncularla dostluğunuzu iyi tutun. Çünkü herkes dostlarına yardım etmeyi tercih eder.



iPUCU 02

Kolay Yazmak

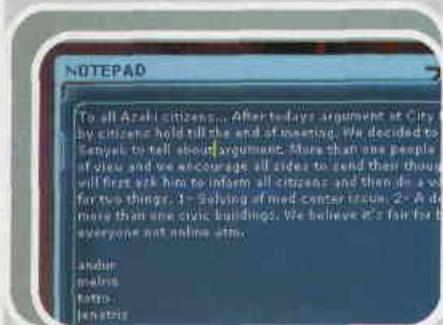
Yazdığınız bir sahifeye komutu Ctrl+Yukarı, Ctrl+Aşağı ile tekrar getirebilirsiniz; Ctrl+Sağ ve Ctrl+Sol ile de yazdığınız bir sahifede imleci hareket ettirebilirsiniz. Ünlem işaretü (!) son kullandığınız komutu tekrarlar. Ünlendem sonra bir iki karakter ekleyerek o karakterlerle başlayan kullandığınız son komutu tekrarlarısınız. Oyun içindeki komutları sadece ilk bir kaç harfleri ile de (başka bir komutla karışmayacak şekilde) çalışır. Mesela /reply yerine /r veya /diagnose yerine /di kullanabilirsiniz.



iPUCU 03

Not Defteri

Oyunda /notepad yazarak oyun not defterini açabilirsiniz. Buraya aldığınız notlar kaybolmaz ve oyunu kurdugunuz dizinde "profiles" dizini altında notes.txt dosyasında saklanır. Ayrıca binalarınızın isimlerini iki satır olarak yazmak isterken not defterinde iki sahif olarak yapıp kopyalaya yapıştır yöntemini kullanabilirsiniz. (ipucu #1)



iPUCU 04

Yolunu Şaşırmamak

Waypoint'lere daha rahat ulaşabilmek için "Onscreen Waypoint Monitor"'u kullanın. Ctrl+O ile ayarlara girip "Misc" altından bu özelliğini açıp "Show arrows to Waypoints Onscreen" seçeneğini kaldırabilirsiniz. Üstelik Waypoint'in tam mesafesini de görebileceksiniz.



Elden geldiğince hep aynı za-naatkardan alışveriş edin. Sizin sü-rekli müşterisi olduğunu düşünürse bilgi paylaşmaya ve sizi doğru yönlendirmeye de daha açık ola-caktır.

Temel Bilgiler

Galaksilerde huzurlu veya en azından güvenli bir yaşam geçirebilmek için tüm evreni etkileyen büyük güçleri de tanımalsınız. Force'un belli zamanlarda yoğunlaşıp gevşemesiyle oluşan bu dalga hareketleri tüm gezegenlerde ciddi değişimler yaratmaktadır. [Next]

Patch (Yama) SWG sürekli yenilenen bir oyun. Bu yüzden belli aralıklarla çok büyük yamalar yayınlanıyor. Bu yamalar oyunu ciddi şekilde değiştirmesinin yanı sıra, oyundaki hataları da gideriyor. Bu yüzden yeni yamanın ne zaman geleceğini ve nelerin değişeceğini takip etmeyi unutmayın.

Yamalar çıkmadan bir hafta öncesinde parça parça bilgisayarınıza yüklenecektir. Bu yüzden yüklemek çok sorun olmaz ancak tüm parçalar geldikten sonra aktif hale gelirler.

Eğer oyuna yeni başlıyorsanz veya format attıysanız oldukça ciddi (bağlantınızı göre gün boyu sürebilir) bir download'a hazır olun. Neyseki SWG'in yamaları ayrı dosyalar olarak yüklenmektedir. Bu yüzden ilk kurulumda "C:\Program Files\Star Wars Galaxies" bulunan dosyaları bir CD'ye kopyala-

yarak formattan sonra yamalaması işinden kurtulabilirsiniz. Ayrıca oyunu yeni kuran arkadaşlarınızla bu dosyaları paylaşabilirsiniz.

Yeni yamalarla birlikte genelde yeni dönem de geçilir.

Act (Dönem) SWG devasa multiplayer olmasından kaynaklanan hareketliliğinin yanı sıra geliştiriciler tarafından da sürekli aktif tutuluyor. Bunun için oyun sürekli değişen tematik dönemler şeklinde ilerliyor. Her dönem Imperial ve Rebel oyuncular için yeni görevler getiriyor. Hangi taraf bu dönem görevlerini daha çok başarırsa bir sonraki dönemde ödüllendiriliyor.

Ayrıca her dönemin temasına göre oyunda ciddi değişiklikler oluyor. Mesela şu anki Imperial Crackdown döneminde Imperial oyuncular pek çok yeniliğe ve güçe kavuşken, Rebel oyuncuları yer altına itecek yeni değişiklikler geliyor. Bunun sebebi şu an oyunda Rebel oyuncuların fazla kalabalıklaşıp güç dengesini bozmuş olması.

Genişleme Paketi (Space) SWG şu an sadece gezegen yüzeylerinde geçmektedir. Yani bir Tie-Fighter veya X-Wing'e atlayıp aksiyona dalmayı şimdilik unutun. Bunun için oyunun genişleme paketini beklemek dumurdanız. Detaylı bilgi için <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/expansions.jsp?page=Expansions> adresine bakabilirsınız.

Hangi Sunucu Oyuna başlamadan önce yapacağınız en önemli seçim sunucu olacak. Sunucular Avrupa ve Amerika olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Amerika sunucuları daha kalabalık olduklarından daha fazla lag (veri transferinde gecikme, takılma) yapıyor. Ayn-

iPUCU 05

Kimi Aramışınız?

SWG içinde aradığınız kişiyi bulmak çok kolay aslında. Ctrl+P ile "Community" ekranına girin ve "Search" tabına gelin. Mesleklerde göre de arama yapabileceğinizden yeni bir "Skill"'i öğretebilecek bir kişi çevrede var mı görebilirsiniz. Ayrıca Helper veya av grubunuz için adam ararken de faydası olur.



iPUCU 06

Renkleri Kullanmak

SWG içinde renkleri kullanmak için HTML renklerinin formatını kullanmalısınız. Yani rengin önüne bir ters kesme "\\" koyup diyez "#" işaretinin ardından 6 haneli kodu girmelisiniz. Mesela:

\#FF0000 Ardından yazılanlar Kırmızı görünümlü

\#00FF00 Ardından yazılanlar Yeşil görünümlü

\#0000FF Ardından yazılanlar Mavi görünümlü

<http://swg.universalrealms.com/info/GuidesHowTo/Crafting/Signs/default.asp> adresinden tüm renklerin kodlarını görebilirsiniz.

Spatial Combat GuildChat Group

| You have joined the channel.
com 'SWG.Europe-Infinity.talus.Chat' join
el information complete.
aldous: Gerrit!!
aldous: make it red. Smell!!



ca şehirler ve londalar çoktan oturduğu için yeni fırsatlara daha kapalılar. Avrupa sunucuları bu açıdan daha rahat ve ortam çok daha iyi. Kendini beğenmiş insan ortalaması da düşük Avrupa sunucularında.

Ancak oyunda Türk oyuncularla takılmak istiyorsanız Kettemoor veya Eclipse'i seçin. Özellikle Eclipse sunucusunda Dantooine gezegeninde Hilal isminde oldukça gelişmiş bir Türk İmparatorluk şehri var. Ayrıca şu an adını hatırlayamadığım bir Türk Asi Şehri de bulunuyor. Ama sunucunun kalabalık yüzünden bazı Türk oyuncular Kettemoor'a geçiyor.

PS: Level editörleri bu iki sunucuda da oynamıyor. Lütfen hangi sunucuda olduğumuzu sormayın :)

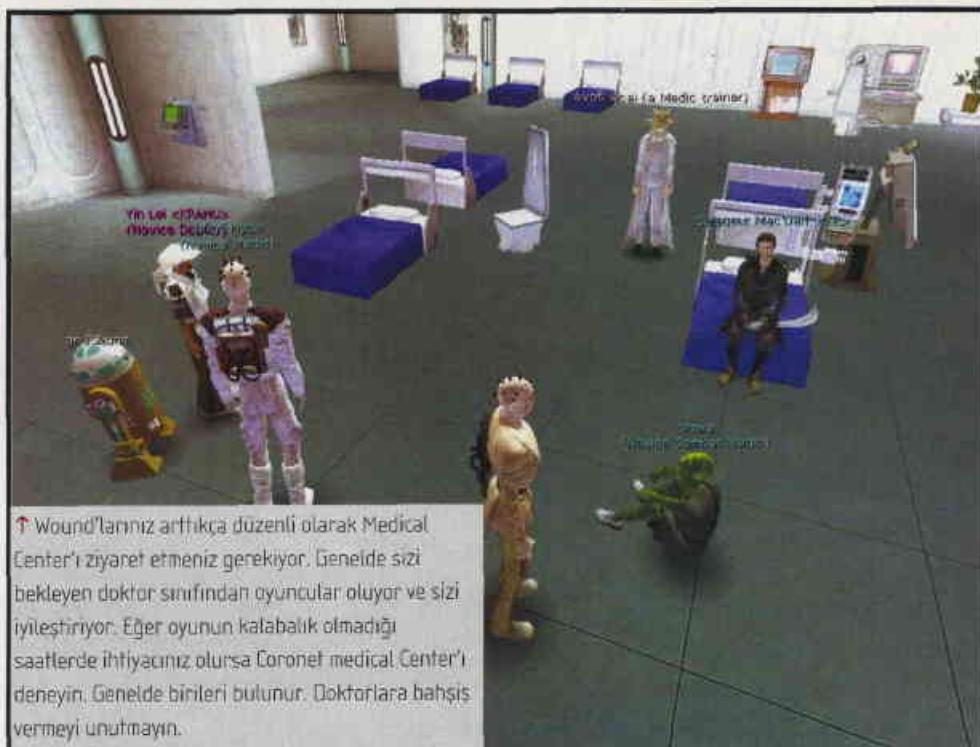
5 Temel Nokta

Galaksilerde yaşayacağınız macerada sosyo ekonomik yapıyı göz arıd ederseniz hiçbir yere varamazsınız. Bir wookie'nin killarıyla dalga geçen, İmparatorluk ordusunun subayına tükürün, bir müşteriyi kazıklayın... kendinizi hemen klonlama merkezinde bulursunuz. Bu yüzden galaksilerin 5 altın kuralını adınız gibi ezberleyin. [Next]



SWG'de her yeni ciddi güncelleme hikayeyi ve oyunun dengelerini de geliştiriyor. Geçen ay yapılan altıncı güncelleme ile de Imperial Crackdown dönemine girdi. Bu yeni dönemde Darth Vader, asilerin üst üste kazandıkları başarılar üzerine çok ciddi bir operasyon başlatıyor. Bu yüzden yeni dönemde asileri zor günler bekliyor.

Yeni dönemde spice kullanımı ve sliced silahlar tamamen yasak. NPC stormtrooper'lar veya gezegenlerde dolanan probot'lar sizi durdurup arama yapabiliyor. Bu yüzden elinizde sliced silah ve üzerinde bolca spice ile şehirlerde dolasmamakta fayda var. Ayrıca hemen hemen tüm gezegenlerde kalabalık stormtrooper devriyeleri geziyor. Overt olarak dolasırken denk gelmemenizde fayda var. Overt Rebel olarak cantina'larda da çok takılmayın çünkü stormtrooper'lar baskın yapabiliyor. Ayrıca şehirler ve üslerde daha fazla asker ile donatılmış. Yani İmparatorun tarafını tutanlar için eğlence, ası taraftakiler için de bir parça dikkatli olma zamanı.



oyunda iyi zanaatkarlar, savaşçılara göre çok daha meşhurdur ve saygı görür.

Oyunda sistemin kendi yarattığı ve oyuncuların üretmeyeceği az sayıda nadir obje de bulunmaktadır. Ancak bunların çoğu ancak özel görevlerle alabilirsiniz.

Oyuncu Şehirleri Oyundaki NPC şehirlerine ek olarak

iPUCU 07

İki Sıralı Çubuk

Oyunda çok sık kullanacağınız üst çubuğu alt kenarından tutup çekerek iki sıra haline getirebilirsiniz. Böylece ekranın daha fazla kısayı sahip olursunuz. Üst sıradaki slotlara hala F tuşları ile ulaşırken, alt sıra için F tuşlarını Shift ile birlikte kullanmalısınız:



iPUCU 08

Deneym Takibi

Skills penceresinde (Ctrl+S), "Show Experience Monitor" seçeneğini seçerek istediğiniz herhangi bir skill için ne kadar xp'ye gereksinim duyduğunu sürekli takip edebilirsiniz.

Master Footwork

İPUCU 09**Bir Yeri Bulmak**

Planetary Map (Ctrl+V) penceresinde sağdaki listeden seçtiğiniz kategoriye ait binalar haritada bulunacaktır. En yakın eğitmen veya cantina bulmak için faydalı. Ayrıca buradan Waypoint'lerinizi adlarını, Üzerlerine sağ tıklayarak değiştirebilirsiniz.

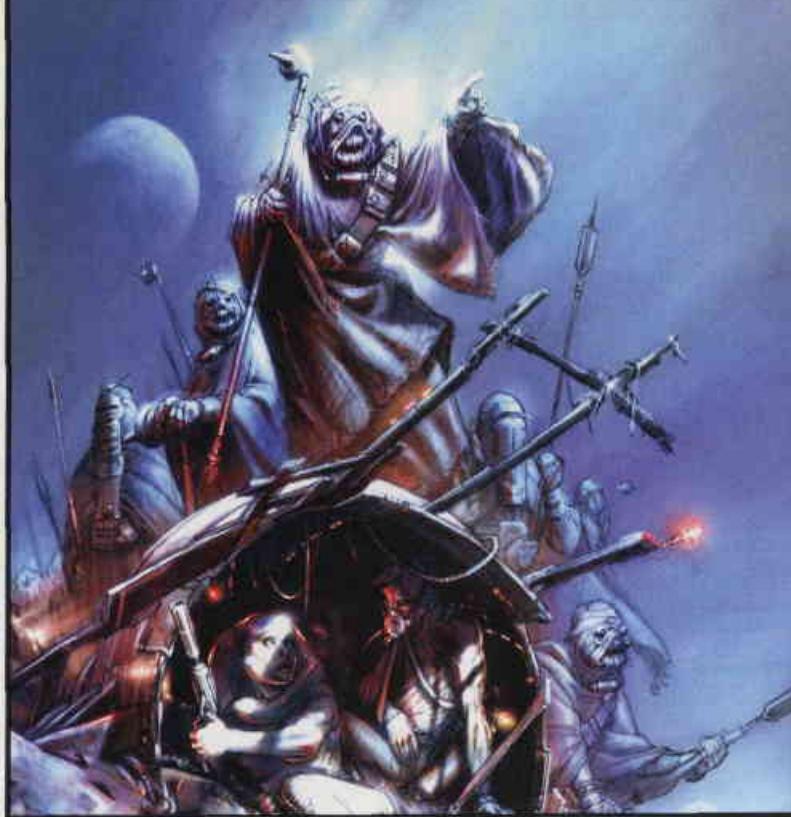


oyuncular da kendi şehirlerini kurma imkanına sahiptir. NPC şehirlerinde bir ev alamayacağınız için bu oyuncu şehirlerinden birine katılabilirsiniz ancak. Elbette evsiz bir gezgin olmak veya dağ başında kendinize ait tek bir evde yaşamak da mümkün.

Ancak oyuncu şehirlerinin çok önemli iki faydası var. Birincisi şehirde oluşan topluluk güzel bir dostluk ortamı oluşturur, ikincisi şehirler diğer insanları çektiği için bir şehirdeki saticının müsterisi daima daha fazladır.

Ayrıca şehirleri İmparatorluk (Imperial) veya Asiler (Rebel) şehri yapabilirsiniz. Böylece ionca merkezinizin çevresini taretler, gizli yandaşları yakalama tarayıcıları ve mayın tırları ile doldurabilir, şehrinizi bir askeri üssé çevirebilirsiniz.

Şehirler büyündükçe Cloning Center, Medical Center, Shuttleport gibi binalara sahip olma hakkı kazanır. Ancak bu binaları yerleştirebilmek için o konuda uzman-



laşmış bir müzisyen, doktor vs gereklidir. Şehirde yapabileceklerinizi tüm halkın oyuyla belirlenen valinin (Mayor) yetenekleri de belirler. Bu yüzden şehrınızde her hafta oy vermeyi ve bunu dikkatli yapmayı unutmayın.

Tek Başınıza Olmaz SWG diğer devasa online oyuncuların tersine asla kendi başınıza yapamayacağınız bir evren. Çünkü her meslek diğerlerinin yardımına ihtiyaç duyar. Üstelik her meslek oyundaki döngünün içinde eş derecede önemli bir yere sahiptir. Bu yüzden diğer oyunculardan farklı olarak "Nige Entertainer Olayım?", "Terziliğin nesi eğlenceli olabilir ki?" demeyin.

Savaşçılar olmazsa diğer mesleklerle para harcamaz ve ekonomi çöker, doktorlar olmazsa kendi kendine düzelmeyen yaralar (wound) yüzünden savaşların sonu gelir, müzisyen ve dansçılar olmazsa savaş psikolojik izleri (Battle Fatigue) asla üzerinizden kalkmaz ve savaşamaz hale gelirsiniz vs...

PvP Sistemi SWG'de diğer oyunculardan farklı bir PvP (Player vs Player) sistemi bulunmaktadır. Bu sistem tamamen İmparatorluk ve ası güçleri arasındaki savaşı içerir. Yani başka bir oyuncuya saldırmak için karşı taraflarda olmanız gereklidir.

Başka oyunculara saldırmak veya başka oyuncuların size saldırması tamamen sizin tercihiniz. Oyunda istediğiniz zaman bir İmparatorluk veya Ası merkezine gideerek yandaşınızı ilan ederek PvP'ye açık hale gelebilirsiniz. Buna oyun içinde "overt" veya "covert" olmak denmektedir. Eğer covert iseniz kimse size saldırır ve hatta

diğer taraftaki kişiler hangi yandan olduğunuzu dahi göremez. Aynı şekilde siz de kimseye saldıramazsınız. Ancak overt oyuncular birbirlerine saldırabilir.

Oyunda karşı taraftan bir NPC'ye saldırığınızda ise TEF (Geçici Düşman Bayrağı) alırsınız. TEF aldiğinizda bir bayrak ikonu ile sol üstte isminizin yanında belirtilir ve 3-5 dakika için karşı tarafın overt'leri size saldırılabilir.

Yandaşı olduğunuz tarafın görevlerini yapıp karşı tarafın oyuncu ve NPC'lerini öldürdükle yandaşlık puanı (Faction Point) kazanırsınız. Bu puanlar ile rütbe atlayabilir ve özel ekipmanlar alabilirsiniz.

RP ve Etik Yapı Star Wars evreni hem serinin hayranlarına çok tanıdık olduğundan hem de müsait olduğundan rol yapmaya (Role Playing) özel bir önem gösterilir. Elbette oyunda kimse sürekli rol kesmez. Ancak gerçek yaşamdan bahsetmemek, oyundaki rol ve kişiliklere saygı duymak ve atmosferi bozacak davranışlardan kaçınmak temel esastır. Bunlara dikkat etmeyen oyuncular pek çok gruptan dışlanır. Oyunda "telefondayım birazdan dönerim" demekte bir sakince yok. Ancak "Arkadaşlar Justin'in son albümünü dinlediniz mi?" dediğinizde pek çok rol yapma meraklısı oyuncu sizi tersleyecektir. Ayrıca resmi forumlar da rol yapma özelliği taşıyan pek çok mesaj içe-

İPUCU 10**Sırtımızda Çantalar**

Yanınızda mutlaka çanta taşıyın. Çantalar giydığınızda taşıma kapasitenizi artırır. Elbette sadece bir çanta giyebilirsiniz. Ama envanterinizde taşıyacağınız ekstra çantalar envanteri düzenlemek açısından faydalıdır. Ayrıca çantaları evinizde, ortańska bulunmasını istemedeniz objeleri koymak için de kullanabilirsiniz. Üzerine giymedığınız bir çantayı yeni pencerede açmak için sol tıkla basılı tutarak daire menüsünü açın ve Open'ın üzerine gelin. Hemen üzerinde "Open in New Window" seçenekleri açılacaktır.



İPUCU 11**Enteresan Mekanlar**

Datapad (Ctrl+D) penceresinde POI (Points of Interest) sekmesine geldiğinizde bulunduğunuz gezegenin enteresan mekanlarının bir listesini görürsünüz. Bunların bir kısmı sadece manzara olarak ilginçtir. Mesela büyük bir tiyatro veya gezenin çakılmış bir Tie Fighter bulabilirsiniz burada. Ancak pek çoğu da yaratıklarla dolu mağaralar, özel görevler alabileceğiniz yerlerdir. Bunları ziyaret ettiğinizde bir çoğu size yeni bir Badge kazandırır. İnsanlar karakterinizi incelediğinde bu badge'leri görebilir.



rir. Rol yapmak umurunuzda olmasa bile bunlara saygılı olmalısınız.

Ayrıca PvP çarpışmalarında özellikle de Ioncaların dahil olduğu organize edilmiş çarpışmalarda karşı tarafa saygılı olmak ve RP'e uygun davranışmak çok önemlidir. Öldükten sonra covert olarak çarpışmaya dönüp sizin ödürenlere küfretmeye başlaysanız kısa sürede ününüz yayılır ve sunucunun madarası haline gelirsiz, üstelik hiç bir ionca siz kabul etmez.

Bunun dışında şehir valisi, ionca konsey üyeleri ve gruplarda uzun süredir yer alan emektar zanaatkar ve savaşçılar saygı göstermeniz beklenir.

Meslekler ve İrklar

Hayatta kalmak ve başarılı olmak için doğru mesleği seçmek önemlidir. Her ne kadar belli ırklar belli meslekler

† Yeni güncelleme ile artık motorları boyayabiliyoruz. Yaklaşık 2000cr'ye sahilin 7 kullanımlık Vehicle Customization Kit'i aracınız üzerinde kullanarak yeni rengini seçebilirsiniz.



uygun gözükse de Eski Cumhuriyet'in ilk yıllarından bu yana her ırkları humanoid'ler her mesleği yapma hakkına sahiptir. [Next]

IRK SEÇERKEN NELERE DİKKAT ETMELİ

Genelde RPG'lerde en önemli seçim ırkınızdır. Sonuçta her ırk her mesleği edinemez ve ırkınızla mesleğinizin uyumu size artılar kazandırır. Ama SWG'de işler pek de böyle yürümüyorum. Sonuçta oyuncular galakside geçirdikleri süre boyunca meslekten mesleğe atlayıp farklı deneyimleri tadabiliyorlar. Bu yüzden seçtiğiniz ırk sizin belli meslekler ile sınırlamıyor. En iyisi ırkınızı seçerken gönlünüzden geçeni veya rol yapma dörtünerine uygun olanı seçmek. Sadece bir meslekte kalmaya kararlısanız ve dış görünüşünüzü alırmıyorsanız (ki oyunun ruhuna çok aykırı) hangi ırkın hangi özelliğinin nasıl değiştiğine karakter seçerken göz atabilirsiniz.

bir yandan terzilik de yapar ve genelde bayanalrı sevdığı bir meslekltir, ilerde bir cantina açıp işletebilirsiniz.

Marksman Her türlü ateşli silahı kullanmanın yolu. Commando veya Bounty Hunter olmak içinde gerekli. Ayrıca Rifleman ile sniper özelliği kazanıp uzaktan iş bitirebilir veya tabanca yeteneği ile Smuggler olabilirsiniz.

Medic Hem çarpışmalarda hem de Medical Center'da oyuncuları iyileştirebilir, Stimpack ve Wound Pack üretecek satabilirsiniz. İleride kendi Medical Center'ınızı açabilirisiniz.

