

2 CD'Lİ:BLOOD RAYNE 2 VE SCRAPLAND DEMOLARI

LEVEL

96

OCAK 2005 5.50 YTL / 5.500.000 TL (KDV Dahil) 2005-01 ISSN 1301-2134

SID MEIER'S PIRATES!

hepimizin çocukluk aşkı...

» inceleme

BATTLE FOR MIDDLE EARTH

MOMENT OF SILENCE

KATAMARI DAMACY

SWG: JUMP TO LIGHTSPEED

» tam çözüm

PRINCE OF PERSIA 2

» dosya konusu

2004'ÜN EN İYİLERİ



VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

K.K.T.C. FİYATI 6,50 YTL / 6.500.000 TL
9 771301 213116 01



Minik Sırrımız



söylediğim sırrımızı... İşin sırrı ne kağıtta, ne CD'deki demoda. Level'in sırrı, yaptığımız işi ölesiye sevmemizde. Kazık kadar herifler olسا da, hala "oyun" dendığında tepemizden bacaklarımıza ürperiyorsak, hala gecenin 4'ünde birbirimizi arayıp "Half-Life 2 activate oldu abi!" diyorsak, hala dergiyi ay başında elimize aldığımızda "bu nasıl sayfa böyle utanlı!" diye birbirimize giriyorsak işimizi sevdigimizden. Berker'in "yaş oldu 33 ulla"larına, Fırat'ın Kısa Kısa "mırmir"lamalarına, Tuğbek'in "bana çırak dayanmıyorum!"larına, Göker'in "Ah bir Alman oyunu olsa"larına, Ali'nin "kondansatörle olmayacak bu iş, keçiyi getirin!"lerine, Nin'in "ben hayal ettim, oldu!"larına, Burak'ın "ha evde kaldım, kälacam!"larına, Jesus'un "bu hayat benim olamaz, bir de Amerika'da deniyim bakiyim benim miymiş?"lerine, Eser'in "gözlerinin hastasıym, stratejinin ustasıyım!"larına, Güven'in "abi ben var ya, film çektim ben, nev York'ta gösterildi benim filmim!"lerine, Tuna'nın "konsolun ustasıyım, lakin burası dünyanın neresi!"lerine ve benim kendi çapıma bakmadan ahkâm kesmelerime bakmayın. Yaptığımız işi seviyoruz. Tek sırrımız ve en büyük sırrımız bu.

Hepinizin ve hepimizin yeni yılı kutlu olsun!

Sinan Akkol

Geçmiş olsun diyen
herkese çok
teşekkür ederim.
Didem...



ABONELERİMİZE YILBAŞI SÜRPRİZİ! →

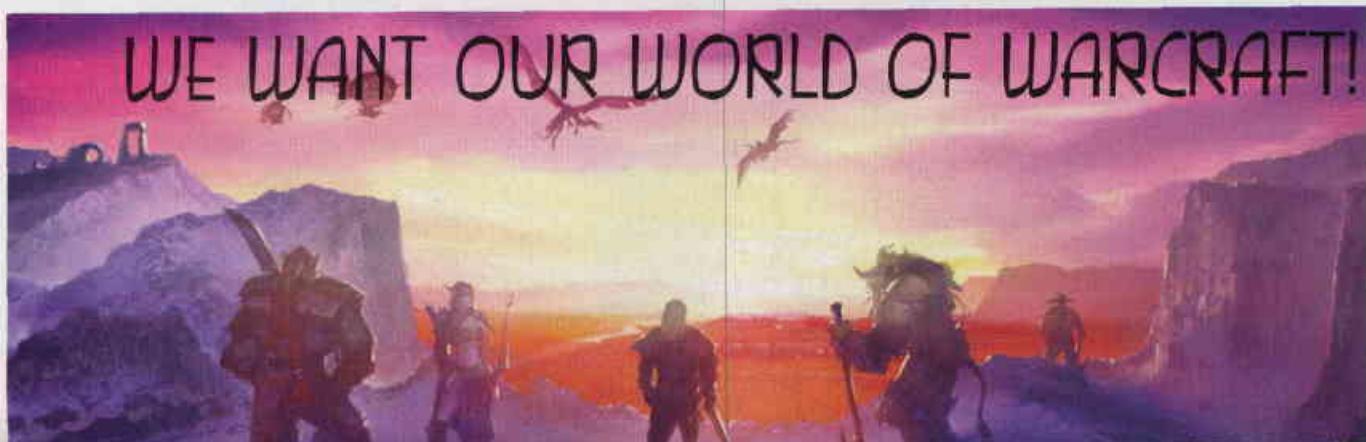
Abone departmanımız olarak abonelerimizle bayi okuyucuları arasında bazı farklılıklar olması gerektiğinden dolayı bazı çalışmalar başlattı. İlk olarak bu sağıyla birlikte abonelerimize Türk.NET 3 aylık internet paketi geldiğini görecekler. Level abonelerine yönelik bu tür sürprizlerimiz önemizdeki sayılarında da devam edecek.

Yılbaşı hediyeniz
Bizden olsun!
OCAK SAYISINDA



TURK.NET

BLIZZARD'A AÇIK MEKTUP



Yeni bir boyutta, yeni bir uygırılık...

CIVILIZATION IV

Yapım: Fraxis **Dağıtım:** Belli değil **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** Belli değil **Web:** www.civ4.com

Dugurulduğu uzun zaman olmasına rağmen hakkında hiçbir bilgi yayınlanmamıştı Civilization IV'ün. Şimdiye yeni birkaç bilgi var elimizde. İlk başta, Sid Meier'in oyunun çizimlerini sıfırdan yeniden tasarladığını söyleyebiliriz. Dünğadan şehirlere kadar zoom yapmanızı olanak tanıyan yeni ve esnek bir 3D motoru kullanılıyor yeni oyunda. Bunlara ek olarak, artık oyundaki birimler deneyim kazanacak ve upgrade'lerle geliştirilebilecek. Okçularsa eskisi gibi tankları yok edemeyecekler.

Teknoloji ağacında da birkaç değişiklik

yapılıyor. Oyunda teknolojinizi geliştireceğin bölgelere ulaşmak için farklı yollar izleyebilirsiniz. Bu sayede, serinin diğer oyunlarındaki gibi belirli bir araştırma yolu izlemek zorunda kalmayacaksınız. Kisacası, Civilization IV'te olasılıklara açık, serbest haritalar bulacaksınız. Çok oyunculu oyun içinse bir kooperatif mod tasarlanıyor.

Geçen ayki dosya konumuzdaki çıkış tarihinde sebebi bir değişiklik yok. Oyunun gine 2005 yılında piyasaya çıkarılması planlanıyor. *



LEGO STAR WARS

Legolarla X-Wing yapalım, Tie Fighter'la savaştıralım...

Yapım: Traveller's Tales **Dağıtım:** Eidos Interactive **Platform:** PC/PS2/Xbox **Çıkış tarihi:** Nisan 2005 **Web:** www.legostarwarsgame.com

Aslında Lego'yla Star Wars isimlerinin aynı haberde geçmesi pek de şansırtıcı değil. Eskiden Lego'larla en çok yaptığımız şeydi belki de uzay gemileri. Kasklı adamı hatırlayın hatta, uzaya çıkmaya çoktan hazırıldı. Şimdiye, zamanı geldi.

Lego Star Wars, yeni Star Wars'ları, yani; The Phantom Menace, Attack of the Clones ve Revenge of the Sith'i kapsıyor. Oyunda bu üçlemedeki iyi/kötü, 3D karakteri canlandıracız. Ve Episode I'deki Trade Federation gemisinden Episode II'deki Kamino klonlama platformuna kadar birçok bölümü oynayabileceğiz.

Oyunun kontrol sistemi olabildiğince basit olacak. Her karakterin basit bir atak şekli ve özel bir hareketi bulunuyor. Mesela Je-

diler işin kılıçlarıyla Blaster Bolt'ları yollarından sapıtabilecek ve "Force"larını kullanarak çevredeki eşyaları birçok farklı yolla kontrol edebilecekler. Amidala kancasıyla yüksek yerlere ulaşabilecek, Jar Jar Binks ise diğerlerinden daha yükseké ziplayabilecek.

Oyunu aynı anda iki oyuncuya da oynabileceksiniz. Zor durumda kaldığınızda ikinci bir oyuncu oyuna katılabilecek. Free Play modundaysa açığınız gizli karakterlerle aynı bölümü yeniden oynayabileceksiniz.

Eski arcade oyunlarını hatırlatan bir aksiyon oyunu olacak Lego Star Wars. Kasklı Lego adamımızın gözünden Star Wars evreninde yolumuzu bulmaya çalışacağız. Basit bir oynanış, sade grafikler, Lego'dan X-Wing'ler... Eğlenceli olacağına benziyor. *



haberler

SCI, "TERÖR" ESTİRİYOR

Bu gidişle Conflict serisi biteceğe benzemiyor. Pivotal Games'in gösterdiği yeni Conflict oyununun ismi Global Terror. Yakın gelecek teşebbüs oyunu bu defa "terör tehiddi" konu alıyor.

Yeni oyunda yine Desert Storm serisindeki Delta Force tay-

fasını kontrol edeceksiniz. Değişen şeysse; Bradley, Foley, Connors ve Jones'un artık bir anti-terörist grubunun üyesi olması. Global Terror'de ilk üç oyunun yapısı bozulmuyor. Oyunun piyasaya çıkışısı 2005 sonbaharını bulacak.

Panzerler ikinci devre için isınıyor...

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Yapım: Stormregion Dağıtım: CDV Platform: PC Çıkış Tarihi: Belli değil Web: www.panzers.de

Codename Panzers gibi bir oyunun devamının yapılması kaçınılmazdı. Ve Phase Two, Codename Panzers serisinin son oyunu olmayacak. Phase Three projesi de şimdiden hazır, ama şimdilik ikinci oyun hakkında yazacaklarıız.

Phase Two, Afrika'da ve İtalya'da geçen campaign'ler içeriyor. Bunları bitiren oyuncular Yugoslavya'da geçen bir bonus campaign de oynayabilecek. Hikâye hakkında pek açık verilmiyor, ancak ilk oyundaki İtalyan kardeşler Dario ve Sergio'nun ikinci oyunda da olacağını söyleyebiliriz.

Phase Two'da; El Alamein, Tobruk ve Husky gibi tanındık savaşları/çatışmaları oynayabileceksiniz. Phase One'da olduğu gibi, bu çatışmaların akışı gerçekleriyle birebir olarak aynı olacak.

Yeni 20 birim oyunda yer alacak. İtalyanlar için M13/40, Carro Armato, Semovente ATG, Müttefikler içinse M3 Grant/Lee, Bofors 40 mm Halftrack ve Flame Tank (en eğlenceli bu) yeni birimler arasında sayılabilir.

Köklü değişikliklerden biri de yapı tiplerinde. İlk oyunda olmayan devasa kalelere ve benzeri yapılara, Phase Two'da sıkça rastlayacağız. İşin iyi yanıysa bunların belirli parçalarını yıkabilecek olmamız. Mesela bir sarnıçın sadece saat kulesini yok edebileceksiniz. Artırılan etkileşimin oyunu daha eğlenceli hale getireceği kesin.

Son olarak, ilk oyunda tankların yolunu bulamaması problemi de yeni bir yol bulma sistemiyle ortadan kalkıyor. Phase Three'nin ise "soğuk" olacağı ve İspanya'da geçeceği söylüyor. Beklemedeyiz.



SAM & MAX 9 CANLI MI?

Yeni kurulan Bad Brain'in yönetici Wolfgang Kierdorf, yeni bir Sam&Max oyunu yapmak için girişimlerde bulunduklarını ima etti.

Kierdorf, Bad Brain olarak adventure türünü yeniden canlandırmak istediklerini söylüyor ve LucasArts'la "hayvanları" içeren bir adventure oyunu hakkında görüşmelerinin devam ettiğini saklamıyor. LucasArts'ın elinde Sam&Max'ten başka "hayvanlı" bir adventure oyunu (Monkey Island'ı saymazsa) olmadığı için, projenin yeni bir Sam&Max olma ihtimali yüksek.

Hatırlarsanız, eski LucasArts çalışanlarının kurduğu Telltale Games de "çok sevilen bir oyun" için çalışmalarla başlamıştı. Web sitesinde de bunu doğruluyorlar. Buradan yola çıkarak, 6x - 5... Eeeeh, Myst mi oynuyoruz burada be? Söylesenize adam gibi ne yaptığınızı!

C&C YENİDEN DOĞUYOR



C&C kısaltması size Cem Ceminay'ın yanında Command & Conquer'u da hatırlatıyorsa, bu oyunu unutmadısanız, iyi bir haberimiz var: EA, Red Alert evreninde geçen yeni bir C&C oyununun yapım aşamasında olduğunu duyurdu. Ancak bu haber sadece C&C fanlarına, newsletter yoluyla bildirildi. Newsletter'da bu duyurunun basında vega Web sitesinde yayımlanmayacağı da yazıyordu. Ama biz ne yaptık, çaldık, çırptık, haber yaptık.

HALF-LIFE 3? BELKİ DE

Hatırlarsanız, Doom 3 ve Half-Life 2 ile ilgili son haberleri verirken olaşı bir Half-Life 3'ten de bahsetmiştik. Son haftalardaysa bu dedikodular biraz daha arttı. İsveç'te yayınlanan Gamereactor dergisinde Valve'in Half-Life 3 için çalışmalara başladığı iddia ediliyor. Aslına bakarsanız, Half-Life 2'deki sisle kaplı hikâyeden sonra yeni bir devam oyunu bizi pek şaşırtmaz.





ÖLÜLER, YENİDEN

Ne yaparsak yapalım, bir şekilde canlanıyorlar yine. Dergice sevmiyoruz bu zombileri. Sadece 1-0 galip durumda oyuncu değişikliği yaparlarken değil, her zaman ağır hareket ediyorlar. Korkutucu değiller. Ama House of the Dead'in devamı yapılıyor. Konu: İlk oyunun kahramanı Thomas kabulur. Kızı Lisa onu aramaya çıkar. Bu kadar mı? Bu kadar.

House of the Dead III'te yine birbirinden "korkunç" zombilerle savaşacaksınız. Ancak hikâye modu iki kişiyle de oynanabilecek. Çıkış tarihi ise, 25 Şubat.



CABAL'A ÖDÜL



Kazayla "Operation Wolf" veya "Cabal" yazsam şuraya, kimbilir kalbiniz nasıl atar. Bu iki oyunun (ve daha birçok hit oyunun) yaratıcılarına, Commodore ve Amiga'nın efsane grubu Ocean'a, ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) Hall of Fame ödülü verildi.

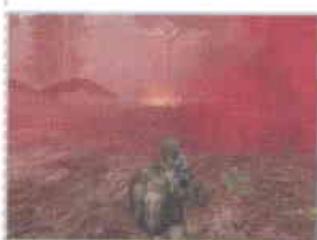
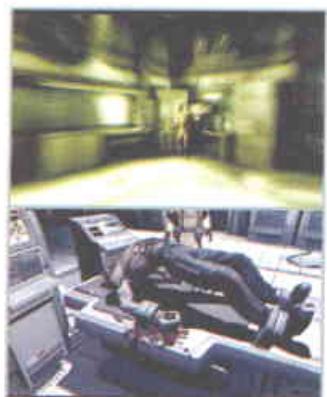
80'lerin başında kurulan Ocean, Operation Wolf ve Cabal gibi klasiklerin yanında, Platoon and Top Gun, Daley Thompson's Decathlon and Hypersports gibi birçok oyun da imza attı.

DRIV3R ŞARAMPOLE YUVARLANDI

Bir istifa haberi daha: Driver serisinin yaratıcısı Martin Edmondson, Reflections Interactive'den istifa etti.

Martin Edmondson ismi size yabancı gelse de, oyunlarını oynamış olmalısınız. Edmondson, 1984 yılında kurduğu Reflections'la; Shadow of the Beast, Destruction Derby ve Stuntman gibi oyunlara imza atmıştı. 1998 yılındaysa, Reflections, Infogrames (yeni ismiyle Atari) tarafından satın alınmıştır.

Istifanın nedeni açıklanmamış, ancak kesin olmakla birlikte Edmondson'un yeni projeleri var ve tabii ki, bunlar yine oyunlarla ilgili.



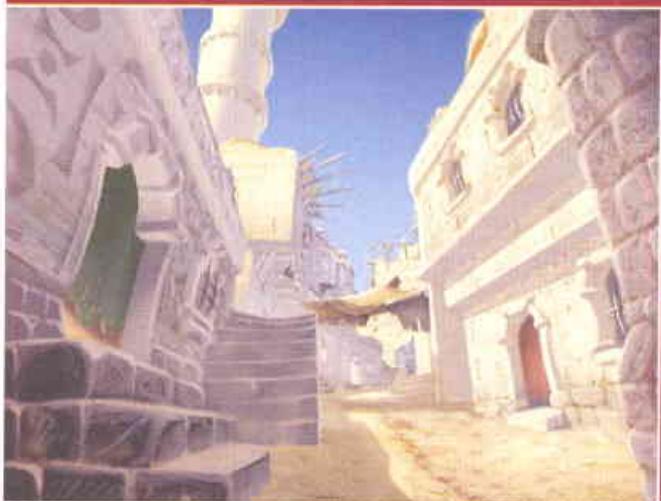
YENİ CRYENGINE

FarCry'in yaratıcısı Crytek, yeni CryEngine'in teknoloji demosunu yayınladı. www.ati.com/gigt/promotions/crytek/index.html adresinden izleyebileceğiniz demo, ATI

Radeon X800 XT'nin kapasitesini gösteriyor. Ama en önemlisi, bu demo Crytek'in şu anda üzerinde çalıştığı yeni FPS oyununun nasıl görüneceği hakkında ipucu veriyor.

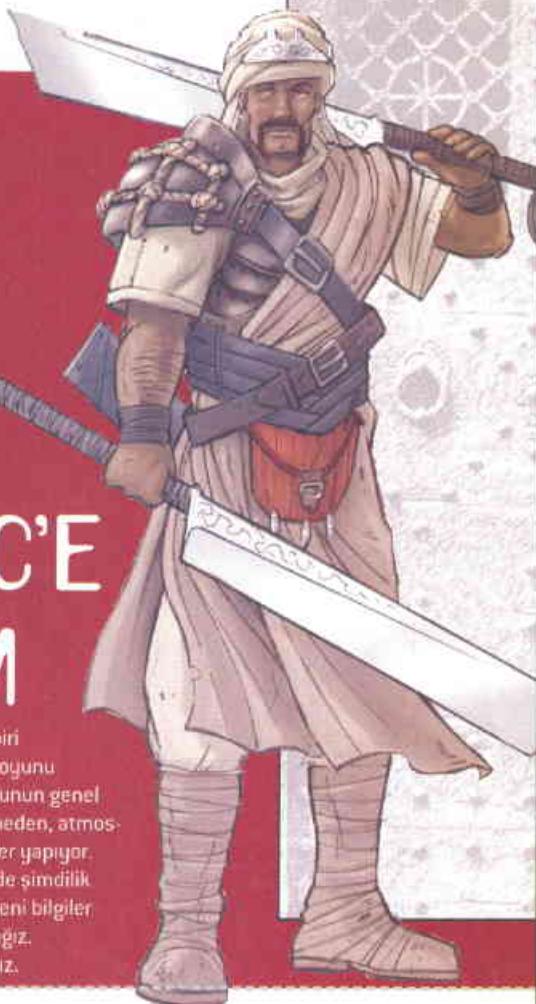
VIEYNAM'DA İKİNCİ PERDE

İkinci Dünya Savaşı oyunlarından sıkılmış olabiliriz, ama Vietnam için daha erken. Deadly Dozen gibi oyunlardan tanıyabileceğiniz nFusion Interactive de bunu dengeleyerek yeni bir Vietnam konulu oyun için çalışıyor. Elite Warriors: Vietnam'da küçük bir birliği kontrol edekeksiniz. Düşen pilotları kurtarmak, düşmanları yakalamak ve benzeri görevlerin bulunacağı oyunda Green Beret de takımınızda olacak.



GOTHIC'E DEVAM

2002'nin hit RPG'lerinden biri olan Gothic II'ye bir devam oyunu yapılmıyor. Piranha Bytes oyunun genel yapısını çok fazla değiştirmeden, atmosfer ve oynanırta değişiklikler yapıyor. Bunların dışındaysa elimizde şimdilik başka bilgi yok. Ofisimize yeni bilgiler ulaşıkça bunları saklayacağız. Yazmakla falaş ugraşamayız.



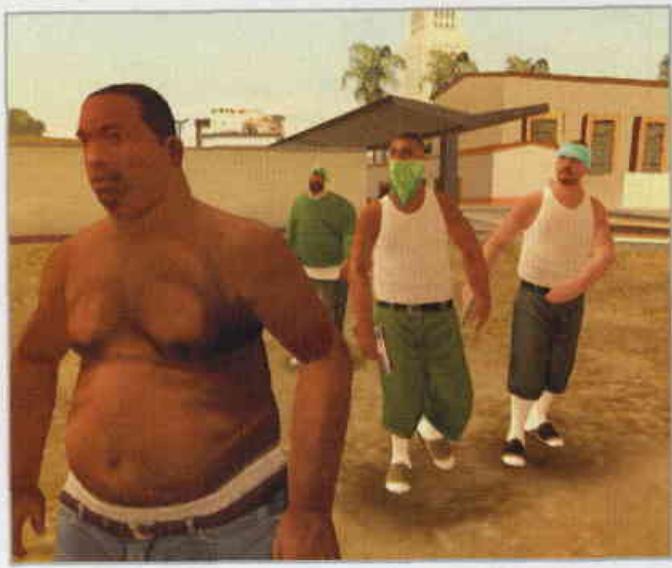
BIOWARE PANİK ATAK

Baldur's Gate serisinin yaratıcısı BioWare atakta. Firma, resmi olarak onaylanmamış olsa da, Xbox için geliştirmekte olduğu Jade Empire'in (RPG) PC versiyonu için de çalışmalarla başladı. Eski Çin'de, Jade Empire adında mistik bir evrende geçen oyunun karakter yaratma sistemi, BioWare'in diğer RPG oyunlarının bir parçası. Bunun yanında zamanı yavaşlatmak gibi birçok yetenek de var oyunda.