Politician Az tercih edilen bu zor meslek sadece şehirleri yönetmeye yarar. Yeni başlayan biri olarak şehir kuramayağınızdan baştan seçmenizde fayda yok.

Scout Yaban ellerde hayatı kalmak, et ve deri toplayıp satmak ve kamp kurabilmek gibi yetenekleri var. İleride hayvan eğitici veya Bounty hunter olmak için de gerekli.

Bu başlangıç mesleklerinden birini seçtiğinden sonra oyuna başlayıp yapacağınız ilk iş en az iki yeni meslek daha edinmek olmalı. Edindiğiniz mesleklerin birbirini desteklediğinden emin olun. Mesela savaşçı bir karakterin Medic ve Scout mesleklerine de sahip olması çok faydalıdır.

Bu başlangıç mesleklerinde ilerledikçe daha gelişmiş 27 mesleğin kapıları önünüze açılacak. Bir mesleği seçtiğinden sonra onda uzmanlaş Master seviyesine gelmeye çalışın. Ama unutmayın en

İPUCU 12**Sohbet Penceresini Özelleştirmek**

Aynı anda beş sohbet penceresine birden hakim olmak zordur. GuildChat'de bir şeyler konuşurken gelen özel mesajları kaçırabilirsiniz. Bu pencerelerin hepsini isimlerine sağ tıklayıp "Modify Tab" seçeneğine gelerek özelleştirebilirsiniz. Böylece her pencerede özel mesajların veya Guildchat'de konuşulanların görünmesini sağlayabilirsiniz.



TEMEL MESLEKLER SWG'de oyunun başından seçebileceğiniz 7 temel meslek bulunuyor. Oyun içinde istediğiniz zaman bir meslekten diğerine geçebiliyor ve aynı anda birden fazla meslek sahibi olabiliyorsunuz. Kısaca meslekler bir göz atalım.

Artisan Basit objeler yapma, satıcı (vendor) açma ve materyal çıkarma yetenekleri. Zanaatkarlığı giden yolun başlangıcı burası. Yol boyunca iyi para kazanacağınızdan emin olun.

Brawler Silahlı ve silahsız yakın mesafe dövüş teknikleri. Kılıç, çekiç gibi silahları kullanma veya Teras Kasi (bir nevi kung-fu :) yolunda ilerlemeye niyetliyiniz.

Entertainer Müzik, dans ve imaj tasarımcısı. Savaşçıların savaş sonrası Batte Fatigue'lerini iyileştirmek ve dilegenlerin tipini değiştirmek gibi yetenekleri var. Pek çoğu

fazla 3 konuda master olabilirsiniz. Bu yüzden seçiminizi iyi yapın.

Ana Yetenekler (Attributes) Oyunda karakterinizin 9 ana özelliği bulunuyor. Bunlar sırasıyla şöyle:

Health Bildiğimiz sağlık. Sıfırlandığında bilincinizi yitirip bayılarsınız. Eğer düşman bir oyuncu veya Death Blow yeteneği olan bir yaratısa ölürsünüz. Ayrıca özel yetenekleri kullanırken azalır.

Strength Özel yeteneklerin ne kadar Health harcadığını belirler.

Constitution Health'in dolma hızını belirler.

Action Health gibi sıfırlandığında düşersiniz. Belli özel yetenekleri kullanırken azalır.

Quickness Özel yeteneklerin ne kadar Action harcadığını belirler.

Stamina Action'in dolma hızını belirler.

Mind Health gibi sıfırlandığında düşersiniz. Belli özel yetenekleri kullanırken azalır.

Focus Özel yeteneklerin ne kadar Mind harcadığını belirler.

Willpower Mind'in dolma hızını belirler.

Gördüğünüz üzere üç ana yeteneğe ve bunları destekleyen 6 ikincil yeteneğe sahibiz. Ana yetenekler baş harfleri ile kısaca HAM olarak anılır. Kullandığınız hemen her özel yeteneğin bir HAM bedeli vardır. Kimi zaman yetenekler sadece birini kullanısa da pek çoğu üç ana yetenekten de azaltır. Mesela birini iyileştirdiğinizde Mind'ınız azalır veya dans ederken Action harcısınız. Ama Warcry özelliğini kullandığınızda üç birden azalır. Ayrıca savaşırken bu üç özellikten de hasar alırsınız. Yani Health'inizi kollarken Mind'a gelen bir hasar sizin düşürebilir.

İkincil özellikler özel yetenekler kullanmadığı için başta göz ardı edilir. Ama özellikle bir savaşçı için birinciler kadar önemlidir. Herşeyden önce giydığınız zırhlar ikinci özelliklerinizi düşürür. Bu yüzden ikincil özellikleriniz yeterince iyi değilse sağlam bir zırh giymezsiniz. Ayrıca Str, Qui ve Foc düşük olursa savaş sırasında özel vuruşları kullanamazsınız. Çünkü bunların düşük olması özel vuruşların çok ciddi bir HAM bedeli olmasını getirir. Con, Sta ve Wil'in düşük olması da HAM'ınızın

yavaş dolmasına yol açar. Bu yüzden özellikle avlanırken sürekli durup dinlenir ve vakit kaybedersiniz.

Stat Migration Oyuna, ırkınzı göre belirlenmiş ana yeteneklerle başlıyorsunuz. Ancak bu ana yetenekleri istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Bunun için Character Sheet (Ctrl+C) sayfasının alt kısmındaki Stat Migration seçeneğini kullanabilirsiniz. Burada yaptığınız değişiklikler yavaş yavaş, uzun bir süreçte gerçekleştiği için vaziyete göre stat migration yapamazsınız. Ancak meslegenize ve taktiklerinize uygun ayarları yapmak kaderinizi etkiler.

Herkese ve her mesleğe göre bu ayarlar değiştiğinden kimse için ideal formülü veremem. Deneme yanılma yoluyla ideali yakalamanız gerekiyor. Ama ben kendi karakterim için (Zabruk / Fencer) şöyle bir formülde karar kıldım. Health 915, Action 900, Mind 635 ve geriye kalan tüm ikincil özellikler maksimum. Sadece minimumu dahi 700 gibi yüksek bir değerde olduğu için Willpower'i minimumda tutuyorum. Pek çok yeni oyuncu ortalıkta 1200 Health ve Action ile dolaşmaya bayılır. Ancak ortalamma bir oyuncunun bir iki vuruşta (yaklaşık 3 saniye) o Health'i sıfırlayabildiğini görünce yaptıkları hatayı anlar.

Skill'ler ve Meslekler SWG'in deneyim sistemi de bir hayli farklı. Her şeyden önce oyunda Level atlamak diye birşey yok. Bunun yerine farklı meslek dallarında yükseltilirsiniz. Her meslek 4x4'lük bir skill sistemine sahip. Deneyim kazandıkça bu skill kutularını aşağıdan yukarıya doğru dolduruyorsunuz. Her skill kutusu belli miktar ve tipte XP gerektiriyor ve siz XP'yi topladığınızda bir NPC eğitmen veya oyuncudan bu skill'i öğrenerek bir basamak yukarı çıkmış oluyorsunuz. Yani bir konuda Master olabilmek için tam 16 Skill kutusunu doldurmanız gerekiyor. Aldığınız her skill kutusu sizin o meslekle ilgili yeteneklerinizi otomatik olarak geliştirmeye ve bir yandan da kullanabileceğiniz yeni özel komutlar kazandırıyor.

Örnek olarak Scout ana mesleğine bakalım. Bu mesleğe başlamak için öncelikle bir NPC Trainer'dan Novice Scout skill'ini öğreniyoruz. Daha sonra 4x4'lük skill ağacını ufak ufak doldurmaya başlıyoruz. Bu skill ağaclarındaki her kolon belli tipte XP gerektiriyor. Mesela Exploration ve Hunting için Scouting XP (hayvanları harvest etme), Trapping için Trapping XP (Trap kulinma) ve Survival için Wilderness Survival XP (Kamp kurma) gereklidir. Aynı şekilde her meslek böyle farklı tipte XP'ler gerektiriyor ve hiç

bir meslegenin XP'si bir diğerine fayda sağlamıyor.

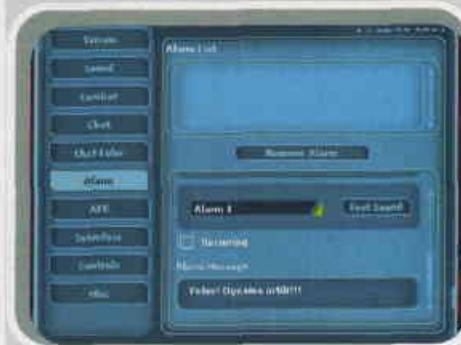
Doldurdugunuz her skill kutusu belli sayıda skill puanı götürüyor. Harcayabileceğiniz toplam skill puanınız var. Bu yüzden hangi mesleğe yönelleceğinizi iyi seçmelisiniz. Genelde 250 puan ile 3 meslekte Master ve 2 meslekte Novice olabiliyorsunuz. Eğer toplam skill puanlarınızı ve nasıl harcayabileceğinizi kolayca hesaplamak isterseniz <http://www.bloodfin.org/modules/mydownloads/> adresinden "Kodan's SWG Profcalc" programını çekin. Hem hangi skill kutusunun ne özellik verdiğini hem de 250 puanın nelere yettiğini görebilirsiniz.

Usta ve Çırak Herhangi bir meslekte Master olmak istiyorsanız 4x4'lük skill kutularını oldurduktan sonra son Master Skill kutusunu doldurmalısınız. Bunun için çok farklı bir XP türü olan Apprentice XP'ye ihtiyacınız var. Bu

iPUCU 13

Saatি Kurmak

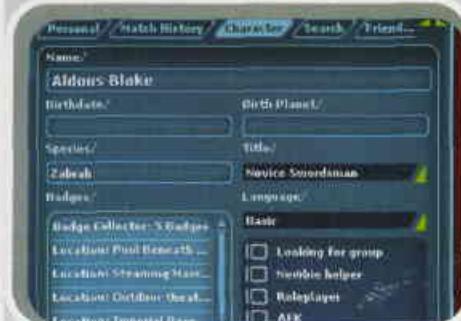
Oyuna dalıp birşeyleri unutmak hepimizin başına gelir. Bundan kaçınmak için Options (Ctrl+O) penceresinde Alarm sekmesine gelerek belli bir süre sonrasında veya istediğiniz bir zamana alarm ayarlayabilirsiniz. Ayrıca /earth komutu gerçek yaşamda saat ve tarihi verecektir.



iPUCU 14

Ünvanınız Bilinsin

Community (Ctrl+P) sayfasının character sekmesinde bulunan Title seçeneği ile ünvanınızı belirleyebilirsiniz. Ünvanınız isminizin altında yer alır. Böylece diğer oyuncular sizin hangi meslekten olduğunuzu görür. Eğer birden fazla meslekınız varsa o an üzerinde çalıştığını seçmenizde fayda var. Özellikle Medic'ler hizmet vermek istemedikleri ama gruplarlaavatar mak istedikleri zamanlarda ünvanı kaldırmalıdır. Bunun dışında PvP çarpışmalarında ünvanınızı kaldırın ki rakip ne ile karşılaşacağını bilesin.



**İPUCU 15****Log'lamak**

Oyundan çıkmak SWG dilinde "log" olarak geçer. Bir "I'm gonna log" dediğinde mesela bilinci oyundan çıkmıştır. Re洛g'da oyundan çıkışın hemen girmek anlamındadır. Bir bug ile karşılaşlığınızda veya bağlantınızda sorun yaşarsa oyuna girip çıkmak büyük ihtimalle sorunu çözecektir. Oyundan çıkışken "Disconnect" seçeneği yerine, güvenli bir yerde oturup /logout komutunu kullanırsanız oyundan sağlam çıkışınız. Ancak disconnect ettiğinizde karakteriniz uzunca bir süre olduğu yerde kalır. Ayrıca /sit; /pause 5; /logout; /pause 35; /quit şeklinde bir macro siz direkt olarak oyundan da çıkaracaktır.

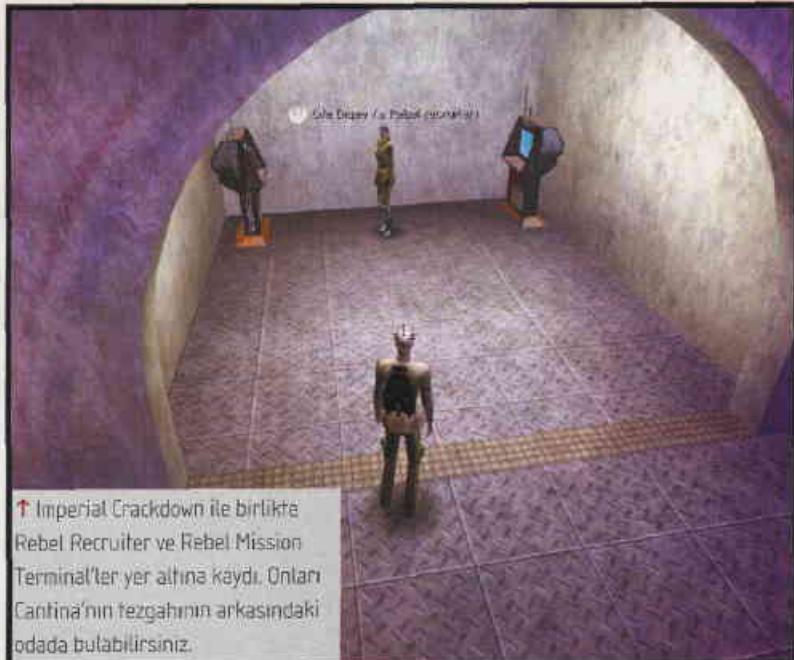


XP'yi sadece başka bir oyuncuya bir skill'i öğrettiğinizde alabiliyorsunuz. Her ne kadar ortalıkta skill'lerin öğrenilebileceği NPC eğitmenler dolansa da bunlar hizmetleri için ücret talep ettiğinden oyuncular genelde yeni skill'leri birbirlerine öğretiyorlar.

Ama yine de oyunda en zor alınan XP, Apprentice'dir. Üstelik o olmadan hiç bir konuda Master olamazsınız. Starport önlerinde pinekleüp spam yapmak dışında Apprentice XP'yi en hızlı almanın yolu yeni oyunculara yardımcı olmaktadır. Kafa dengi bir iki yeni oyuncu bulun. Onların oyunu öğrenmesinde ve gelişmesinde yardımcı olun. Birlikte ava çıkışın vakit geçer. Hem say-

İPUCU 16**Hızlıca Oyuna Girme**

Oyuna girmede kullanılan Station Launchpad'ın ayarlarına girin. Buradaki Game sekmesinden "Skip Intro Sequence"'i seçin. Sağ üstteki menüden sürekli oynadığınız karakteri seçin ve sağ alttaki Autoplay seçeneğini işaretleyin. Artık şifrenizi girdikten sonra direk oyuna bağlanıksınız.

**İPUCU 17****Resim Alalım**

Oyunda ekran görüntüsü almak için PrintScreen tuşunu kullanabilirsiniz. Ekran görüntüsü alırken arayüzü kaldırılmak için Ctrl+Shift+H yapın.

rehberinde bulacıklarınız:

Galaxies'de savaşmak:

Hayatta kalmak için bilmeniz gerekenler.

Survey, Crafting ve Engineering:

Üretimin ipuçları.

Asiler İmparatora karşı:

Büyük savaşta taraf olmak.

Jedi olmanın yolları:

Dumanı üzerinde yeni kurallar.

Oyuncular oyunculara karşı:

PvP'nin kuralları

Ve 18 yeni ipucu.

Tuğbek Ölek



“Yeyd”in macerasını tamamlıyoruz

BEYOND GOOD & EVIL

Tam Çözüm 2. Bölüm

Hoverkrafttan inin ve duvara yaslanarak boru geçin. Çite doğru ilerleyin ve disk fırlatarak düğmeye basın. Aşağıdaki kapı açılmaya başlayacak, hemen hoverkrafta dönün ve karşı tarafa geçip tekrar aşağı inin. Yukarıdaki lazer alanında Double H'e emir vererek lazerleri patlatmadınlı sağlayabilirsiniz. Kapıdan geçerek Trolley haritasına girin. Duvardaki haritanın fotoğrafını çektiğten sonra tekrar geri dönün ve az önce açığınız demir kapının üzerine tırmanın. Double H'in düğmeye basmasını sağladığınızda kapı açılacak ve siz yukarı çıkmış olacaksınız. En üstteyken yandaki platforma ziplinevin ve duvardaki delikten içeri girin.

Robotu elektriğe ittikten sonra duvardaki delikten inin ve Double H'in yanına dönün. Tekrar duvardaki deliği yanına gidin ve sandığı buraya iterek yukarı tırmanın. Double H'in kapısı kırmasını sağlayın ve ilerleyin. İçinde üç elektrik bariyeri ve üç robot olan odaya geldiğinizde Double H ile havaya kalkmalarını sağlayın ve onlara vurarak bariyerlere çarpmalarını sağlayın. Üçüncü robotun bıraktığı anahtar kartını alın ve Double H'ye verin.

Önemli Not: Oyunun bu kısmında bazen ikinci anahatın çıkışmasını engelleyen bir hata oluyor. Böyle bir durumda önceki bir kaydınızı yükleyip tekrar denemeniz gerekebilir, yine bulamıyorsanız oyunu yeniden kurup patch kurmadan bu kısmı oynamanız gerekiyor.

Double H ile birlikte anahtarları kullanarak kapıyı açın ve lazerleri kapatın. Double H ile birlikte anahtarları kullanarak kapıyı açın ve lazerleri kapatın. Yolun sonunda tüplerin içinde insanlar göreceksiniz. Hemen fotoğrafını çekip IRIS'e gönderin.

Hoverkrafta geri dönün ve haritanın iç kısmında bulunan Interior Moats kısmına gidin. Burada yeşil bir şelale

ve büyük kemikler göreceksiniz. Hoverkraftı kullanarak yukarı tırmanın ve aşağı inerek içeri girin. Üzerinde Alpha Section bulunan platformun yanındaki düğmeye disk kullanarak bastığınızda platform elektriğe doğru gelecek ve Alpha Section ölecek. Platforma çökün ve düğmeye tekrar basın, eğilerek elektriği gecin.

Bir sonraki ekranda sis göreceksiniz. Etraftaki Alpha Section'ların sizi görmemesi için sürekli olarak çömelip sislerin içinden ilerlemeniz gerekiyor. Bir sonraki ekranda sol taraftaki elektrik kutusunu tekmeleyin ve koşarak sigortayı çıkartın. Sigortayı asansörün yanındaki kutuya takın ve yukarı çıkn. Buradaki iki robottu kullanarak iki elektrik bariyerini yok edin. Biraz ilerleyince iki Alpha Section göreceksiniz. İkisini de mutlaka tüp-

lerinden vurarak etkisiz hale getirin ve ilerleyin.

Bundan sonra çok zor bir kısma gereceksiniz. Devriye gezen dört Alpha Section'ı geçmek için devriyelerin hareketlerini çok iyi takip etmelii ve arkasını dönen Alpha Section'ları takip ederek kapıya ulaşmalısınız. Kapıdan geçip inciyi aldıktan sonra aynı odadan bir kez daha geçmeniz gerekecek.

Lazerli kapıdan geçemeyeceğinizde göre diğerine girin ve kutuyu iterek duvardaki deliğin ortaya çıkışmasını sağlayın. Tüm mayınları temizledikten sonra diğer odaya gchin, elektrik kutusunu tekmeleyip hızlı biçimde ilerleyerek sigortayı çi-





kartın. Dışarı çıkışın ve üçgen düğmeye basarak asansöre binin. Biraz ilerleyince sırt tüpü olmayan bir Alpha Section göreceksiniz. Devriye gezen bu düşman hareketli platformun üzerine çıkar çıkmaz düğmeyi vurun ve elektriğin onu öldürmesini sağlayın. Sonraki odadaki üç Alpha Section'ı geçin ve kutudaki sigortayı kullanarak lazerleri kapatın. Pencerenin önüne geldiğinizde uzay mekiklerinden boşaltılan insanların fotoğraflarını çekin, böylece geriye çekmeniz gereken tek fotoğraf kalacak.

Hoverkrafta dönerken haritanın ortasındaki kanala girin. Bu yol mayınlarla kaplı ve bu mayınları patlatsanız da çok çabuk geri çıkarırlar. Bu yüzden yavaşça ilerleyerek aralarından geçmeniz daha kolay olacak. Hoverkraftı park edin ve aşağı inin. Double H'in saldırmasını sağlayarak Alpha Section'ı öldürün. Elektrik kutusunu tekmeleyin ve içeri girin.

Burada ilerlerken yine içinde fazla sayıda Alpha Section bulunan odalarla karşılaşacaksınız. Böyle yerlerde daima hareket düzenlerini takip edin ve hiçbirine görünmeyecek şekilde çömelerek ilerleyin. Sonunda bir yük asansörü ve tahta kutunun olduğu ekrana geleceksiniz. Kutulu asansöre itin ve aşağı inin. Elektrik kutusunu tekmeleyerek sigortayı alın ve kutuya tırmanarak tekrar yukarı çıkarın. Yerçekimsiz tünele girerek yukarı çıkar. İlerlemeye devam edin ve bulduğunuz kutuya sigortayı yerleştirin. Sonraki ekranın sandığın üzerine çıkış, otomatik kol siz alacak ve lazerlerin diğer tarafına bırakacak. Lazerleri kapatarak dışarı çıkış, mavi lazerler yolu kapattığında kapıyı kullanmanız gerekecek.

Elektrik kutusunu tekmeleyin, aşağı ziplayıp koridor dan ilerlemeye başlayın. Borulardan zıpladıktan sonra Double H'e elektriği kapatmasını söyleyin. Bir sonraki ek-

randaki üç Alpha Section'ı öldürdüktен sonra Central Hall'e geçin. Her iki taraftaki Alpha Section'ları öldürdükten sonra son fotoğrafınızı da çekin. Sigortayı alın ve çıkışın yanındaki kutuya yerleştirin. Hoverkrafta dönüp Slaughterhouse çıkışına ilerleyin. Kaplı kapının yanındaki şifre küresinin resmini başkana yollayarak şifreyi öğrenin ve kestirme yolu kullanarak yarışların yapıldığı yere çıkarın. Artık tekrar IRIS merkezine dönebilirsınız. Merkezde başkanla tanışacak, yıldız anahtarını alacak ve yeni görevinizi öğreneceksiniz.

Hillys

Şehir merkezindeki yıldızlı kapılı kullanarak Alpha Sections HQ'ya girin. Burada her yer Alpha Section kaynadığından kimseye ateş etmemeniz gerekiyor. Yapmanız gereken tek şey hiçbirine görünmeden ilerlemek ve bu hiç de zor değil. En tepedeki odaya ulaştığınızda odanın içindeki Alpha Section'ı güvenli birimde öldürebilirsiniz. Düğmeye basıp içeri girin ve mutlaka oyunu kaydedin. Burada 10 tane inci bulacaksınız ki eğer etraftaki diğer incileri de aldıysanız Garage'dan alacaklarınız hakkında sorun yaşamayacak olmanız lazım. İncileriniz yetersiz kalırsa İnci Yerleri kısmından yardım alabilirsiniz. Dışarı çıktıığınızda ise müthiş bir takip sahnesi yaşayacaksınız. Burada verilebilecek bir ipucu yok, sağa sola koşup, eğilip zıplayarak yolun sonuna ulaşmaya çalışıgorsunuz. Bu sırada

sağlığınızda çok dikkat edin ve azaldığı anda kendinizi iyileştirmeyi unutmayın.

Şehre döndüğünüzde hoverkrafta binin ve Mammago Garage'a gidecek 20inci karşılığında Flight Stabilizer satın alın. Deniz fenerine dönün ve atölyeye inerek Peju'jin bot çizimlerine basın. Elinizde bulunan Peju'botlarına yakından baktığınızda altlarında şifreler olduğunu göreceksiniz. Bu şifreleri çizimlerin üzerinde kullanın. İkinci konsol için fenere girin ve çocukların uyguduğu odadaki çizimleri kullanın. Tekrar hangara dönün ve konsolda olmuş olan kırmızı düğmeye basın. Ortaya çıkan Beluga'ya satın aldığınız Flight Stabilizer'i takın. Beluga'nın çalışması için iki tane Flight Stabilizer gerektigine dikkat edin. Dışarı çıktıığınızda fenere saldırdığını göreceksiniz, hemen içeri girin ve üst kata çıkarın.

Demonun ardından DomZ robotlarını yok edin ve Beluga'yı kullanarak havalanın. Saldırın DomZ yılanını öldürüp Black Isle Mines'in yukarısındaki kraterde gidin. Kraterin üzerindeki hoverkraftı bırakın ve içe rideki incileri toplamaya başlayın. İşiniz bittiğinde dışarı çıkış ve uzaya açılmadan önce isterseniz henüz





bulamadığınız hayvanları ve incileri arayın. Nouri'ye giderek bolca K-Bups satın alın, Mammago Garage'dan Space Engine alın ve uzaya doğru yola çıkmak.

Moon

Aya ulaştığınızda burnunuzu transmittere dönen ve içine girin. Burada bulacağınız haritanın resmini çekin ve oyunu kaydedin. Yerdeki düğmeye basarak sandık getirin ve sandığın üzerine çıkmak. Double H'in düğmeye basmasını sağlayın ve sandık durduğunda aşağı atlayarak Beluga'nın üzerine inin. Uzaktaki düğmeye disk fırlatarak diğer sandığı getirin ve bu sayede karşı tarafa geçin. Köşedeki vanayı kullandığınızda köprüyü indireceksiniz ve bu ilerde Double H'in işine yarayacak.

DomZ üssüne girdiğinizde asansöre doğru ışık gönderen aynaya doğru gidin ve yan taraftaki aynayı alın. Kapının karşısındaki gere aynayı yerleştirin ve ışıklı aynayı ona doğru çevirin. Bu şekilde aynaları kullanarak kapı açın ve Peyj'in bulunduğu yere ulaşın. Arkasındaki kapidan geçin. Bu yeni bölgede gerçekimsiz asansörü başında iki tane Alpha Section göreceksiniz, ikisini de öldürün ve asansörü kullanın. Great Crypt'in etrafında dolaşarak kapı bulun ve içeri girin. Buradaki amacınız yeşil kısma ulaşmak, bunun için istediğiniz yolu kullanabilirsiniz. Yeşil kısma

geldiğinizde gerekli olan fotoğrafı çekin ve Peyj'in olduğu yere geri dönen (bunun için koyu mavi yolu kullanabilirsiniz).

Tekrar aynalı yere geldiğinizde bu sefer aynaları kullanarak Peyj'e ışık yansıtmanız gerekecek. Aynaları döndürmek için Gyrodisk de kullanabileceğinizi unutmayın. Peyj'in üzerinde ışık yansındığında Double H onun serbest kalmasını sağlayacak.

Tekrar DomZ üssüne döndüğünce Mei'den mesaj alacaksınız. Gemiye doğru ilerlemeye başlayın ve daha önce açığınız kapidan geçin ve yeni

kapıya açın. Size ateş açan tareti geçmek için kenarda çömelmelii ve ateşi durduğu anda koşmalsınız. Tareti geçtiğinizde radyo yayın odasına ulaşacaksınız, burada gördüğünüz şifre küresinin fotoğrafını çekin ve şifreyi kullanarak uzunca bir demo seyredin.

Şimdi tekrar gemiye dönün, üstten çıktığınız zaman Alpha Section General tarafından saldırıyla uğrayacaksınız. Gemisini patlatabilmek için biraz uğraşmanız gerekecek çünkü zırhı çok güçlü. Ayrıca size çeşitli şekillerde saldırabildiğinden oldukça da dikkatli olmanız gerekiyor. Generalden kurtulduktan sonra ortadaki mayınları siyah varilleri üzerlerine sürükleyerek patlayın ve içeri girin. Saldırıdan 3 Alpha Section'ı öldürdükten sonra yerçekimsiz asansöre girin. Demonun ardından tekrar hoverkrafta, oradan da gemiye geri dönün. Üssde doğru giderken çok büyük bir saldırıyla uğrayacaksınız, Neutralizing Cannon kullanarak mümkün olduğunda çok düşman öldürmeye çalışın, bir süre sonra size yardımcı olmak için ek kuvvetler gelecek. Şimdi üsse gidin ve asansörden inmeden önce grubunuzdaki diğer kişilerde bulunan tüm PA1'leri alarak Jade'e verin. K-Bups'ları hazır tutun ve oyunun son düşmanı ile karşılaşmaya hazır olun.

Öncelikle size saldırın DomZ Sarcophagi'yi öldürün. Ana yaratık heykelden ayrıldığında şarlı saldırınızı kullanarak mor kürelerle ona vurun. Heykele çekildikten sonra size Peyj klonlarıyla saldırımıza başlayacak. Double H sayesinde bunları havalandırın ve heykelini saran dikenlere doğru vurun. Dikenler düşürüldüğü zaman bir klonu da ana yaratığa göndererek zarar görmesini sağlayın. Şimdi yaratık size belli bir düzen içinde saldırılacak, eğer nerede belireceğini bilirseniz rahat edersiniz. Yaratığın izlediği düzen şöyle: sol, yukarı, sağ, sol, yukarı, sağ, üst, aşağı, sağ, yukarı. Eğer bu düzeni karıştırıp onu iskalasınız size vuracak ve iki kalpten olacaksınız. Bu şekilde onu biraz hırsızlığınızda bu sefer de Double H klonları göndermeye başlayacak. Tüm klonları öldürdükten sonra kontrolleriniz ters dönecek (sağ sol, yukarı ise aşağı olacak). Yaratık bu sefer de saldırımak için sol, sağ, sol, sağ, üst, sağ, yukarı, üst, aşağı düzenini kullanmaya başlayacak ama kontrolleriniz ters döndürüldüğünde solda çıktığında sağa basarak vurmanız gerekecek. Son darbeyi de vurdugunuzda oyunu mutlu biçimde (ve rehberi takip ettiyseniz geride hiçbir şey kalmamış şekilde) bitirmiş olacaksınız.

Eser 'Decypher' Güven

KAÇIRANLAR İÇİN

Beyond Good & Evil

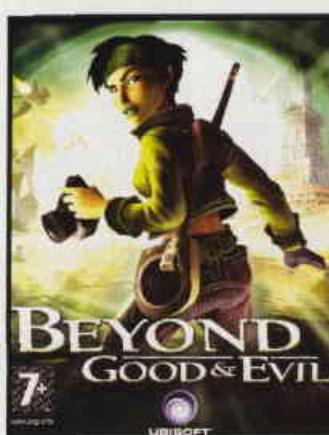
TÜRÜ: Aksiyon/Adventure

NOTLAR: PC versiyonu %85 Level 02/2004

Playstation 2 versiyonu %89 Level 12/2003

KİSACA: Genç bir fotoğrafçı olan Jade'in, enayurdu Hillys'i uzungi bir irkin istilasından

kurtarmaya çalıştığı Beyond Good & Evil, geçtiğimiz yılın en büyük sürprizlerinden biriydi. Kısa olması ve birkaç teknik sorun haricinde eksiksiz olmayan BG&E, güzel grafikleri, muhteşem hikaye ve atmosferi, hiç sıkılmayan oynamasıyla kaçırılmamalı bir oyun.



Kain ve Raziel'in öykülerine devam ediyoruz

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

2. Bölüm

7 THE VAMPIRE CITADEL (KAIN)

Merdivenlerden aşağı inin ve alttaki izgaradan sis haline geçin. Kapaklara giden yolda karşınızda çıkan Red Hunter'ları öldürün ve türbe alanına ulaşın. Burada bir Tome bulacaksınız. Şimdi sola doğru gidin ve en uzaktaki odaya ulaşın. Buradaki dar yolda, pedestalin üzerinde Wheel of Life bulacaksınız. İlk odaya geri dönün ve üzerinde dire olan geniş kapıya giderek aldığınız tekeri yerleştirin.

Önce aşağı, sonra sola gidin. Aşağı ilerlemeye devam ettiğinizde süper zıplama noktası göreceksiniz, bunu kullanarak karşı taraftaki işinlayıcıya üçün.

Odadan çıktıığınızda etrafındaki kapılar kapanacak ve bir Gollum'la dövüşmek zorunda kalacaksınız. Sol taraftaki odada bir Tome bulunuyor. Tırmanabileceğiniz yere çıktıığınızda ateş türbesinden işinlanabilirsiniz. Sağ taraf-

taki kapıdan geçin ve geçtiğinizde TK rünu bulacaksınız. Aşağı bakın ve duvarına sandalyeler yaslanmış odayı bulun. Buraya doğru giderek işinlayıcıdan geçin.

Izgaralı kapıdan geçin ve ikinci katın en solundaki odaya giderek Health Talisman alın. Birinci kata zıplayın ve çatlılmış duvarları yıkın. Duvarların arkasında Rusted Scales ve Carved Stone Skull ala-



caksınız. Şimdi en sağdaki kapıya doğru gidin ve semboleri kapının sağına ve soluna yerleştirin.

LIGHTNING REAVER

Odaya girin ve suyu görmek için kameranın değiştirmeyi bekleyin. Ekranın diğer tarafında, suyun üstünde bulunan iki mangala TK yollayın. Su çekildikten sonra düzmeye TK yollayın. Bu sayede Denge Amblemini alabileceksiniz. Bu parça size yıldırım gücünü kazandırıyor.

Şimdi odadan çıkışın ve ana odaya dönerek kapının üzerindeki TK düğmesini vurun. Duvarı geçin ve Gollum'u öldürün. İlkinci katın en sağındaki odaya girin ve mührünü açın. Karşınıza çıkacak ateş Gollum'unu öldürdükten sonra işinlayıcıdan geçin.

Tırmanabileceğiniz duvardan çıkışın Işık Türbesine ulaşmadan önce iki ateş Gollum'yla daha dövüşmeniz gerekecek. Şimdi kapıdan geçin ve birinci kata dönün. Birinci katta bulacağınız işinlayıcı ile dışarı işinlanın ve Wheel of Life'i aldığıınız yere geri dönün. Buradaki garip mühürlü kapayı açıp ilerleyin.

8 VORADOR'S MANSION (RAZIEL)

Büyük mansiyon kapısını açınca bir ara demo başlayacak. İki Gollum'u da öldürdükten sonra mansiyona gidin ve kapının yukarıındaki yıkıntılarla tırmanın. Pencereyi kırıldıktan sonra boyut değiştirin ve pencereden geçerek koridordan aşağı inin. Tekrar fiziksel formunuza büründükten sonra merdivenlerden çıkış kapılardan birinden girin. Bu koridorların ikisi de içinde heykeller ve TK düğmeli bir kapı bulunan odaya çıkıyorlar. Fire Reaver kullanarak düğmeyi vurun, duvarda iki tane mangal ortaya çıkacak. Çok hızlı davranışarak ikisini de yakın ve bir sonraki kısma geçin.

Şimdiki bölümde üç Gargoyle, bir havuz ve iki hava fisikyesi var. Fisikyelerden birini kullanarak yukarı çıkışın Sol taraftaki Ateş Kapısından geçin ve koridordan ilerleyerek duvar resmine ulaşın. Demonun ardından boyut değiştirin ve resmin sağ tarafındaki izgaradan geçin. Cam odadan dışarı çıkışın, arka tarafa doğru atlayın ve tepeyen aşağı inin. Fiziksel forma geçin ve Reaver'ı şarj edin. Fire Reaver'i donanıp mangalların arasında durun.

Ateş büyüsünü kullanarak hepsini aynı anda yakın.

Tepeden tekrar yukarı çıkışın ve gelmiş olduğunuz serayı geçin. Ortasında heykelin olan daire şeklinde bir taş yapı göreceksiniz. Sol taraftaki sütuna tırmanarak yukarı ulaşın ve diğer tarafa geçin. Karşı tarafa doğru uçun ve kapıdan girin, koridordan inip sol taraftan TK rününü alın.

Şöminenin yanındaki iki mangali da yakın ve çatlaklı duvari kırın. Şimdi boyut değiştirin ve çubukların arasından geçin. Sol taraftaki çıkıştı ziplayın ve önce havadaki platformlara, oradan da soldaki diğer çıkıştıya üçün. Şimdi soldaki çıkıştıya geçin ve fiziksel forma geri dönün. Sağa doğru ziplayarak kapıdan girin ve koridoru takip ederek Kütpahaneye ulaşın.

KAN İÇİCI

Kütpahanedeki amacınız altı karanlık küreyi de yakmak, bu yüzden Light Reaver donanmanız. Kürelerin yerleri şu şekilde:

1 Heykelin yanında.

2 Birinci katta girişe doğru bakan resmi parçalayınca arkasında.

3 İkinci katta merdivenlerden çıktıktan sonra ucarak bu küreye ulaşabilirsiniz (birinci katta kamera açısını değiştirerek küreyi görebilirsiniz).

4 İkinci katta merdivenlerden çıktıktan sonra kitaplığı çekin. Yan tarafa doğru ittiğinizde küreyi göreceksizez.

5 Odanın karşısındaki masayı ve sandalyeleri parçalayın. Şömineyi geçince sol tarafta kalan kuleyi masanın olduğu yere çekin. Şöminekteki alevler sönecek ve küreyi bulacaksınız.

6 Girişin sağındaki tırmanılabilir duvara ziplayın. Yukarı tırmanıp sütuna geçin, odanın sonundaki TK düğmesini vurur vurmak

çubuklarından atlayarak avizeye ulaşın ve küreyi yakın.

Artık heykelden Blood Drinker'ı alabilirsiniz. Giriş'e dönün ve koridor dan geri gidin. Çıkıntıdan zıpladığınızda üç Gollum'la karşılaşmanız gerekecek. Merdivenlere geri dönün ve hava fisikyelerini kullanarak ikinci kata çıkışın ve sol taraftaki Gargoyle heykeline mızrağı sokun.

Şimdi Hava Kapısına gideceğiz. Koridordan inerek suya ulaşın, boyut değiştirin ve alttaki izgaradan aşağıya geçin. Tırmanabileceğiniz duvari kullanarak sudan dışarı çıkışın. Sola gidin ve iletkeni kullanarak fiziksel forma geçin. Sağa doğru gideerek mavi kapayı geçin, koridordan ilerleyin ve gireceğiniz odada basamaklardan yukarı ziplayın. Duvara tırmanın ve sonraki çıkıştıya ziplayıp yukarı çıkışın. Üzerinde pencere alan çıkıştıya doğru üçün ve pencerayı kırdıktan sonra boyut değiştirin. Geçitten geçin ve yolun sonundaki iletkeni kullanarak tekrar fiziksel forma dönün.

Geldiğiniz cama en yakın sütunun üzerine ziplayın ve boyut değiştirerek sol yukarı taraftaki sütuna doğru üçün. Şimdi daha yukarıda olana ziplayın ve bu şekilde kapıya ulaşıp merdivenlerden aşağı inin. Merdivenin alt kısmındaki iletkeni kullanarak fiziksel formunuza dönün ve soldaki kapıdan girin. Düşmanları öldürdükten sonra koridorun sonundaki kapıya gidin.

KALP ARAYICI

Burada da aydınlatıcı küreleri karartmak için Dark Reaver kullanacaksınız. Burada bolca Dark Spell gereğinden şarj taşını kullanmayı unutmayın. Kürelerin yerleri ise söyle:

1 Heykelin arkasındaki merdivenlerde.

2 Kürenin yukarıındaki TK düğmesine vurun ve düşen avizenin üzerine üçün. Şimdi avizenin yukarı çıkışmasını bekleyin ve büyüğü kullanın. Şimdi hızla çubuklarından aşağıya çıkıştıkeren küreye ulaşın.

3 Pencelerin yanındaki tırmanılabilir duvarın yukarısında.

4 Garip görünüşlü pencereyi TK kullanarak kırın ve küreyi bulun.

5 Odanın diğer tarafındaki şömine de.



Girişten soldaki sütuna zıplayın. Şöminenin üstündeki duvardan çesitli platformların çıkışmasına neden olacak bir düşmenin üzerine basacaksınız. Büyüyü kullanın ve üç çıktıdan da zıplayarak küreye ulaşın. Artık heykelden Heart Seeker'ı alabilirsiniz.

İlk kapının dışında Vorador's Mansion'a ilk geldiğiniz yere dönün. Alt tarafa zıplayın ve koridordan geri dönün. İletkeni kullanıp merdivenlerden çıkışın ve gollumlarla dövüşün.

Su Bölgesine döndüğünüzde hava fiskiyelerini kullanarak ikinci kata çıkışın ve sağdaki heykele Heart Seeker'ı yerleştirin. Tekrar Ateş Kapısından geçin ve koridordan aşağı ilerleyin. Bu sefer izgaralı kapının önündeki duvar çatılkı alacak. TK ile kırın ve taş sütunlara gelin.

Üzerinde çatılkılar bulunan taş yapının sağ üst tarafındaki duvar üzerinde TK kullanın ve borudan aşağı inin. Kamera açısı değiştene kadar kanalizasyonda ilerleyin, açı değişince bir su akıntısı göreceksiniz. Suyun diğer tarafındaki TK düşmesine vurun ve hemen yükselen sütunlara zıplayın. Diğer tarafa geçtiğinizde Half of Vorador's Crest bulacaksınız. Şimdi kanalizasyonda ilerleyin ve düşmanları temizleyin. Büyük dikey borunun içindeki tırmanılabilir duvardan çıkışın ve Su Bölgesine geri dönün.

Hava fiskiyelerini kullanarak ikinci kata çıkışın ve Hava Kapısından girin. Merdivenlerden inin ama suya

inmeyin. Suyun sol tarafında kırık bir duvar göreceksiniz. Tacın ilk parçasını mavi kapı sembolüne yerleştirin ve sağ taraftaki büyük kapılardan geçirin. Kuleden ikinci kata tırmanın ve platformlardan zıplayın. Bu odada kırık bir duvar var, onu TK ilk kırın ve Health Talisman'ı alın. Birinci kata geri dönün.

Üzerinde daire sembolü olan şömineyi görünce ilerisindeki kırık duvarı yıkın ve ilerlemeye başlayın. Üzerlerinde semboller olan dört tane sütun ve ortalarında bir kadran göreceksiniz. Kadranı kullanarak sütunları döndürmeli ve duvardakilerle eşleşmelerini sağlamalısınız. Soldan sağa semboller HAVA, ATEŞ, TOPRAK ve SU olmalı. Kadran yükselsence üzerine sıçrayın ve yükselmesini bekleyin. Durduğunda uçağınız çıktıdan Silver Half of Vorador's Crest alacaksınız.

RUH ÇALICI

Şimdi tacın ilk parçasını yerleştirdiğiniz kapıya gidin ve diğer parçayı da yerleştirip kapıdan geçirin. Şarj taşını kullanın ve Fire Reaver donanın. Avizeden sarkan sönük mumların ortasında durarak Ateş büyüsü kullanın. Avize yükselecek ve kapı açılacak, ama kapıya yaklaştığınızda tekrar kapandığını göreceksiniz. Şimdi iki ateş Gollum'unu öldürmeniz gerekecek.

Gollumlar öldükten sonra Soul Stealer'ı alın, çıkıştan geçirin ve daha önce TK ile çıktığınız pasajdan ilerleyerek merdivenlerden yukarı çıkışın. Su Bölgesine geri döndüğünüzde son mızrağı da ortadaki Gargoyle'a koyun. Heykellerin arkalarındaki üç kırık duvarı yıkarak Health Talisman ve iki Soul Basin alabilirsiniz. Gargoyle'ların altındaki havuzda bir geçit açılacak ve buradan Su Türbesine geleceksiniz.

WATER REAVER

Koridordan ilerleyin ve boyut değiştirin. Izgaradan geçirin ve aşağı inin. Fiziksel formunuza dönebileceğiniz odayı bulduktan sonra Reaver'ı su ile donatın. Odalarдан birinde iki ateş göreceksiniz, Water Reaver kullanarak ikisini de söndürün.

Yine Water Reaver sayesinde şelaleyi dondurun, yukarı tırmanın ve ikinci kattaki şelaleyi de dondurun. Bu na da tırmanıp yukarıdaki ateşi söndürün. Şimdi tekrar ikinci kata dönün ve sol taraftaki kapıdan girin. Ateşi söndürüp boyut değiştirin. Sağ taraftaki pasaja zıplayın ve sonraki odadaki iletkeni kullanarak fiziksel forma geri dönün. Buradaki alevi de söndürüp, tekrar boyut değiştirin ve izgaradan geçirin.

Sağ giderek sonraki kapıdan da geçirin. İletkeni kullanın ve Su Türbesinden çıkışın. Şimdi Vorador's Mansion'ın girişine dönün ve kapının sağ tarafındaki duvara tırmanın. Boyut değiştirin ve kırık camdan geçtikten sonra avlunun ortasındaki iletken sayesinde tekrar fiziksel forma bürünün. Heart Seeker'ı aldığınız odaya girin ve sağ taraftaki resmi parçalayarak Tome alın. İçinde Gargoyle'ların olduğu odaya dönün. Su Bölgesinde hava fiskiyelerini kullanarak ikinci kata çıkışın, ateş kapısından geçirin ve mangalları yaktığınız odaya geri dönün.

Her mangalın yanında ufak kırmızı ve yeşil semboller göreceksiniz. Yeşil sembolle eşleşen ateşleri söndürün ve kapıdan geçirin.

Tepeye tırmanarak taş yapılara ulaşın. Soldaki sütuna zıplayarak yukarı doğru çıkışın ve üst taraftaki pencereye üçün. Koridordan indiğinizde mavi kapıyla karşılaşacak ve tekrar kütüphaneye gireceksiniz. Heykelin solundaki pencerenin arkasında Tome var, onu almak için camı kırın. Heykelin arkasındaki kapının üzerinde Library Seal kullanın.

THE VAMPIRE CITADEL 2 (KAIN)

Süper zıplama noktasına inin ve çukurdan karşıya zıplayın. Yolu sağa doğru takip ederek işinlayıcıya girin. Toprak Türbesinin ilk odasından dışarı çıkışın ve sağa giderek ilk mühürü kapıya ulaşın. Kapıdan geçirin ve oradaki sütunu yıkın. Yukarı tırmanarak üst kata ulaşın.

TOPRAK KÜRESİ

Çalışmayan işinlayıcının yanındaki eksik küreye dikkat edin. Ateş Gollum'u yendikten sonra sağdaki koridora girin ve deliğin üzerinden zıplayın. Earth Globe'u alın ve Shade'leri öldürün. Duvarı kırınca içerisinde Health Talisman bulacaksınız. İkinci kata geri dönün ve Earth Globe'u yerine yerleştirerek işinlayıcıya girin. Izgaralı kapıdan geçip birinci kata düşün. Burada Gollum'ları öldürün ve tırmanılabilir duvardan yukarı çıkışın.

ENERJİ KÜRESİ

Çalışmayan işinlayıcının soluna girin ve Sphere of Energy'ı alın. İki Gollum'u da öldürüp izgaralı kapıdan geçirin. Yoldan sola dönün ve bir sonraki kapıdan girerek TK rünü alın. Zıplama noktasını kullanarak karşı tarafa zıplayın ve işinlayıcıdan geri dönerken Gollum'larla savaşın. Soldaki koridora girin ve çalışmamış işinlayıcıya dönün. Küreyi doğru yere yerleştirin ve işinlayıcıyı kullanın. Gol-



Ium'u öldürüp kapıdan geçin ve birinci kata atlayın.