Gelelim diğer habere: BioWare, aynı zamanda Jade Empire 2'nin çalışmalarına da başlıdı. Bu da resmi bir açıklama değil, ancak sağlam bir kaynaktan aldığımız duyum.

Son olarak, en ilgi çekici olanı, firma Eylül ayında lisansını aldığı Unreal 3 motoruyla yeni bir RPG yapıyor. Oyun birinci kişi kamerasıyla oynanacak. Ama bu proje hakkında bildiğimiz tek şey bu.





CJ YAKLAŞIYOR!

Sonunda, PS2'de deprem yaratan San Andreas'in PC ve Xbox çıkış tarihleri geriye alındı. GTA: San Andreas'in PC ve Xbox versiyonları, 7 Haziran 2005'te Kuzey Amerika'da, 10 Haziran 2005'te ise Avrupa'da piyasaya çıkacak. Artık PC versiyonuna 98 mi veririz, 101 mi veririz, orasını oyunu inceleyince konuşuruz.



PES 4'TEN ÇIKIŞ YOK

Konami, PES 4 için yeni bir yama yayınladı. 1.10 yamasıyla menü sisteminde oyuncu kontrollerine kadar birçok şey değişiyor.

Yamaya birlikte top kontrolü daha fazla oyuncuya bırakılıyor. Yeni sistemde, topu sürerken ve-

ya adam geçerken daha yakın kontrole izin veriliyor. En ilginç değişiklikse, maçı yarıda bırakmanız. Artık fark yediğiniz zaman bile 90 dakikayı tamamlamak zorundasınız. Sinan?

ATI, Radeon ekran kartları için en son Catalyst sürücüsünü (4.12) yayınladı. Catalyst'in son sürücüsü Half-Life 2'nin performansını artırıyor, Counter Strike: Condition Zero ve Sid Meier's Pirates gibi oyunlardaki bilinen hataları düzeltiyor. Hâlyar, donanım bölümünü

okumuyorsunuz. ATI'ye göre, son yayınlanan Catalyst sürücüsü Sudeki'deki bazı hataları da düzeltiyor. İşte soru: PC'ye hiç çıkmamış olan bir oyundaki sorunları nasıl düzeltirsiniz?

ATI'nın Web sitesine girdiğiniz zaman, oyunu Windows XP'de oynarken orta-

ya çıkan hatalar hakkında gaziler bile okuyabilirsiniz.

Sudeki'nin PC versiyonunun şu sıralarda yapılmamasında olması olası. Arma bir oyundaki hataların oyun çıkmadan düzeltilemesi bir "ilk".

onlar da bırgün gelecek

AGE OF EMPIRES III

Ve Age of Empires III'ün ilk ve tek ekran görüntüsü. Tahmin edebilirsiniz gibi, oyun hakkında hiçbir bilgi yok. Grafikler mi? Mükemmel!



VIVISECTOR: BEAST INSIDE

1828 yılında geçen bir FPS olan Beast Inside'da hikâye, deli bir bilimadamanının yaptığı deneylerden sonra Britanya'dan sığınan edilmiş style başlıyor.



TORTUGA: PIRATE REVENGE

Pirates of the New World'ın devamı olan ve 15. yüzyılda geçen Pirate Revenge, daha iyi grafiklere ve film-varı bir atmosfere sahip olacak.



MAXIMUM-FOOTBALL

Koçluk da yapabileceğiniz bir Amerikan Futbolu oyunu. Oyunun en büyük özelliği, hem oynanış, hem de seçenekler açısından esnek olması.



TAXI 3: EXTREME RUSH

Oyunun yeni versiyonunda bu kez 10 farklı spor arabadan istediğiniz birini seçebilirsiniz. Buna ek olarak, Story modu iki kişiyle oynanabilecek.



OLMAYAN OYUNA YAMA!



FM 2005, ÇİN KADROSUNDA YOK



Football Manager 2005 (FM 2005), Çin'de yasaklandı, IGI-2: Covert Strike (ordugu kötü gösterdiği için) gibi oyunların yasaklanması sık rastladığı bir şey. Peki bir menajerlik oyununun yasaklanma nedeni ne olabilir?

Çin Hükümeti'ne göre, FM 2005 ülkenin karasal bütünlüğünü ve egemenliğini tehdit ediyor. Çünkü oyunda Taiwan'in Taipei bölgesi, Hong Kong Macau bölgesi ve Tibet, Çin'in bir parçası yerine farklı ülkeler olarak gösteriliyor. Oyunun "Kişisel bilgiler" bölümünde yer alan bu bilgiler aynı zamanda Çinli oyuncular tarafından da tepkile karşılaşmış.

İşin ilginci, FM 2005, Çin'de piyasaya çıkmadı. Ancak her yerde olduğu gibi oyunun kopyaları Internet'ten indirilebiliyor. Bunun için de bir araştırma başlattı Çin Hükümeti, oyunu Web sitelerinde yayınırlan veya Internet Cafe'lerinde oynatan kişilere de 3600\$ gibi ciddi bir para cezası veriyor.

Neyse ki yayıncı Sega bu konuya iyimser yaklaşıyor. FM 2005, Çin'de "değiştirilmiş" bir versiyonla piyasaya çıkacak.



GRAND THEFT LEGO

Grand Theft Auto serisini bize çok seviyoruz, oynuyoruz, 100'e yakın puanlar veriyoruz, ama neye yarar bir GTA şehri inşa etmedikten sonra? Take Brick Flick ismi altında bir grup GTA fanatığı, Lego parçalarıyla bir GTA şehri inşa etmiş ve bir tanı-

tim filmini hazırlamış. Bu şekilde ortaya, Vice City'den iyi olmasın, GTA: Lego City çıktı. Take Brick Flick'in Web sitesi www.brickflick.com. Tanıtım filmini bu adresten indirebilirsiniz. Bir Half-Brick 2 de fena olmazdı hanı.



YÜKLENİYOR...

O değil de, San Andreas ne geriye alındı be hocam!

YÖNÜM İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	Belli değil	İlk ekran görüntüsü dergiye sızdı.
YENİ Battlefield 2	Aksiyon	22 Mart 2005	Beta testleri yüzünden birkaç kez ertelenenebilir. Değişiklik yok.
Bet on Soldier	FPS	27 Mayıs 2005	İki aydır ses yok.
BloodRayne 2	Aksiyon	Belli değil	Yine erteleme yok. Sağlam gidiyorlar.
Brothers in Arms	FPS	25 Şubat 2005	Dağların arasında bir yerde saklanıyor, ama gelecek. Umutluyuz!
Call of Cthulhu	Aksiyon	Belli değil	FM 2005 hâlâ ortaçı kasiplik kavuruyor. Bu firtınada çıkışması zor.
Championship Manager 5	Menajerlik	Belli değil	Uzun aradan sonra ilk defa erteleniyor.
Earth 2160	Strateji	6 Mayıs 2005	Uzun zamandır yapım aşamasında. Yine ertelenebilir.
Fahrenheit	Adventure	7 Şubat 2005	Birkaç ay geriye alındı. Rockstar'da işler iyi gidiyor.
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	7 Temmuz 2005	Geçen ayla aynı.
Playboy: The Mansion	Simülasyon	11 Şubat 2005	Oyunlarını genellikle zamanında çıkarıyor Codemasters.
Second Sight	Aksiyon	5 Şubat 2005	Ubisoft'ta yine erteleme yok.
Silent Hunter III	Simülasyon	25 Şubat 2005	Bu dördüncü ertelenisi oldu.
YENİ STALKER: Shadow of Chernobyl	Aksiyon	24 Mayıs 2005	Uzun zamandır sabit.
Star Wars: KOTOR II	RPG	8 Şubat 2005	Istikrarlı gidiyor. Zamanında çıkacağına benzıyor.
Stronghold 2	Strateji	26 Nisan 2005	Bir hafta ertelendi.
The Settlers: Heritage of Kings	Strateji	18 Şubat 2005	Digerleri zamanında çıktı.
YENİ Tom Clancy's Splinter Cell 3	Aksiyon	23 Mart 2005	%99 zamanında çıkacak.
UEFA Champions League 2004-2005	Spor	4 Şubat 2005	

DUNGEON SIEGE 2

Eşşek nerede??!

Tür: RPG / Yaptırımcı: Gas Powered Games / Dağıtıcı: Microsoft
Çıkış Tarihi: İlkbahar

Ilk piyasaya çıktığında özellikle yağmaladığımız eşyaları sadık eşeklerimize yükleyebilme yeteneğiyle bir çok esprise konu olan Dungeon Siege, ikincisiyle bu bahar bilgisayarlarımıza olacak. Yeni oyun gene aynı motorla yapılıyor. Yani gene bir grup kurup önmüze çıkanı dağıtabileceğiz. Fakat yeni oyunun grafikleri eskisine göre daha iyi. Çünkü Gas Powered Games, motoru oldukça modifiye ederek yepyeni efekllerle ve kaplamalarla donatmış. Aynı zamanda grafikleri daha da detaylı bir hale getirmiştir. Bu yenilik, alanlardaki ağaç ve bitki örtüsü gibi doğal elementlerin oyuna daha etkili olarak uyarlanması sağlamış. Yani artık tuzaga düşürülebiliyoruz. Ayrıca etrafi iyice araştırdığımızda saklanmış anahtarları bulup yeni zindanları açabilmemiz mümkün. Bunun yanında oyundaki binalar ve diğer yer şekilleri oyunun senaryosunu gereklilikliliyor. Bu sayede örneğin bir anahtarı aktif hale getirip yanın bir ateşin şiddetini artırarak bir düşman kulesini yıkıp kendimize yol açabiliyoruz.

GELENLER

Oyunda temel 4 değişiklik var. Bu değişikliklerden birisi üstte dediğimiz grafikler. Ikincisi ise savaşlar.

Düşman savaş alanında dizilirken sizin taktiklerinizi size karşı uyguluyor veya grubunuzdaki bazı karakterlere saldırmaya öncelikleri oluyor. Örneğin bir grup düşmana saldırdığınızda onları iyileştiren liderlerini korumak için saf oluşturup savunmaya çökeliyorlar ve siz nerede olursanız olsun sizin bulunduğu yöne dönerek dizilişlerini koruyorlar. Taa ki siz liderlerini yok edene ya da savunmadaki son düşmanınız da ölünceye kadar düzenlerini korumaya çalışıyorlar. Size saldırdıklarında ise, savunmanızı çökertmek için önce grubunuzu iyileştiren rahibi öldürmeye çalışıyorlar. Kaçar gibi görünüp sizi peşlerinden sürüklüyorlar (ki hiçbir zaman yemediğim bir taktiktir) aslında siz bir tuzaga sürüklüyorlar.

Üçüncü değişiklik artık oyunda eşek olmaması. Fakat bunun yerine bir elemental'a sahip olmanız. Bu elemental minik bir hayvan aynı zamanda, ilk yaratıldığından küçük ve her canlı gibi büyürken belli evreleri geçiyor. İlk başta bebekken onu belli nesneleri yedirek besliyorsunuz. Böyleslikle yediği nesnelere göre bazı özellikleri artıyor. Yani canlı çöp kutunuza işe yaramayan eşyaları atarak aynı zamanda yaratığınızı geliştiriyorsunuz. Yaratık büyündükçe hem gelişiyor hem de sizin beslemenize göre fiziksel olarak değişiyor. Eğer bu beslenmemi büyülü eşyalar ile de yaparsanız daha farklı özellikler kazanıyor.

Dördüncü değişiklik ise karakterlerinizi uzmanlık alanına göre geliştirebilmeniz. Bunun için oyuna bir yetenek aғacı eklenmiş. Daha önce Diablo gibi oynadığında da benzerlerini gördüğümüz bu ağaçla göre yeteneklerinizi dağıtarak karakterinizi uzmanlaştırıyorsunuz. Böylece oyunda her karakterinizin yer çok daha farklı oluyor. Özellikle oyunun ileri safhalarında karakterleriniz oldukça geliştiğinde, onların daha da ön plana çıkan özellikleri savaşlarda büyük rol oynuyor.

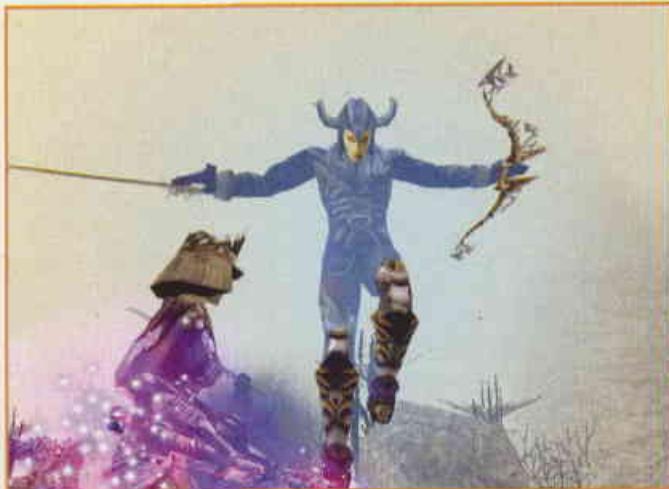


UYUM TAKIMI ZAFERE GÖTÜRÜR

Oyunda size katılan karakterler her zaman uyumlu olmuyor. Gruptaki diğer karakterlerle çatışabiliyorlar ya da çok iyi geçinebiliyorlar. Bu uyuma göre yeni görevler açılıyor.



Çok oyunculu modda her oyuncu bir karakteri değil, bir macera grubunu yönetiyor.



Savaşlarda her karakter gene otomatik olarak dövüşüyor. Fakat bunun yanında karakterlerinizin özel yetenekleri de bulunuyor. Bu yetenekler bir kez kullanıldıktan sonra tekrar kullanmak için beklemeniz gerekiyor. Fakat doğru yerde doğru yeteneği kullanmak savaşların kaderini değiştirebiliyor. Özel yetenekleriniz tamamen sizin karakterinizi nasıl yönlendirdiğinize bağlı olarak karakterlerinize veriliyor.

CEPHEDE BİR YERDE

Oyunda yalnızca grubumuzla kendi savaşlarımızı vermiyoruz. Büyük çaplı savaşların bir parçası olarak ta savasıyoruz. Zaten oyunun açılışında ana karakterimiz kötü taraftaki bir parali asker olarak maceraya atılıyor. Fakat hikâyeyin ilerisinde yanlış tarafta olduğunu fark ediyor ve kötlere karşı savaşmaya başlıyor. Hikâyeyin devamında bir çok kara parçasında farklı yaratıklarla savaşmanın yanında, kale savun-

masında yer almak gibi savaşın tam göbeğine düşeceğimiz çarpışmalar da yaşıyoruz. Benzer bir tecrübe Baldur's Gate Serisi'nden hatırlayanlar olacaktır.

Oyundaki olaylara tepki verirken senaryoda hiçbir zaman kesin bir doğru yok. Konu tamamen bizim isteğimize ve davranışlarımıza göre çözümleniyor. Örnek bir kontrol noktasından geçmemiz gerekiyorsa bunu kapıdakileri kandırarak yapabiliriz. Fakat konuşmak sıkıcı geliyorsa çatışma ve alarm çalınması riskini göze alıp onları ezerek geçmeye de çalışabiliriz. Tabii ki bu hareketimiz bize farklı artılar getirirken konuşmamız sonucu teker teker halledebileceğimiz düşmanlarımızın toplu olarak üstümüze çullanmasına da sebep olabilir.

Eski oyunda olduğu gibi burada da tüm karakterlerin eşya pencerelerini yan yana açarak rahatça eşya düzenlemesi yapabiliyorsunuz. Ayrıca iksir paylaşımı da ara yüz sayesinde aynı şekilde kolayca yapı-

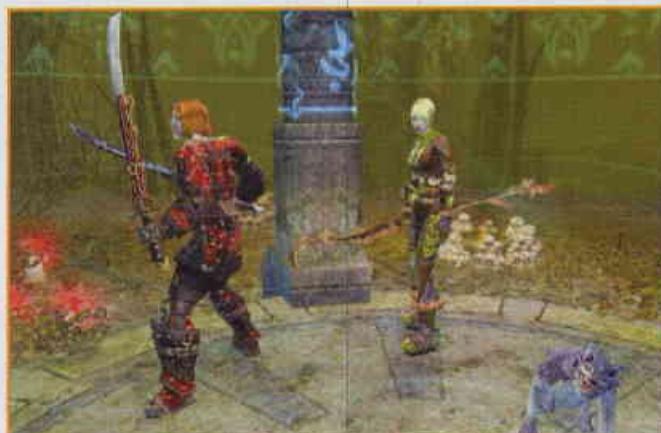
labilir. Eski oyunda sık sık kullandığımız otomatik eşya toplama tuşu "Z" bu oyunda da var. (Eski oyunu bilmeyenler için, "Z" tuşuna bastığınızda tüm karakterleriniz, etrafa bulunan düşmanlarınızdan düşmüş bütün eşyaları, otomatik olarak toplayıp eşegenize yüklüyor.) Daha sonra siz de eşegenizin geniş çantasına bakıp onları karakterlerinize paylaştırabiliyorsunuz. Böylelikle tek tek tıklayarak eşya toplamak zorunda kalmayordunuz.) Yeni oyunda da eskisinde olduğu gibi grubu bölmemizi gerektirecek görevler ve bulmacalar olup olmayacağı konusunda henüz bir ipucu yok.

Yapımcılar yeni oyunu birçok açıdan övüyorlar. Özellikle grafiklerin ve karakter gelişiminin daha da gelişmiş olduğu açıkça görülebiliyor.

Dungeon Siege 2 oynamış olarak eski oyundan çok farklı görünmese de, daha üstün özellikler içeriği kesin. Üstelik çok oyunculu olarak oynadığımızda her oyuncunun bir tek karakteri değil, bir macera grubunu yönettiğini düşünürsek yeni oyun eskisine göre daha çok eğlence vaat ediyor. Tabii ki bir bölgeye giren oyuncu sayısıyla doğru orantılı olarak o bölgedeki yaratık sayısı da dengeyi sağlamak amacıyla artıyor. Özellikle büyük savaşlarda 4-5 arkadaşın birde aynı cepheye daldığını düşünürseniz çok oyunculu oyularda taktik ve koordinasyonun oyunu oldukça eğlenceli bir hale getirebileceği tartışmasız.

İlk oyunu sevenler için Dungeon Siege 2 yalnızca yeni bölümlerden daha çok şey içeriyor gibi. Eğer bir sürü kötü niyetli yaratığı kesmeye hazırlanzı, yeni oyunda onlardan oldukça fazla bulacağınız kesin.

Burak Akmenek



Lemmings sever misiniz?

DARWINJA

Retro bir aksiyon strateji

Çıkış Tarihi: 2005 başı / Tür: Aksiyon-strateji / Yapım: Introversion
Dağıtım: Pinnacle / Web: <http://www.introversion.co.uk/>

Eski şirin strateji oyuncularını seven oyuncunun hoşuna gidecek, kendi kendine yaşayan, ama işleri yoluna koymak için size ihtiyaç duyan bir dünya burası, bir bilgisayar oyununun içindeki bir dünya Darwinja! Bit bit görünen insanıkların ülkesi tehlikeli bir virüsün saldırısı altında! Biz de kontrolümüzde Syndicate-vari ekibimizle Darwinjyalıları kurtarmaya, kötü virüsü yenmeye çalışıyoruz.

Darwinja'yı yapan küçük ekip Lemmings'i çok seviyor! Introvision aslında sadece Lemmings'i değil, Syndicate'i ve zamanının pek çok orijinal oyununu çok seviyor. Uplink ile farklı oyunlar yapmaya niyetli oldukları gösterdiler. Ve işin iyi tarafı sıra dışı bir oyun yapmaya çalışıp ta çuvallayan sayısız örneğin aksine Uplink'i gayet güzel kotardılar. Zaten bize umut veren de bu oldu. Darwinja da yine piyasa işi olmayan, eğlenceli ve ilgi çekici bir oyun olacak gibi, haydi bizi neler bekliyor birlikte bir göz atalım!