Aşağıdaki geçmişten girdikten sonra mezarin sol tarafındaki duvarı kırın ve onun arkasındaki duvardan yukarıya tırmanın. Bir sonraki mezarı geçin ve İşinlayıcıının yanındaki Gollum'ları öldürün. İşinlayıcıya girmek yerine sağdaki koridordan ilerleyin ve Tome alın. Artık geri dönüp İşinlayıcıdan geçebilirsiniz.

TIME REAVER

Sembole dokunduktan sonra sağ taraftaki TK düğmesini vurun ve diğer sembole dokunun. Denge ambleminin son parçasını da aldıktan sonra son sembole dokunup kapıdan geçin. Birinci kata atlayıp İşinlayıcıyı kullanın.

Ziplama noktası yardımıyla kurun diğer tarafına atlayın. Vampir Türbesine geri dönün ve buradaki önemli demoyu seyrettikten sonra Health Talisman alarak geçide girin. Geçitten çıktıığınızda kendinizi yeni Nosgoth'ta bulacaksınız. Grand Shadeleri öldürün ve türbeden dışarı çıkin. Kapıdan dışarı çıktıığınızda bu kısım da bitecek.

10 AVERNUS CATHEDRAL (KAIN)

Koridorlardan birine girerek bir kapıya ulaşana kadar ilerleyin ve kapıyı Water Reaver kullanarak açın. Aşağıdaki dört Gollum'u da öldürdüğünüzde her biri yeni bir taş platformun oluşmasına nedene olacak. Platformlardan yukarı çıkin ve Obsidian Sphere'ı alarak aşağıdaki yerleştirin. Artık Toprak Türbesine girebilirsiniz.

EARTH REAVER

Koridordan aşağı ilerleyin ve TK rünnünü alın. Boyut değiştirin ve ilk kattaki ana odaya inerek yaratıkları dövüşün. Mezarlardan birine girerek tekrar fiziksel formunuza dönün. Yaratıkları geçiktiken sonra silahınızı şarj ederek odadan çıkin.

Dark Reaver'a geçin. Sol taraftaki kapıya gidin ve büyüğü tek bir kez kullanarak küreyi karartın. Şimdi bir önceki odaya dönün ve Soul Basin'ı kullanarak sağdaki yıkık kapıya doğru gidin. Water Reaver kullanarak şelaleyi dondurun ve bir üst kata tırmanın. Sola doğru gidin ve

sonraki odadan aşağı düşün. Light Reaver kullanarak karanlık küreyi aydınlatın. Artık ilerlemenizi engelleyen engel ortadan kaldırılmış olacak.

Geldiğiniz yerden geri dönün ve Reaver'i Earth gücüyle donatın. Earth Reaver'ı yerdeki kadran üzerinde kullandığınızda üç tane platform çıkacak ortaya. Bunlara çabucak tırmanarak çıkıştıya ulaşın ve Air Reaver'a gereken hava fiskiyesini vurun. Ekranın üst tarafına doğru uçarak bir odaya ulaşın.

Şimdi taşları çevirerek her ikisinden de Hava sembolünü göstermelerini sağlayın. TK düğmesini vurduktan sonra aynı şeyi Ateş simbolü için yapın. Water Reaver'a geçin ve bitişikteki odalarda bulunan ateşleri söndürün.

Odadan çıkışın sol taraftaki çıkıştıya gitin, Fire Reaver'a geçin ve mangalları yakın. Birinci kata geri dönün ve Earth Reaver kullanarak tekrar taş platformların ortaya çıkışmasını sağlayın. Önce birinci, sonra ikinci, ardından üçüncü çıkıştıya ziplineyin ve oradan da sağa ziplineyin. Şimdi tekrar Fire Reaver'a geçin ve iki mangalı yakın. Boyut değiştirin ve izgaralı kapıdan geçin. Girdiğiniz odada tekrar fiziksel forma geçip türbeden dışarı çıkin.

AVERNUS KATEDRALİ

Water Reaver'a geçin ve kapayı açarak Avernus Katedraline girin. Şimdi ilk odaya geri dönün ve buradaki düşmanları öldürün. Kadranı kullanarak katedralin sağ tarafında basamakların oluşmasını sağlayın. Hepsinden ziplineyin sol taraftaki yola geçin. Buradaki elemanları da öldürüp Dark Scripture'ı alın. Yazılı

ana odadaki büyük kitabın üzerine koyduğunuzda bir portal açılacak, içine girin.

Koridordan inip Tome'u alın. Koridorlardan ilerleyip ana kapılara ulaşın. Burada büyük bir yaratıkla savaşmanız gerekecektir. Yaratık çığlık atmaya başladığında yaratta Reaver veya TK ile vurun, ardından üzerine koşun ve kafasına vurun. Tüm gonklar titremeye başladığında gonklar vurarak yaratığı öldürün. Büyük sütunu yüklen ve duvardan tırmanarak demoyu seyredin.

11 AVERNUS CATHEDRAL 2

Buradaki yaratığı kısa sürede öldürmekteksiniz. Etrafı temizlediğinizde Heart of Darkness'ı alın.

12 VORADOR'S MANSION 2 (RAZIEL)

Başlangıç noktasının hemen sağındaki kitabık raflarının orada çat�ak bir duvar göreceksiniz. Duvarı kırın ve ilerleyin, karınıza çıkacak diğer duvari da kırıp demoyu seyredin. İlerdeki kapıyı açın ve Su Bölgesine atlayarak havanın fiskiyesinin yanına gidin. Burada Health Talisman bulacaksınız.

Odadan çıkışın ve yaratıkları öldürüp koridordan devam edin. Kapıyı açın ve sağa doğru giderek Tome alın. Yeşil ile aydınlatılmış olan sütunu yüklen ve kırık parçalara tırmanarak ikinci kata ulaşın. Buradaki tahta engeli kırıp devam edin.

Earth Reaver kullanarak bir sonraki kapayı geçin ve kırık pencereden atlayarak





TK rünü alın. Mavi melekli kapıdan ilerleyin. Merdivenlerden yukarı çıkıp avluya ulaşın. Ana girişe geldiğinizde kapıdan uzakta duran Vorador heykelini TK kullanarak parçalayın ve Health Talisman alın.

Güneye doğru ilerleyerek Vorador's Mansion bölümünün ilk başladığı yere gelin ve yeşil aydınlanmış sütna bakın. TK kullanarak sütunu yıkın ve hava fiskigesini kullanarak çatiya çıkin. Kuzey batıdaki sütuna, oradan da kuzey doğudaki sütuna üçün. Yeşil aydınlanmış heykelini TK kullanarak kırın ve parmaklıklı pencereye tırmanarak boyut değiştirin. Sis halinde pencereden geçtikten sonra en aşağı kadar inin. Buradaki Grande Archon'ları öldürüp merdivenlerden aşağı inin ve merdivenin altındaki fiçıların arkasındaki iletkeni kullanarak tekrar fiziksel forma dönün. Koridordan aşağı inerek büyük kapıları açın. Suya zıplayın ve Earth Reaver'e geçin. Köşelerden birinde bulunan Tome'u almak için boyut değiştirin ve geçitten geçerek onu alın. Tekrar geri dönün, sudan yukarı çıkin ve iletkeni kullanarak fiziksel boyuta dönün.

Şimdi tekrar Earth Reaver'a geçip suya atlayın ve kırılabilen duvarı kırarak ilerleyin. Sağ taraftaki iki taşı düğmelerin üzerine çekin. Sudan dışarı çıkin ve boruyu kullanarak kanalizasyondan kurtulun. İlk mansiyon bölümünde kitaplığı ulaşmanız sağlayan taş yapıyı bulun ve bunlardan pencereye tırmanarak Health Talisman alın. Tekrar kabire geri döndünce bu bölüm de bitecek.

THE VAMPIRE CITADEL (RAZIEL)

13 Merdivenlerden aşağı inin ve boyut değiştirin. Yaratığı öldürükten sonra tekrar fiziksel forma dönün ve Vampir Türbesine gidin. Odanın içindeki kapıya Droborus'u yerleştirin ve ana kapılardan geçin. Aşağı inerken Earth Reaver'i donanın ve suyun altındaki duvarı kırarak ilerleyin. Duvardan tırmanın ve koridorun sonuna kadar yürüyün.

SPIRIT REAVER

Sizi silahtan uzak tutan bir engel olduğunu göreceksiniz. Ona Reaver ile vurun ve Dark Reaver'a geçin. Tırmanılabilir duvardan yukarı çıkin ve üçüncü ocağa Dark Reaver ile basın. Light Reaver'a geçin ve dördüncü ocağa basın. Yer sallanacak ve Spirit Forge yükselecek.

Aşağı inin ve tam karşısınızda duvardan yuvarı çıkin. Earth Reaver'a geçin ve engele bir kez daha vurun. Arkazdaki duvara zıplayın ve

kadrana vurun. Geçici olarak çıkacak taş platformlarından yukarı çıkin ve Water Reaver ile ikinci ocağa basın. Son olarak Fire Reaver'a geçin ve beşinci ocağa basın. Platform tekrar alacak.

Earth Reaver'a geçin ve aşağı atlayın. Engele bir kez daha vurmadan önce büyük taş yapının sağınızda kaldığından emin olun. Engele vurun ve hemen Water Reaver'a geçin, sağınızdaki platforma kadar yüzün ve sudan dışarı çıkin. Şelaleyi dondurup yukarı tırmanın ve sol tarafa doğru uçarak çıkışına ulaşın.

Açıklıkta geçerek tekrar Earth Reaver'i donanın. Kadrana vurun ve platformlardan yukarı çıkin. Earth Reaver'i da birinci ocağa basın. Şimdi Air Reaver'a geçin ve altıncı ocağa kadar gidip basın. Engel kendini bir kez daha yenileyecek.

Earth Reaver'a geçin ve suya atlayın. Engele son bir kez daha vurunca oyundaki en güçlü silah sizin olacak. Şimdi bölümün başlangıcına geri dönün ve boyut değiştirerek kapıdan dışarı çıkin. Taş engele ulaşana kadar ilerlemeye devam edin, soldaki duvara tırmanın ve engelin üzerinden zıplayın. Şimdi Vampire Citadel'in ilk bölgесine doğru gidin. Buradaki yaratık aslında çok basit. Onunla savaşırken dövüş modunda olma-

maya dikkat edin. Yaratığa yalnızca baş ağrısına yakalandığı zaman vurun. Ortaya salacağı yaratıkları öldürüp büyünüze şarj edin ve yaratığın başı ağrıldığı zaman büyüyü kullanın.

14 AVERNUS CATACOMBS (KAIN)

Şeytanları öldürüp dışarı kaçın. Tırmanılabilir duvardan yukarı çıkin ve Mortanius'un odasına girerek Health Talisman alın. Mezarlardan dışarı çıkmak yolda göreviniz Tome'u almayı unutmayın. Yarasa uçuşıyla Avernus'tan uzaklaşın.

15 THE VAMPIRE CITADEL (KAIN)

Birinci odadaki TK rünü alın ve Spirit Forge'a gidin. Yolda son Tome'u da alacaksınız. Karşılaşacağınız son baba yaratığa hazırlızdır umarım. Mümkün olduğunda vantuzlardan sakınmaya çalışın. Eğer bir tanesi yükselseme başlarsa yana doğru kaçarak ondan kurtulun. Eğer yatay hareket yapmaya başlarsa üzerinden atlayın ve durduğu anda saldırın.

Gözdeki engel kalktığında hemen yanına koşun ve üçlü komboyla vurun. Alevler ortaya çıktığında yayın yönüne bağlı olarak diğer tarafa doğru kaçmalısınız. Bundan sonra tekrar vantuzlar ortaya çıkacak ve aynı taktiği kullanmanız gerekecek. Göze dört kez sağlam şekilde saldırımı başarlığınızda yaratığı öldürürək ve oyunu bitireceksiniz.

Eser 'Decypher' Güven

KAÇIRANLAR İÇİN

Legacy of Kain: Defiance

TÜRÜ: Aksiyon

NOTLAR: PC versiyonu %69 Level 02/2004

Playstation 2 versiyonu %60 Level 01/2004

KISACA: Oyun dünyasının en bilinen vampiri Kain ve ezelî düşmanı Raziel'i aynı oyunda oynamanızı sağlıyor Defiance. Hem Legacy of Kain, hem de Soul Reaver serisinin üçüncü oyunu sayılabilenek LoKO, kontrol zarflıkları, tekrarlayan ve sıkıcı bölümle ve teknik hataları nedeniyle almasını beklediğimiz notun çok altında kalmıştı. Ama serileri takip edenler yine de göz atmalarıdır bizce.



Konsol piyasası yepyeni ürünlerle çalkalanmaya hazır. Neleri görebilirsiniz veya nelerle karşılaşacağınız? Konsol almak için Playstation 3'ü mü beklemelisiniz, yoksa şu an elinizde bir Zodiac olsa eğlencenin doruklarına varabilir misiniz? Bazıları şu anda piyasada olan, bazılarınıysa uzun bir süre beklemeniz gereken birçok konsol projesinin detaylarını burada açıklıyoruz.

YENİ NESİL

PLAYSTATION 3

6 Mayıs 2002'de Japon medyası PS3'ün yapımına başlandığını duyurdu. Amaç o an piyasada bulunan en güçlü konsoldan tam 200 kat daha güçlü bir makine yaratmaktı. Bu da PS2'den tam 1000 kat daha fazla güç demek. Sony kolları sıvadı, yanına Toshiba ve IBM'i de alarak performans canavarı bir çip yaratmaya başladı. Kısa bir süreye kadar "Cell" olarak bilinen çip, şu an "Grid" ismiyle tanınıyor. Sony'nin bu çipin üretimine ayırdığı miktarla tam 410 milyon dolar.

Küçük mucize

PS3 hakkında şu an bilinen fazla bir şey yok. Bütün gözler biraz önce bahsettiğim üç büyük firmaların üreteceği çipe çevrilmiş durumda. Bu çipin getireceği en büyük yeniliklerden bir tanesi de PS3'ün ağ bağlantısını mükemmelle yaklaştıracak olması. Sony, PS3'ü online oyun için tasarlamadan yanında, bazı oyunları disk kullanmadan oynamamız için de uğraşıyor. Böylece dünyanın neresinde olursanız olun, istediğiniz zaman, belirtilen oyunları bir çırıpta konsolunuza indirebileceksiniz.

Sadece bir oyun konsolu mu?

2006 yılında piyasada olması beklenen PS3'ün artık sadece bir oyun konsolu olmasını, hele ki PSX'ı de görüpinden sonra bekleyemeyiz. PsOne ve PS2 oyunlarına tam uyum sağlayacak olan sistem yine DVD okuyacak, fakat yazabilecek mi ona henüz karar verilmedi. Eğer Sony PS3'ü tam bir medya ünitesi olarak düşünürse,

DVD yazma özelliği de sisteme dahil edilebilir veya Sony bu işi PSX'e bırakabilir.

Şu an bile bir ekstra olarak görülmeyen harddisk ünitesi, PS3'de standart olacak. Böylece internet üzerinden oynanan oyulara eklemeler yapılabilecek, oyular daha kolay kaydedilecek ve hepimiz rahat yüzü göreceğiz.

Yetersiz bellek

Sony Computer Entertainment Semiconductor bölümünden başkan yardımcısı Kenshi Manabe'nin açıklamasına göre, şu an üretimde olan hiçbir bellek tipi PS3'ün performansına ayak uyduracak kadar hızlı değil. Hem "grid" çipini geliştirmek, hem de sisteme uyum sağlayabilecek bellek modüllerinin üretilmesini beklemek zorunda kalan Sony, PS3 üzerinde 2 yıl daha uğraşacak.

Görüntü

PS3'ün şu anda kesinlik kazanmış bir tasarımları yok. Sony tasarım konusunda hiçbir açıklama yapmıyorum, dünyanın dört bir yanından kendine güvenen birçok insan çeşitli PS3 tasarımlarıyla gerçek tasarıma yaklaşmaya çalışıyor.

PS3 hakkında açığa çıkması gereken daha çok fazla konu var. Şu an için tek bil-

diğimiz Sony'nin güç canavarı bir oyun makinesi hazırladığı. Daha fazlası belki E3 fuarında...

XBOX 2

Konsol piyasasına Sony'den ve Nintendo'dan fazlaıyla geç giren ve bu yüzden de bir türlü beklenen satışı yakalayamayan Xbox ve Microsoft bu sefer daha hızlı davranışmayı planlıyor. Şu anki ismiyle Xbox 2 olarak bilinen konsol hakkında daha pek çok bilinmeyen var, ama işler Microsoft'un planladığı gibi giderse, Xbox 2'yi 2005 sonunda piyasada görebileceğiz.

Grafik ve işlemci

Eğer bu yazıyı bir ay önce hazırlamış olsaydık, şu an duyarlıklarınızdan tamamen farklı bilgiler okuyacaktınız. Çünkü Microsoft aniden Xbox 2'yle ilgili fikirlerini değiştirmiş gibi görünüyor.

Daha önce de açıklandığı gibi

Aşağıda gördüğünüz üç Playstation 3 kasası da oldukça başarılı (belki soldaki harici) ama internet kullanıcıları tarafından hazırlanan "fey" tasarımlar.





DOSYA KONUSU



KONSOLLAR

Microsoft'un yeni konsolunun işlemcisini IBM üretecek. Üç adet 64bit'lik özel üretim işlemci kullanılacak. Binalar, şu anda Apple'in G5 PowerMac'lerinde kullandığı işlemcilerin benzerleri.

Xbox'ın grafik ünitesini Nvidia hazırlamıştı. Xbox istenilen satışı yapamayınca, Microsoft Xbox'ın fiyatını düşürmek istedi, fakat bu sefer de NVidia engeline takıldı. NVidia grafik çiplerinde bir indirim yapmadığı için sonunda Microsoft ve NVidia kapıştı ve Xbox 2 için grafik çipini ATI'nin hazırlamasında karar kılındı. Gelin görün ki Microsoft yine fikir değiştirmiş. Aynı durumu bir kez daha yaşamamak için, son alınan bilgilere göre kendi grafik ünitesini kendisi hazırlayacak.

Buralarda bir Harddisk olacaktı?

Xbox'da 8 GB'lık HardDisk Ünitesi ile herkesi sevindiren, bizi kayıt kartlarından kurtaran Microsoft'un yeni konsolunda 40 veya 60 GB kapasiteli çok daha büyük bir HDD kullanmasını bekliyoruz, fakat Şubat ayının başında ortaya çıkan bazı söyletilere göre Xbox 2'de bir HDD olmayacağı! Bunun iki nedeni var. Microsoft Xbox 2'yi rakiplerinden önce piyasaya sunmayı ve aynı zamanda düşük bir fiyat belirlemek istiyor. Bu durumda bir HD ünitesi fazlalık olacaktır. İkinci neden ise: Xbox'ın HDD'ini daha büyük HD üniteleriyle değiştirip, buraya da bir dolu oyun tıkitırtan kopyacı zihniyet,

Microsoft'u derinden sarsmış gibi gözüküyor. Ortalıkta veri doldurabilecek bir parça olmazsa, sorun da kalmaz. Microsoft'un düşüncesi bu şekilde. Tabii her an, her şey değişebilir.

Bir Xbox oyunuvardı elimde...

...Xbox 2'ye taktım çalışmıyor? Microsoft'un geni bombası da Xbox 2'nin, Xbox oyunlarını çalıştırılamayacak olması. PS3, PsOne oyunlarına bile uyum sağlayabilecekken, Xbox 2'de niye böyle bir düzene gidilmiş, anlamak pek mümkün değil.

Daha çok bellek

Şu an 64MB RAM ile canavar gibi çalışan Xbox, yeni versiyonunda 256MB DRAM'e kavuşacak. Zaten 2008'e kadar yolu olan bir konsol için daha azı kurtarmazdı.

Son olarak, Microsoft'un korsanla mücadeledeki disk formatına da yansıyor. DVD mi, CD mi, bir kartuş mu... Xbox 2'nin hangi tür bir medya kullanacağı halen belli değil, fakat korsan versiyonu üretilmesi zor bir format olacağını şimdiden tahmin edebiliriz.

PHANTOM

İsmi çok uzun süredir konsol piyasasında dolaşan, fakat ne olduğu bir türlü ortaya

çıkmayan Phantom sonunda gerçeğe yaklaştı. Infinium Labs of Florida tarafından hazırlanan PC-Konsol, herhangi bir taşınabilir medya (CD, DVD) kullanmayacak. İçinde 50 kadar oyunla birlikte gelecek ve yeni oyunları direkt olarak PhantomNET oyun servisinden temin edeceklerdir. Dolayısıyla bu konsolu tam rannımanla kullanmak için genişbant bir bağlantı ihtiyacınız olacağının çok açık.

Konsol "piyasadaki en güçlü konsol sistemi" olarak duyurulması ve ardından yayınlanan sistem özelilikleriyle bunu ne kadar başarılı bir razı şüpheli. Infinium Labs'ın sitesindeki sistemi AMD XP3200+, 1GB DDRAM, 320GB HDD'a kadar yükseltmek mümkün, ama grafik kartı sadece NVidia GeForce FX 5700 olarak gözükmektedir. Anakart ise özel yapım bir N-Force 2 Ultra 400. İşletim sistemi olarak Windows XP standart. Buradan anlayacağınız da şu ki, kendi Phantom'unuzu kendiniz yaratabiliyorsunuz. Güzel düşünce, ama ne kadar işe yarar, ne kadar rekabet edebilir bunu zaman gösterecek.



Büyük medya gazına rağmen, Phantom'u çalışır halde henüz kimse görmedi. Yani soldaki sahte X-Box 2 tasarımlıyla arasında pek bir fark yok.





APEXTREME

Hemen belirtelim, ApeXtreme bir PC konsolu. Yani PC oyunlarını çalıştıracak, PC programlarını kullanacak, Windows XP ile Windows Media Player 9'u bir arada yaşatacak. Tayvan mikroişlemci üreticisi VIA ile Amerikan Apex Digital'in ortak üretimi olan ApeXtreme, 1.4GHZ x86 destekli bir C3 işlemci, 20GB HDD, 256MB DDRAM içerecek. Grafik ünitesi olarak S3 Graphics DeltaChrome kullanacak. DirectX 9.0 ile tam uyumu hissedebiliyorsunuz sanırımlı.

Ufak bir PC olduğu için, ApeXtreme DVD, VCD, DivX, MP3, WMA gibi birçok medya ve formatı rahatça

çalıştırabilecek. Konsolun ön kısmında yer alan CD çekmecesi ile medyayı aynı PS2 gibi kullanacağız. Arka bölümde ise 4 USB giriş ve 6.1 ses desteği için gerekli çıkışlar bulunacak.

ApeXtreme'in satış fiyatı bile hazır. PSX gibi iki farklı versiyon, iki farklı fiyata satılacak. 299\$'lık versiyon'da grafik ünitesi UniChrome, 399\$'lık olanda ise DeltaChrome olacak. Bunun dışında bir değişiklik olup olmayacağı zaman belirleyecek. Unutmadan, eğer ilgileneiyorsanız, ApeXtreme'e Linux işletim sistemi kurmak da mümkün.

PSX

PSX hakkında çok yazıldı, çizildi. O yüzden burada sistemin her özelliğini belirtmek yerine biraz yorum yapmak daha cazip.



Şöyledir hatırlatalım, PSX Sony'nin eğlence sistemi projesi. PS2 oyunlarıyla tam uyum sergileyen sistem, aynı zamanda bir DVD yazıcı ve iki farklı fiyata 160GB veya 250GB'lık HD uniteleri içeriyor.

Her ne kadar özellikleri inanılmaz gibi gözükse de, PSX'in fiyatı gerçekten astronomik. Ucuz versiyon tam 720\$. 250GB HDD'li versiyonuya 920\$. 1000\$ verseniz, kendi eğlence sisteminiz olarak gayet güçlü bir bilgisayar kurabildiğiniz düşündürünce, işin vahameti ortada. Boyutları biraz daha büyük olur belki, o kadar. Sony'nin bu fiyata nasıl bir kitleyi hedeflediğini anlamak pek mümkün değil.

Elbette PSX'in güzel yanları da var. Mesela Ethernet girişi sayesinde PS2'nin online oyunlarını rahatça oynayabilirsiniz. Üstelik güncellemeleri ve dosyalarınızı geniş kapasiteli harddisk'e yükleyerek.

Bu konsolu kimlerin tercih edeceğini pek kestiremediğim. Üstelik diğer alternatifler de göz önünde bulundurulunca, seçim yapmak için bolca şansınız varken, niye böyle bir fiyat, anlayamadık.

ZODIAC

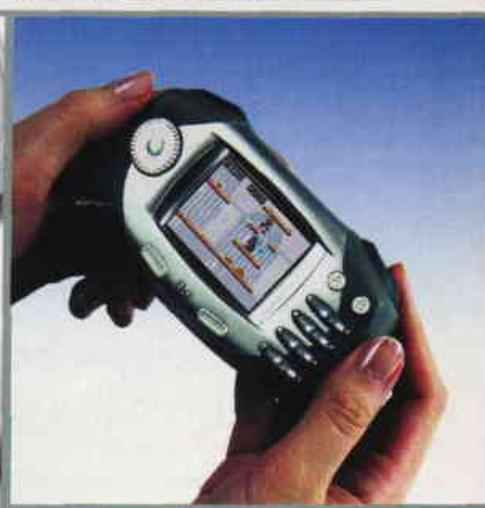
EI konsolu piyasasında GBA liderlik ederken ve Sony PSP ile devrim yaratma girişimindeyken sessiz, sakin ve ülkemizden uzaklarda kendi halinde ilerleyen Zodiac, Tapwave firmasının ufak, ama güçlü el konsolu olarak ismini çoktan duyurdu.

Zodiac kısaca ufak, ama güçlü bir oyun makinesi. Palm OS üstüne kurulmuş olduğu için 19.000'e yakın yazılımı da bu sistemde kullanabiliyorsunuz, fakat birbirinden güzel oyunları oynamaya imkanı sadece Zodiac'ta bulunuyor. Midway'in SpyHunter'i, Activision'in Tony Hawk's Pro Skater 4'üyle dikkatleri üzerinde toplayan Zodiac, 16bit renk desteği, ATI Imageon 2D ve Fathammer X-Forge 3D grafik işlemcilerle bu oyunları neredeyse PsOne kalitesinde çalıştırabiliyor. Gerçek bir analog kontrolörü de üzerinde barındıran Zodiac, ufak ve hafif yapısıyla da her zaman yanınızda taşımamanızı olanağ sağlıyor.

Sistemin 128MB'lık veri depolama kapasitesi yetmediği an, çift SD kart girişlerinden birine 1GB'a kadar yolu olan SD'lerden birini takıp, buradaki MP3'leri çalabiliyor veya video dosyalarını oynatabiliyorsunuz. İkinci girişe başka bir SD yerleştirerek kartlar arasında veri



Bütün bu yeni konsollar arasında en çok dikkate değer olan Sony'nin şık PSP'si. Grafik olarak PSOne'dan çok PS2'ye yakın olan konsolu oyunları, özel UMD medyalar üzerinde gelecek



((bingo))

değil diyor. Bunun nedeni de Nintendo DS'in zaten çok farklı bir konsol olacağımış. DS başarılı olacak mı hep birlikte, çok yakında göreceğiz.

B'NGO

İngiliz firması TTPCom'un geliştirdiği "cep telefonu + oyun konsolu = Bingo!" sistemi, cep telefonlarında oyun sistemine yepyeni bir boyut katıyor. Her ne kadar N-Gage şu an bu konuda daha iddialı olsa ve B'ngo pek ismini duyuramamış olsa da, TTPCom'un bu cihaz için düşündüğü oyun sistemi size birçok seçenek sunuyor. Mophun isimli oyun geliştirme sistemi (www.mophun.com) ile herkes B'ngo'ya oyun yapabilir. C++ ve Java tabanlı oyunları cep telefonu için geliştirmeye yarayan sistem, gelişmiş teknolojisile de alışılmış cep telefonu oyunlarından çok daha iyisini sunabiliyor.

B'ngo'nun yaptığı sadece oyun çalıştırma değil elbette. En gelişmiş cep telefonlarının yaptığı her şeyi yapabiliyor. MMS, Bluetooth, GPRS desteği, 65bin renk, entegre dijital kamera ve dahası B'ngo'da.

Eğer Zodiac size yetmiyorsa, N-Gage'in oyunları pahalı geldiye veya Nintendo DS de neymiş diyorsanız, bir B'ngo ile tüm sorunlarınıza çözüm bulabilirsiniz; fakat B'ngo'yu nereden bulacaksınız?

Tuna Şentuna

aktarımı yapmak da sizin elinizde. Keşke ülkemizde de görebilseydik diyeceğimiz tarzda bir el konsolu Zodiac. Biz bilmese de, dünya onun farkında.

PSP

Sony'nin GBA'yi tahtından indirme projesi olarak bilinen PSP, açılıncı PlayStation Portable oluyor. Yani taşınabilir PlayStation. Peki bu ufak canavarla neler yapabileceğiz?

2004'ün Kasım ayında Avrupa'da olması beklenen PSP, daha önceki sayılarımızda detaylıca incelediğimiz gibi UMD'ler kullanacak. Universal Media Disc'ler ufak, ama geniş kapasiteli birer oyun deposu.

PSP GBA'ya rakip olma niyetindeyken, arada N-Gage'i de es geçmiyor. Normalde sadece bir oyun konsolu olarak düşünülen PSP'ye Sony'nin ekleyeceği mobil telefon özelliği, Nokia'yı biraz üzerecek sanıyoruz.

PSP'nin bağlantı özellikleri de herkesi tatmin edecek biçimde tasarlanmıştır. Kablosuz LAN, Infrared alıcı, USB 2.0 desteği, PSP'ye veri aktarımı birçok yoldan ulaştırmak için yeterli gibi. Zodiac ve N-Gage'de şu anda bile bulunan Bluetooth desteği nerede derseniz, sizi Sony genel başkanına yöneltmemiz gerekecektir.

Şu sıralar bir el konsolu almak isteyen, fakat ne alacağından pek emin olmayanlara önerimiz PSP'yi beklemeye yönünde olacak. Avrupa ve Amerika'da Kasım ayında piyasaya çıkması bekleniyor.

NINTENDO DS

Aylardır bizi heyecanlandıran, sürekli "acaba ne çıkacak" diye meraklanmamızı sağlayan Nintendo başkanı Satoru Iwata, sonunda ağızındaki baklayı çıkardı. Nintendo'nun yeni



kral ve ben

M. Berker Güngör @gberker@level.com.tr

Kral bağırııp duruyordu, bense şaşkınlı, suskun, çaresiz dikiliyordum cesedinin başında...

Kral ve ben. Yürüyorduk engin buğday tarlaları arasında uzanıp giden patikada. Kralın başında bir taç vardı, bir zamanlar halkın ona sadakatle sunduğu. Altın paslanabilir miydi? Kralın tacı paslıydı oysa. Ya altın değilse, diye düşündüm bir an. Halkı cidden bu kadar sahtekâr olabilir miydi bir kralın? Ama belki de kralın yüreği kararlıca kararmış, en sonunda tacın altın işlemeleri bile bu duruma isyan edip paslanmıştır? Kimbilir? Ben değil, ben simyacı değildim, asla da olmadım. Kralın tacı paslıydı, tipki sırtındaki eşsiz samur pelerinin yırık ve kirli olduğu gibi. Ya da belinden sallanan atalar yadigarı kılıçın kırık olduğu gibi. Gibiler ve gibiler ve gibiler. Kral artık kral değil sanırım, ama ne onda bu gerçeği anlayacak kafa kalmıştı, ne de ben de yüzüne söyleyecek yürek.

Korkumdan değildi tabii ki suskulduğum. Kılıcı kırık bir kral yine de tehlükeli olabilirdi tabii, ama ben bir zamanlar inanmıştım krala. İnancın yıkılması ne denli kötü bir tecrübe, işte şimdi onu tadiyordum. Kral ise delirmiştii. Engin buğday tarlalarını

bana gösterip gülüyordu. "Ah işte, bu yıl kıtlık yok ve halkım hem şisman, hem de mutlu olacak!" diye sıritiyordu. Kralın kirli suratı ve susuzluktan çatlamış dudakları onun bu deli gülümsemesini daha da ürkütücü kılıyordu. Nasıl söyleyebilirdim ki? Orada ne tarla vardı, ne de buğday! Ama kral altın sanısı başaklarla dolu, hasada hazır buğday tarlaları arasında yürüdüğümüze inandırmıştı kendini bir defa. Çöl uzanıp gidiyor, o sonu gelmeyen kahkahalar atıyordu.

Keşke kralın soytarısı olsaydım, diye geçirdim içimden. Kral soytarları en az krallar kadar delirme hakkına sahiptir. Tipki krallık gibi, bu hak onlara doğuştan geçer, ama kimden bakın onu ben de bileyemiyorum! Her soytarınınbabası da soytarı olmaz ya! Ama en azından soytarı olarak bir avantajım bulunabilirdi. Kralı yakalayıp burnunu çizmelerimin altında gıcırdayan kuma soka-

bilir, kulağına tüm gücümle "Uyan be sersem! Artık ne sen kalsın, ne de Ülken yemyeşil! Burası cehennem olmalı ve eğer öyleyse Tanrı yardımcın olsun! Çünkü iblisin ben olacağım!" diye haykırabilirdim. Ama tabii ki ne ben soytarıydım, ne de burası cehennemdi. Burası o ahmak herifin ülkesiydi. Ya da daha doğrusu ondan geri kalan.

Kral yürüyordu, yemyeşil korular sandığı sinek ve yılan kaynayan bataklıkların içinde. Ben de yanında bataçı yürüyordum tabii ki. O baharda çiçek açan yemyeşil meyve ağaçlarının kokularını özleme içine çektiğe midem kalkıyordu. Çünkü kokusunu alabildiğim tek şey bataklığın dört bir yanında çürüyen sayısız asker cesedinin kokusuydu. Buradaki savaştan sağ kalanlar bir başkasında telef olmuşlardı. Cesetlerle ilgili en büyük sorun ise kendilerini gömemiyor olmalarıydı. Keşke bu mümkün olsa, diye düşünürken yavaş yavaş kralı etkileyen çığlığını bana da bulaşıp bulaşmadığını merak ettim birden. Çığlık bulaşıcıdır, demişti tanıdığım yaşlı bir bilge. Bunu da yok olmakta olan Ülkenin çaresizlikten delirmiş, etrafa saldırın vatandaşlarını bir kuleden seyrederken söylemişti. Sonra çıldırmamak için aklına gelen tek şeyi yapmış, kendini kuleden aşağı atmıştı. Aşağıdaki halkın arasına doğru düşerken tüm gücüyle "Yaşasın suyun kaldırma gücü!" diye bağırdığını hayal meyal hatırlıyorum. Sanırım yaşlı bilge adam bilgelığının gerektirdiğini yapmakta ve çığlık dalgasından kurtulmakta biraz geç bile kalmıştı.

Sonra düşüncelerim acı bir çığlıkla bölündü. Kan içindeki ellerimi kaldırıp şaşkınlıkla baktım onlara. Kral yerde yüz üstü yatıyordu ve sırtından girip göğüsünden çıkan kılıçın yüzünden hareket etmeye zorlanıyordu. Çoktan ölmüş olduğunu da hesaba katarsak bu çok doğaldı tabii ki. Kalbe saplanan

Kral yürüyordu, yemyeşil korular sandığı sinek ve yılan kaynayan bataklıkların içinde. Ben de yanında bataçı yürüyordum tabii ki.

bir kılıçın böyle yan etkilerivardı malesef. Ama kral ölümde bile inatçıydı. Ya da öldüğünü kavrayamayacak denli çıldırmıştı. Bu mümkün müdü? Bilmiyordum, ben hekim değilim, hiç olmadım. Bildiğim tek şey vardi. Artık var olmayan bir Ülkenin, isimsiz bir bataklığındaydım, ellişim kan içinde. Kral bağırııp duruyordu, bense şaşkınlı, suskun, çaresiz dikiliyordum cesedinin başında. ☺



derinlik

Yeniden klavyeye vurarak (aslında "vurmak" terimi daktı-
lo tuşlarına basmaktan gelmiştir ama...) sizlere bir şeyler
anlatmanın tarifsiz keyfine varıyorum işte. İşin bu tara-
findan, yanı mutfağından bir dergiye bakmanın verdiği
bir haz bu (Jesus, lütfen "haz" kelimesi ile ilgili bir esprı
yapma tamam mı?). Yepyeni bir yazı hazırlıyorum işte.
Bir elimde kahvem yüzümde hafif bir gülümseme ile mo-
nitöre bakıyorum. Saat 00:19. Gün çoktan Şubat 17 ol-
muş bile.

Siz şimdi bir sürü askerlik anısı bekliyorsunuz değil
mi? Onları dinlemek için benimle yüzüme olmanız ge-
rek. Aksi takdirde hepsini kaçırıcasınız benden söyle-
mesi. "6 ay askerlik yaptın ne anısı?" demeyin sakin, ya-
pın siz de görürsünüz.

Gözlerim bir fırıldık sormayın

Gelince bir çok oyun delisinin yapacağı gibi bende kendi-
me iyi bir sistem kurdum ve oyunlara daldım. Ama ben
yokken o kadar çok oyun çıkıştı ki gözüm döndü. Şu anda
makinemde (kızımın adı Shelby) 15 adet oyun var.
Üstelik bunların 2 adedî Devasa Online; biri Planetside
öteki ise Star Wars Galaxies. Ben görmeyeli tüm oyun
yapımcıları feci halde ikinci Dünya Savaşına sarmış. Bu
arada Counter Strike olmuş. Eeee malum her şey doğar
yaşar ve ölürl. Şu aralar en revaçta online FPS ise Call of
Duty galiba. Ben Avaturk'te deli gibi oynuyorum. Ama
FPS oynamayı o kadar unutmuşum ki devamlı vurulup
duruyorum. Olsun ben gene de oynuyorum. Birde Allah
şu Silent Storm'u yapanlardan razı olsun. Uzun zamandır
böyle bir oyun yapılmamıştı. Bir Jagged Alliance ve Fal-
lout Tactics delisi olarak aynı türden bir yapım görmek



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Yeniden burada olmak o kadar güzel ki...

beni çok sevindirdi.

Farkında mısınız bilmiyorum ama ora-
dan oraya atlıyorum. Çünkü askerden yeni
dönmuş bir insan psikolojisile her şeyi he-
men şimdi istiyorum. Kendimi, gelen ve gelecek
tüm film, müzik albümü, çıkışlı klip ve
tabii ki oyuncuları önceden takip eden birisi
olarak son derece geride hissediyorum. Ye-
tişmem ve geçmem lazım. Sonradan sabırsız-
ılıyla beklemenin verdiği o garip mide ağrısını
çekmem lazım. Abuk subuk demoları ve ora-
dan buradan gizlice çekilmiş şeyleri keşfet-
meliyim. Internet'in köşelerine kadar git-
mem gerek.

Damarlarmdaki adrenalini beni
koşturmak istiyor.
Tütüyor!
İşte özetle bu haldeyim.

Online dünyalar beni oyalar

Geldim bir baktım ki Dark Oge of Camelot tu-
tunmuş gidiyor. Ama Star Wars Galaxies sıkı
bir rüzgar gibi esiyor. Arada Shadow Bane

yeni bir genişleme paketiyle zayıf
bir atak yapmış ama tutturamamış.
Everquest 2 bir tank gibi gelirken
arada Word of Warcraft ve Dunge-
ons & Dragons Online'da iddiyalı gö-
ründüyor. Tüm bu büyük topların ara-
sında dev adımlarıyla bir Middle
Earth Online yürümekte. Hani insa-
nın hangisine ne kadar dalacağına
karar veremeyeceği bir sürü oyun
var önumde. İçlerinden bir kaçi hüs-
ran çıkmazsa yay halimize. İşte o
zaman damardan glikoz ve burun-
dan oksijen bağlayıp Internet'e ba-
lkılama dalmaktan başka bir yolu
kalmıyor. Ya da toplayıp arkadaşları
oylama yapacağım ve hep beraber
aynı oyunda yüzeceğiz. Benim gün-
lüm bunlardan yalnızca birisinde
ama hangisinde söylemem. Gelince
bana rastlarınız nasılsa.

Sonsuz Level

Siz sanal alemin sınırsız LEVEL'larında dolaşırken ben uykuya ancak za-
man bulabiliyordum. Şimdi ise şaş-
kırmızı ördek yavrusu misali yeniden
yaşamayı öğreniyorum. Sinan ben
askere giderken "gelince format ye-
miş gibi olacaksın" demişti, haklıy-
mış. Özgürliğin değerini, evimin
yemeklerinin aslında bir hazine ol-
duğunu, arkadaşlarının hangisinin
gerçekten dost olduğunu, ilişkilerin
ne kadar dayanıklı olabileceğini (ge-
linice sözümle ayrıldık), boğaz ke-
narında yürümenin sonsuz keyfini,
istediğin gibi müzik dinleyip hangi
saatte uyuyabileceğime karar vere-
bilme iradesine sahip olmayı ören-
dim. Sabrı öğrendim. Sizlerle aramız-
daki iletişimim muhteşemliğini bir
kez daha gördüm. Yalnızca taze ha-
mur kokan sayfalardan ulaşıyorum
sizlere. Aslında bir dosta anlatılan
dertlerimi anlatıyor, bir sevgili gibi
siğınıyorum. Kendimi anlattım işte.
Neden gizleneyim ? ☺



**Bu ay neler dinledim,
okudum, seyrettim, oynadım?**

Opeth, Aha, Whitesnake, David
Gahan, geçen ayın LEVEL'ları ve
Realms of Shadow Kitabı, Son
Samuray ve Tüm Kardeşler Takımı
Serisi, Call of Duty, Silent Storm,
Temple of Evil, XIII.



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

azaki

Yeni bir hayat eski bir savaş

Geçen bölümün özeti: Kaybettiği ailesinden kalan büyük mirasla Coronet'e doğru yola çıkan kahramanımız yolda seyahat ettiği gemiciliğinde uğrayınca her şeyini yitirir. Kendini beklememiş bir şekilde Talus'ta bulur. Ama bu bir başlangıçtır... Tesadüfler sonucu Azaki isimli şehirde yaşanan insanlarla karşılaşır, oraya yerleşir ve kendine yeni bir hayat kurar.

Melrin ve Alex ile hoş karşılaşmanın ardından hayatım daha da keyifli hale geldi. Artık tanımadığım ve güvenmediğim insanların değil dostlarla avlanıyorum. Zaman zaman köyün doktorları Kathryn ve Andur, silah ustası Terris, benim gibi yeni olan Heavypunk ve diğerleri de katılıyordu aylara. Zamanla beni Endor'a yaptıkları tehlikeli avlara da götürmeye başladilar. Endor bilinmeyen tehlikelerle doluydu. Ama her seferinde hayatı kurtaracak bir dostum vardı yanında. Bir noktadan sonra kimin hayatı kaç kere kurtardığını hesaplamayı bir kenara bıraktım. Zamanla daha güclü ve daha iyi bir savaşçı oldum. Çabaladıkça avcılığın sırlarını daha iyi öğrendim ve kılıç kullanmanın ustalıklarını. Ama hayatı kalmak adına ne biliyorsam hepsini Melrin öğretti diyebilirim.

Bu arada Azaki'de benimle birlikte gelişti ve bir kasabaya dönüştü.

Artık bir düzene girmiş olan hayatım, patlayan o lanet gemide halal ettiğimden çok daha keyifli bir hal almışken beklenmedik bir olay oldu. Bir sabah uyandığında kapının altından atılmış bir not buldum. Bu bir direniçi bildirisiydi. Çocukluğunmdan beri İmparatorluk ve direniş arasındaki savaştan haberدارdım. Hatta Deathstar'ın yok edildiğini de biliyordum. Belki ailemin Stormtrooper'larda öldürülmesinin sebebi de bu savaştı. Ama hiç kendi bu savaşta bir taraf olarak hissetmemiştüm, umrumda olmamıştı. Başka bir zaman yırtıp atabilirdim bu bildiriyi. Ama bu sefer beni tedirgin etmişti, ona kayıtsız kalamazdım, çünkü altında Melrin'in imzası vardı.

Direnişe Çağrı

Edyen apar topar çikip Azaki'nin meydanına koştum. Meydanda kasaba meclisinin tam karşısında bü-

yük yeni bir bina vardı artık. Azaki'nin bugüne dek kendini saklı tutan direnişçilerinin lonaçısı RED. Tedirgin adımlarla merdivenlerini tırmandım bu ihtişamlı binanın. Koruyordum, çünkü bu basamaklar beni savaşın bir parçası haline getirebilirdi. Hem de zayıf olan tarafta... ve bir Stormtrooper birligi veya bir AT-ST ile savaşmak yaratık avlamaktan çok farklıydı. Lonaç merkezinin büyük salonuna girdiğimde içeride sadece kırmızı tenli dev bir Transdoshan vardı. Tanışam da çok fazla muhabbetim yoktu bu kertenkele derili Humanoid ile. Adı Totro idi ve henüz bu lonaçayı Melrin ile kurdularını bilmiyordum.

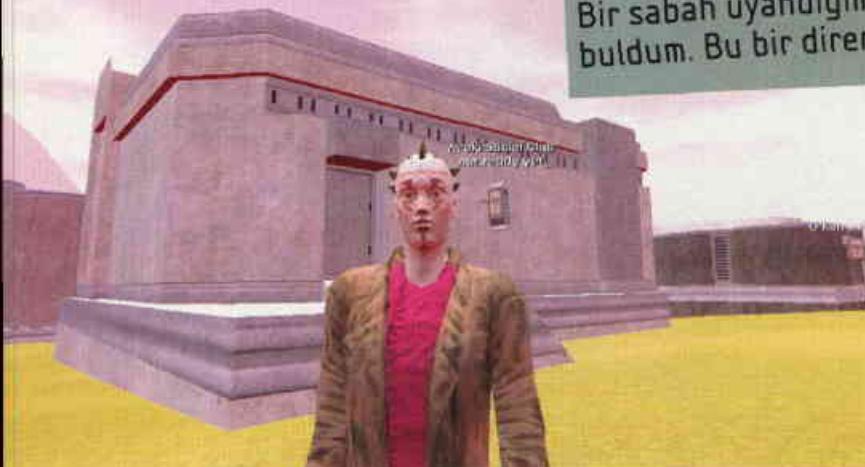
Büyük salondaki sandalyeleri yerleştiriyordu Totro. Bir gecede oldukça iş yapmışlar ve görkemli bir salon haline getirmişleri burayı. Nazikçe selamladı beni Totro ve oturmam için bir sandalye gösterdi. Hala çok tedirgindim ve burada ne aradığımı bilmiyordum. "RED'e katılmaya mı geldin?" diye sordu. Evet, mesajı almıştım ve gelmiştim... Ama katılmak gibi bir niyetim yoktu açıkçası. Benden önce Azaki'den oniki kişi gelip katılmıştı lonaçaya. Azaki bir direniş şehri mi oluyordu? Yoo Senyek buna asla izin vermezdi. O daima tarafsız ve huzurlu kalmayı seçmişti. Ama savaş her yerdeydi...