RETRO KLASİK

Darwinja, 80'lerin bilgisayar oyunlarını hatırlatan ilginç grafiklere sahip. 3D grafikleri ama retro bir stil var. Oyun başlarında sadece üç aylık bir proje, basit bir strateji olarak yapılmaya başlanmıştır. Her bir sprite'in bir ünite olduğu, on binlerce ünitenin ve hatta daha fazlasının savaşacağı bir dev strateji olarak düşünülmüş. Ama süreç devam ettikçe sonunda üç yıl bulanambaşka bir oynaya, sanal bir dünyaya ve halkın dönüşmüştür. Aksiyon ve strateji birbirine karışmış. Onceden masum birer Darwinjyalı olan virüslerden de kurtarmayı başaramadığımız Darwinjyalardan da ge-

riye kaynak olarak toplanabilen ruhları kılıyor. Bu kaynak toplama kısmı strateji olsa da oyun virüsleri yok ettiğimiz bir aksiyon ve Darwinja'lıların üzerinde direkt bir kontrolümüz yok. Oynamış ile ilgili henüz her şey açıklanmadı, ama görev ve seviye bazlı, gerçek zamanlı bir oyun olacağı kesin. Takip geçilemeyen bölümlere care olarak ta, çizgiselliği önlemek için de farklı görev seçenekleri var.

Kafalarında gerçekten güzel oyun fikirleri olan ve oturup bunları gerçeğe dönüştüren bu ekibi biraz daha tanımak gereklidir. Introvision ise ofisi bile olmayan, üç kişiden ibaret bir oyun firması. Üç kişi yetmediğinde serbest çalışan yardımcılar mevcut. İşte zaten bu sayede Introvision ekibi Uplink'ten kazandıkları parayla üç yıl gezmeyi ve Darwinja'yı bu hale getirmeyi başardılar. Eidos'tan tonla para alıp Dallas'ta gökdelenlerde tepe katları kiralayan sonra da Daikatana gibi bir yüz karasını çikanan Ionstorm'u arada bir hatırlamak lazımdır. Demek dev bir dağıtmacı ve sınırsız kaynaklardan ziyade, önemli olan oyunu yapanlarının kendini işine vermesi, elindekileri verimli kullanmasıdır. Fakat şu da bir gerçek ki Introvision'un Uplink'i internette satma çabaları başlıarda başarısızlıkla sonuçlanmış ve onlar da bir dağıtmacı aramaya başlamışlardır. Peki Uplink'ten nasıl para kazanıp Darwinja'ya başlayabilsinler? Tabii ki elini taşın altına sokan bir dağıtmacıyla!

PINNACLE

Pinnacle gerçekten örnek bir dağıtmacı, risk almaya yanaşmayan

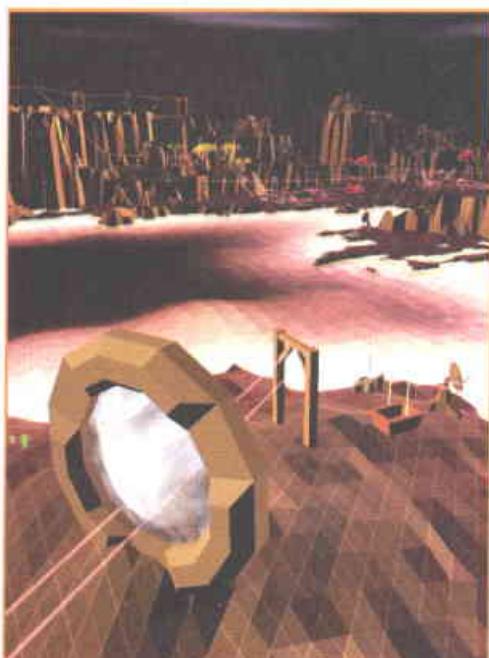


dağıtmacıların aksine Uplink'in iyi satabileceğini görüdü ve dağıtmını kabul etti. Tek tek oyun dükkânlarıyla iletişime geçen, uğraşıp didinen bu dağıtmacı sonunda İngiltere'nin her yerinden bu oyunun kolayca ve uygun fiyatlarla alınabileceğini sağladı. Sonuçta hem kendi, hem de Introvision bu işten oldukça karlı çıktı. Eğer şimdi Darwinja da başarılı olursa, bu gelecekte pek çok küçük oyun yapımcısına ilham kaynağı olacak bir başarı öyküsü yaratacaktır. Daha sonra biz birinin aynı oyunlardan sıkılan ve geçmişsi sık sık yeden oyuncular için daha pek çok retro oyun demek olacaktır. Değişiklik arayan oyuncular için güzel bir hava değişimini olacaktır. Yakında çıktığı zaman umarız pixel insanıklarımızı kurtarırken yüzümüze Lemmings zamanından kalma bir gülücü kondurur.

Ali Gungör



Introversion
dört genç
üniversitelinin
kurduğu küçük
bir şirket.



2004'ÜN EN İYİLERİ

Ne yıldı ama! Müthiş bir ilk dört aydan sonra gelen durgunluğu, yılın son üç ayının çığın oyun fırtinası darmadağın etti! Hala hepimizin masalarında oynamamayı bekleyen en az altı mükemmel oyun var ve yiğilmaya devam ediyor. Ve işte yine geçen bir yılın ardından tüm Level editörleri kutsal görevimiz için toplandık: 2004'ün en iyi oyularını seçmek için.

EN İYİ SİMÜLASYON

PACIFIC FIGHTERS

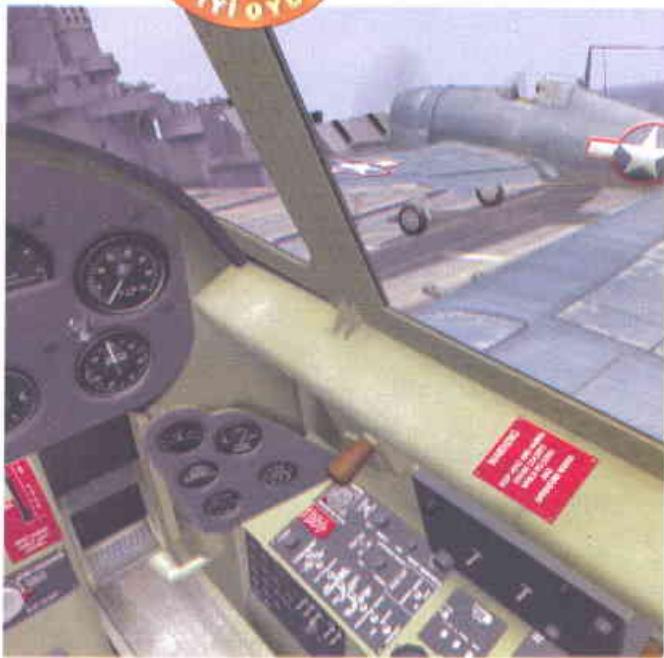
Uzun yıllar uçuş simülasyonları piyasasında Jane's, Novalogic, SSI gibi firmaların hükmü geçti ve doğrusu bunlar bizlere çok güzel oyunlar da sundular. Ancak bir süredir alemlerin kralı bir Rus firması olan Mad-dox:1C, Tuhaf bir isim değil mi? Ama önce IL-2 ve ardından çıkardıkları ek görev paketleriyle hem uçak kullanmayı, hem de oyun yapmayı bildiklerini gayet güzel ispatladılar doğrusu! Özellikle son oyunları Pacific Fighters bir süredir hayli durgun olan simülasyon piyasasına dəmgasını vurmayı başardı. Her gün biraz daha geliştirdikleri Sturmovik oyun motoru sayesinde Pacific Fighters hem grafik, hem de oynanış açısından zamanın en iyi simülasyonu diyebiliriz. İşin güzel tarafı, oyunun benzerlerinden çok daha detaylı olmasına rağmen, son derece rahat ve zevkli bir oynanış sahip olması. Gerçeklik seviyesi dibine kadar açıkken bile rahatça oynanabilen bir simülasyon bu! İnsanı devamlı detayda boğmayıp zevkle oynanabilen kaç simülasyon gördük ki bugüne kadar?



EN İYİ

ADVENTURE TYCOON

SONRAKİ SAYFADA



THE SIMS 2

"SIM" OYunu

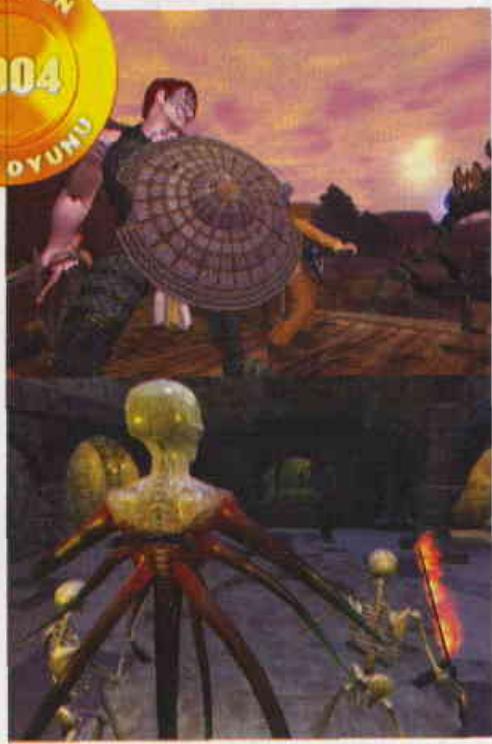
Kimisi onu "Kız oyunu" diye aşağıladı (ah sizi cinsel aymncılar), kimisi popülerliği yüzünden cephe aldı. Ama The Sims oyun dünyasında bir devrim olarak hala karşımızda duruyor. Geçen yıllar boyunca ardi arkası kesilmeyen ama bir türlü oyna genilik katmayan görev paketleri ile Maxis işin suyunu iyice çökarmıştı. The Sims 2 ile hem serinin hem de Maxis'in sağınlığı kat be kat arttı. Ek görev paketlerinde görmek isteyip de göremedigimiz nevarsa The Sims 2'de bulduk. Sim'lerin hayatı amaçları ve gerçekten farklı karakterleri olması, nesiller boyu Sim'lerin yaşamını sürdürme, muhtesem 3D grafikler, Sim ile videoları yaratma... The Sims 2 o kadar çok genilik getiriyor ki aynı oyunu ısitıp ısatıp onumluze tekrar koganlara vereceğimiz mükemmel bir devam oyunu örneği var.



EVERQUEST 2



2004 senesinde üstüne başka oyun tanımayacağımız Devasa Online Oyun Everquest 2'yi. Oyun meraklıları ve eski Everquest oyuncuları tarafından çok uzun zamandır bekleniyordu. Oyunun en büyük yemiliği her NPC ve yaratığın sizinle olarak iletişime geçmesi, yanı açık açık konuşmasıydı. Bunun için 1200 farklı aktör onbinlerce satırda oluşan metinleri seslendirmişlerdi. Özellikle baş aktörlerin tanımlı oyuncular tarafından seslendirilmesi oldukça ses getirmiştir (örneğin kötü lordu Christopher Lee (Saruman) seslendirdi). Oyunun vuruğu taraflarından bir diğeri ise, oyuncusu, nasıl oynarsa oynasın, ister istemez rol yapmanın içine itmesi ve karakteriyle bütünleşmesini sağlamasıydı. Bunun yanında zone sistemi kullanarak, son derece yüksek çözünürlükteki grafiklerine rağmen, Lag sorununu neredeyse yok etmesi oyunun herkes tarafından oynamabilirliğini artırdı. Buna iyiagarlanmış Quest sistemi, benzersiz ayrıntıya sahip ve oldukça mantıklı işleyen zanaatkarlık sistemi de eklendiğinde oynamabilirlik açısından hiç bir sorun kalmıyordu. Zorluğu çok ince bir şekilde ayarlanmış, mantıklı bir yapay zekâya sahip yaratıkları ve muhteşem oyun alanlarıyla Everquest'i bir kez oynadığınızda neden bir numarada oturuyor anlamazın daha kolay olacaktır. Özellikle fantastik dünyaları sevenler için oyundan kopmak ise bir o kadar zor. Everquest 2, gelecek en paketleriyle beraber, en azından önmüzdeki senelerde de ilk üçteki yerini kolay kolay kaptırmayacak gibi görünüyor.

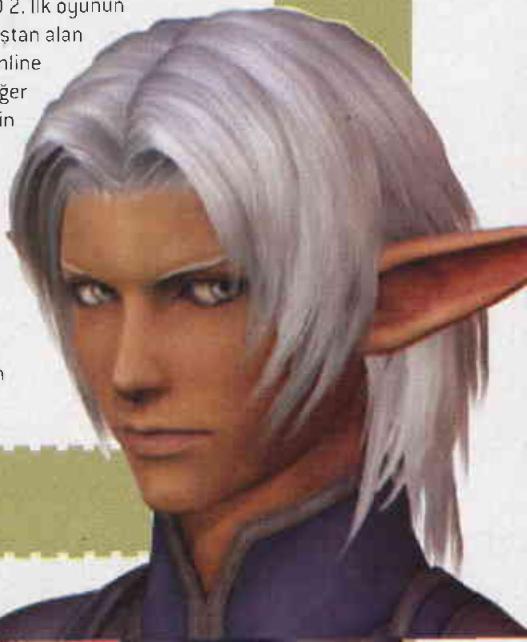


EN İYİ MMORPG

A TALE IN THE DESERT 2



Sadece yılın en iyi Devasa Online oyularından biri değil, aynı zamanda yılın en farklı ve yaratıcı oyularından biri ATID 2. İlk oyunun benzersiz konseptini geliştiren ve masalı sil baştan alan ATID 2, herkese içinde savaş olmadan da bir online oyun yapılabileceğini tekrar gösterdi. Oyunu diğer tüm bilgisayar oyularından ayıran özelliklerinin başında binlerce oyuncunun el birliğiyle Mısır uygardığını kurmaya çalışması, kolektif bulmaca çözmeye dayanan ilerleyisi ve mentorluk, kanunlar gibi benzersiz oyun içi sistemleri geliyor. Reklâmının yapılmaması ve karmaşık yapısı gereği gelmiş geçmiş en zor oyulardan biri olması yüzünden hak ettiği ilgiyi yeterince görmeyen bir oyun ATID 2. Ama biz Level ekibi olarak bu başyapita hak ettiği değerini vermeden edemezdim.



FINAL FANTASY XI ONLINE

Yılın en iyilerinde Final Fantasy adı görmek PS2 oyuncuları için çokta şaşırılacak bir olay değildir. Tek farkla: 2004'te bu keyfi PC oyuncularıyla da paylaştılar. FF XI Online bağımlılık yaratan bir oyun serisinin hakkettiği noktayı. Çünkü oyun sanatı hızla online dünyaya kayarken Vana'diel'in yapay zekaya mahkum edilmesi gerçekten yazık olurdu. Bunun farkında olan Square Enix sağlam kurgusu ve atmosferiyle oyuncuya çekip alan bir oyun ortaya çıkardı. FF XI gücünü adını veren FF'nin özgünlüğünden alıyordu. Hiçbir taşının veremeyeceği sürüs keyfini sunan sevimli Chocobo'lar, kendine özgü 50'den fazla yaratık ve tekrar tekrar altın çizebileceğim kaliteli hikaye yapısı. Oyunun aslen PS 2 için tasarlanması bir takım dezavantajları beraberinde getiriyordu. Bunların en büyüğü rakiplerine nazaran geride kalan grafik ve ses sistemiydi. Fakat hem gücünü animeden alması hem de atmosferi bu açığı kapatıyordu. Ayrıca PS2 tabanı sayesinde gamepad ile online oyun oynamak gibi inanılmaz bir keyif yaşatıyordu. Tüm bunları terziye koyduğumuzda FF XI'ın yeri üçüncülik koltuğu oluyordu.



MYST 4: REVELATIONS

*Myst, görsel gücü ve olağanüstü atmosferle oyun dünyasında geni bir dönem başlatmıştı. Evlerimize giren ilk CD oyun olması da floppy formatını geride bırakma anlamında önemli bir gelişmeydi. Arkasından gelen Riven ve Exile da serinin kalitesini röllüte tutmayı başardı. Hatta bir ara orijinal *Myst* modellendi ve *RealMyst* adında tekrar canlandırıldı. Seriye öykünen çok oldu; bir yılın *Myst* kopyası inceledik. Ama hiçbir orijinalin gerini tutmadı. Hep bir şeyler eksik oldu. Adventure oyunlarından bahsederken, 'Myst tarzı' demekten dilimizde tüy bitti. En son *Myst* evreni Internet ile tanıtı ama seriyi online yapmak, ne yapımcıları ne de oyuncuları mutlu etti. İşte tam böyle bir düşüş yaşanırken, *Myst 4: Revelations* aslanlar gibi piyasaya çıktı. Tıpkı ilk *Myst* gibi tüm görsel ve işitsel sınırları bir kez daha aşarak, bir efsane olmanın ne demek olduğunu bizlere hatırlattı. Seriye özgün izolasyon duygusu, bu son oyun ile adeta yalnızlık senfonisine dönüşmüş durumda. Yine Atrus ve ailesinin dramına tanık olan bir yabancızıza ama bu*

sefer tüm o görsel ihtişama ve doğayla teknolojinin kesiştiği bulmacalara, kendimizi o kadar kaptırabiliyoruz ki gerçek dünyaya dönmem istemiyoruz. Oyun dünyası için bir cennet varsa, bu *Myst* evreni olsa gerek. Atrus'un ailevi sorunlarını çözmek ve dolayısıyla inanılmaz tasarımlara sahip bulmacalarla hazır neşir olmak, boş boş gezerek oyunun atmosferinin tadını çıkarmanın yanında gerçekten ikinci planda kalıyor. Sonuç olarak, *Myst* birinci olmayacağı da kim olacak?



SYBERIA 2

Hayal kurmanın, kurduğunuz hayali gerçekleştirme- nin ve en nihayetinde paylaşmanın hâlen mümkün olduğunu ispatlayan oyunlardan biri *Syberia*. 2002 yılında çıktığı zaman, tek tük çıkışlar yapan adventure dünyasını muhteşem görselliğiyle adeta karlar altında bırakmıştı. Mamutların neslinin tükenmediğine ve onların *Syberia* adlı kayıp bir diyarada yaşadığına inanan çılgın bir dehanın pesinden gitmek gerçekten farklı bir deneyim. İlk oyununda Kate Walker olarak, zamanımız Hans adındaki bu çılgın dehayı bulmak ve yarattığı oyuncaklar üzerinden onu tanımakla geçti. Automaton denen bu kurmalı makinelere bize birçok bulmacada yarenlik etmişti. *Syberia 2*, hikâyeyi kıldığı yerden devam ederek, bizi artık mamutları bulmak üzere uzun ve soğuk bir yolculuğa çıkarmıştı. Büyüleyici bir görsellik ve duygusal yüklü bir soundtrack eşliğinde kendimizi yine kaybettik düşlerin peşinde. *Syberia 2*, etkileyici atmosferi ve özgün dramatik yapısıyla uzun süre akillarda kalacak.



PORT ROYALE 2

TYCOON

Port Royale 2 zaten az sayıda çıkan Tycoon oyunları içerisinde saygılı ve 2004'ün en iyisi olmayı hak ediyor. Gelişmiş ticaret sistemi ve döneminin canlı ticaret hayatını yansıtmasıyla gerçekçi ve eğlenceli bir oyun. Yaptığınız işin etkilerini görüyor, ekonomik yapı içerisinde hissediyor ve senin önceki oyunlarından çok daha büyük sorumluluklar alıyorsunuz. Kasabalarla sanayı kurabilecek bir yana, yeni kasabalar kurmak, onları büyük şehirler haline getirmek mümkün. Gelişen sadece kasabalar ya da krallıklar değil, kendi karakterinizin adı ve şanı da düşülen önem kazanıyor ve böylece işin içinde güzel bir dozda karakter gelişimi de katılıyor. İster gemi filoları ve geniş bir ticaret ağı kurup büyük bir patron olun ister kendi hâlinde bir korsan ya da kâşif, *Port Royale 2* size geniş bir oyun alanı sunup eğlenceli size bırakıyor, kitlesine başarıyla hitap ederken türünde sadece kendisiyle görüşüyor.



EN İYİ



SONRAKİ SAYFADA

PES 4



PS2 versiyonunu daha iyi kontroller için tercih ettiğim her zaman. Ancak iyi bir gamepad ile PES 4'ün PC'de de Playstation 2'dekinden hiçbir farkı yok, PES 3'teki ağırlık sorununun yeni oyunda olmaması da bir avantaj. Tabii bir de online modu var PC'de. Her ne kadar yanyana oynamak daha eğlenceli olsa da, online modu da oyuna renk katıyor. PC versiyonunun yemalarla devamlı geliştirilebiliyor olması artılarından biri. Mesela bu yazımı yazdığım sırada çıkan 1.10 yaması, sadece hataları düzeltmiyor, oynanışı da değiştiriyor. Sonuçta, PC'de de geçtiğimiz yılın en iyi spor oyunu PES 4. PS2'de veya PC'de, bir defa PES oynayan birinin bir daha FIFA oynaması çok zor, belki de imkânsız.

TIGER WOODS 2005



Bir golf oyununu buralarda görmek belki de bekledığınız en son şey. Ancak gördüklerinize inanabilirsiniz. Bu bir golf oyunu ve yılın en iyi spor oyunlarından biri. Tiger Woods 2005'i diğer golf oyunlarından ayıran hemen hiç bir şey yok, Kurallar aynı, sporcular aynı, sahalar aynı, Sağlam grafikleri, monitöre olabilecek en iyi şekilde yansıtılan spor, basit ve anlaşılır kontroller ve en önemlisi oyunun yaratığı huzurlu ortam. Sporcunuzu RPG oyunlarına taşı çiktan karakter yaratma ekranında hazırlayıp, sıfırdan golf kariyerinize başlayabiliyorsunuz. Küçük iddialar ile başlayıp, en büyük turnuvalarda yer alıyor, golf kariyerinizin doruguyla ulaşmak için zorlu ama huzurlu bir yolda ilerliyorsunuz. Golf derslerinizi de aksatmadan hayrına elbette. Bütün bunları yaparken grafiklerin, müziklerin, sessiz sakin ses efektlerinin ve ortamın elektriğinden mi olsa gerek hiç rahatsızmadığınız kadar rahatlıyorsunuz, bir kere bile olsa bilgisayarınızın başında dinlenmiş olarak kalkıyorsunuz. Bir oyun insanları bu kadar mutlu edebiliyorsa, en azından yılın en iyi ikinci spor oyunu seçebiliriz kendisini.