Totro ile uzun uzun sohbet etti. İmparator, savaş ve direniş üzerine. O güne dek düşünmediğim şeylerden bahsetti. Sık sık ailem geldi aklıma. Mutlu ve huzurlu olduğumu düşündüğüm genç Zabrak hayatıma son veren, ama bir anlamda önume yeni bir yaşamın fırsatını açan öldürülüşlerini düşündüm. Eğer bu tartışmayı onların acısı tazeyken yapmış olsam yine de savaştan uzak kalmayı tercih ederdim. Bir Zabrak'ın umurunda olmamalıydı böyle şeyler. Olسا bile çıkar, güç ve keyif için daha kolay olan İmparatorluk yolunu seçmeliydi. Darth Maul'un izinden gitmeliydi. Ama çok uzun süredir Azaki'deydim. İnsanların, Twilek'lerin, Bothan'ların ve Wookie'lerin ara-

Bir sabah uyandığında kapının altından atılmış bir not buldum. Bu bir direniş bildirisiydi.

sında. Artık onlar gibi yaşıyor, onlar gibi düşünüyor ve aynı şeyleri hissediyordum. RED'in merkezinden çıktığında düşüncelerim allak bullaktı, midem bulanıyor ve başım dönüyordu. Eve gidip uyumak dışında bir şey istemiyordum. Ama artık bu savaşın bir parçasıydım, bir direniçi, bir RED üyesi.

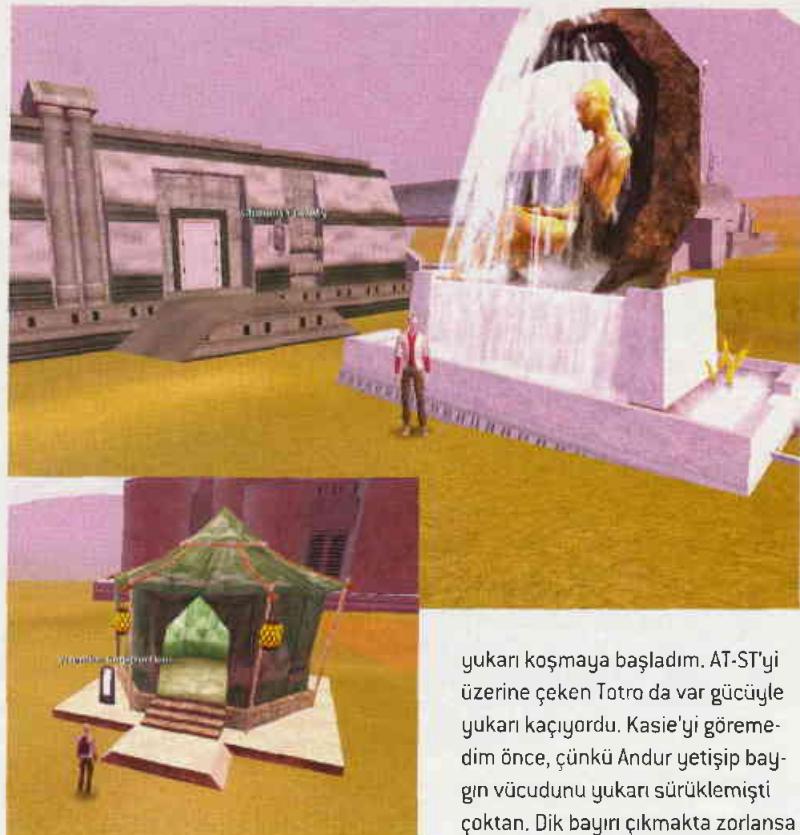
Direnişe katılmış olsam da kimse beni hiçbir şey için zorlamadı beni. Melrin'in savaş konusunda öğretiklerine, Totro'nun galaksi ve düzeni üzerine düşünceleri ekleneli. Zamanla İmparatorluğu bakışım değişti. Direnişe olan inancım arttı ve hayatımın yeni bir amacı oldu... bir gün galaksijî özgür görebilmek. Direniş için yerine getir-



diğim ilk görev izledi bunu. Dearic yakınlarında halka eziyet eden bir grup imparator subayını öldürdüm. Duyduğum kendine güven ve tatmini anlatamam. İlk defa bu koca galaksiye faydamın dokunduğunu hissettim. RED kısa sürede gelişti ve Talus'daki imparator varlığına ciddi zararlar verdi. Artık imparatorun adamları her akıllarına esen eziyeti yapamıyor, gezegendeeki belli bölgelere gitremiyordu.

Kabus ile karşılaşma

Bir gün loncanın özel iletişim kanalından bir mesaj geldi. RED üyeleri görev'e çağrılıyordu. Ama görev bu sefer farklıydı, imparatorluk üssünü basmaya hazırlanıyordu, O sırada Coronet'de avlandırmış için görev'e zamanında yetişemedim. İmpatorluk üssüne vardığında saldırı başlamıştı bile. Landspeeder'ımdan atlayıp koşa koşa dostlarının yanına geldim. Üssün kapısında savaşıyorlardı. Düşünmeden üssün içine atıldım ama sağ tarafımı dönüp kabuslarımı süsleyen şeyi gördüm: bir AT-ST. Hemen önünde Kasei korkusuzca dikilmiş alev silahı ile dev savaş aracını alevlerin içine boğuyordu. Ama diğerleri sadece uzaktan destek veriyordu. Hiç düşünmeden kılıcımı çektim ve AT-ST'nin üzerine koştum. Biz Zabrak'lar hareket etmeden önce pek düşünmeyeziz ve sık sık bunun sonuçlarına katlanmak zorunda kalırız. Bu hareketimin sonucu AT-ST'nin beni farkedip Kasei'ye saldırmayı bırakıp bana dönmesi oldu. Sadece bir kez ateş etti bana. Sanırım 4-5 metre havalandım ve oldukça uzağa bayıgin bir şekilde düştüm. Hayatımı kurtaran Andur oldu. Yanına gelip beni üssün kapısından dışarı çıkardı, sonra sıkı bir Stimpack ile kendime getirdi. Bu ahmakça hareketim yüzünden Kasei'ye yardım edemedi elbette. Kendime geldiğimde Kasei'nin "Koşun, kaçın ahmakları!" diye bağırıldığını duydum. Oldukça gerilemişti ve AT-ST üssün kapısından çıkmak üzereydi. Kapının karşısındaki yüksek bayra tırmadım var gücümle. Arkamı döndüğümde Kasei'nin düştüğünü gördüm. Çevredeki loncanın diğer 4-5 üyesi de aynı benim gibi donup kalmıştı. Herkes ona na-



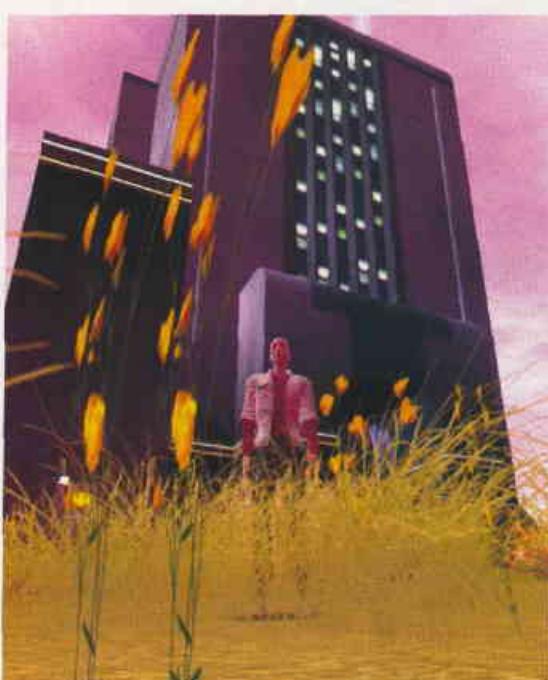
sil yardım edebileceğimizi düşünüyordu. Ama bu duraksama fazlaıyla yardımcı oldu zaten. AT-ST dönüp üzerinde durduğumuz bayra ateş açmaya, ve bize doğru ilerlemeye başladı. Artık Kasei ile ilgilenmiyordu ama bayırın aşağısında çalılıktan çıkan bir Stormtrooper Kasei'ye doğru koşmaya başladı. Totro AT-ST'yi üzerine çekmeye çalışıyordu, böylece hala hayattaysa Kasei'yi kurtarabilirdik. Ama bu Stormtrooper ona doğru koşuyordu ve Kasei'ye ulaşırsa hiç şansı kalmayacaktı. Hızla bayırdan aşağı koşmaya başladım. Bu AT-ST'ye yaklaşmak anlamına geliyordu ama işleri bozan bensem düzeltmek için de bir şeyler yapmamıştım. Bedeli ne olursa olsun... Var gücümle koştum Stormtrooper'a doğru, aramızda çok mesafe vardı ve yetişebilecek gibi değildim. Ama yine de koştum. Tam bu sırada nereden geldiğini anlamadan Terris önüne fırladı Stormtrooper'in. Afallayan Stormtrooper Terris'in karşısında kalaklıdı. Artık o duruyordu ve ben hızla yaklaşıyordum, tek yapmam gereken kılıcımı omurgasından içeri sokmaktı. Ama çok hızlı koşuyordum, çok kızmıştım ve kalbim fazla hızlı atıyordu. Stormtrooper o an arkasını dönsün ve Berserk bir Zabrak neye benzer bir saniye için görsün isterdim. Ama bunun için çok geçti, kılıcın darbesiyle kafası metrelerce ileriye uçmuştu.

Terris'den yediğim sağlam bir tokadın ardından kendime geldim ve tekrar bayırdan

yukarı koşmaya başladım. AT-ST'yi üzerine çeken Totro da var gücüyle yukarı kaçıyordu. Kasei'yi göremedim önce, çünkü Andur yetişip bayığın vücutunu yukarı sürüklemiştir çöktün. Dik bayırı çıkmakta zorlansa da AT-ST hala yaklaşıyordu. Daha gerideki bir yükseltinin üzerine çıktı. Ama diğerleri hareket etmiyordu. Çünkü Kasei yerdeydi ve Andur ona üst üste stimpack yapıyordu. Onların yanına gitmeyi düşündüm. Ama çok geçti, AT-ST gelmişti... ama daha yüksekte olduğum için ilk beni fark etti. Ateş açmasıyla yine bir kaç metre havalandıramam bir oldu. Ama bu grubun işine yaramıştı. Çünkü AT-ST ikinci ateşe hazırlandığında Kasei elinde alev makinesiyle tekrar karşısında dikiliyordu.

Bir kaç saat sonra iki AT-ST ve sayılık Stormtrooper'i haklılaş olmanın keyfiyle imparatorluk üssünde geziniyorduk. Bu Talus direnişi adına büyük bir zaferdi. Gerçi çok geçmeden ek birliklerin geleceğini ve tekrar üssün faaliyeteye geçeneğini biliyorduk. Ama bu gri beton duvarlarla çevrili üste asla huzur bulacakları. Huzur hep Azaki'de biziyle olacaktı.

(Okuduklarınız SWG'deki ilk hafif tamin hikayesi idi. Oyunun ikinci ayında anlatılacak o kadar çok şey birikti ki, hikaye devam edip etmeyeceğimden emin değilim. Ama devam edersem gelecek ay LEVELCD'nin derinlerinde gizlenen "Zombi Loncası" Benath the Ground'un sayfalarında olacak) ☺



BLACK ALDET

"fithos lusec wecos vinosec"

Aİki kapılar iki askerin insanüstü çabasıyla açıldı. Kapıların her biri Piratlar kadar ağır görünüyordu siyah pelerinin altında sabırla bekleyen adama. Çok uzaklarda kalmış kendi dünyasının binbir mucizesi gibi görünyordu bu garipliklerle dolu diyardaki herşey ona. Uzak, yavaş ve sessiz kalmıştı ait olduğu yerler artık.

Çılgın simgelerle süslü dev kapılar onun için ardına kadar açıldılar ve adam yavaş ama kararlı adımlarla geniş salona girdi. Salonun öte tarafında boğuk sesi bir gong uludu, onun gelişini haber vermek için. Salonun kubbesi, gezegenin ikiz güneşlerinin bunaşıcı aydınlığıyla ışıl ışılık yükseklere. Beş insan kalınlığındaki oymalı sütun bu kubbeyi destekliyor. Yabancının başının üzerinde, yükseklerde kimbilir hangi esintilerle dalgalandan flamalar ve bayraklar da bu diyanın gruplannın, ülkelereinin, tannılarının işaretleriyle bezeliydi.

Sağında ve solunda; kimisi korku, bazısı saygı, diğerleri merak içerisinde bakan birçok kişinin gözlerini hissedebiliyordu üzerinde. Başlığının altında gülümsemi ve on metre yüksekliğinde arkalığına eski kralların ihtişamı işlenmiş bir tahta oturan, sert gürünülü krala sadece beş adım kala durdu. Kralın üstünde kızıl renkli bir göğüs zırhi ve beyaz bir pelerin vardı. Görmüş, geçirmiş bir adam olduğu her halinden belliydi. Bu çılgınlar ülkesindeki tek akıllı adamdı. Ya da akıllılar ülkesindeki tek deli. Kimbilir?

Genç adamın dünüşünü bir sessizlik izledi. Beklenen dolu, beklenen karşılıksız kâlinca şaşkınlığa düşen bir sessizlik.

Sağ taraftan, çenesinin bir kısmı yanık, bu garanın dışındaki sureti sakalla ve saçla gölgelenmiş bir adam tükürürcesine konuştu: "Kralın önün-

de diz çökmelisin!" Üstündeki beyaz-altın cübbe adının gözlerine hiçbir şey ifade etmeyecek ama bu dünya içi kutsal olduğu şüphesiz işaretlerle doluydu.

Adam yüzünü kraldan çevirmeden rahihe cevap verdi.

"Ben kimsenin önünde diz çökmem." Kontrollü ve tok bir sesi. "Buraya kralınız on bin düngün efsanelerini anlatmaya geldim. Bağlılığını teslim etmeye değil."

Rahibin gözleri yuvalarından uğramıştı. Elleri istem dışı bir şekilde yumruk oluverdi. Muhabifler, bu saygısız yabancıyu derdest edip bin kişisinin kimsesiz, karantika çürüdüğü dehizlere atmak için hareketlendiler. Hayatlarını ve ruhlarını kurtaran şey, yaşamalarını adadıkları kralları oldu.

"Yeter!" diye gurledi başka bir evrenin kralı. "Yabancı hakkı."

Muhafizler kralının emriyle sakinlesirken, simsiyah pelerinin katlarının arasında kırıngıla kavuşan iki kılıçın çelik ıslıtsını gördüler ve titrediler.

"Seni huzurumuza hikayelerini anlatman için çağırıldık yabancı. Şehirde kadınlarla, ıckile gününü gün ettigin, uzaktaki dağlara kadar at sürügüne ve orada tek başına gece göğünün altında oturduğunu söylediler bana. Başkentimizde hikayelerimle onlarca kişi efsunmuş, sonra da yabani topraklara dönmuşsun. Geldiğin yere dönen hikayelerini bizlerde de paylaşırsın misin?"

Siyahlara bürünmüş şekil bir süre düşündü. Salonun uzak köşelerinden okşuruk sesleri ve çabuk hareketlerle bastırılan boğuk kelimeler duyuldu. Beklemeye alışkin olmayan kral, serçe çıkışarak bu yabancıyı tanrıların lanetlediği topraklara sürmek üzereymi ki ses duydular:

"Bir zamanlar, başka bir yerdeki adım Ali idi majesteleri. Büyüye, iyiliğin gücüne, arkadaşlığa ve onura inancını uzun zaman evvel kaybetmiş varlıkların hüküm sürdüğü bir dünyayı benimkisi. Orada bana böyle derlerdi, bir başka yerde de Nin. Ama isimlerin birçok önemi vardır. Sahiplerini, sahiplerinin yaşamını, yaşadıkları dünyayı, dünyanın içinde asılı durduğu evreni anlatır dinlemeyi bilen kulaklıra. İşte bu yüzden başka evrenlere başka isimler gerekir. Bundan sonra bu ülkede adım Hayalet olarak bilinsin."

Rivayetler:

- Douglas Adams'ın (Saygıyla anıyoruz) muhteşem serisi Hitchiker's Guide to the Galaxy, Spyglass Ent. ve Walt Disney'in çabalarıyla gümüş perdeye misafir olmak üzere. Çekimler Nisan'da başlıyor.
- Bir başka müjde de Ursula üstadın klasik serisi Earthsea'den geliyor. SCIFI Channel tarafından dört bölüm halinde televizyona ugaranacak dizi filmlerin başında Gavin Scott, Robert Hemli, Lawrence Bender ve Kevin Brown var. CNBC-E'ye mail atmaya başlayın.
- Zeynep AKKUŞ, Levent CANTEK, Batuhan CANTÜRK, Tanyel Alı MUTLU, Orhun YAKIN ve LL'den hatırlayabileceğiniz Can "PW" YALÇINKAYA Türküsü için gerekli bir projeze imza atıyorlar. Yerli bir çizgi roman dergisi! Konuya dair tebrik ve yardım mesajları lütfen: pw@mad.scientist.com adresine. Başarılar çocuklar.
- Uyarımlar sadece çizgi roman camiasıyla sınırlı kalmıyor şüphesiz. İşte Neon Genesis Evangelion sine-maya uyarlanmak üzere, bütçe 100 milyon Amerikan doları. İşte Ninja Scroll, yapımcı Mortal Kombat'ı çeken Threshold Ent. Fisildanan bir başka rivayet, Duke Nukem: The Movie. White Wolf hastaları için kalp krizi sebebi: Hunter: The Movie, Brightlight Pictures'dan... Bekleyin.

Hikayeler istiyorsunuz. Bende binlerce hikaye var majesteleri. Eğer yurdunuzun en yüksek dağının zirvesine bağıdaş kurup bana anlatılanları ve yaşadıklarımı, her bir hikayeyi teker teker düşünücek olsaydım, ölümsüz vücudum küm küm yoğunlaştı bir çorbaya dönene dek, bu evren ve yapayalnız boşlukta asılana dek bedenim, hayal kurmaya devam ederdim. Bana bir soru sorun. Cevabını size vereceğim."

Herkes sustu. Şüphesiz her biri bu gezin ve deli adamın saçılıkları tarafından etkilenmişlerdi. Tüm gözler krala döndü. Kral ise elini çenesine götürüp bir an düşündü. Sonra hafifçe konuştu:

"Başka düngalardan bahset bana. Evrende yalnız mıyız? Diğer diyalarda kimler var? Orada neler oluyor?"

Bir zamanlar adı Ali olan adam gülümsemi. Şimdi adı Hayalet'ti ve hikayesini anlatmanın zamanı gelmişti...

"Orası bir toz ve kum fırtınası majesteleri. Sizinki gibi onlarca ülkeye sahip güçlerce gezegeni barındıran milyonlarca galaksi var. Hayır hayır, bu kelimeлерin size pek birşey ifade etmediğini, sayılan havsalanızın almadığını görebiliyorum. Ama cevabı budur majesteleri. Varlar. Yaşıyorlar. Benim bile görmedigim, hiçbir zaman göremeyeceğim mucizeler oluyor orada her an.

Siz başka evrenlerin şarkılarını dinlemek istiyorsunuz majesteleri. Büyük savaşları, kadim mucizeleri, zamanın kumlarının isimlerini bile örtüğü ulu kahramanları ve her seye karşı koymayı kutsal aşkları... Merakınız olmasın kral. Unutulmuş diyaların hikayelerini anlatacağım size... Yüzeyinde farklı ırkların mücadele ettiği, yüzeyinin altında ise kara denizi, kör gözler, insana benzer halleri kalmamış akrabalannın cirit attığı Aber-Toril'in. Ya da Kara Güneş'in efsaneleri-



ni. Güneşin her şeyi kavurduğu, acımasız savaşçıların kemikten ve taştan silahlar yaptığı ve yaşamın gücünü çekip yogurarak sibrilere hayat veren büyucülerin gizli planları yaptıkları o kızıl diyan. Ejderha Mizragının gizli kalmış hikayelerini anlatacağım. Krynn'in dengesinden bahsederim. İyi ve kötü ejderhalar, iyi ve kötü ırklar arasında ezelden beri süregelen savaşların yaşandığı, dengenin her ne pahasına olursa olsun korunduğu destanları dünjasını; veya Çark'ın devamlı döndüğü, dönerken birçok öykünün yaşam bulduğu, kötülüğün hapishanesinden kurtulmak için fırsat kolladığı, çığın büyucülerin ve tek gücün dünjası Zaman Çarkını; benim dünjamda geceleri co-



Jukebox:

- G-Unit feat 50 Cent - Poppin' Them Thangs
- De La Soul - Down Syndrome
- Busta Rhymes - Light Your Ass on Fire
- 2Pac - Ghost
- Mary J. Blige feat Method Man - Love @ 1st Sight

cukları korkutmak için anlatılan öykülerden hayatı bulan, kan emenlere, hayvan-insanlara, başboş ruhlara ev sahipliği eden sislerin dünjası Kuzgunguvası'nı; druidlerin banış içinde yaşayan ırkları kolladığı, kötülüğün tekrar tekrar yakıp yıktığı. Shannara'nın kanından gelenlere her dam ihtiyacı duyulan Dört Diyar'ı, kan emenleri, kurt adamları, büyütüleri, iblisleri ve avcılar; kara bir kılıçla lanetlenen albinogu; savaşın hiç bitmediği, kahramanlık türkülerinin her daim çınlağı Arkanus'u; uzayın ötesindeki boşlukta uyan tanrıları anlatacağım. Bir başka evrenin en önemli kelimesinden, "bahar"dan bahsedeceğim, size yabancı ölüm makinelерinden bahsedeceğim, başka gerçekliklerin insanların kendilerini doha iyi yapabilmek için uzuvalarını makiné parçalarıyla değişim tokus edislerinden söz edeceğim, karanlık boşlukta sonsuza kadar süreklenen sırları açıklayacağım."

Dinleyenler kanlarının donduğunu, açıklamadıkları bir sebepten tüylerinin sertleştiğini, boğazlarında bir şeyin sıkıştığını, düşüncelerinin kavrama sınırının hemen ötesinde bir şeylerin onları dörttüğün hissettiler. Yabancı tanrıların rahipleri bu günahlardan fani bedenlerini ve kutsal olduğunu umdukları ruhlarını kurtarmak için ivedi el kol hareketleri yaptılar, bin dilede dualar minildandılar.

Askerler ve muhafizler, sadece önemli insanların anlayabilecegi seyleri duydular için biraz tedirgin, şükrettiler küçük insanlar oldukları için.

Kral yavaşça başını salladı. Gözleri, daha şimdiden bambabaşa düngaların efsanelerile, bilinmeyen veya unutulmuş kahramanların maceralarıyla bugulanmıştı. San sakalını sıvazladı ve karşısındaki uzun silueti rahatça dinleyebilmek için tahtına yaslandı.

Pelerinli adamın gözleri, başının altında seçilemeyecek kadar parlak, yeşil yeşil ışıldadı...

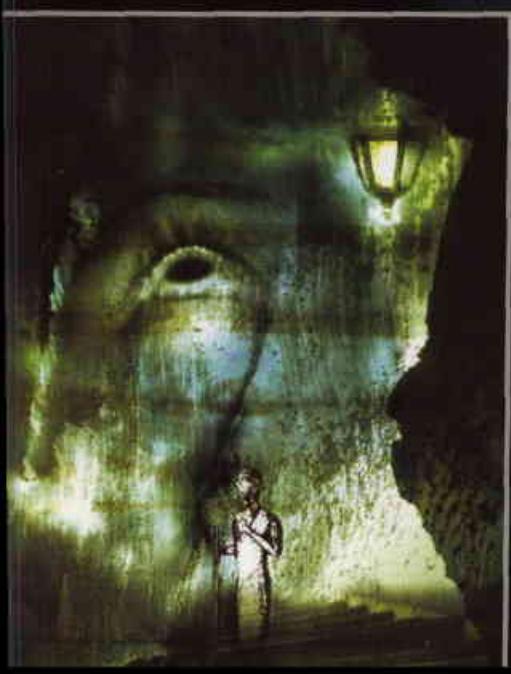
"Ah majesteleri... Size ogle hikayeler anlatabağım ki..."

Devam Edecek...

N.

www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyonlar: Süleyman Gezgin



İşgal

Gorcan abi / gorcanabi@level.com.tr

LEVEL'in tasarımını değiştirdi, ben serserlikten sayfayı değiştiremedim, hatta yeni albümleri bile dinleyemedim, bari içeriği değiştireyim dedim. Bu ay Heavy Metal'den Black Metal'e kadar değişik tarzlarda çok başarılı olmuş albümleri tanıtacağım. Ayrıca bu albümlerin bir özelliği de; grupların kariyerlerindeki en iyi albümleri olması... Bundan sonraki aylarda "Fi Tarihi" adında bir bölümle eski albümleri tanıtacağım. Ama fikir fikir genç arkadaşlarımıza şıkrı şıkrı super yeni albümler gelecek ay geliyor; müjdemi isterim :)

Pink Floyd Dark Side of the Moon 1973

Sımdı arkadaşları şöylediğim: Seide metalçılık var, sertiz, gaçlıyız fakat bunu da sımdı Pink Floyd dinlemeden olur mu? Olmaz tabii ki. Rock tarihinin en büyük ve en cesur grubudur kendileri. Sahne ışıkları, şovları ve denegsel müzigiyle her zaman "ilk" oldular.

60'ların ortasında Syd Barrett, Roger Waters, Richard Wright ve Nick Mason ile kurulan grup, Pink Floyd ismini almadan önce The Megadeaths (oha?), Sigma 6, The Abdabs, Leonard's Lodgers ve The T-Set gibi isimler almış. (Sonradan Syd Barret gruptan ayrıldı ve yerine David Gilmour geldi ki bu da aynı bir hikayedir, başka zaman konuşulmalıdır) Pink Floyd ismi ise Syd Barrett'in çok sevdiği iki Blues müzisyeni olan Pink Anderson ve Floyd Council'in isimlerinden oluşmuş.

Neyse bu kadar tarihi bilgiden sonra grubun en büyük albümüne gelelim. Dark Side of the Moon'dan önce de çok büyük olsa Pink Floyd bu albümle zirveye çıktı. 800 hafta listelerde kalan (15 yıl) album döneminin en çok satan 4. albümü. Yani şu anda dünyanın herhangi bir yerinde calırmıyor olabilir :)

Speak to Me introsuyla giren albüm Brethe ile devam ediyor. David Gilmour'un yumuşacık vokalleri ve slagit gitar ile süslenmiş şarkının arkasından super macera geliyor. On the Run! Bu şarkı Türk filmlerinde Tecavüzü Coşkun'un tecavüz ederken kadın yanlışlıkla öldürüp, korukar kaçması esnasında kullanılmıştı. Hanı böyle kaçarken ayağı takılır, gere düşer, etrafındaki insanların gözlen üstüne üstüne gelir, bunalır ya... Malum dinlerken de aynı havaya bürünüyorum ben :) Neyse bu şarkıya bağlı olarak Time şarkısı geliyor. Bir ara sabahları bu şarkıyla uyanıyorum. Onlarca çalar saatin aynı anda calımasıyla başlayan şarkının girişinebaglıyorum. Bir de şarkında David Gilmour'un bir solosu var ki inanılmaz. Sonra mi? Sonra The Great Gig in the Sky var tabii ki. Hatun vokalin zirve yaptığı bir parça. Vokal tamamen stüdyoda doğaçlama olarak yapılmış.



Simdi de geldik albümün en meşhur şarkısına: Money. Basit bir şarkı olmasına rağmen içindeki saksofon ve ardından gelen gitar soloğu mükemmel. Albümü denemek için ilk dinleyeceğiniz şarkı bu olabilir... Us and Them, Any Color You Like ardından Brain Damage gelir ve albümün adının geçtiği şarkı budur. Son olarak Eclipse ile biter albüm.

Eh be amma yazmışım. Şimdi öbür gruplara bu kadar yazmayacağım ayıp olacak. Burada noktayı koymam ama Pink Floyd burada bitmez...

Megadeth Rust in Peace 1990

Vay be amma geçmiş üzerinden. Neredeyse 15 sene olacak. Bilmediyorum var mı bilmiyorum, Dave Mustaine Metallica dan ayrılp Megadeth'i kurdu ve Killing Is My Business adlı albümü çıkardı. Son derece amatör olan bu albüm sanımlı düşmanları sevindirmiştir. Ama daha sonra Peace Sells ve So



Far So Good'u çıkardığında yükselişe geçti. Ama Rust in Peace'de bombayı patlattı. Gitara o zamanlar Jason Becker ile Cacaphony'de çalan Marty Friedman ve davula Nick Menza geçti. Ve metal tarihinin en baba albümlerinden birini çıkardılar.

Holy Wars ile giren albümün nasıl olacağı zaten belli oluyordu. Riff'ler canavar gibi, hele sololar inanılmazdı. Marty de bu albümde patladı zaten. Hele Hangar 18 gibi bir atışma şarkısında sololar havada uçuşuyordu. Mustaine ve Friedman doktoruyorlardı. Albümünden şarkı söylemek zor aslında. Take No Prisoners, Five Magics, Lucretia, Tornado of Souls... Hepsi mükemmel şarkılar. Albümün son şarkısı Rust in Peace de bir Mustaine klasığıdır. Haa bir de Down Patrol vardır ki Megadeth'in en ilginç şarkılarından biridir. Mustaine'in yarı agiz söylediği şarkı sadece bas ve davuldan oluşur.

Sımdı ben bu albümü boşuna yazdım değil mi? Hepiniz dinlemissinizdir zaten. Yoksa?

Tiamat Wildhoney 1994

Kimilerine göre grubun en başarılı albümü Clouds olsa da bana göre Wildhoney grubun zirve albümüdür. Kapagündan şarkısı sözlerine kadar Tiamat'ı geçtim, tarihin en iyi albümlerinden biri bence. Bunda grubun lideri Johan Edlund'un tam bu dönemde yıllarca beraber yaşadığı sevgisinden aynısının büyük rolü var. Albüm daha önceki Tiamat albümlerine benzemez ve çok dengeslidir.

"Kuuuuş sesleri" ile başlayan Wildhoney şarkısının ardından Whatever that Hurts geliyor ve bu şarkı The Ar ile birleşiyor. The Ar'in davulları bir önceki şarkının arasında girer ve şarkı başlayınca ilk başlarda anlaşılmaz bile. Zamanında kafası yedirmiştir bize kasetten dinlerken. Ama albümün klasığı Gaia'dır. Klipi de olan bu şarkıyı dinlemen olsun diyorum. Belki de Tiamat'ın en meşhur şarkısıdır. Daha sonra albümdeki en sert şarkı Visionaire de bomba şarkıdır. Kendine has

brutal vokali Johan mükemmel kullanmış-
tır. Ama ama... Do You Dream of Me şarkısı başladığında çoğu kişi-
nin fikri değişebilir. Acaba dünyanın en
duguslu parçası bu mu diye :) Bu şarkı tam
bir "sevgiliden ayrılmak
sonrası dinleme" şarkısı-
dır. Belki de dinlen-
memesi gerekir. Şarkının içinde bir klasik gitar solo-
vardır ki ben daha sonra bu adamların o soloğu çala-
bileceklerini düşünmüyorum -ki İstanbul konserinde
de çalmadılar.

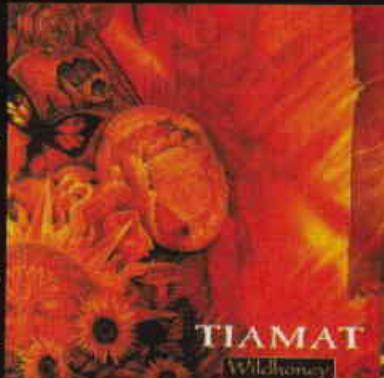
Simdi geldik özel bir istege. Gorcan abi'nin bu ge-
zende en sevdigi şarkiya. A Pocket Size Sun! Şarkı davul üzerine kurulu ve bas ve gitar sadece davul eş-
lik ediyor. Hele şarkının sonrasında davul öyle abanıyor
ki ben ölüyorum...

Simdi demem o ki: Bu albümü Rock, Metal veya
başa bir şey dinleyen varsa sever. Yani müzik dinleyen herkes bu albümü sever bence. Eğer sevmiyorsa,
o adamlı konuşmayın!

Satyricon Nemesis Divina 1996

Simdi piyasada Black Metal denince akla bin türlü tarz,
grup geliyor. Ama 90'ların başında ataga geçen bu tarz
simdilerde eski halinden oldukça kopmuş. Dark Throne ve
Mayhem ile başlayan Black Metal sonraları Emperor ve
Satyricon gibi gruplarla zirveye çıktı. Benim en sevdigim
Black grubu da Emperor'dur aslında. Ama onu daha son-
ra bir bırakıp daha saf Black olan Satyricon'un bu albü-
münü yazacağım.

Riffler, taramalar, davullar, vokal, atmosfer. İşte
Black Metal için mükemmel bir örnek. Albümün ilk cüm-
lesi: "This is Armageddon" ve buradan da anlıyoruz ki
albüm kafa kopardacak :) İlk şarkısı The Dawn of a New Age
benim favorilerimden. En sert kısmında bir iniyor şarkısı
sonra birden çıkarıyor. Yani her Black'ının içinde bir efen-
dilik, ne bileşim bir dugusallık vardır :) İkinci şarkısı da
ömek verebilirim bu tarza. O da süper, kesin dinleyin:
Forheks... Ama albümün olay şarkısı ve de Satyricon'un
en mesur şarkısı Mother North'dur. Klipi de sü-
per olan bu şarkının riflerine hasta oluyorum. (Ean amma
yaladım ha) Özlemişim ya... Uzun süredir dinlemeyi-
dum bu albümü. Şimdi Kopmadan devam
edelim; albümün bir başka atmosferik
parçası da Immortality Passion. Riff ve
tarama zengini sü-
per şarkısı. Riff filan di-
yorum. Gitarlarına
özenir insan çalar
belki ama şu davulla-



TIAMAT

[Wild Honey]

n nasıl calınır bileyimiyorum.

Bu kadar hayvanlıktan sonra son
sarkıda bir yumusama, bir boşalma
söz konusu. Tabii "o kadar dinleyicinin
kafasını patlattık özür dileyelim"
demeler herhalde :)

Birkaç sene önce Satyricon bozdu.
Satyr saçlı kazıttı elektronik ortamlara
verdi kendini ama sonrasında yine topar-
ladı. Son albümleri de bu kadar başarılı
olmasa da eskiye bir dönüştü. Demem
o ki Black Metal dinliyorum diyor da bu
albumu henüz dinlemediyseniz hemmen koşup
bir tane edinirsiniz. Şimdi ben de yazacağım
diye dinliyorum ya çok pis gaza geldim. Black ar-
şivimi baştan sona dinleyesem var :)

Overkill The Years of Decay 1989

İste Thrash Metal tarihinin en baba albümü! Yani
Overkill konserde gelip baştan sona bu albümü çal-
sa kimsenin sesi çıkmazdı eminim ki... 80'lerin
sonunda zaten Thrash ve Heavy Metal zirvedeydi.
90'larda düşmeye başladı ve Overkill de bundan
nispetini aldı. Bundan sonraki albümleri hiç bir za-
man bu kadar ses getirmemi.

Grubun dördüncü albümü olan The Years of
Decay benim de ilk dinledigim Overkill albümüdür.
Bu albümde sona zaten metalci oldum :) Time to
Kill ile giren albümün soundu mükemmel. Gitar-
larda Bobby Gustafson (bu albümde sonra gitti)
tek gitar olmasına rağmen süperdir. Elimination
şarkısını bilmeyen var mı bilmiyorum? Konserlerde
de bu şarkuda seyirci coşar, grubu da hala gazlı
zaten, yaşlanmadalar bir türlü :)

Bu albümde de şarkı ayıklanır mı bileyim-
rum? Birth of Tension, I Hate, Nothing to Die For,
Skullcrusher... Hepsi saf Thrash, saf Overkill. Ama
benim en sevdigim şarkısı "adından da anlaşılağı
gibi" albümün son şarkısı E.V.I.N.E.V.E.R.D.I.E.S. Hatta
bu şarkiya evde karton kutularla, elde bagetlerle
eslik ederdim :) Introyla giren şarkısı sonradan süper
hızlanır. Zaten Blitz'den başkası da söyleyemez
herhalde bu parçayı.

Overkill dinlegenter zaten bu albümü biliyorlar-
dır da bilmeyen vardır diye söyleyorum; Overkill'in
bir albümü olsun digorsan bu albümü al, tak bir
daha da çıkarma!



Playlist:

- 1 WASP - Harder, Faster
- 2 WASP - Sleeping in the Fire
- 3 WASP - Wild Child
- 4 WASP - L.O.V.E Machine
- 5 WASP - Chainsaw Charlie
- 6 WASP - I Wanna Be Somebody
- 7 WASP - Blind in Texas
- 8 WASP - I Don't Need No Doctor
- 9 WASP - Inside the Electric Circus
- 10 WASP - The Manimal

nereloloyor

Deyrik frontman Dave Mustaine grubu yeniden topluyor. Şimdi eski davulcu Nick Menza grubu geri dönmüş. Gönül David ve Marty'yi arar :)

Metallica St.Anger ile "En İyi Metal Performansı" dalında Grammy almış. Alırsa ekime kadar, almazsa...

Cradle'dan Dimmer Borgir'e geçen Nicholas Barker grubtan ayrılmış. Herhangi bir açıklama yapmayan grup, yolumuza devam ediyor elleşmeyen demis.

Marduk'tan Morgan Hakansson ve B. War'un yan grubu Devil's Whorehouse, Revelation Unorthodox adlı albümlerini çıkarmışlar.

HIM Solitary Man'e karlı kızılı video klip çekmiş. İsteyen <http://www.viva.tv/player/frameset.php?id=10196&focus=off> adresinden izlesin. Ayrıca grub bir de best of album yapmış. 16 parçadan oluşan albümde And Love Said No adlı yeni bir şarkısı da yer almış.

Dark Tranquillity 15 yıllarını kutlamak amacıyla 2 CD'lik bir set yapmış. İlk CD yerin dibinden çıkardıkları A Moonclad Reflection EP'di ve Trail Of Life Decayed demosundan oluşuyormuş. ikincisi ise 19 şarkılık konser kaydımız.

KISS'in su dili yere değen elemanı Gene Simmons'ın "Sex Money Kiss" adlı kitabı peynir ekmeğin gibi satıyor mus.

Geçen gün kapımız iki defa çalındı...

INBOX&OUTBOX

MOR NEŞE KUTUSU!

Değerli ve pek muhterem Level Dergisi çalışanları ve Berker, dergi bir süreden beri (hani o kapağında MDK resmi olan, yanlış hatırlamıyorsam bir de kocaman Interstate 76 yazıyordu (dergi kaç sayfayı hatırlamıyorum ama galiba ortasından zim-bayla tutturulmuştu sayfalar)) takip etmekteyim ama hiç mail atacak bir neden bulamamıştım, taa ki bugüne kadar. Öncelikle bu mektubun bazı kişi-simleri diğer okurların gönderdiklerinden biraz da-ha farklı olacak, sebebi ise benim Türkiye'deki sayılı (belki de tek) Gamecube sahibi olmam. Bir arka-daşımıyla yazın Almanya'ya tatil için gittiğimizde gördüm, yanında da iki Zelda oyunu veriyorlardı. Ben de dayanmadım hemen aldım. Artan parayla Controller, Memory Card ve Resident Evil Zero da dahil 3 oyun daha aldım. Gerçekten çok güzel bir alet dizaynı, kontrol rahatlığı, grafik kalitesi bence rakipleriyle yarışır durumda. Ama ben acı bir gerçeği unutmuşum, Türkiye'de yaşıyoruz ve Ninten-do'nun dünya haritasında Türkiye diye bir ülke yer almıyor. Türkiye'de konsol mantığı ona buna çip taktip 10 milyona kopya oyun almaktan öteye geçmiyor. Önceleri pek sorun olmuyordu oturup oyunumu oynuyordum güzel güzel ama oyunlarım bitti ve gelen üç haberle sarsıldım. Twin Snakes çı-kacak, FF: Crystal Chronicles çıktı ve Resident Evil da Cube için yeniden yapılmış.

1) İşte bütün bu sebeplerden dolayı soruyorum, ben Türkiye'de nereden Cube oyunu bulabilirim? Eğer bulamazsam nereden online sipariş edebili-rim? Amazon'a falan baktım ama Avrupa Birliği ül-

keleri dışına oyun falan yol-lamıyoruz yazıyordu. Ya da mümkünse sizdeki oyunlar-

dan (eger varsa, nedense böyle bir izlenim edin-dim: geçen sayılarınızdan birinde Cube incelemesi yapmış 7-8 de oyun tanıtmışınız galiba) satın al-a-bılır, kiralayabilir ya da ödünç alabilir miyim? Çare-siz durumdayım ellerime bir Twin Snakes geçir-e-mezsem kahımdan ölü, Cube'ü de camdan aşağı-atarım!!!

2) Bu son zamanlarda bayağı popüler bir konu ol-maya başladı sonunda benim de akıma takıldı, hakikaten bu Fallout n'oldu? EA'in parası bol, Brian Fargo ile anlaşıp Wasteland'in de-vamını yapsalar. (Gerçi galiba eskiden devamı ya-pılmıştı ama o kadar iyi değildi yanlış hatırlamıyorsam) Açıkçası Vault Dweller olmaktadırca Desert Ranger olmak daha zevkli idi. (Bu arada daha Şubat sayısını okuyamadım, cevabı olan bir şey yazıyor-



Merhaba ey ahal! İşte Mart ayı da geldi çattı. Sizden gelen mektuplardan şeçmeler ve cevapları aşağıda, inceden başlayın bakalım okumaya. Ben de bir poşet çay sallandırıyorum.

sam mazur görün.)

3) Son olarak ta benim çok eskiden aldığım Avermedia TVPhone98w/VCR bir TV kartım var. Nedense ben bilgi-sayarda TV izledikten sonra TV programını kapatıyorum (içinden çıkan yazılımını kullanıyorum) ama ses gelme-ye devam ediyor, daha sonra Windows'u kapatıp DOS'a çıkmıyorum ses yine arka plandan gelmeye devam edi-yor, bu böyle gidiyor. Ta ki bilgisayarı kapatana kadar. Bu neden oluyor? Nasıl giderilir? Bir kaç ay önce (for-mat atıp sürücü yüklemeden önce yani) bu olay olmu-yordu.

Sanırsam biraz uzun oldu mektup pek sık yazmadığım için. Vereceğiniz cevaplar için şimdiden teşekkürler. Bi-liyorum bütün mektupları okumanıza rağmen hepsine cevap yazamazsınız ama lütfen bana bir cevap yazın. Saygılarımla. **U.E. ERTAN**



Merhaba Ertan,

Ben konsollara pek o kadar sı-cak bakan bir insan değilim, sanırım asla da olmayacağı. Bunun başlıca sebebi konsol oyunları arasında bana hitap edecek pek az ürünün bulun-

me Cube biraz ilgi görse aslında Ni-n-tendo da ilgilinen burasıyla belki. Ama şu var, Game Cube oyunlarını kopyalamak neredeyse imkansız. Haliyle beleşle alışmış yurdum insa-nına pek çekici gelmiyor. Bu koşulla-rın işliğinde sorularına cevap verecek olursam:

1) Yabancı siteler özellikle Türkiye kökenli kredi kartı sahtekarlıklarından yaka silke hale geldiklerinden, ne ülkemize ürün gönderiyorlar, ne de kredi kartlarımızı kabul ediyorlar. Bravo Türkiye'ım, uyanık geçinmek marifetile kendini bir kez daha dış-latmayı başardin! Henüz Türkiye'ye ambargo koymayan birkaç site var tabii, bunlardan biri de www.chips-bits.com adresinde bulunuyor. Bün-lar hemen her konsolun oyununu sa-tıyorlar, hayli güvenilir oldukları da söylenebilir. Gamecube oyunlarını oradan bulabilirsin.

2) Sanırım şu saat itibarıyle Şubat

Yabancı siteler özellikle Türkiye kökenli kredi kartı sahtekarlıklarından yaka silke hale geldiklerinden, ne ülkemize ürün gönderiyorlar, ne de kredi kartlarımızı kabul ediyorlar.

ması sanırım. Yoksa Sega Sa-turn'de deli gibi Road Rash oy-nadiğim zaman da oldu, olmadı değil. İşin komik tarafı, Game Cube dergide bir tane var. İki sene önce E3 fuarına gittik-le-

rinde Tuğbek bir tane almıştı. Bir süre takıldı ve gerçekten de benim de çok hoşuma giden bir cihaz oldu. Ne var ki bir şekilde cihazın adaptörünü yakmayı başardık. O zamandan beri cihaz bir do-lapta toz topluyor. Yazık oldu aslında, ama zaten bozulmama nereden ne oyun getireceğiz? Türkiye sınırları içinde Ga-

sayımızı okumuş, burada sorduğun her şeyin cevabını almışsındır. Heh.

3) Bir şey demek zor, ancak sen ken-din söyleyorsun zaten, yeni sürücülerini yüklemeden önce o problem mevcut değilmiş. Demek ki eskileri-ne geri dönmeyi denemen lazım. x



BADA-BOOM!

Selam Level çalışanları, dergi süper ayne devam edin. Bir kaç sorum olacaktı, cevaplarsınız çok sevinirim:



1) Bende Creative 5+1 ses sistemi var. Woofer'ı koyacağ yer bulamadığım için bilgisayar masasının yan dolabına koydum. Bir delik falan açık fena değil. Fakat bu dolabin üst gözündeki bir kaç ay önce çalıştığım CD'ler artık çalışmaz oldu. Acaba bu durumun Woofer'la bir ilgisi var mı?

2) Oynasana.com gibi online gaming siteleriyle netten oyun (Counter Strike) oynamak istedim. Fakat oynasana sunucularına girdiğimde "Cheating Death dosyasını aratın" uyarısı çıkıyor. Arıyorum fakat bulamıyorum. Böyle olunca da canım sıkıldı Call of Duty'yi藩だ denemedim. Aynı şey CoD'da da başıma gelir mi?

AZ LAF, ÇOK İŞ!

Selam Berker Abi, İyi olduğumu farz ederek mektubuma başlıyorum. Level Şubat sayısında Inbox bölümünde bir arkadaş



Pusu-Kriz gibi oyunların akibetlerini sormuş. Az kaldı diyerek sabır taşımızın çatladığı doğru, ancak adamlar o oyunları yapmayı hala sürdürürler. Birkaç gün önce 3TEgames'den Çetin Tüker, oyunun gayet iyi gittiğini belirtti. Zaten web sitelerine bakılırsa, oraya bir kaç yeni oyun-ıçi görüntü konulduğu görülür. Bu yeni görüntüler her ne kadar eskilerinden daha kaliteli olsa da, bana yabancı rakipleriyle kapışma şansları pek yok gibi geldi. Doku kalitesi henüz çok düşük, ancak en azından temiz ve yeterli bir grafik motoru olacağı kesin.

Bir başka yanlışlığı da, derginizin aynı sayısında "3DRealms, oyunu 2005'e itti" başlıklı haber. O açıklamayı yapan, oyunun dağıtıcısı Take 2 Interactive. Bu açıklamanın üzerine, kendilerine danışmadan bir karar verdiklerini belirten yapımcı şirket 3DRealms'in başkanı G.Broussard açıklamayı yapan eleman için "He really needs to STFU!" demiştir. Oyun için şimdiden 12 milyon \$ heba olmuş ve 3DRealms'in başı ciddi dertte. Buna rağmen adamlar oyunu çıkarmak için canla başla çalışıyorlar ve hala oyunun çok iyi olacağına düşünüyorlar. Bize de bekleyip görmek düşüyor.

Sinan ve Tuğbek abilerin aksine, Half-Life 2'nin gerçekten calınmış olduğu konusunda sənə katılıyorum. Birinci sebep, Valve'in başkanı Newell'in resmi Half-Life forumlarında, neredeyse oyunculardan yardım dilenecek kadar durumun kötülüğünü bizzat anlatmasıdır. Senin de söylediğin gibi, Valve gibi bir şirket sırf maddi kaygıları yüzünden prestijlerinden bu kadar ödün vermez.