FOOTBALL MANAGER 2005

MENAJERLIK

Sene başında SiGames ve Eidos'un ayırması, Sega ile ortaklığa giden SiGames'in Football Manager 2005'i piyasaya sürmesi ve Eidos'un CM serisine devam edeceğini açıklaması şüphesiz menajerlik oyularının açısından yılın en sansasyonel haberleri oldu. Bu gelişmelerin ardından 2004'ün en iyisi olmak için 3 oyuncunun çıkışması bekleniyordu. Ancak Eidos, CM 5'in tıpkı tarihini 2005'e erteledi ve rekabete ortak olamadı. EA Sports'un Total Club Manager ise oyuncunun bekletilemeye bu yıl da karşılık veremeyince, FM'05 zorlanmadan zirveye oturdu. Satışların geçmiş yıllara oranla artması ve eleştirmenlerden aldığı olumlu notların yanında FM'05 tacını İngiltere'de "en hızlı satılan oyun" unvanını elde ederek takti. FM'05 menajerlik oyuları yapısına en uygun görselliği yakaladığı gibi, medyanın ve yayay zekâının oyun içindeki etkisini beklenenin çok üzerine taşıdı. SiGames'in elinde bulunan dünyadan en geniş futbol veri tabanı da bu harmana eklendiğinde ortaya yılın en iyi menajerlik oyunu olmuş oldu.



SONRAKİ SAYFADA

EN İYİ SPOR

NFS: UNDERGROUND 2



Otomobil tuhaf bir makinedir. Onu kontrol etmek, daha doğrusu kontrol edebildiğini hissediyor olmak insanlığında tuhaf duygular uyandırır. Kendi bacaklılarıyla asla gidemeyeceği kadar hızlı seyahat etmek zevki bir yana, işin bir de güç tutkusu duymakla ilgili tarafı vardır Tonla para harçayıp kimseinkine benzemeyen, size ait bir araç yaratmak, üstelik te kanunlara karşı çıkarak bu aracın sokaktaki benzerlerinden çok daha üstün olduğunu ispat etmek arzusu kolayca ortaya çıkabilir. Ve tüm bunları yaparken bir de ün ve para kazandığınızı düşünün, insan daha ne istersiniz? Need For Speed serisi yıllarca insanların içindeki hız tutkusuna hizet ederek yapımcılara para kazandırdı. Ancak o bile değişen zamana ayak uydurmak zorundaydı ve artık pahalı spor arabaları kullanmak insanlara yetmiyordu. Kim sıradan bir ale arabasını asfalt eriten bir canavara dönüştürmek varken, gidip üzerine bir vira takmaya bile cesaret edemeyeceği efsanevi otomobillerle oynamak ister ki? Onlar belki mükemmel olabilirler, ama asla size ait olmayacaklar. İşte Underground 2 bu "ait olma" dürtüsünü ilk oyundanın daha da ileri giderek somürmeyi amaçlayan bir oyun. Senaryo, büyük şehir, ve benzeri şeyler sizin yanınızın, bu oyun sıradan bir arabayı kendinize ait kılmak ve onu rakiplerinize aştırmak üzerine kurulu. Ve bunu gayet güzel yapıyor. Belki bir önceki kadar galin ve hedefine odaklanmış bir oyun değil ama, başka hangi oyunda kalkıp bir Hummer'i modifiye edebilebilirsiniz ki?



FLATOUT



Herkes Need for Speed: Underground 2'yi oynarken, Bugbear sürpriz bir oyunla çıktı geldi. Gerçekçi/eglenceli fizik modellemesi, sınırsız hasar modellemesi, upgrade seçenekleri ve bowling gibi "garajıcı" bonus modlarıyla bizi etkilemeye başlıdı, son anda "2004'ün En İyileri" arasındaki yerini aldı. Reflections'in Destruction Derby'sine benzeyen Demolition Dash gibi modlarıyla da oyuncu içinde yeni oyunlar sunuyor FlatOut. Sadece bu modları oynayarak bile eğlenebiliyorsunuz. Tabii bunları Career modunda paraya çevirebiliyor olmanız da oyuna heyecan katıyor. Peki, bu noktada yazıya yeniden başlayalım: FlatOut, oynanış olarak fazlasıyla eğlenceli ve dengeli bir oyun. Yarışa başlar başlamaz rakiplerinizi sizi sıkıştırıp camlarınızı patlatıyor, bu sırada aradan çıkmaya çalışırsınız, yol kenarındaki bariyerlere çarpıp yanınızda arabanın üzerine düşürsünüz, adanızın uçarak öne camdan çıkışır ve diğer arabanın içine giriyor. Size devamlı kaza yaptırmak isteyen bir oyun FlatOut. Ve sizin eğlendiren şey de bu. Simülasyon sev�件ınız da FlatOut iyi bir alternatif. Kısacası, her şeyle başarıyla kotarılmış bir oyun var karşımızda. Bu liste'ye girmeyi sonuna kadar hak ediyor.

RICHARD BURNS RALLY



SONRAKİ SAYFADA

Bugüne kadar oyun dünyasından öğrendiğimiz en önemli şey, her oyunun bir anlam ifade etmediği, fakat bazı oyunların diğerlerinden daha önemli olduğuydı. Richard Burns Rally'nin bu listede 3. sırayı almasının en büyük sebebi de bu. Ralli oyularında tipki F1 simülasyonları gibi ciddi ve öğretici alıştırma bölümlerinin, ayrıntısı baş ağırtan istatistik ekranlarının bulunmaya başlaması da Richard Burns Rally ile olacak. Fizik motorunun yarış oyunlarında az bulunur derecede gerçekçi olması belki de bu yarış oyununu bu listeye sokan en önemli etmen. Uzun lafın kısası hakettiği yerde olan, hatta sanal kazaları düz gitmekten fazla sevmesek daha da üst sıralarda bile bulunabilecek bir oyun Richard Burns Rally. Belki Colin05 fırtınası esecik 2005'te PC'de, ama şimdilik kimin umurunda? Hem zaten eninde sonunda bir gün "gerçek" arabayı kullanmayacak mıyız?



VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Bugüne dek oynadığım en iyi oyunlar listesinin başında Fallout gelir. İkincisi de fena değildir, ama ilki bambaşkadır. Bilmediği, tamamen yabancı ve düşman bir dünyaya kafa tutmak, hatta onu değiştirmek zorunda kalan Vault Dweller'in hikâyesidir anlatılan. Yañızlık, ümitsizlik, korku, tedirginlik ve atılan her adımda bambaşka bir varlığa dönüşüyor olmanın hikâyesi. İşte Bloodlines aynı atmosfere sahip ve bu yüzden beni gerçekten kendine hayran bıraktı. Neşeli bir akşam geçirmeye niyetlenirken, kendini varlığından bile habersiz olduğu bir dünyadan bulan yeni yetme bir vampirin öyküsü bu. Da-ha dñe kadar vampir masallarına burun kıvırırken, bugün karanlık arka sokaklarda avlanan ve ilk kanın damağını bıraktığı müthiş lezzete tapan bir zavallının hikâyesi. Attığı her adımda etrafındaki herkesin göründüğünden çok daha farklı olduğunu anlayan, tutunacak dal bulamayıp karanlık gecenin içine daha da gömülüen bir lanetlinin hikâyesi. Doğrusu Troika çalışanlarını bir kez daha takdir ettim, bir oyunun atmosferi nasıl bu kadar yoğun, tatlı ve hafızada kalıcı olabilir ki? Yañız keşke oyunu çıkarmadan önce oturup doğru düzgün test etselermiş, öyle tuhaf ve kabul edilmesi zor program hataları var ki, insan bazen hayrete düşüyor. Peki, isyan edip oyunu bırakıp gidebiliyor mu aynı insan? Kesinlikle hayır, finali görmeden hiç bir yere gidemeyezsiniz.



SID MEIER'S PIRATES!



SACRED

Herkesin ilk gördüğünde "İşte yeni bir Diablo özentisi" dediği oyun. Aslında ilk izlenim olarak doğru bir tespit bu. Fakat bir Action RPG başka nasıl yapılabilir ki? Yeni irklar ve yeni silah çeşitleri yanında yeni yaratıklar eklendiğinde yepyeni bir oyun elde etmeniz her şekilde mümkün. İşte Sacred'in yaptığı da bu oldu. Vampir, Archangel gibi karakterleri seçtiğinizde oynanışınız tamamen değişiyordu. Ayrıca oyunda son derece büyük bir oyun alanı vardı ve bu alanları istediğiniz gibi gezebilirdiniz. Ana quest'e bağlı kalmanın istediğiniz gibi takılıp LEVEL alabilmenin keyfini çıkartabiliyordunuz. Sacred'in en vuruğu kısmı işte tam burasıydı. Oyunun bu yönü ve kullanımı ara yüzü sayesinde oldukça uzun saatler başından kalkamamıştı. Her şey iyi güzelken ilişkimiz neden bozuldu ve Sacred neden üçüncü oldu? Çünkü oyun birinci olacak kadar genilik içermiyordu ve tam test edilmenden bol bol bug ile piyasaya sürülmüşü. Ara questlerdeki buglar belki affedilir ama ana questteki buglar asla. Ascaron sonradan bu hataları geç bir yama ile düzeltti ama iş işten geçmişi.

Geçtiğimiz seneye baktığımızda en iyiler listesine girenlerin çoğunun son dakika golü olduğunu görebilsiz. Tıpkı Vampires gibi Pirates'da yılın sonuna doğru bomba gibi geldi ve hak ettiği yeri aldı. Seneler önce gecelerimizi gündüzlerimize katarak oynadığımız oyun gene benzersiz oynanışı ile günlerimizi çaldı. Üyancuya sağladığı sınırsız özgürlük ve son derece detaylı oynanışıyla kendinizi bir macera filminin setinde bulduğunuz Pirates! bağımlılık yapmanın formülünü en güzel şekilde uyguluyor. Birbirine yakın şehirler, her an karşınıza çıkabilecek gemiler ve hazineleler size hep uzanacak yeni bir havuç veriyor. Valinin kızına kur yapmadan en kanlı korsanların hazırlarını peşinden koşmaya, şehir yağmalarından politikaya kadar birçok macehananın içerisinde kaybolduğumuz oyun aynı zamanda Karayıplar coğrafyası ve dönemin denizciliği açısından neredeyse ansiklopedik bir kaynak. Arşivinizde yer almayı sonuna kadar hak ediyor.



SONRAKİ SAYFADA

EN İYİ RPG

ROME TOTAL WAR

İlk ekran görüntülerini gördüğümüzde kaçımız

2004'de böyle bir oyunu oynayabileceğimize inanmıştık ki? Tek tek yönetmesek de kendi yapay zekaları sayesinde her biri ayrı ayrı hareket eden binlerce birim aynı ekranda! Rome Total War'ı yılın strateji oyunu yapan bu iste. Aslında aksayan yapay zekâdan, ana haritadaki oynanışın yeterince gelişmemesine, birimlerde dengesizlikten, gruplamalar ve yol bulma gibi temel konulardaki buglara kadar yakınılacık çok yeri var Rome Total War'un. Ama binlerce birimi aynı anda yönetmenin verdiği stratejik derinlik ve birimlerin gerçekten birbirinden farklı olması bugüne dek yaşamadığımız bir oyun deneyimi sunuyor bize. Kuşatmaların ojuna getirdiği zenginliği de unutmamak lazım. Eğer Rome Total War u yılın strateji oyunu seçmesek eminim Sezar'ın la neti bin sene içerisinde kalır.



CODENAME PANZERS

Codename: Panzers üret-saldırı tarzı stratejilerden bayıldığım bir zamanda imdadımıza koşmuştu. Oyun bir İkinci Dünya Savaşı konulu bir taktik stratejide özlemimi duyduğumuz herşeyi veriyordu: Hikayenin verilişi geniş bir medyayla desteklenerek tarihsel açıdan doğurmasına rağmen kesinlikle sıkılmıyordu. Önemli bir kazayı önlemekten tutun, bir super silahı çalışmaya kadar çok çeşitli bir görev yapısına sahipti. Oyundaki kahramanlar gerçekten yaşiyorlardı; yanı korkuyor, zor durumda kaçıyor ve hatta karşı cins üzerine geyik bile çeviriyorlardı. Panzers bizi birim üretme karmaşasıyla uğraştırmıyor, onun yerine LEVEL atlattırmaya ve aldığım puanlarla modifiye etmeye, hayalimizdeki araçları yaratmaya yönlendiriyordu. Bunun için başarı puanlarına ihtiyaç duyguyorduk ki bu da gizlisinden açığına kadar daha çok görev anlamına geliyordu. Ve grafikler: Size her noktadaki inanılmaz detayı mı hatırlatıyorum, iklimsel etkileri mi, Motion Capture'un gücünü mü? Tüm bunlara eğlenceli multiplayer modlarını eklediğimizde Panzers bu koltuğu sonuna kadar hakediyor.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Binlerce yıldız sisteminde, onbinlerce yıldız kesintisiz süren bir savaş düşünün. Öyle bir savaş ki bu, zamanın ve mekânın otesine, hatta başka boyutlara kadar uzanıyor etkileri. Ve bu savaşın merkezinde insanoğlunu tüm tehlikelere, hatta kendi imansızlığına karşı bile korumaya yemin etmiş Space Marines alayları duruyor. Genetik mühendislik ve siberetiğin antik birer mucizesi olan bu savaşçı keşifçiler için imparatorlارından başka iman edilecek tanrı, insandan başka hayatı kalmayı hak eden canlı yoktur. İşte bu epik ve bir o kadar da kanlı evreni ekranımıza başarıyla getirdi Dawn of War. Yillardır belki de ilk defa askerlerimizi cepheye sürüp ilgisizce haritanın başka bir köşesine yönelmek yerine, gözlerimiz heyecanla açılmış olarak onların kahramanca çarpışmalarını izledik. Peki bu bizi tatmin etti mi? Hayır! Şimdi dev uzay gemileri ve titanların da dahil oldukları daha da büyük çaplı savaşların, çok daha büyük boyutlu ve epik stratejisini bekliyoruz bu oyunu yapanlardan! Daha çok Warhammer 40K istiyoruz!



MULTI
FPS

SONRAKİ SAYFADA

EN İYİ



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Orijinal ekip Splinter Cell üzerinde çalışırken, Pandora Tomorrow Şangay stüdyolarında yapıldı. İlk oyunun oynanışının zaten çok kararlı olması, bu yeni oyunda çok büyük bir değişiklik yapılmamasına sebep olmuştu. "Çalışan şeyi tamir etmeye çalışma" sözü iyi bir kuraldır. Yine de Pandora hem kısa olması, hem de ilk oyundan sonra tek kişilik görevlerinde pek az yenilik getirmesiyle az da olsa eleştirilmeyi hak ediyordu. Eleştirildi de... Ama Pandora'nın eleştirilemeyecek bir yönü vardı ki, oldukça ağır basıyordu: Daha önce denenmemiş bir multiplayer modu. Tekno casuslara karşı paralı askerlerin 2'ye 2 kâşfetmeleri şeklinde tasarlanmış olan multiplayer modları, uygulamada ufak tefek eksikliklerine rağmen, Stealth Action türüne çok oyunculu oynanışın uygulanabileceğini gösterdi. Karanlıklar içinde stres dolu bir kedi-fare oyununa dönen multiplayer seansları birçokları için ne yazık ki biraz fazla yenilikçi oldu. Sadece ülkemizde değil, dünya çapında Pandora Tomorrow sunucuları genellikle boş kaldı.

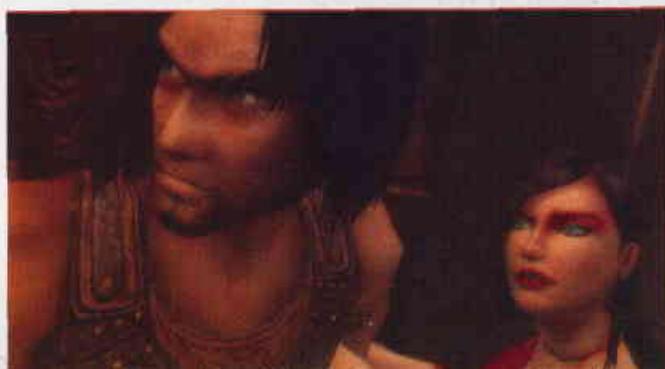
Ama bu bizim Splinter Cell: Pandora Tomorrow'a 2005 yılının en iyi aksiyon oyunu ödülüne vermemizi engellemiyor. Hiçbir şey için olmasa bile, daha önce denenmemiş bir şeyi denedikleri ve başardıkları için bu tür oyunlara yeni ufuklar açtılar. Tebrikler Ubisoft Şangay.



THE SUFFERING



iiki şimdiye kadar yapılan en iyi aksiyon oyunlarından biriydi. Başarısız bir 3D oyundan sonra, PoP Team'in The Sands of Time'ı yeniden doğuştu prens için. Peki zaten yeterince iyi olan bir oyunu nasıl geliştirirsiniz? Prense onlarca yeni hareket ekleyerek mesela. Bir dövüş oyununa yakın hareket sayışıyla, Warrior Within aksiyon oyunlarında bir devrim sayılabilir. Tabii bu hareketlerin basit, eğlenceli bir kontrol sistemiyle birleştirilmesi her zaman rastlayabileceğimiz bir şey değil. Prens'in çevresiyle bu denli uyumlu olmasından oyunu açıcı hale getiren etkenlerden biri. Bunlara; geliştirilen grafikler, dahice hazırlanmış bölüm tasarımları ve karanlık, sağlam atmosfer eşlik ediyor. İlk oyunun atmosferi ne kadar büyülüyse ve etkileyiciyse, Warrior Within de aynı derecede karanlık ama yine etkileyiciyi.



Çıkmasını heyecanla beklediğim bir sürü oyun vardı 2004 içinde ve ne yalan söyleyeyim Suffering bu listenin sonunda bile yer almıyordu. Hatta konsol versiyonunun hayli zayıf olduğunu duyduğumda omuz silktim, ilgili olduğum bir oyun değildi bu o yüzden bana neydi ki? Ama kader ağlarını ördü ve oyunsuz kaldığım bir anda oflaya puflaya bunu yükledim bilgisajarıma. O oldu. Aksiyon mu isteriniz? Burada var, hem de bolca! Gerilim mi dediniz? Ecran başında huzursuz olduğum, gördüklerim yüzünden yapımcıların hayalgününe takdir ettiğim nadir oyunlardan biri bu. Lanetli bir hapishane adası, geçmişte karanlık bir mahkum, uyenmayı bekleyen kara güller. Ama hepsi bu değildi, oyundaki pek çok unsur, ki buna hikayenin sonu da dahil, sizin tavırlarınıza bağlı olarak gelişiyordu. Sıradan bir aksiyon oyunu oynamak için oturduğum ekranın karşısından gözlerim fırça gibi açılmış olarak kalkmıştım! Şimdi düşünüyorum, acaba Source gibi mükemmel bir grafik motoruyla bunun devamı yapılısa? Keşke!

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

EN İYİ



SINGLE FPS

SONRAKİ SAYFADA

UNREAL TOURNAMENT 2004

Online aksiyon oyunları dünyasının iyiden iyiye karıştığı bir dönemde herkesin yaptığı yaparak çıkışverdi piyasaya. Grafik motoru, fizik motor gibi hayranlık uyandıran özelliklerini bir kenara koymarsak, en büyük yenilik oyuna araçların dahil edilmesi idi. Battlefield serisi bunu çok önceden yapmış, hatta BF klonu oyunlar piyasaya sürülmüşti. UT buna rağmen bu oyunların arasından sıyrılp kendi ayakları üzerinde durmayı başarabildi. Dengeli araçları, muhteşem bölüm tasarımları ve her saniye aksiyonu garantileyen oyun modları ile en iyi multiplayer FPS olarak karşımıza çıktı. Her yıl daha iyi olmayı başarabilen bir seriden asla daha azını beklemiyorduk. Piyasaya çıktığı dönemde oyunda kullanılan araçların üzerindeki Halo etkisi biraz tartışılıdı. Ancak ne aradaki benzerlikler ne de bu tartışmalar oyunumuzun hızını kesemedi. Yapımçı firma tarafından başlatılan milyon dolar ödüllü mod yarışması ise UT 2004 ile neler yapılabileceğini gözler önüne serdi. Her yıl karşımıza çok daha iyi çıkan UT oyunlarını önemizdeki yilda buralarda görürseniz şaşırmayın. Görünen köy kılavuz istemez.



STAR WARS: BATTLEFRONT



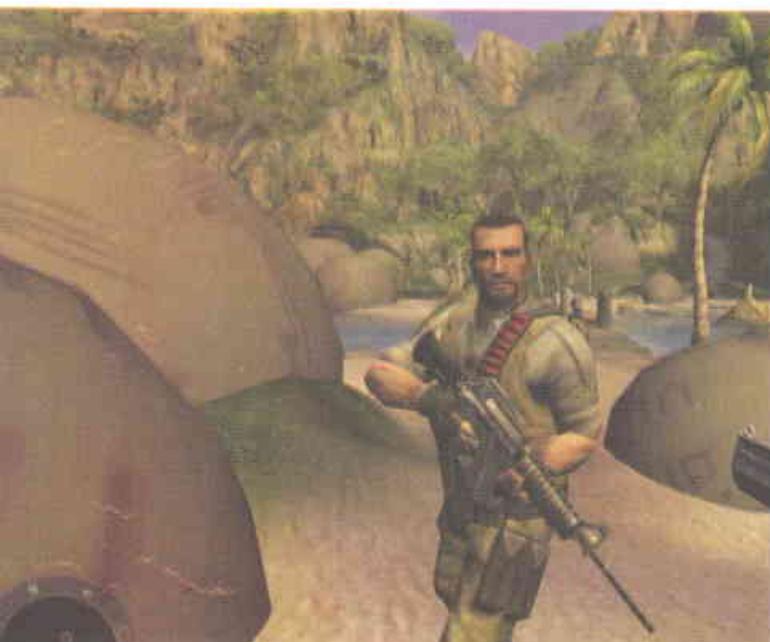
Durup savaş alanına bir baktım, buzlu Hoth düzüklükleri ateş ve duman içindeydi. Bir Snowspeeder kafamın üstünden uçup bir AT-AT'nın bacakları arasında yere çakıldı, hemen yanındaki Stormtrooper bir Rebellion keskin nişancısı tarafından vurulup yere yiğildi. Asiler üzerlerine akan imparatorluk askerleriyle boguşuyorlardı. Hayır, Empire Strikes Back'i seyretmiyor, yaşıyordum. Clone Army, Droid Army, Rebellion ve Imperial Navy, işte size dört güclü ordu. Bunların çarpışacakları bir avuç gezegen ve kullanacakları bir sürü karizmatik savaş aracı. Tamam, Battlefront mükemmel bir oyun değil, Battlefield 1942 gibi benzer oyunların çok zaman önce üstesinden geldiği bazı tasarım hataları ve bir dolu da program hatalı içeriyor. Ama inanılmaz zevkli bir multiplayer oyun bu. İkinci Dünya Savaşı baydı mı? Yıldız Savaşları'na buyrun!

FAR CRY MULTIPLAYER

2004, oyunlar konusundaki doyuruculuğunu çok oyunculu oyunlarda pek göstermedi. CS: Source ve Battlefield: Vietnam oyunculardan beklenen ilgiyi görmedi. Bütün senegi WC, SC, CS, CZ, Call of Duty, BF1942 ve Quake gibi eski oyunları oynayarak geçirdik. Aslına bakarsanız 2004'de özellikle Internet üzerinden oynana çok oyunculu oyunlarda gerilome yaşılandı desek hiç de yanlış olmaz.

Bu verimsiz ortamda Far Cry bizi bir parça olsun rahatlata, farklı bir oyun oynamamızı sağlayan oyunculardan oldu. Farklı atmosferi ve ormanlık yapısı ile Vietnam'da aradığımız atmosferi biraz da onda bulduk. Bunda oyunun keskin balistik yapısı ve attığını vurabilmenin verdiği keyif de vardı.

Battlefield'daki gibi her oyuncunun sınıfını seçtiği ve bir tarafın saldırdıgörgerinin savunduğu Assault Modu özellikle eğlenceliydi. Belki haritalar tek kişilik oyundaki zenginlige sahip olsa Far Cry yılın çok oyunculu oyunu olmaya bile aday olabilirdi.



FARCRY

2004'ün First Person Shooter'ların evrim geçirdiği yıl olarak anılacağı bir gerçek. Bu türde o kadar çok birbirinden iyi oyun geldi ki açıkçası birinci seferken çok zorlandık. Ama içlerinden bir oyun vardı ki hem teknolojik açıdan, hem de görsel açıdan bizde iz bırakmış ve bitirildikten sonra dahi uzun süre hafızamızdan silinmemiştir. Bu oyun FarCry'dı.

Alman asıllı Türklerin kurduğu CryTek firmasının ilk oyunu olan FarCry, her şeyden önce FPS'lerde alıştığımız görünür ve görünmez duvarları kaldırıldı. Tabii, yine bölüm geçmek için A noktasından B noktasına girmeniz gerekiyordu. Ama artık bunu tek bir yoldan veya sınırlı sayıda alternatif yolları deneyerek değil, koskoca bir tropik adada istediğiniz yolu deneyerek yapabiliyorduk. Yüzerek çaldığımız bir Zodiac'la, veya tepelerden süzülen bir planörle hedefe gidebildik. Tabii karşınızdaki yapay zekâyı da asla yabana atmayın, siz gürültü yapa yapa giderken



birden altınızdaki aracın havaya uçtuğunu görebiliyor, tehlikeli yaratıklar ve askerlerle dolu ormanlık araziyi yürüyerek geçmek zorunda kalarıydınız.

Bu serbestlikte bir oyunun vatandaş grafik ve seslere sahip olması kabulümüzü. Ama FarCry müthiş grafikleri ve insanın kulaklarını dolduran sesleriyle de bir çığır açtı. Flora ve fauna (biyoloji derslerini hatırlayın :) bu kadar zengin bir oyun daha gelmedi, üstelik 800 metreye kadar uzağı görüp ve duyabilmek imkânımız da vardı. Bütün bunlar gayet gerçekçi şekilde davranış, ormanda gerilla takıtları uygulayan, araçları bulup kullanmayı akıl edebilen yapay zekâlı düşmanlarımızla birleşince ortaya kaçınılmaz olarak 2004'ün en iyi FPS'si çıktı.

EN İYİ SINGLE FPS

TRIBES: VENGEANCE



Tribes ismi oyun dünyasında yeni duyulmuş değildir, kökenleri Earth Siege gibi bir klasige dayanır. Son derece karmaşık politik entrikalarla dolu, savaşın hiç eksik olmadığı bir bilim-kurgu evreni düşünün. Savaşçıların ağır zırhlarla donanlığı ve göklerde süzülenerek savaşıkları bir evren, bu kimin ilgisini çekmez ki? Vengeance'i önceki Tribes oyunlarından ayıran en büyük özelliği de bu zaten, son derece derin ve ilgi çekici bir konuya sahip olması. Üstelik bu konu çoğu oyunda alıştığımız gibi tek kişinin gözünden değil, farklı zaman dilimlerinde ve değişik taraflara mensup insanların bakış açısından anlatılıyor. Zorda kalan şirnak bir prenses, kabileşini hayatı tutmaya çalışan bir klan lideri, amaçları ve arzuları çok ta belirgin olmayan ustam bir suikastçı. Vengeance çok dengeli bir oyun, ne senaryosu eksik ne de grafikleri kötü, her şey tam kıvamında yapıyor. Çoğu başka oyun gibi muhteşem grafikleriyle bomboş bir oyun dünyasını örtmeye kasıyor, ya da senaryonun ardından saklanıp program hatalarını mazur gösteriyor. Bilim-kurgu seven her oyuncunun arşivine girmeyi hak eden bir oyun bu.

DOOM3

Yıllar ve yıllar boyunca beklediğimiz oyunlardan birisi Doom 3. FPS türünü tek başına gerçek anlamda başlatan oyunun devamydı. Beş yıldır irtibatlı konuşup durduk, Peki sonunda elimize geçen oyun bizi tatmin etti mi?

Oyunun ilk üç-dört saat müthiş geçiyordu. O muhteşem grafikler, ensizdeki tüyleri diken diken eden sesler ve karanlık korkusu... İşkandirmaların ve "ışkandirmamanın" bu kadar iyi kullanıldığı bir oyun daha yok. Doom 3 2004 yılı içinde gelen tüm oyunlar arasında en ileri teknolojiye sahip olan oyun oldu.

Peki bunca artısına rağmen neden üçüncü oldu? Çünkü, teknoloji tek başına bir oyunu mükemmel hale getirmez. Sürekli olarak daracık köridorlarda, muhteşem modellenmiş olsalar da hep aynı yapay zekâ fakiri yaratıklarla, 4 yıl önceşinin FPS anlayışıyla karşılaşmak bir süre sonra sıkıya başlıyordu. Eğer oyunun ilk saatlerindeki stres ve korkugu devam ettirebilseleldi, id Software'in oyunu ilk ikinci sıraları. Ama oyun uzadıkça azalan oyname isteği ve yerini alan sıkıntı, Doom 3'ün üçüncü sırada kalmasına sebep oldu.



PLAYSTATION 2 OYUNLARI

EN İNİ

1

GTA SAN ANDREAS

Yolun sonunda keşfedilecek bir şeyler var...

GTA3 ile başlayıp, Vice City ile PS2'nin vazgeçilmez oyunlarından bir tanesi olabileceğini kanıtlayan Grand Theft Auto, son bölümü San Andreas'la da zirveye rahatça oturmayı başarıyor. Bunun birkaç nedeni var. Vice City'nin 6 katı büyüklüğünde, 3 şehri kapsayan devasa bir alan, 90'lı yılları mükemmel biçimde resimleyen sıradışı bir senaryo ve elbette bitmez tükenmez oyun süresi. San Andreas öyle bir oyun olmuş ki, tüm oyun türlerini bir araya getirmiş. Yarış isterseniz burada, RPG derseniz burada, aksiyon deseniz zaten alası var. Bütün bunları da tam anlamıyla 'yaşayan' bir şehirle bütünleştirince herkesin havalindeki oyun yapısı ortaya çıkıyor.

Kuşkusuz ki GTA'yı ön plana çıkarın, bu dev dünyada istediğiniz aracı kullanabiliyor olmanız. Sokakta 90 model bir Ferrari mı gördünüz? Kırmızı ışıkta durmasını bekleyin ve aracı ele geçirin. Yasak bölgedeki bir tankı mı gözünüzü kestirdiniz? Giriş bulabilirseniz tank sizi. Aynı şekilde Big Foot'lara, helikopterlere, bisikletlere, motosikletlere ve daha birçok gizli araca ulaşmak sadece sizin araştırmacı yeteneğinize kalıyor. Bir araca tutkuyla bağlıydınızsa onu modifiye edin ve kendi garajınızda saklayın.

San Andreas'ta karakterinize de bağlanacaksınız, çünkü onun tüm gelişimi sizin elinizde. Saç, sakal traşını istediğiniz an değiştirebilir, şişman ve hantal mı, yoksa kaslı ve güçlü mü olacagina karar verebilir, onu dövmeler ve kıyafetlerle zenginleştirilirsiniz. Ne kadar iyi görünürseniz, şehirdeki itibarınız da o derece artacak.

Eh sanırım fark etmişsinizdir artık bu oyun neden yılın oyunu. Son anda geldi ve bizi alt üst etti. San Andreas'ta yapacak o kadar fazla şey var ki 120 saat oynasınız bile hala oyundaki her şeyi bulup çözemeceğinizden emin olabilirsiniz. Bu oyunda "Ne yapabilirim?" ± değil, "Ne yapamam acaba?" ± sorusu soruluyor. Özgürlüğün tadını çıkarın.



2

MGS3: SNAKE EATER

Dünyanın en geniş dijital ormanında, benzersiz aksiyon

San Andreas mı, Snake Eater mı? Bu iki oyun arasında gittik geldik, fakat San Andreas özgür oyun yapısıyla öne geçmeyi başardı.

Snake Eater da elbette mükemmel bir oyun. Hatta MGS serisinin en iyisi diyebiliriz. İlk oyunun benzersiz oynanışı, ikinci oyunun görselliği ve sinematik anlatımı Snake Eater'da buluşuyor. San Andreas'da nasıl yaşayın bir şehir varsa, burada da yaşayın bir orman görüyor ve detaylara şapka çıkartıyor. Aksiyonun ateşli silahların hakimiyetinden kurtulduğu ve yakın dövüşün de önem kazandığını vurgulayarak, bir düşmanı re-



hin alıp onu bir kalkan gibi kullandıkten sonra ortadan kaldırmanın ne kadar faydalı olduğunu bilememesiniz demek durumundayım. Her ne kadar çizgisel bir oynanış olsa da (yoldan çııp Amerika ile Rusya arasında sıcak bir savaş başlatmak biz de isterdik), Boss'ların ve çeşitli alanların birçok farklı yönünden üstesinden gelinebilmesi, oyunu bitirdikten hemen sonra tekrar oynamaya isteğine yoi açıyor. Son anda ortaya çıkan bizi büyüleyen MGS3. Snake Eater'in yılın oyunları arasında olması kaçınılmazdı.

3

BURNOUT 3

Bu arabalar daha hızlı gitmez mi? Evet gidiyormuş...

Dünyanın en özgür oyunu ve en iyi aksiyonundan sonra en hızlı ve en dedi yarış oyunu da bu yıla damgasını vurdu. Burnout zaten karşımıza ilk defa çıkmıyor. Üçüncü oyunuyla da öncekileri aratmayacak kadar iyi



Yarış kavramını aksiyonla birleştirerek, canınızı sıkan araçları yoldan çıkarmanıza izin veren Burnout, devasa bir kariyer moduyla farklı yarışlara katılmanızı sağlıyor. En fazla aracı yoldan çıkışma, yarışı birinci tamamlama, zamana karşı yarış ve trafikte maksimum hasara yol açma.. Her biri gözünüzü bir saniye bile ekrandan ayırmaya engel oluyor. Oynamıştıktan mükemmellik grafiklerdeki özen ve hızda yansıyınca listenin 3 numarasına oturan bir klasik oluşuyor anlayacağınız. Aslına bakarsanız Burnout 3'ün pek eksiği yok. Oyunu tamamlandıktan sonra Online olarak da oyun süresini uzatabiliyorsunuz, fakat sonuca tek dostunuz arabanız ve sürekli yollarda ilerliyor, diğer araçlarla mücadele ediyorsunuz. Ne kadar zevkli gözükse görüsün, bu eğlencenin de bir sınırı var.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

ŞAŞIRDINIZ DEĞİL Mİ?

Geçtiğimiz yıl da "en iyiler" arasındaydı PES. Bu yıl da yeni versiyonuyla yine aynı listede, aynı yerde. Bu bir rastlantı değil. PES 4, kesinlikle geçtiğimiz yılın en iyi spor oyunu. PES 3'teki sorunların ortadan kaldırılması, daha kolay yerini bulan ara paslar, daha gerçekçi bir oynanış, daha heyecanlı pozisyonlar ve daha fazla PES. Bu oyunu nasıl sabah/akşam sıkılı-



madan oynuyoruz, hiçbir fikrimiz yok. Bir açıklaması yok, olması da gerekmiyor aslında. Yalnızca 2004 yılında çıkan spor oyunu değil, şimdiden kadar yapılmış en iyi oyunlardan biri PES 4. Bir oyununda nasıl olur da her an, her dakika farklı bir şekilde karşılaşabilirsiniz, nasıl olur da bir oyun bu kadar gerçeğe yakındır. Halde eğlenceye de aynı derecede yakın olur, bunun da bir açıklaması yok. Yillardır oynamamıza rağmen devamlı şaşırtabiliyor bizi. Bazen PES'in devre arasında televizyonda maç izliyoruz. Abartılı geliyor olabilir, ama PES'i bir defa oynayan birinin eskisi gibi olma ihtimali çok az. Futbolu hiç sevmeyen Sinan'ın bile, Resident Evil'daki Kasaba halkı gibi PES'e bulaştıktan sonra, "Ya Beşiktaş'ın maçı kaç kaç bitti?" diye sormasına tanık oldum. Bir şekilde daha iyisini yaptı Konami. Ve yine bir şekilde, gelecek yıl da daha iyisini yapacak, bizim gibi eşek kadar adamları yine televizyonun karşısındaki koltuklara birer çivi gibi çakacak, dergi semalarında profiteroller uçuşacak, işçinin (ben&Sinan) hakkını yigen Berker hiç maç yapmadan en çok profiterol yigen editör olarak kalmaya devam edecek.



SPIDER-MAN 2

BİR FILM-OYUNUNDAN BEKLЕНMEYECEK KALİTE

Kural şudur: Elinizdeki bir aksiyon filmiye ve hatta içinde süper kahramanlar barındırıysa, bunun mutlaka oyunu da yapılmalıdır. Oyuna filmdeki sahneler eklenir, belirli alanlar dijital ortama aktarılır ve filmdeki kötü adamları bir de siz pataklarısınız. Oyun süresi 5 saatlik geçmekteken, oyun kalitesi de genelde yerlerde sürünen Spider-Man 2'ye baktığımız-



daysa inanamıyoruz, çünkü biraz önce söylediğimiz tam tersi geçerli.

Manhattan'ın bütün sokakları ve binalarıyla düşünün. Burada Örümcek Adam'ı, Manhattan'ın en yüksek binası Empire States'in tepesine kadar çıkarabilir, tüm binalara tırmandırabilir ve en azlı düşmanlarıyla savaşabilirsiniz. San Andreas'taki kadar olmasa da, buradaki şehir de yaşıyor.

Büyük oyun alanı, süper kahramanları ve yüzlerce gizliliğiyle Spider-Man 2 beklememişiz bir çıkış yaptı. Her şey çok güzel gözükse de, kısa oyun süresi ve koca şehri yeterli derecede kullanamamasından dolayı listenin üst sıralarına çıkması mümkün olmuyor.

⑥ MORTAL KOMBAT DECEPTION

Envayı çeşit karakter, yeni mini oyunlar ve yüzlerce gizliliği barındıran bir Konquest bölümü. Mortal Kombat efsanesi devam edecek...

⑦ PSI-OPS

Telekinetik güçlerin ilk defa kullanıldığı mükemmel bir aksiyon. Düşmanlarınızı havaya kaldırın, beginlerini ele geçirin ve eğlence böyle devam etsin!

⑧ DEF JAM: FIGHT FOR NY

Hip-Hop kültürünün dovoşle buluştuğu, beklenmeyecek derecede iyi bir senaryoyla harmonladığı tek dövüş-güreş oyunu.

⑨ STAR OCEAN

Square Enix kalitesinin sonuna kadar hissedildiği başarılı RPG. Bir RPG'de kullanılan en iyi savaş sistemiyle dikkat çekiyor.

⑩ X-MEN LEGENDS

Cel-Shade li grafikler, popüler X-Adamlar ve Diablo benzeri bir oynanış. Basından kalkmak mümkün değil.

2004'ÜN



SONRAKİ SAYFADA

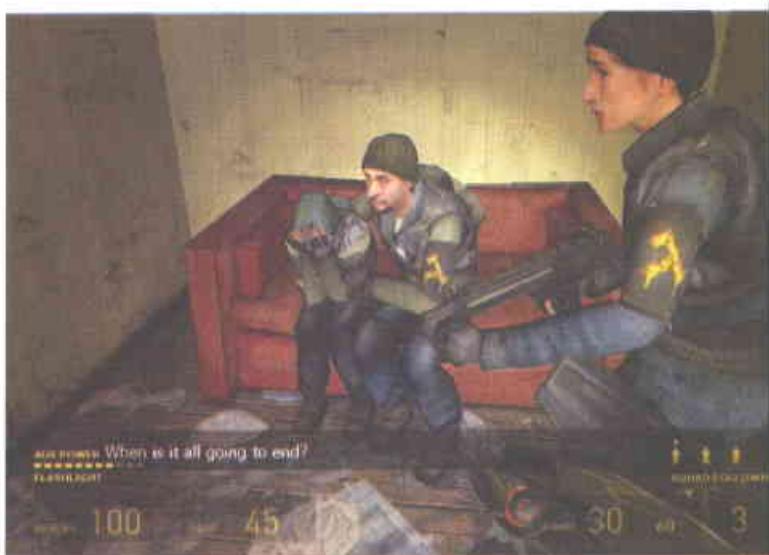
2004'ÜN EN İYİ OYUNU

HALF-LIFE 2

Hikaye anlatımı zayıf dedik, daha sonra şüpheyeye düştük: Yoksa bir oyun gerçekten böyle mi anlatmalıydı olayları? Multiplayer'i yok dedik, üç hafta sonra HL2 Deathmatch ile çıktıktı. Doom 3 gibi onu da yıllarca bekledik, Doom 3'ten sonra şüpheyeye düştük: Acaba bu kadar beklemekle hayal kırıklığına uğramaya davetiye mi çıkartmıştık? Half-Life 2 beklediğimiz oyun olabilir miydi? Hem de 2004'ü First Person Shooter'ların altın yılı ilan etmişken?