3) Bu aralar bi ekran kartı almayı düşünüyorum. Bütçem 150 dolara kadar Radeon 9600se kartını 132dolar + KDV olarak kangurum.com sitesinden bulmuştum. Bu kartı alsam mı yoksa daha iyi bir öneriniz var mı? **Atakan Ekiz**



Merhaba Atakan,

Sen de süper okuyorsun bizi, aynen devam et. Bak hatta sorularına cevap verdim, onları da oku arada.

1) Aslında bir subwoofer'ı koymak için biraz kötü bir yer seçmişsiniz, çünkü kapalı bir dolap ya da benzeri bir yer cihazın ses akustığını hayatı bozar. Her şeyden önce etrafındaki materyali titresterip ses kırılganlığı yaratır. Ayrıca bu cihazlar genellikle hayatı büyük bir manyetik alan üretirler. Yüksek ısı ve tit-

reşim de kabası tabii. Hoş, CD'ler eski disketler gibi kolayca

manyetik alanlarından etkilenmezler. Ancak aygıtın ürettiği titreşim CD materyalini etkileyebilir, yapısal bütünlüğü bozabilir.

Subwoofer'ı en iyi yere, tercihen bir parça halının üzerine koymak, etrafında da biraz olsun açık bir alan bulunmalı.

2) Counter-Strike özellikle son sürümlerden sonra uğraşılmayacak kadar karıştırıcı. Hileye karşı alınan önlemler falan filan derken, suyu çıktı. (*Cheating Death* bir hile önlemeye programı. Bunu oynasana.com'dan indirip, CS'ye girmeden önce çalıştırmanız gerekiyor – btx).

3) Olabilir tabii, bütçeme ve ihtiyaçlarına bakacaksın, sonuçta ben ne desem yalan olur. Fikir edinmek için donanım sayfalarına göz atmanız tavsiye ederim. ×

miş ve silmiş oluyorum. Ama insan gene de "Aa, belki ileride işe yarar, ben atayım evravtere" şeklinde sađugu davranma eğri duyguları. Ne manyaklıdır bu? Hoşçakal Berker abi.

Kaliteli bir dergi çıkardığınız için teşekkürler. **Utku Karakaş**

Merhaba Utku,

Bu ülkede bırakın oyunu, herhangi bir konuda üretim yapmak tam bir kabus! En ufak bir iş yapmak için harekete geçtiğiniz anda yediden yetmişin varsa tepenize biniyor. Bunların bir bölümü sizin emeğinizden zengin olmak isteyen asalaklar, bir diğer kısmı ise kendi anılsızlığı ortaya çıkmasın isteyen koca popolu tembelleri. Ulan, hadi bir konuda destek oluyorsunuz, bari köstek olmayın! Ama yok, illa birlileri ayağınıza dolaşacak, sinirlerinizi tepenize çıkaracak. Nedir yanı, illa bir MG3 alıp çıkalım mı ortama? Bu mudur? 7.62 NATO yemededen huzura kavuşmayacak mı o tek durmaz, rahat bulmaz bünyeler? Öfffff yani ha! Neyse, demem o ki, oyun yapımı yurdusunda bile son derece zahmetli, para kazandırması her zaman garanti olmayan bir sektör. Bizim memlekette ise oyunla ilgili herhangi bir işe uğraşmak, vicdan azabı çekmekten beter. Neyse, bir de sorularınvardı di mi senin dört porsiyon? Buyur servis yap-

yım iscah iscah:

1) Valla hiç bana bakma, kapak seçimi benim işim değil, genellikle dergi kapaklı ancak bayili vitrininde görüyorum siz okurlar gibi. Ama her zaman her şeyi en iyi şekilde yapmak mümkün olmuyor tabii. Bahane bulmaya kalksam bin tane şartım şimdilik, ama doğrusu budur, uzatmanın da bir alemi yok. Var mı? ►►►►►



İkinci sebep ise, FBI'nın işe karışmasıdır ki, bu olay bile durumun ciddiyetini göstermeye yeter. Şu anda adamlar, çalınan kodları oyunda yeni kodlarla değiştirmekle meşguller ki, Quake 1 motorunun bile 50.000 civarı kod satırından

oluştuğunu düşünürsek, Source gibi bir motoru yenilemenin gerçekten eziyetli ve uzun bir iş olduğunu anlaşılr. Bu sebepten Valve'ı pek de suçlaysam gelmiyor.

Bunları belirtme gereği duyuduktan sonra bir iki soru ve eleştirim olacak:

1- İkinci defadır derginin kapağı beyaz font üzerinde bir resimden ibaret. Bir kaç ay önce Lara Croft vardı şimdi Beyond Good&Evil. Bence kapak seçimine biraz daha dikkat etmelisiniz, zira boş ve sıradanlık hissi uyandırıyor beyaz kapaklar.

2- CD'de daha iyi demolar vermenizi umuyorum. Şubat sayısında Chicago 1930 ve Conan dışındaki oyun demoları yerine mesela uzun zaman nette dolaşan FarCry demosunu verebilirdiniz. MB'ı yüksek olsa da, diğer oyunların hepsine değerdi.

3- Kopyacılığın tarihi adlı yazı gerçekten gereklidiymi? :) Ben derginizin her santimetresini okusam da, "Kopyacılığın Geleceği" adlı bölümde bir süre sonra dayanamadım ve yazıyı bıraktım. Tümüyle amaçsız bir yazı olduğunu düşünüyorum, oysa ki o 4 sayfa yerine 2 oyunun detaylı ön incelemesi yapılabilirdi.

4- İnsan FRP oynarken neden çevrede bulduğu tüm eşyaları envanterine atma isteği duyuyor? Aslında kendi adıma, o nesnelerin ve silahların yarısını kullanmadan oyunu bitir-

►► 2) CD içeriğine Sinan karar veriyor ve bunu yaparken dikkate alması gereken bir sürü unsur var. Bazen 1 MB fazlalık yüzünden tüm CD'ini en baştan değiştirmek gerekebiliyor, yani hem çok büyük dosyaları CD içine tık mak, hem de her okuru tatmin edecek içerik hazırlamak mümkün değil. Sonuçta CD'deki yer belii ve doğrusu oyun firmaları demo oyunının suyunu çıkardılar.

3) Kopyacılığın tarihi yasızı amaçsız değildi, evrende hiçbir şey amaçsız değildir zaten. O gazının amacı biraz makara yapmak, okura farklı tadılar sunmaktı. E bir oyun dergisinde de politik satır türünde yazı basılacak değil ya, haliyle geyigimiz de oyun konulu oluyor. Ne sıkıcı herifleriz di mi ya? Bak şimdi, düşününce daha da belirginleşiyor. Cik, öküüz biz ya.

4) Onun iki sebebi var. Birincisi önceki oyunlarda

sık sık olmadık eşyalar için tüm haritayı dolaşmış olmanın verdiği acı ve sıkıcı tecrübebedir. En iyi C-FRP bile bu tür hamallık görevleri verir oyunculara zirt pırıtları, haliyle insan bir noktada delirip ölü fareleri bile envanterle doldurmaya başlıyor. Übür sebep ise benim "Ejderha Sendromu" adı altında tip dün yaşına kazandırmaya çalıştığım, ama her seferinde profesörlerden "De get la buradan, maynah herüf!" şeklinde tepki aldığı bir rahatsızlık. Bu hastalık tan muzdarip olan şahıslar tipki bir ejderha gibi ne halt bılsalar toplayıp üstüne yatmak isterler. Oyun bittiğinde envanterlerinde genellikle üç krallığa yetecek hazine ve on kralıktan çıkacak kadar çöp bırakmıştır. Başlıca sebebi bastırılmış bir açgözlük ve gelecek korkusudur. Ya da değildir, ne bileyim ben?! ☺



Ben yaklaşık olarak 14 seneden beri bilgisayar oyunları oynuyorum. Fakat gün geçtikçe oyunların büyük bölümünü ruhtan yoksun olarak çıktığını görüyorum.

GETTING OLD?

Merhaba Berker, Ben yaklaşık olarak 14 seneden beri (Commodore çağlığı diğer bir deyişle :)) bilgisayar oyunları oynuyorum. Fakat gün geçtikçe oyunların büyük bölümünü ruhtan yoksun olarak çıktığını görüyorum. Mesela Commodore'daki bir Shadow Dancer ya da mahallenin bütün çocuklarının bizde toplanmasına sebep olan bir Sensible Soccer ya da saatlerce başından kalkmadığım bir Walker gibi bana oynarken heyecan veren çok az oyun girdi hayatımı son senelerde. Bazen acaba oyun oynamaktan vazgeçsem diye düşünüyorum. Sence eski oyuncuları tatmin edecek oyunlara tekrar kavuşabilecek miyiz? Birazdan KOTDR'yu yüklemeye başlayacağım ve senin yazdıklarına güvenip sonuna kadar oynayacağım, hikayenin sürükleşiciliği bakımından. İnşallah bana tekrar oyun oynamayı sevdirebilir. Kendine iyi bak. Herkese iyi çalışmalar. *Galadtar Forestdim*



Merhaba Elf kardeş,

Doğrusu bu konuda çok yazdım, çok anlattım. Neden oyunlardan ya da başka herhangi bir hobinizden on sene evvelki kadar zevk almadığınızın binlerce farklı sebebi olabilir. Bunları burada bir kez daha yazmanın bir anlamı yok. Kendim için konuşabilirim ancak, çünkü ben en iyi kendimi bileyebilim. Ben bilgisayar oyunu denen fenomenle karşılaşalı neredeyse 20 sene olsak üzere, ancak yine de sıklıkla değilim. Hem de son sekiz sene dir bu konuya iş ıcabı ilgilendiğim olmama rağmen.

Malum, bir konu hobi olmaktan çok işin içine ekmek parası girince şartlar çok değişebilir.

Ama bende böyle olmadı. Neden? Çünkü asla tek ilgi alanımın bilgisayar oyunları olmasına izin vermedim. Yıllarca pek çok farklı konuya ilgilendim, her ne kadar çoğundan para kazanmasam da, bu beni durdurmadı. Yaptığım hiçbir şeyi sırf para kazanmak amacıyla yapmadım, akılda sadece o konuya yoğunlaşmak, o konu hakkında öğrenmek vardı. Eskilerin de dediği gibi, neyle haşrolursan, onla neşrolursun. Yani, açık denizde balıkçılık yapan bir adamın boğularak olme ihtiyacılığı diğer meslek gruplarına oranla daha yüksektir. Aynı şekilde balık yemekten bıkkınlık usanma ihtiyacılığı de yüksektir. Uzun laflın kısası, kendine yarapabileceğin en büyük kötülik kendini dar bir çerçeveye içine hapsetmektedir. Sorun asla oyunlarda, kitaplarda, TV programlarında, hükümet politikalarında değildir. Sorun her zaman için insanlarındır. Suçu diğer unsurlara atmak ise en kolay karışış yoludur. Ama asla çözüm getirmez. ☺

SEVİMLİ DUVAR SÜRÜNGENİ

Merhabalar Level ailesi, merhaba Levelciler ve tabii ki merhaba Berker abil Berker abi fazla uzatmadan direk başlayacağım. Sana bir-iki tane malca, bir-iki tane de doğru dürüst soru soracağım.

1) Yaf neden herkes CS çıktı 4-5 yıl olmuşken hala CS oynuyor ve nasıl oluyor da sıkılmıyorlar?

2) Bu CS: CZ ne zaman çıkacak, yoksa bu Sierra bizi oyalyor mu? Ya da gerçekten de yapması o kadar zaman alıyor mu?

3) Neden Simsville'nin yapımının 60%'ni tamamlamışken oyunu iptal ettiler?

4) Ekran kartı olarak Ge-Force'un şu yeni çıkan MX'lerin derecesinde olanını almak mı daha akıllıca yoksa diğer MX'lerden birini almak mı? Hepinize iyi günler ve iyi bayramlar! *Spider-Man*

Merhaba Spidey,

Sorularının hiçbir malca değil bence, kendinize yakıştırmanın böyle şeyler be! Ha cidden mal sorular gelmiyor mu? Geliyor, ama onları da ben dikkate almayorum zaten. Ya da okur incisi yapıyorum.

1) Ya aslında birkaç farklı tür oyuncu var. Bazıları oyun oyunının dibine vurur, konuya ilgili ne varsa öğrenmek için kasarlar. Bazıları maksat iş olsun diye oynarlar. Bazıları seçicidir, akşamları biraz kafa dağıtmak için belli tarz oyunları ilgilendirler. Bir kısım insan ise internet cafe olmasını "kiraathane" şeklinde dönüştürmüştür. Bunlar normal bir kahvehanede piştiye takılıp al papazı-ver kızı modelinde zaman öldürmek yerine, saatlerce deli öpmüş gibi ekran başında mermi takası yaparlar. Bunların çoğu oyunlarla başka hiçbir alakası olmayan adamlardır ve öylesine CS oyununa kaptırmış gitmektedirler. Ha tabii, bir de net üzerinde arada bir CS oynamayı sosyal bir aktivite haline getirmişler insanlar var, onlar başka bir grup.

2) Condition Zero 3-4 farklı yapımcı firmanın elinden geçti. Her defasında çıkarılan iş beğenilmemişinden ya da başka sebeplerden proje el değiştirildi. Tabii her seferinde de projeye yeniden başlandı. Senin anlayacağın olay yılan hikayesine döndü ki bu da sektörde az rastlanan bir durum değil. Ha tabii bir korsanın tezgahında Condition Zero görevlilsin, bu na da şaşırmır. Oyun hırsızlığı artık çok büyük itlerin dalaştığı profesyonel bir arenaya dönüştü, organize suç olmanın da ötesine geçti.

3) Bunun gibi iptal hikayelerinin arkasındaki temel sebep hemen her zaman için parıdır, başka da bir şey değildir. Bazen masraflar beklenen geliri çoktan aşmıştır, bazen de oyun bitene dek geçen zamanda o tarz yapımların moda geçmiştir. Yani oyunandan bir şekilde ümit kesilmiştir. Haliyle oyun iptal edilir, ne de olsa zararın neresinden dönülse kârdır.

4) Eğer yeni bir ekran kartı alacaksan kalkıp adında MX olan bir ürûne para harcamanın hiçbir anlamı yok. Tabii Windows Solitaire dışında oyun oynamayı düşünmüyorsan başka, o zaman ne alsan farketmez. Ama unutma, "ucuz etin yahnisi" diye bir laf var güzel lisannızda. ☺

I NEED A VACATION

Herkese selamlar, Ben İzmir'den İbrahim. Benim iğrenç bir makinam var. P3 600 Mhz, 16MB ekran kartı 64 Ram! Size bu sistem beni ne kadar götürür diye sormayaçağım. Çünkü kızacaksınız. Ben de sormuyorum işte. Neyse size başarılar diliyorum. *İbrahim*

Ibo, bir tatil çok. Cidden ihtiyacın var sanırım. Benim de var. Bilgisayar olmayan bir yerlerde uzun bir tatil yap. Ben de öyle yapacağım.

P3 600 Mhz, 16MB ekran kartı 64 Ram! Size bu sistem beni ne kadar götürür diye sormayacağım. Çünkü kızacaksınız. Ben de sormuyorum işte.

THE EAGLE HAS LANDED

Bütün Level ailesine selamlar. Ben Ankara'dan Kartal. Buraya mesaj atmadan önce hep düşünmüştüm dergide yayınlanır mı diye. Fakat şu ana kadar takıldığım oyunları inceleyen arkadaşlara yolladığım mailer hiç cevapsız kaldı. Bu da birilerinin gerçekten umursadığını göstermektedir. Okuyucularda güven dolu bir ortam yaratlığını kesinlikle söylemeliyim. Level'i 2001'in başından beri takip etmekteyim. Her ayın başından genelde 8-9'una kadar bayileri "Abi Level geldi mi?" diye uyuş etmek çok

SORU eğlenceli oluyor. Ayrıca hecancı da. Hep geçerken "evet bugün gelmiştir" diyorum. Gelmediğini öğrenince ağlamaklı gözlerle eve gidiyorum ki biraz anneme maddi açıdan destek olsun diye, duygusal sörümüsü de yok değil. Zaten klasikleşti. "Anne 5 milyon verir misin?" "Neden oğlum?" "Level çokmiş ta." "Tamam al oğlum." Belki de annemin "Hayır bu sefer vermem" diyemediği tek şeysiniz ya da diyemediği şeylerin başındasınız. ÖSS'ye hazırlık gerçekten yorucu. Y.Dil okuyor olmam bilgisayara vakit ayırmamı kolaylaştırıyor ama sabah 8'den akşam 8'e kadar evi görememek bazen ağır geliyor. İngilizce hocamı annemden çok görüyorum. Şimdi sana böyle dertlerimi falan yazdım ama inan yakın bulmamdan.

Bu yaz tatildeyiz Antalya'da. Ben de yazın Ultima Online'a gömülmüş vaziyetteyim. Neyse geldik tatil çok sıkılıyorum. Bir de geceleri uyuyamıyorum. İnanın, Temmuz sayınızda sanırım, okunmadık yeri kalmamıştı. Bazı tanımları 2. kez okuduğum bile olmuştu. Şimdi neden anlattım bunu çünkü Level benim için bir dergi olmaktan çıkmıştı. Sabah 6'ya kadar geceden beri oturup konuştuğumuz, bana oyunlar hakkında, teknoloji hakkında bilgi veren bir dost olmuştu. Yazilar adeta ses olup belli güldürüyordu. Sıkıntı kaynağımı unutturan Level dergisi. Şimdi masamın sağ tarafında Ocak 2004 sayınıza bakıyorum ve o geceleri

de mesajımı bitiriyorum derken olmaz neden? Soru sormadım. Böyle duygularla kapıldık giderken sorumu unutuyordum. Kısa bişi olacak zaman. Bu Half-Life 2'nin böyle kodlarının falan çalınması, işe FBI'nın girmesi gibi olaylar bu oyunun iptaline falan sebep olur mu diye merak ettim. Herkese selamlar ve saygılar. İyi gece, gün, öğlen, akşam neyse uykusuzluktan kaçmıyorum size iyi şeyler. *Kartal*

Merhaba Kartal,

Mektubunu kırmadan paylaşmaya karar verdim. Neden? Arada bir olsa takdir edilmek hoş oluyor, ondan işte. Biliyorum, dışarıda sessiz, sakin bir kitle var bizi okuyan, beğenen. Onlar zaten her ay büttelerinden ayırdıkları parayı verip dergimizi alarak takdirlerini sessiz ama etkili bir biçimde belirtiyorlar. Ama arada bir birilerinden yüksek sesle sarf edilmiş bir övgü işitmek de ilaç gibi geliyor.

Neyse, Half Life 2 olayına gelince, aslında işler bildiğiniz gibi değil. Bu oyun hırsızlığı oyunının ardından çok başka dümenler dönüyor, çok pis savaş kokuları geliyor. Yani olayın profesyonel bogutu çok büyük, zaten FBI o yüzden bulaştı işe. FBI federal suçlara, yani cidden büyük oylara bakar ancak. Ama sadece oyun korsanlarının işi değil olup bitenler. Şu kadarını söylemek gerek ki, oyun endüstrisi artık yirmi sene öncesindeki gibi gözlükü gençlerin üç kuruşa kod yazdığı bir piyasa değil. Uzun zamandır büyük beyaz köpekbalıkları ve hatta dev katil balinalar devriye geziyor bu

sularda, hem de sürüler halinde. Eh, tek ülkede bile milyarlarca dolar kazandıran bir piyasa zaten geraltına doğru kaymama şok geçirirdim. HL 2 ise iptal edilmez, ama o ve benzeri oyunlar daha da büyük "savaşların" gelmeyeceğini gösteriyor ki, bu da benim canımı sıkıyor. Bazen keşke bu piyasa bu kadar deli büyümese dediğim bile oluyor. Çünkü bedeli ağır olacak.

Cevap

SEVİMLİ DUVAR SÜRÜNGENİ

Merhabalar Level ailesi, merhaba Levelciler ve tabii ki merhaba Berker abi! Berker abi fazla uzatmadan direk başlayacağım. Sana bir-iki tane malca, bir-iki tane de doğru dürüst soru soracağım.

1) Yaf neden herkes CS çıktı 4-5 yıl olmuşken hala CS oynuyor ve nasıl oluyor da sıkılmıyorlar?

2) Bu CS: CZ ne zaman çıkacak, yoksa bu Sierra bizi oyaliyor mu? Ya da gerçekten de yapması o kadar zaman alıyor mu?

3) Neden Sims'ville'nin yapımının 60%'ni tamamlamışken oyunu iptal ettiler?

4) Ekran kartı olarak Ge-Force'un şu yeni çıkan MX'lerin derecesinde olanını almak mı daha akıllica yoksa diğer MX'lerden birini almak mı?

Hepinize iyi günler ve iyi bayramlar!

Spider-Man

Merhaba Spidey,

Sorularının hiçbirini malca değil bence, kendinize yakıştırın böyle şeyler be! Ha cidden mal sorular gelmiyor mu? Geliyor, ama onları da ben dikkate almıyorum zaten. Ya da okur incisi yapıyoruz.

1) Ya aslında birkaç farklı tür oyuncu var.

Bazıları oyun oyunun dibine vurur, konuya ilgili ne varsa öğrenmek için kasarlar. Bazıları maksat iş olsun diye oynarlar. Bazıları seçicidir, arkadaşları biraz kafa dağıtmak için belli tarz oyunlarla ilgilendirler. Bir kişim insan ise internet cafe oyununu "kiraathane" şeklinde dönüştürmüştür. Bunlar normal bir kahvehanede piştiye takılıp al papazı-ver kizi modelinde zaman öldürmek yerine, saatlerce deli öpmüş gibi ekran başında mermi takası yaparlar. Bunların çoğu oyunlarla başka hiçbir alakası olmayan adamlardır ve öylesine CS oyununa kaptırılmış gitmektedirler. Ha tabii, bir de net üzerinde arada bir CS oynamayı sosyal bir aktivite haline getirmişler insanlar var, onlar başka bir grup.

2) Condition Zero 3-4 farklı yapımcı firmadan elinden geçti. Her dese kârdır.

4) Eğer yeni bir ekran kartı alacaksan kalkıp adında MX olan bir ürüne para harcamanın hiçbir anlamı yok. Tabii Windows Solitaire dışında oyun oynamayı düşünmüyorsan başka, o zaman ne alsan farketmez. Ama unutma, "ucuz etin yahnisi" diye bir laf var güzel lisansımızda.

Evvet, işte bu ayın mektupları için ayrılan yer de bitti, tükenmiş. Tıpkı zaman gibi. Unutmayın, harcanan para her zaman kazanılabilir. Ama zaman? İşte onu kazanmanın ya da biriktirmenin bir yolu yok. Harcamak ise o denli kolay ki! Zamanınızın hesabını iyi yapın. Der kaçarımlı!

düşünüp bir kez daha size çok saygı duyuyorum ve seviyorum. Ultima Online oynamak için

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhan@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,

sakkoi@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz aliaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Eva Dvarackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhabel@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem Inceşağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlgiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgure, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcüm Bayraktar, gulcan@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koçun, yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikleri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak No:4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan San

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok

Gaziosmanpaşa İş Merkezi B Blok 34349

Gaziosmanpaşa/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26



Battlefield Vietnam

EA'in "Haziran" operasyonuna
kurban gitmezse, burada.

Breed

Halo'yu yerinden
edebilecek mi?

Raven Shield: Athena Sword

İstanbul görevlerinden sonra bu
bir gönderme olabilir mi?

Gangland

Bu oyun üstten görünüşü
GTA 3'olabilir.

Bad Boys 2

Sizin için geldiklerinde kim
çağrılacakınız?

Jagged Alliance 2: Wildfire

Dynamalı, oynanacak,
dynal Bitmesin bu seri ya!