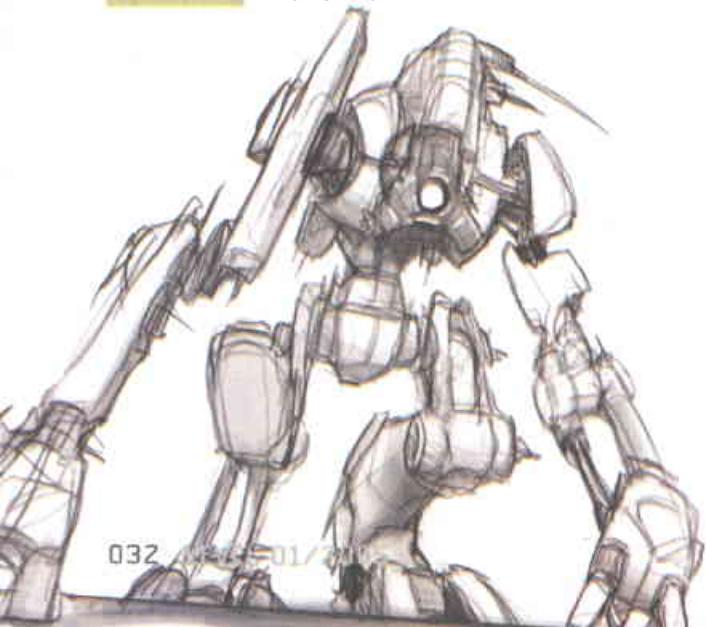
Deli misiniz, hem de nasıl! İyi bir oyunu mükemmel bir oyun yapan şeylerden bahsetmiştiğim geçen ayki Bilen Adam'ın köşesinde: Bunların hiçbirini somut olmasa da, hepsinin vardıği ortak nokta aynıdır: Bir oyunu bitirdikten bir ay sonra hala düşünüyor, oyun bittiği için yüreğinizde bir yerde sizin hissediyorsanız, o oyun gerçekten iyidir. Mükemmele yakın derecede hem de... Half-Life 2 de işte tam böyle bir oyundu. İnsanı tuhaf bir üzüne boğan, bitik bir dünyaya bıraktı bizi. Muhteşem, ama kesinlikle teknoloji arsız olmayan, sadece "yumuşak" diyeboleceğimiz bir grafik evrenin içine. Hikaye e-postalar veya geveze NPC'ler tarafından anlatılmıyor, olaylar bizi sürüklüyor ve bu sürüklendiğinde dikkat ederseniz bulacağınız minik minik detaylarda gizleniyor esas hikaye. Sesler, görüntüler, olaylar kulak, göz ve zihnizi dolduruyor, gerçek dünyaya kapanıyorsunuz. Zaten bir oyunun yapması gereken şey de bu değil mi, yani bizi gerçek dünyadan koparmak, başka bir dünyaya, başka bir yaşama taşımak? Half-Life 2 her anıyesiyle bunu başarıyordu.

City 17'ye giren trende ortaya çıktığımız andan, Citadel'in zirvesindeki son karşılaşmaya kadar ve hatta daha da sonrasında insanı rahat bırakmayan hasta bir oyun olmuştu Half-Life 2. Evet, hemen herkes bir hata bulmaya soyundu oyunda. Kimilerine göre araç kullanılan bölümleri gerksiz uzunluktaydı, kimilerine göre düşmanlar insanı delirerek kadar zeki değildi, kimilerine göre ortada anlatılan doğru düzgün bir hikaye yoktu, yok efendim Gordon niye konuşmuşyordu, Alyx'le aralarında bir şey vardıysa neden söylenenmedi, bu nasıl bir oyun sonuydu vs. Meyvesi bol her ağaca yapıldığı gibi, herkes didikledi Half-Life 2'yi ve yeterince didikleyen herkes de kendince bir hata buldu sonunda. Ama bunların hiçbirini Citadel'in mavi uzaklılarından duvarları kadar somut olan gerçeği değiştiremiyor: Half-Life 2 2004'ün en iyi oyunuydu.



ÖZEL ÖDÜLLER

En İyi Atmosfer	HALF-LIFE 2
En İyi Grafik	HALF-LIFE 2
En İyi Ses	DOOM 3
En İyi Özgün Müzik	METAL GEAR SOLID 3
En İyi Lisanslı Müzik	GTA SAN ANDREAS
En İyi Senaryo	METAL GEAR SOLID 3
En İyi Yapay Zeka	FARCRY
En Baba Düşman	OCELOT (Metal Gear Solid 3)
En Başarılı Ana Karakter	CJ (GTA SA)
En Etkileyici Level	PAINKILLER-HELL (son bölüm)
En İyi Küçük Oyun	ZUMA
En Büyük Hayalkırıklığı	CS: CONDITION ZERO
En İyi Ek Paket	SILENT STORM: SENTINELS





BilenAdam

Yallah şüfer!

Artık sokakları arşinlarken daha farklı bir gözle bakıyorum arabalara. Eskiden yan gözle ve gizli bir "elbet bir gün benim olacağın!" ifadesiyle süzdüğüm modifiyesiz WV Golf veya Peugeot 307'lere artık "İyig Stock araba! Kişit kişit!" diye aşağılayarak bakıyorum. Gariban, krem rengi Doğan'ın farlarına siyah seloteyp yapıştırılarak yapılmış çatık kaşları gördüğümde "ne kadar basit bir Decal" diyorum. Geceleyin, saat 2 sularında dergiden çıktığında şehrin karanlığını yirtan bir motor sesine kulak kabartıp "Yine kaçıyor hız limitörü çkartılmış iki GTI" diye düşünüyorum. Peki, neden böyle oldum? Benim gibi "İstanbul'da yaşıyorsan araba almak abestir" i savunan bir insana, arabalara bu kadar dikkat ettiren şey nedir?

Tabii ki Underground 2! Benim gibi araba hoduğu bir insanı bile modifikasyon manyağı yapan bu muhteşem oyundur bu merakımın sebebi. Ama ne kadar muhteşem, ne kadar mükemmel bir oyun olsa da, en önemli parçayı oyuna katmamışlar. İmalattan modifikasyonlu gelen, bin türlü şekli, hareketli bir sürü parçası

ve sesi olan, bir arabanın en önemli parçası olan şoförlerimi.

Istanbul sokaklarında azıcık zaman geçirdiğinizde ne demek istedığımı anlaysınız. Araba almamı engelleyen bu mevzuu o kadar derine gider, o kadar çok hikâye çıkar ki şu 2500 karakterlik boşluğa sığdırmayı bırakın, Bilen Adam fasikülü çıkartmamız gereklidir 6 ay boyunca. Ben burada beni en çok ilgilendiren 2 kategoriden bahsetmek isterim.

1- Kadın şoförler: Araba kullanan herkesin kabul ettiği bir gerçek vardır: Üstüne gelen bir arabanın önce şoförne bakacaksın, eğer kadınsa kaçacaksın! Neden böyle? Uzun zamandır kadınım bir kösesine kırpaşan sorunun cevabını birkaç yıl önce güpegündüz, bana yeşil yanın bomboş bir kavşakta ezilmekten son anda kurtulunca anlamıştım: Kadın şoförler trafikten kurtulmanın yolunu bulmuşlardır: Trafığı görmezden gelmek! Gittikleri istikamet haricindeki hiçbir detaya "bakmayarak" (detay=yayalar, yan yoldan çıkan arabalar oluyor) sorumluluğu üstlerinden kendilerince atıyorlardı. 3 gün önce

bindiğim taksiyi arkadan 3 kere "dürterek" yol isteyen şoförü görünce kararımı verdim: Onları görünce hep kaçacaktım.

2- Taksi şoförleri: Eh, insanın arabası olmayınca "tüm sarilar benim" oluyor, doğal olarak bin türlü modeliyle karşılaşırım. Arabasına binen doktorun ağzından "acaba organ mafyalığı yapar mı, böbreğini alır mı?" diye laf almaya çalışanandan, Beşiktaş'ın içler acısı durumunu büyük kulüpler, futbol federasyonu ve FIFA içindeki gizli bir örgüté bağlayan kompló teorisine kadar, her birinin ayrı bir hikayesi var. Ve anlatmaktan da çok hoşlanıyorlar. Ama sorun şu ki, ben konuşmayı sevmiyorum! Hiç tanımadığım bir adamlı ne onun fikirlerini, ne de kendi özel hayatı tartışmayı sevmiyorum ben. 3 gün önce bindiğim o "dürtülen" taksinin şoförü de bana "abi bunlar var ya..." diyerek dövdüğü bir kadın müsterisini anlatmaya başlayınca kararımı verdim: Bundan sonra taksicilerle "SAĞIR VE DİLSİZİM. GİDECEĞİM ADRES ŞUDUR" yazan bir kartla iletişim kuracaktım.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Aahh, benim sahici favorileri kapaklarından birisi, yine sahisen en sevdiğim (ama hakkı asta verilmemiş olan) oyunlardan birisi olan Sin'in bas köftüsü Elexis Sintlaire tarafından süslüyor. Yakın zamanda ikincisinin de yapılmakta olduğu duyuldu ama ne zaman çıkar, şu anda ne durumdadır hiç bilgi yok. Tabii Ocak 99 kapağımızın güzellikleri sadece Elexis'ten değil, Half-Life adlı minik bir oyuncun da incelemesi: "Gelmis gecmiş en iyi aksiyon oyunu" alt başlığıyla çıkmış. Bunun üstünde Fallout 2'si, Tomb Raider 3'ü ve de LucasArts'ın sanatının doruguñ dayken çıraklığı adventure şaheseri Grim Fandango'yu ekleyin, işte size Aralık 2004 sayımızın içeriğini zorlayacak kalitede oyunlarda bezeli bir sayı.

Ha bu arada, altı yıldır içimi kemiren müthiş bir hafamızı burada düzeltmek isterim: Bu sayıda Tresspasser adlı Jurassic Park temali bir FPS incelemiştik. Fizik motorunu ilk kez kullanan, ama çalışmak için bugünün bilgisayarlarına ihtiyaç duyan, varilleri iki parmağıyla tutup bileğini 360 derece çevirerek kaldırabilen kadın bir maceracıyı yönettiğim Hahladınız mı? Hah, işte o korkunc bir oyundu! Berbatı yaw! Ve yanlışlıkla notu dokuz olarak sıkılmış da yerin dibine girmistik. Şimdi bu altı yıllık bu hayatı düzeltiyoruz: Tresspasser'in notu dokuz değil, altı olacaktı. Teşekkür ederim.

3 yıl önce

Kapakta kainahın en korkunç oyuntarlarından birisi olan AvP 2'nin (çok süük ki aynı isimli fiyasko filme alakası olmayacak kadar güzel bir oyundu) olması şaşılacak bir durum değil. Şaşılacak olan şey, kapağın ortasındaki o dikdörtgen nevin henis? Hangi ayla hizmet ederek konmuştu oraya? Kapak tasarımında deneyim arayışları içine girmek güzel de, dikdörtgen ne abicim? Birisi hemen açıklama yapın. Bu sayıda incelediğimiz oyunlardan bahsedelim kısaca: Muhteşem Alien vs Predator 2 (%93), benim bir türlü isinamadığım serinin ilk oyunu Empire Earth (%87), Return to Castle Wolfenstein (%90) (tek kişilikte sucks, multplayerda rules!), yıllar sonra yeniden örtüme konusunda kalkıp oynayacağım oyunlardan biri olan Devil May Cry (%95) ve Üçüncüü yeni oylan, itigi hak eden platform oyunu Jak and Daxter (%90). Yılın ilk ayları daima mahsülu bol gecmiş anlaşılanı.



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlanabileceğiniz bir şeref inadıyasıdır.

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

70-79 arası: YI! Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demekti.

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

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

30-49 arası: KOTU Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimalle parınızı çöpe almış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezet. Üstüne para bile verseler, hâlâ sizin zamanı değimeyecekmiş.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.

GFX: Ekran kartı türü ve belleği.

RAM: Bellek miktarı.

HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- The Sims 2
- 2- Battle For Middle Earth
- 3- Half-Life 2
- 4- Football Manager 2005
- 5- Medal of Honor: Pacific Assault
- 6- Rome Total War
- 7- Rollercoaster Tycoon 3
- 8- Zoo Tycoon 2
- 9- Sid Meier's Pirates!
- 10- NFS: Underground 2



VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

**Ve onlar karanlıkta
yürüdüler, çünkü
karanlık tek dostları
olmuştu...**

Sahilde oturmuş gecenin karanlığı içinde parıldayan uzak ışıkları izlerken türlü düşüncelere daldım. Caine'ı düşündüm, tek başına gey yüzünde gürüdüği zamanları hala etmeye çalıştım. Karanlıkta parıldayan uzak medeniyet ışıklarının olmadığı zamanları. Omuzlarında yükü hala etmeye çalıştım, ama başaramadım. Sonuçta kaç kişi şahsen tanrı tarafından lanetlenmek şerefine nail olmuştur ki? Düşa bu lanetin benim Üzerimdeki kısmı son derece üzü bir miktardı. Her ne kadar bu bile beni yaşayan bir ölüye dönüştür-

meye getmişse de, en azından binlerce yılın ağırlığını hissetmiyordum. Henüz hissetmiyordum. Sahilde oturup bunalan düşündüm, uzak durmaya çalıştığım kamp ateşi ve radyoda çalan hüzünlü müzik eşliğinde geceyi içime çektim. Caine bir yererde derin bir uykudaydı. En azından yüzlerinde sıcak Gehenna rüzgarlarının hissedilen sayısız vampir öyle olduğunu ümit ediyordu...

SONSUZ GECE

Lafi fazla dolandırmaya lütum yok aslında, Bloodlines benim için 2004'ün en iyi oyunu oldu. 2003'un sonuna yaklaşırken bir başka benzer oyun, Star Wars: Knights Of The Old Republic ile ekran başına tutsağ olmuş, Star Wars evrenine balıklama dalıp oyun bitmedikçe başka bir söyle ilgilenememiştirm. Ve tam 2004 nihayete erken önümre gelive-

Malkavian çatlak demis miydin? Şu kıyafete bakın!





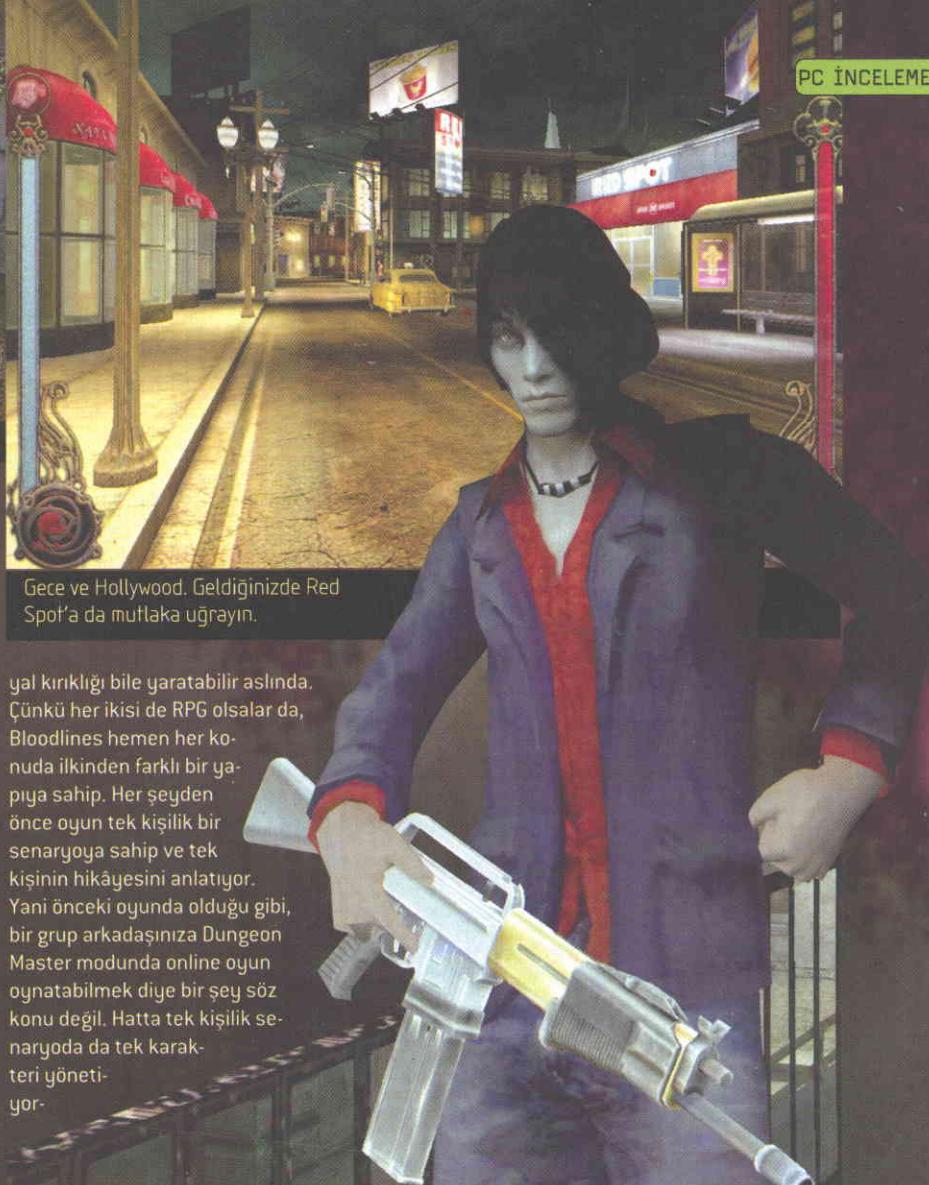
Haven, Haven, güzel Haven! Bakalım TV'de ne varmış?

ren Bloodlines beni gine aynı biçimde etkiledi.

Bu noktada bir gerçeğin altını çizmem gerek, ben pek öyle vampir hikâyelerinden hoşlanan bir insan değilim. Çoğu vampir hikâyesi korkunç olmaya kasarken komik bir hal alır. Ancak World of Darkness dün-gası bu açıdan bambaşkadır. White Wolf firmasının gazalarının yillardır nakkış gibi ince ince işlediği bu oyun dünyası sadece bir avuç kan emicinin gece maceralarından ibaret değildir. İnanılmaz politik entrikalar, dibi gelmeyen karanlık ilişkiler ve zaman zaman dünya savaşlarına kadar varan sıcak çatışmalarla dolu alternatif bir evrendir bu.

Tabii White Wolf'un yarattığı bu dünya herhangi bir oyun firmasının eline düşseydi maymun edilebilirdi. Ancak Bloodlines'ı yapan firma herhangi biri değil, Troika. RPG sevenler zaten bu adamların kim olduğunu biliyor. Takipçi olmayanlar için ise şu kadarını söyleyeyim, Fallout ve Arcanum gibi oyular bu firmadaki adamların eseri. Bloodlines'in teknik açıdan olmasa bile oyun atmosferi olarak nasıl bu kadar sağlam olabildiğini açıklamaya yetiyor.

Bir önceki Vampire oyunu olan Redemption'ı oynamış ve sevmiş olanlarınız için Bloodlines biraz ha-



Gece ve Hollywood. Geldiğinizde Red Spot'a da mutlaka uğrayın.

yal kırıklığı bile garatabilir aslında. Çünkü her ikisi de RPG olsalar da, Bloodlines hemen her konuda ilkinden farklı bir yapıya sahip. Her şeyden önce oyun tek kişilik bir senaryoya sahip ve tek kişinin hikâyesini anlatıyor. Yani önceki oyununda olduğu gibi, bir grup arkadaşınızna Dungeon Master modunda online oyun oynatabilmek diye bir şey söz konu değil. Hatta tek kişilik senaryoda da tek karakter yönetiliyor.

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN JYHAD SÖZLÜĞÜ:

Oyunda karşınıza çıkacak bazı terimleri kısaca açalım, World of Darkness'a Fransız kalmayın:

Kindred: Vampirlerin kendilerine verdikleri genel isim.

Kine: Vampirlerin ölümlü insanlara verdikleri genel isim.

Sire: Bir ölümlüyü Embrace ederek vampire dönüştüren bir başka vampire verilen isimdir. Sire ve childe'in bir tür usta-çırak, ya da baba-oğul ilişkisi içinde oldukları söylenebiliyor.

Childe: Ustaların dönüştürükleri yeni vampirlere verdikleri genel isim, biraz kücümseme içerir gibi. Tremere klanında "neonate" sıfatı tercih edilir.

Embrace: Bir ölümlünün "kucaklanması", yani vampire dönüştürülmesi. Sanıldığı gibi basit bir iş değildir ve tek isırıksız olmaz.

Ghoul: Vampir kanı içirilerek güçlendirilen ve vampirlere hizmet eden ölümlü hizmetkarları verilen genel isimdir.

Antediluvian: Üçüncü nesil vampirler. 13 tanedirler ve nerede oldukları bilinmemektedir. İnanılmaz güçlüler, gelişileri Gehenna'ya sebep olacaktır.

Thin Blood: Yakın zamanda beliren, zayıf kanlı bir vampir modeli. Eski keha-

netlerde ortaya çıkanları Gehenna'nın işaretlerinden biri olarak kabul edilir.

Jihad: Binlerce yıldır vampir lordları arasında süren inanılmaz bir güç savaşısı. Kimi zaman basit bir vampir, kimi zaman dev imparatorluklar bu oyunda piyon olabilirler. Kim kimin ipini çekiyor, asla bilinmez.

Society of Leopold: Engizyon'un günümüzdeki devamı, eski gündünden eser olmasa bile gine de vampirlər için devamlı bir tehdit unsurudur.

Hunter: Kimi sıradan, kimi de inanılmaz güçlere sahip avcılardır, başta vampirler olmak üzere kafir kabul ettikleri herşeye karşı savaşırlar.

Kuei-Jin: Uzak Doğu'nun vampirleridir. Caine ile ilişkileri yoktur, kaynakları dahil haklarında pek çok gerçek sırdır. Kindred ile gizli bir güç savaşındadırlar.

Caine: Kardeşi Abel'i öldürdüğü için lanetlenen tarihi kişilik, tüm vampirlerin babası. Varlığı artık daha çok fisildanın eski bir efsane haline gelmiştir. Fisilden başka bir şeyle de, onun uyanışının son geceyi getireceğidir.

Gehenna: Korkuya fisildanan bir başka efsane. Vampir kültüründeki kıyamete tekabül eder. En eski uyanacak, tüm çocukların içeceğ, dünyayı kan ve karanlıkla kaplayacaklardır.

Masquerade: Vampirlərin ölümlü gözlerinden uzak kalmak için ardına gizlenenler perde, devamlı süren bir maskeli balo. Çiğnenmesi halinde ölümle cezalandırılır.

Sabbat: Bir grup vampir tarafından kurulan bir birlilik. Amaçları Gehenna'nın gelişini önlemek ve dünyayı köleleri kılmaktır. Çoğu üyesi hayvandan farksızdır.

Camarilla: En eski vampir organizasyonlarından biridir. Amaçları maskeli balonun sürmesi ve vampir soğunun devamıdır. Yöresel prensler tarafından idare edilen hücre yapısına sahiptirler, kanunları sulsuz uygulanır.

Anarchs: Bulalar Los Angeles bölgesini kurtarılmış bölge olan eden bir grup Camilla karışı vampirdir. Ağıraklı olarak Brujah'lardan oluşurlar ve haliyle binlerce yıl önce yıkılan Enoch'un idealini yü-

reklerinde taşırlar.

Enoch: Efsanevi bir Kartaca şehri. Kindred ve Kine burada barış içinde, yalancılar ihtiyaç duymadan yaşarlar. Ancak diğer klanların oyunları sonucu yok edilmiş. Her Brujah bu katliamın acısını yüreğinde hisseder, hem de üzerinden iki bin yıl geçmesine rağmen.

Blood Hunt: Bir Camarilla prensi kanuları çiğneyen bir vampirin ölüm emrini duyurduğunda, Blood Hunt başlar. Bu çağrıyı davan her vampir gönüllü olarak katılmak ve ava yardımcı olmakla yükümlüdür. Hükümlü sadece koyan prens geri alabilir.

The Beast: Her vampirin içinde bulunan ilkel ve kana susamış vahşi bentlik. Bu na esir düşmek özellikle Camarilla ve Anarch vampirlerinin korkulu rüyasıdır, çünkü insanlıkla olan son bağlıları da yırtılecektir. Sabbat ise bunu ugandırmak için elinden geleni yapar.

Elysium: Tarafsız bölge, buralarda büyümek, silah ve kavga yasaktır.

Haven: Bir vampirin yuvası, oyunda sizin de bir tane olacak.



Səninin Duke Nukem Forever hangi gratik motorunu kullanacağ biliyorum.

UYARI!

Bloodlines gerek senaryosu, gerek döngüsü, gerekse de oynanış biçimini olarak çocuklara değil, yetişkinlere hitap eden bir oyun. Zaten tüm döngüde M, yani "yetişkin" bandrolu ile satılıyor. Oyunda bolca kan, şiddet, kifur ve cinsellik var. Ancak hakkını unutmamak gerekiyor, Troika bunları sadece gerçekçi yerde, karanlık bir atmosferi destekleyecek biçimde kullanmış. Mesela hiçbir diyalogda sırf iş olsun diye, edilmiş bir küfre rastlamadım. Aynı şekilde cinsellik de çeşitli şekillerde ima ediliyor ve belirli miktarda ıptakılık ekrana yansıtılmıyor, ancak onun da sugu çıkmamıyor. Ve etrafı sıçrayan kanlara gelince, eh, bu bir vampir oyunu, değil mi?



Sunuz, yani çoğu RPG'nin aksine burada idare etmeniz gereken bir grup yok.

Tabii bu durum çoğu insanın oyunu sıradan bir aksiyon ya da FPS gibi algılamasına sebep olabilir. Ama kesinlikle öyle değil. Dogru, elimize bir tabanca alıp etrafta koşarak hedeflere kurşun yağdırabilirsiniz, ama bu kimseyi vurabileceğiniz anlamına gelmijor. World Of Darkness masaüstü oyun döngüsü kendine has ve hâli de kullanılmış bir oyun kuralı sisteme sahiptir. Bloodlines, her ne kadar oyuna uyması için bir hâli üzerinde oynamış olsada, WoD kural setini oyuncu içinde gayet başarılı ve etkili biçimde

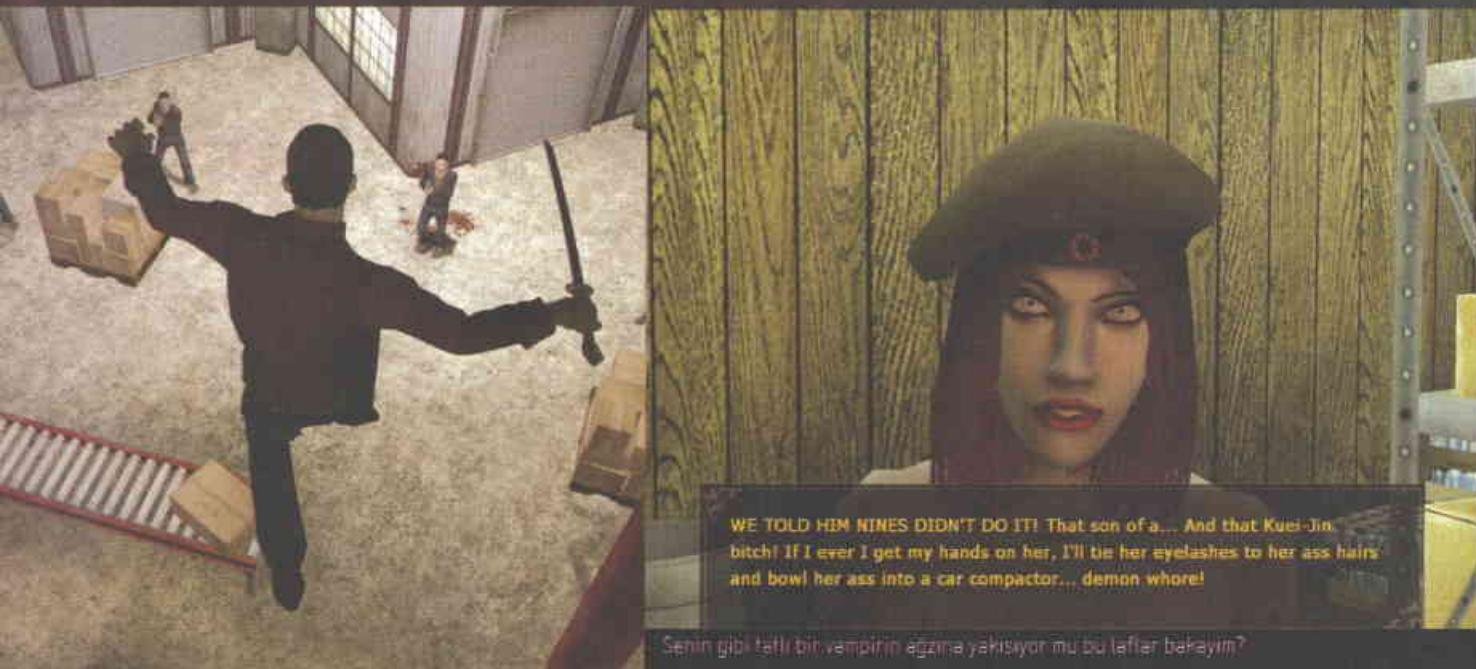
KANIN GÜCÜ

Her vampir klanı farklı "kan disiplinleri" geliştirmiştir ki bunlar arasında kan kullanarak yapılan büyülerdir diyebiliriz. Ogundaki karakterinizin kendine has üç disiplini olacak ve bunları geliştirdikten sonra da güçlendirebileceksiniz. Bir de Bloodbuff var, o tür vampirler tarafından kullanılıyor. Ancak dikkat edin, Elysium bölgeninde bugü ve silah tamamen yasaktır.

kullanıgor denebilir. Mesela sıradan bir tabanca karakterinizin Ranged yeteneğine göre çok farklı etkiye sahip oluyor. Silahlardan hiç anlamayan biri Steyr ile koca bir duvarı vuramazken, söyle iyi bir silah yeteneğine sahip bir elemen olarak Glock ile hâli uzun mesafeden hiç kasmadan kafaya atışlar yapabiliyor, üstelik her birinde de kritik hasar verebiliyorsunuz.

Ancak bu oyun sadece tabanca, tüfekle sınırlı değil, her ne kadar sık sık çarpışmaya girecek olsanız da diğer yetenekler de büyük rol oynayacak. Nedir bir vampirin en güçlü yönleri? Bu sorunun cevabı biraz da hangi klanın kanını ve lanetini taşıdığınıza bağlı tabii. Hemen tüm vampirler kan güçlerini de kullanarak yakın dövüşte normalin üzerinde bir performans sergileyebiliyorlar. Ancak klanınız neye ağırlık vereceğini belirleyecektir. Brujah cıplak elleri dövüşte uzmanlaşabiliken, Toreador baştan çıkarmayı, Ventru soylu kanın getirdiği aynalıkları, Malkavian ise efsanevi deliliğini kullanabiliyor.

Burada oyunun genel yapısı ve dengesiyle ilgili bir yorumda bulunmak gereki. Seçtiğiniz karakterin yetenekleri oyun boyunca belli görevler ve durumlarda işlerinizi hanımlaz kolay kılacak, ancak bazı noktalarda çok zorlanmanızı sebep olacaktır. Mesela Malkavian'ın deliliğini diyaloglara ve hâliyle karşıdakının zihnine yansıtılabilmesi sayesinde birden fazla defa karşısındakileri tek kursun bile atmadan tarumar edebildim. Ama öte yandan bunun sökümedigi durumlar da bol bol karışma çıktı. Sizin anlayacağınız oyun bu açıdan bakınca dengesiz gibi görünebilir, ama gerçekte durum öyle değil. Tipki gerçek hayatı gibi burada da seçimleriniz bazı şeyleri beklenmedik bi-



BİRKAÇ ÖNEMLİ İPUCU

Karakter gelişimi hayli esnek bir çizgiye izleyebiliyor, ancak burada dikkat edilmesi gereken birkaç unsur var. Öncelikle, seçtiğiniz klan'a göre kendinizi ayarlayın. Mesela Nosferatu gibi lağımlarda gezmeye mahkum bir tipe kalkıp ta sosyal ilişkilere ağırlık vermenin pek anlamı yok. Aynı şekilde Toreador'un çekiciliğini kullanmamak ta yanlış olacaktır. Ancak ne yaparsanız yapın, şu hususlara dikkat edin:

- » Oyun boyunca en çok ihtiyacınız olacak iki yeteneğin Computer Hacking ve Lock Picking olacak. Bunları en kısa zamanda azamiye çıkarın.
- » Daha büyük silah daha iyi demek degildir. Ranged yeteneğiniz 6 ise daha fazlasını isteyen Steyr ile boğuşmak yerine, çok daha azına ihtiyaç duyan 44 Magnum ile çok daha verimli çalışabilirsiniz.
- » Bir vampirin yakın dönüş yeteneği her sıraltan güçlündür. Ateşli silahlardan boşverip yakın dönüşe yoğunlaştırmayı tavsıge edin. Ister çiplak eller dövüşün,
- ister katanaya, her iki yöntemde ateşli silahlara oranla çok daha iyidir.
- » Sık sık mağazalara uğrayın. Santa Monica'da Mercurio, Downtown bölgesinde kamyonlu zenci eleman, Hollywood'da hamburgerci ziyaret ve alışveriş edilesi dostlardır.
- » Azami dramatik etkiye ulaşabilmek için oyunu Malkavian olarak oynayın. Çok farklı diyalog seçenekleri ve Dementia özelliği ile bu karakter World of Darkness'in karanlık dünyasına grotesk bir çeşitlilik katıyor.
- » İhtiyaçınız olacak ateşli silahlardan pompalı tüfek, otomatik tabanca ve 44 Magnum olacaktır. Bir de ilerleyen bölümlerde bulursanız alev

makinesini kesintile alın, ama dikkatli kullanın! Yakın dövüş için başlarda komando birliği idealdir. Balyozu ise yanın baltasına tercih ederim. Bir yerlerde bir Unique Katana bulacaksınız, işte ondan sonra başka bir şeye de ihtiyacınız kalmaz.

- » Humanity kaybetmemeye özen gösterin, yoksa gittikçe daha fazla Frenzy oluyorsunuz. Bu durumda inanılmaz güclüsünüz ama kontrolü kaybediyorsunuz. Şehir içinde olursa hoş olmuyor.
- » Oyun tamamen gece geçtiğinden günde korkmanıza gerek yok. Ama ateş, elektrik ve pençe gibi "aggravated damage" veren tehlikelere dikkat edin.
- » Zaman ve sinir kaybına uğramanız için bunu söylemek gereklili, bir bölümde bir Werewolf ile karşılaşacaksınız. Boyutlarını görünce zaten siz de tıhmin edersiniz, ona karşı yapabileceğiniz hiçbir şey yok! Zaman dolana kadar ondan kaçmalı, sonra da gitmeniz gere-

ken yere gitmelisiniz. Hagl uzun bir üç dakika olacaktır.

- » Oyun boyunca giyebileceğiniz dört farklı kıyafet var. Üçüncü ve dördüncü seviye kıyafetler üzerlerinde gazzanın aksine sadece -1 Dexterity veriyorlar, bu yüzden kesinlikle alın ve giyin.

» Kan ihtiyacınız seçtiğiniz klan'a göre değişir. Nosferatu için hiç farketmez, ama Ventrue düşük sınıf insanlar ya da farelerden kan ememez. Buna göre para ayırm ve görevlere giderken kan bankasına uğramayı ihmali etmeyin.

- » Kalabalık bir grup düşmanın arasındayken kan emmeye kalkmayın. Sonu iyi olmuyor.

» Düşmanları kanlarını emerek öldürübilsiniz, bu bazı insan bosslar için de geçerli, tabii tutabilirsınız. Bunu doğrudan Brawling yeteneği etkiliyor, unutmayın.

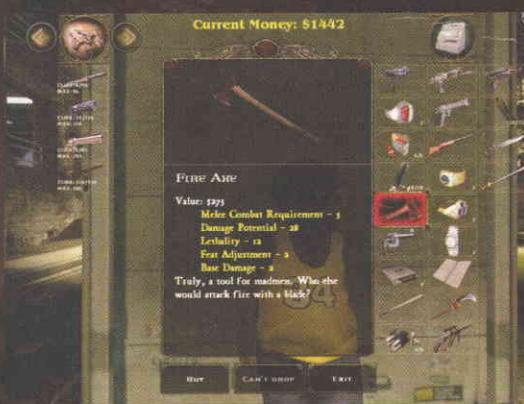
ÖLDÜRMEYECEKSİN!

Oyun boyunca dikkat etmeniz gereken iki detay var, bunlardan ilki Humanity seviyeniz. Bu düştükçe insanlıkta uzaklaşacak, daha korkutucu görünecek ve daha sık Frenzy olarak kontrolden çıkacaksınız. İkinci ise Masquerade, beş defa kuralları çiğnerken oyun biter. Ancak biraz dikkat ederek bunları dolu seviyede tutabilirsiniz, kaldı ki pek çok görev ek ödül olarak Masquerade Redemption ve Humanity puanı da veriyor. Size saldırmayan masumları sokak ortasında öldürmeyin, yeter.

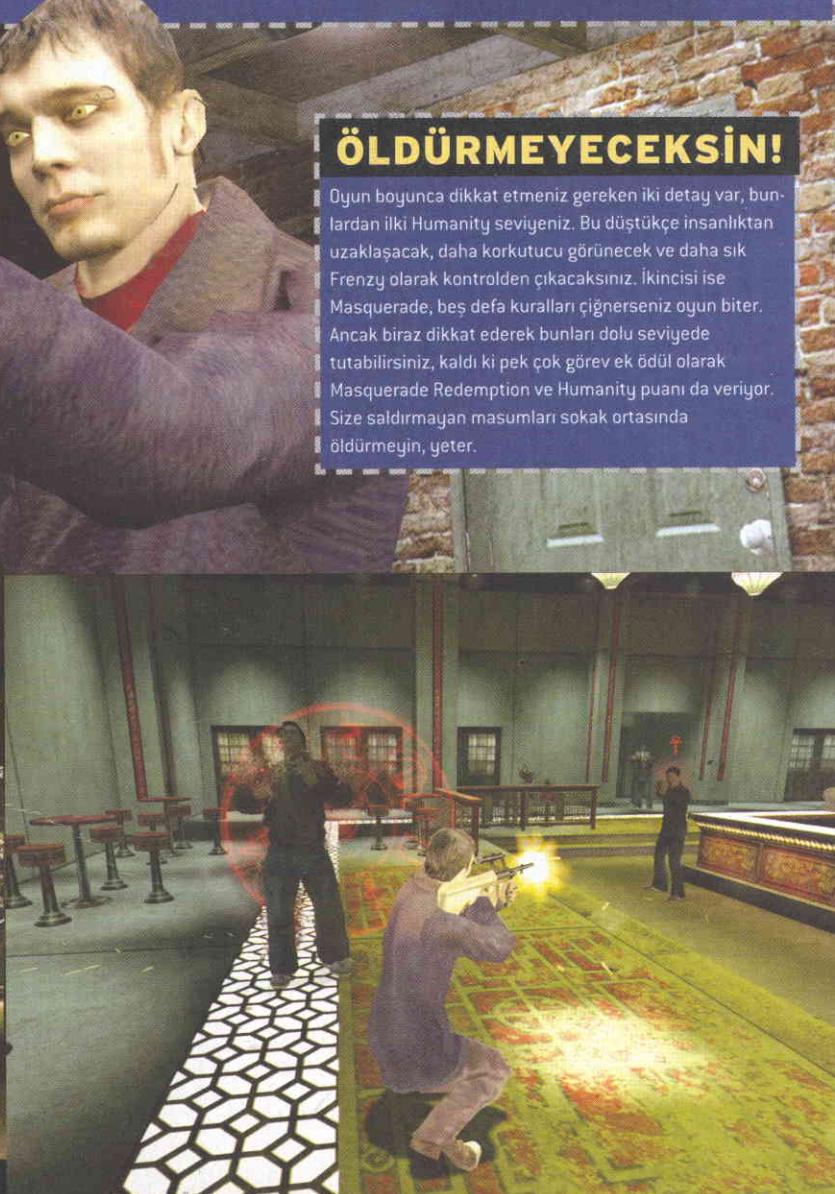
çimde kolay-
laştırırken, ba-
zen de ayağıma-
za dolaşabiliyor.
Hangi görevleri ko-
layca geçip hangilerin-
de bunalacağınızı hem baş-
langıçtaki karakter seçiminiz,
hem de oyun boyunca yaptığınız
seçimler hayli etkiliyor. Bu-
nun haricinde oyunda herhangi bir
zorluk seviyesi açı da mevcut değil za-
ten.

YÜZLER

Bloodlines piyasaya çıkan ilk Source grafik motorlu oyun, tabii Half Life 2'yi sayılmazsanız. Oyunun yapımı hayli uzun süredir devam ediyor ve Troika uzun bir zaman önce tamamlandığını, ancak piyasaya çıkabilmek için Half Life 2'yi beklediklerini duyurmuştu. İşin doğrusu Bloodlines teknik açıdan bana çok ta bitmiş bir oyun gibi gelmedi. Ama bunun sebeplerini iki perdede incelemek lazımdır. Öncelikle oyun grafik olarak



Doğru söze ne denir?



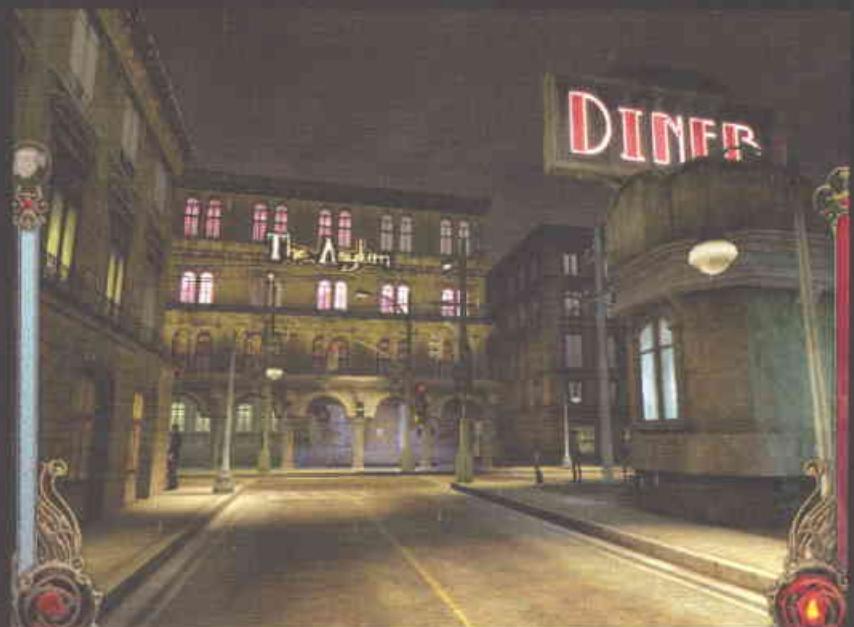
“I know you’re here, there are all around, so where what would you like to do?”

Diyaloglar bambaşka. Bu amcaya kulak vermemi unutmayın!

benzerlerinden çok daha iyi, buna şüpheniz olmasın. Özellikle konuşluğunuz her karakterin size olan tepkisini mimiklerinde görebiliyor olmak oyuna büyük lezzet katıyor. Bu daha önce kısıtlı da olsa Fallout seride de yapılmıştı hatırlarsınız.

Source grafik motoru ise bunu tüm diyalog kurabilecek modellerle ve gerçek zamanlı olarak yapabiliyor.

Ne var



Santa Monica'daki Asylum gece klubu, sahibesi de oyle hanım hanımcık biri ki!

Ki başta karakter modellerimeleri ve animasyonları, sonra da bölüm tasarımlarına baktığımız zaman, maalesef Troika'nın Source motorunun gücünü tam olarak kullanmadığını fark ediyoruz. Nerede Half Life 2'deki karakter detayı, nerede Bloodlines'in kiler? Ve fakat buna pek kusur bulamıyorum aslında, sonuçta Half Life 2'de ancak bir avuç karakter vardı, oysa Bloodlines bu açıdan çok zengin. Büyük ihtimalle hafızayı fazla karışmaması için özellikle etrafta dolaşan tiplemelerin modelleri nispeten basit tutulmuş. Tabii bölüm tasarımları da çok daha büyük ve detaylı olabilirdi. Mesela şehrin dört ana bölgesi gerçekten de küçük kaligor, her ne kadar her biri bir sürü ek haritaya donanmış olsa da devamlı aynı ana caddede yürümek bir süre sonra atmosferi baltalıyor.

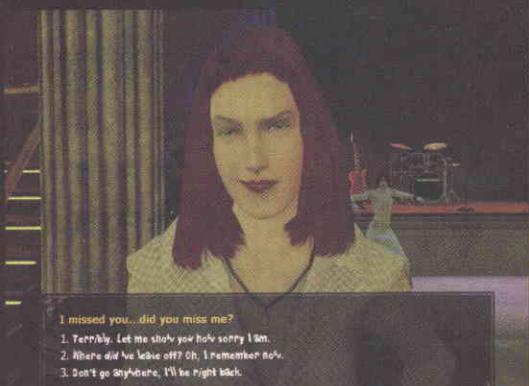
Şu ana dek olan eleştirim işin artistik tarafını ilgi lendirmiordu, yani oyun atmosferini zayıflatın ama oynamanisa çok da olumsuz bir etkisi bulunmayan eksikliklerdi. Ancak ikinci perdeye geçtığımızda teknik sorunlarla karşılaşıyoruz ki, bunlar ufak tefek seyler değil. Mesela hemen aklıma gelen birkaç

örnek, Stealth Kill yaparken gerin dibine geçivermek, etraftaki etkileşimli nesnelerin içine sıkışıp kalmak, geçmeye çalıştığınız yolda takılıp kalmak, bölüm yüklenken masaüstüne atılmak, kapıların bazen anlamsızca açılmayı reddetmesi ya da sizi sıkıştırır vermemesi! Sizin de hemen tahmin edebileceğiniz gibi, özellikle nesne çarpışmaları hesaplanırken ortaya çıkan bir sürü program hatalı var. İşin acısı, bu hataları oyunu bir kez bitiren herkes görevbilir. Acaba Troika hiç mi test etmedi?

İşin komik tarafı, oyunun atmosferi o kadar sağlam, o kadar sürükleyici ki, kendiniz bir kaptırırsanız tüm bu hataları sineye çektiyorsunuz! Her şeyden önce oyundaki karakterler, olaylar, gö



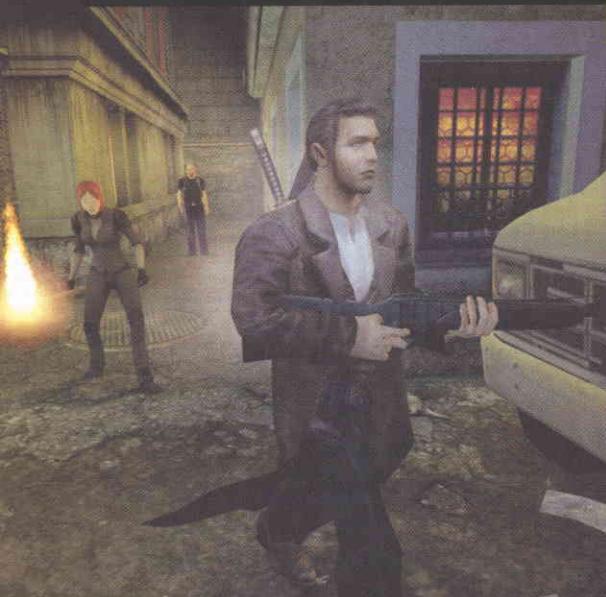
Bölgüler arasında ulaşmayı bu amca sağlayacaktır. Ve daha da fazlasını...



Üçüncü şikki seçenekler bir zahmet oturup ağlasınlar...



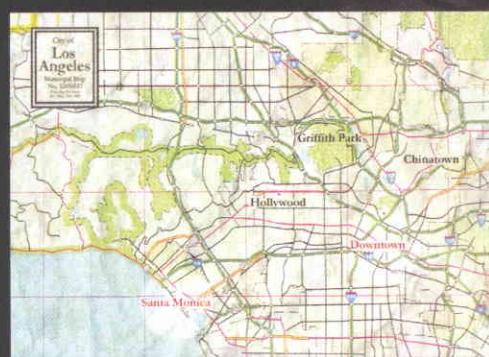
Hadi babacım, katedrale mi geldik? Oynayın yahu!



revler gerçekten iyi hazırlanmışlar. Buna seslendirme ve müziklerin de çok iyi seçilmiş olmasını ekleyin, or-taya gerçekte de ağır ama insanı saran bir hava çıkarıyor. Şu ana dek konuya ilgili tek kelime etmedigimin farkındayım ve etmeye de niyetim yok. Tipki KOTOR gazısında yaptığım gibi burada da olup bitenleri açık edecek değilim. Şu kadarını söyleyeyim, oyun yeni Embrace edilmiş bir çaylak olarak giriğiniz ve ki-

sa süre sonra hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığını anlayacaksınız. Tavsiyem Jack amcanı öğretemenliğini reddetmeyip Tutorial kısmını da oynamanızdır. Hem olaylarla ilgili biraz bilgi, hem de 2 EXP alıyorsunuz ki, bu oyunda bu çok değerli bir miktar! Bu arada Jack'in vakitte Karayıplerde korsan gezdiğini biliyor muydunuz? Herif hem Undead, hem Pirate, hem de gayet esprili. Şahsında hafiften bir LeChuck göndermesi sezinlemedi desem yalan olur.

Gönül isterdi ki Bloodlines tüm o sinir bozucu program hatalarından muzdarip olmasayıdı. Çünkü Troika gerçekten de pek çok açıdan çok iyi bir iş çıkarmış. Ancak zaten bunu bekliyordum, aynı adamlar Fallout ve Arcanum'da da bir dolu hata bırakmış, sonradan yamamışlardı. Ancak oyun program hatalarına bakıla-



Şehirde dört ana bölge var, ama yan haritaların sayısı da hiç az değil.

rak bir kenara atılacak bir yapımdır, aslina bakarsanız büyük ihtimalle bu geçtiğimiz seneden akılda kalacak olan tek yapım. Eğer hatalarla uğraşmak istemezseniz yamaları çırkanca kadar bekleyin, ama bir dolu saçma oyun yerine Bloodlines'a mutlaka vakit ayırın. Pişman olmayacaksınız.

M. Berker Güngör



VAMPIRE BLOODLINES ROLE PLAYING www.vampirebloodlines.com

Yapım: Troika

Medya: 3 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Activision

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 18 yaş üzeri

Multiplayer: Internet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

1,2 GHz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX, 4 GB HDD

Önerilen

3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX2 2+1
 5+1 Stereo

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



Oynanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: K.O.T.O.R., Thief 3

Artılar/Eksiler

▲ Mümkkemel hikâye ve oyuncu atmosferi, yüzyüz animasyonları güzel, iyi ses ve müzikler.

▼ Bazı çok ciddi yazılım ve grafik hataları. Grafik tasarım yeterli değil. Karakter animasyonları.

92

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



LEVEL HIT

Eski bir sevda, yeni bir oyun

Filmin etinden, süfünden faydalananak için yapılmış bir oyun mu yoksa gerçekten iyi mi?

Beyaz perdeye de başarısını kazanmış bir sanat eserinin strateji oyunundan ne beklersiniz? Göz okşayan grafikler ve çarpıcı film müzikleri mi? Atmosferin filmden sahnelerle desteklenmesini mi? Peki, iyi ya da kötü tarafı seçerek kaderi kendimiz çizebilsek nasıl olurdu? Hatta görevlerde RPG ceşnisi de bulunsa? Ama ya yapımı tertemiz duggulanımızdan faydalananak yalnızca eserin ismine güvendiye?

Başarılı bir film serisi ardından onu konu alan oyunların gelmesi alışılmadık bir şey değildir. Hele bu seri Yüzüklerin Efendisi gibi gerçek bir sanat eseriyse. Doğal olarak bu kural onun için de bozulmadı ve ortaya bol bol Orta Dünya konulu oyun çıktı. Bunların büyük çoğunluğu "îçinde yüzük olsun nasıl olsa oynanır" mantığı güderken ortalarmanın üstündeki oyuntar filmin hâkâlarına sahip EA imzası taşıyordu. Bu oyundan en çok bekleneni C&C Generals'ın yetenekli yapımcılarının hazırlanan gerçek zamanlı strateji BfME'ydı. Biz beklerken yapımcılar E3'te yaptıkları şovlarla oyuncuların grafik motorunun gücünü fil-

min müzikleri eşliğinde gösterip binlerce oyuncunun ellerinin daha da kaşınmasına neden oluyorlardı. Uzun bir bekleyiş sonrası nihayet kaşintımızı alacak oyun önumüzde. Deli gönü'l isterdi ki söyle arkâncı yaşıtan 90 üzeri bir not almış bir oyun tanıtımının tadını çıkarın.

ORTA DÜNYA'DA OLMAK İSTER DELİ GÖNÜL

Bir DVD (ya da 4 CD) şeklinde gelen BfME'yi yüklememizle Campaign, Skirmish, Training ve multiplayer seçenekleriyle karşılaşıyoruz. Oyun genel olarak üreygöket tarzı strateji görevleri ve filmden asına olunan karakterleri yönettiğimiz RPG tarzı görevlerden oluşuyor. Senargo EA filmin oyun hakâlarını sahip olduğundan (ve oyun kitaptan çok filmin oyununu olduğundan) filme paralel

şekilde ilerliyor. BfME'nin yedinci seklini kısa ve başarılı şekilde özetleyen training'den sonra campaign'e geçiyoruz. Pratik oyun arabirimini sayesinde oyuna alışmak strateji türüne uzak olmayan binnin en fazla bir dakikasını alacaktır. Campaign bölüm tercihinize göre iyi veya kötü tarafı yöneteceğiniz görevlerden oluşuyor. İyi tarafta Yüzük Kardeşliği'ni yönetirken, kötü tarafta olaylar Saruman etrafında doğuyor. Her bölümde eşlik edecek kah-

manlar görev dağılışı ve hikâyenin akışına göre belirleniyor.

Başlangıçta iyi tarafı seçmemizle kendimizi Yüzük Kardeşliği'nin dokuz Üyesiyle birlikte Moria Madenleri'nde buluyoruz. Her köşeden üzerrimize bir sürü ork ve troll akiyor. Fakat kahramanlar sandığımızdan

daganaklı olduğundan panige gerek yok. Burada her kahramanın kendine has yetenekleri olduğu gözümüze çarpıyor. Ormanın Aragorn yandaşlarını iyileştiren ve düşmanı etkileyen yeteneklere sahipken, Gandalf yıldırım-





Eskiler bir
Ent
Dünya'ya
bedeldir
derler

larla düşmanı savuruyor, Legolas aynı filmdeki gibi attığını onikiden vuruyor ve Gimli baltasıyla toplu katliam yapıyor. Hobbitler bu grubun yanında kılıçları ve attıkları taşları üvertür havasındalar. Seçilen yetenekler ikon olsun mantığıyla değil, karakterlerin gerçekten işe yarar ve mantıklı yeteneklerinden seçilmiştir. Yetenekler ve bügüler için karakterin deneyim puanı toplayarak gerekli seviyeye ulaşması yeterli. Pasif yetenekler her an kullanımdayken aktifleri bir kere kullandıkten sonra yeniden kullanılabilir hale gelinceye kadar beklemek gerekiyor. Böylece kardeşlik düşmantanın beyaz perdeye nazaran çok daha kısa sürede alt ediyor.

CEMBERİMDE BİNA OYA DİNYAYAMADIM DOYA DOYA

Moria Madenleri ve Lothlorien'den geçmemizle BfME'nin ana yapılarıyla tanışıyoruz. Klasik stratejilerde istediğimiz binayı istediğimiz hemen her yere kurabiliyorken BfME'ye farklı bir yapı sistemi hakim. Birkaç kurnuya başlayacağımız ilk görevle birlikte karşılaştığımız büyük bir daire ve etrafındaki iki ayrı büyülükteki dairelerden oluyor. Ortadaki daire ana binamızı ait. Çevresindeki dairelerden birine tıklanma-
siyla yapılabilecek binaların seçileceği bir menü açılı-

yor ve birini seçmemizle de inşaatı başlıyor. Bu binalardan çiftlik sayesinde askeri birimler için gerekli yiyeceği elde ediyoruz. Bunu dışındaki binalar arasında klasik askeri binalar ve birimler üzerinde etkisi olan yapılar (örneğin birimleri iyileştiren havuzlar) bulunuyor. Binaların kullanıldıkça gelişmeleri yanı sıra sayıları arttıkça performansları artıyor. Birimlerin özelliklerini geliştirmek için bir binadan istediğiniz upgrade'i satın alıktan sonra Dawn of War'ı andıran bir şekilde her birimme tıklayarak tek tek yapılması gerekiyor. Tek tek upgrade yapmak hem zaman hem de maddi açıdan canınızı sıkabilir. Üretim ve upgrade için yiyecek yanında az sonra bahsedeceğim komanda puanlarından (Command Points) faydalaniyorsunuz.

BfME'de tüm birimler kahramanlar gibi LEVEL atladiğinden

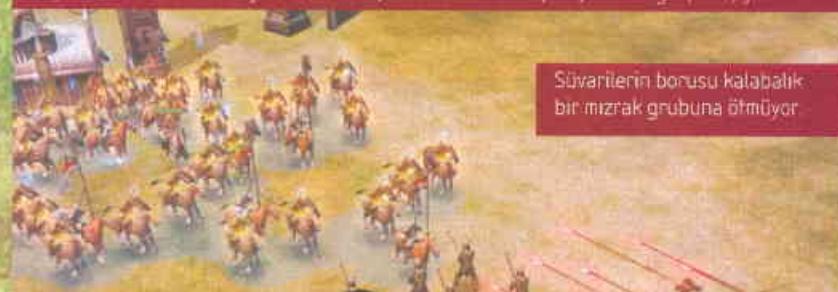
bölmenden bölüme taşınamaları gibi isabetli bir karar verilmiş. Bu nedenle bazı görevlerde ilerisini düşünerek fazladan adım üretebilirsiniz. Hatta bu şekilde bölüm sonu istatistiklerinde birimlerden birine kendi adınızı vererek yaptıklarını tek tek izleyebilirsiniz. Bunu dışında oyunda moral faktörü de önemli. Örneğin savaş sırasında üzerlerine Sauron'un gözü (nazar?) gelen savaşçıların performansları aniden düşüyor. Bunu toparlamaksa kahramanların yeteneklerine kalıyor.. Küçük tarafta ise başarılı olabilmek için yüksek sayıda örк cogunlukla yeterli. BfME'nin oyun içi görüntülerinde gördüğümüz devasa meydan savaşları birçogumuzun ağızını sununu akitmişti. Bu kalabalık tek tek askerlerle ilgilenmek yerine Rise of Nations'u andıran bir şekilde toplam on kişiye kadar olan küçük askeri birlikleri yönetmeye oluşuyor. Bu grupları ordu oluşturacak şekilde kolayca birlestirebiliyoruz. Saçma olan ise bir kere birleştirilen askerlerin tekrar ayrılamamaları. Bu yöntemle ekran klasik stratejilere nazaran kalabalık olmasına rağmen gönülümüzdeki gerçek meydan savaşları oyun boyunca çok ender oluyor. Kaba bir hesapla Mıgfer Di-

Orduya "nazar" degince moralleri kötü etkiliyor.





Yapı sistemi klasik stratejilerin tersine çemberden bina serme şeklinde gerçekleşiyor.



Süvarilerin borusu kalabalık bir mızrak grubuna ötmüyor



b'nde bile ekranda aynı anda 200-300 arası birim göreceksiniz. Bu rağmen düşman dalgalar halinde geldiğinden devasa bir savaşta olduğunuz hissi uyanıyor. Bunun gibi kuşatmaları dört gözle bekleyenler görev bittiğinde harcadıkları zamanı görünce tatmin olamayabilirler. Şahsen iki tane "askerleri sal çayıra, Mevlam kayıra" tarzı görevdene daha uzun kuşatmaları tercih ederdim. Çünkü ister iyi ister kötü tarafta olun görevlerde genel olarak ana amacımız rakibin tüm binalarını yıkmak olacak. Bu görevlerde yapacaklarınız belli bir sıradan ibareti: Bir grup askerle harita üzerindeki görülmeyen bölgeleri açıyor ve buralarda düşman namına gördüğünüz her şege saldırıyorsunuz. Düşman binalarını gösteren çemberdeki tüm binaları yıkığınızda çemberin merkezinde tarafınıza göre mavi veya kırmızı renkli bayragınız beliriyor ve buraya kendi yapılarınızı kuruyorsunuz. Bu tarz görevler en fazla dördüncü defadan sonra monotonaşıyor ve keyfini çıkaracağınız bir olaydan çok geçmeniz gereken bir engel haline geliyor.

CANLI BİR "ORTA DÜNYA"

Her tamamlanan görevden sonra gerçekten harika canlandırılmış Orta Dünya haritası üzerinde sonraki hedefi seçiyoruz. Canlandırılmış dedim, çünkü ikinci kitabın ilavesi sayesinde hepimizin duvarını süsleyen Orta Dünya haritasında püşküren lavlardan, dağlar üzerinde uçan Nazgûl'ara kadar her şey yaşıyor. Harita ekranında fare imlecini bir bölge üzerine getirdiğimizde ekranın sol alt köşesindeki pencereden filmde buralarda geçen sahnelerden bölümler gösteriliyor. Oyunun birçok yerinde atmosferi tamamlayan bu tür parçalarla süslendi. Yalnız bu bölümlerde müziğe de-



Zaman sonunda Gandalf'in yardımını bekliyorsanız başka bir faktik düşünün.

vam edileceğine sahnelerin seslerine yer verilse daha iyi olabilir. Haritada olayların gelişimi hakkında bilgiyi danışmanız Gandalf veya Saruman'ın ağzından alıyoruz. Onların seslendirmeleri filmden tanıyacağınız Ian McKellen ve Christopher Lee'ye aitt. Harita tüm bu özelliklerle bir solen olmasına rağmen asıl amacı

olan görev seçimi özelliğini tam veremiyor. Bir görevde istediğiniz ordugu ve karşılığında alacağınız ödül seçebilmeye rağmen bunun genişletmesi üzerinde etkisi çok sınırlı. Bunun nedeni yukarıda bahsettiğim "yoket-kendininkini kur" tarzı görevler. Yani hangi ordugu seçerseniz seçin yapacağınız şeyler üzerinde çok küçük etkisi oluyor. Çekirdek görevlerde ise zaten seçim şansı sunulmugor.

Ana haritada sunulan her görev üç ödülden birini öneriyor. Buna en önemli güç puanları (power

TEKNİK DESTEK

BfME'nin minimum gerekliliklerinde 1,3 GHz anımsına rağmen orta detayda 1,6 GHz altı bir işlemci ve GeForce 4 altı bir kartla oyuncuya eğlendirmekten çok yaşlanıyor. Bunun altında oyunun üzerinde baya oynanmış bir C&C Generals motoruyla hazırlanması yiyor. Yine de gözünüz ekrande umutla oyunu oynamayı bekliyorsanız biraz performans artışı için şu ayarları yapabilirsiniz.

1. Öncelikle grafik ayarlarının detay bölümünde "Custom" seçin.
2. 3D Shadows'u kapatarak %30 performans artışı elde edebilirsiniz.
3. Performans toplu savastarda düşüyorsa Particle Cap'ı kapatarak rahatlayabilirsiniz.
4. 2,0 GHz'den düşük işlemcilerde Props özelliğini kapatarak ekstra animasyonların yükünden kurtulabilirsiniz.
5. Minimum detayda oyun inatla kasıysa oyunu kapatarak bir fincan kahve alabilirsiniz.

ABİ BU GANDALF DÜŞMÜYOR MUYDU YA?

Yüzüklerin Efendisi begaz perdeye kitabı fanlarını üzən bazi değişiklikler ve eksikliklerle gelmişti. BfME'de bir film oyunu olarak bu değişiklikleri aynen taşıyor. Hatta EA üstüne üstlük hiçbir ek bilgi vermeden ekstradan sıvı değişiklikler yaparak olayı abartmış. Oyuncuya ilk tokat Balrog'un Khazad-düm'da Gandalf'a yenilip gidişini paşa paşa izlemesile atılıyor. Sağolsun kif(!) EA böylece büyüğü Lothlören ve Amon Hen'de de gruba katarak oyunculara daha fazla büyüğ şovu sunmayı amaçlıyor. Başka bir batan noktaya Yüzük

Kardeşliği Anduin'de hep beraber botların yanında durmalarına rağmen, Sam ve Frodo'nun grubu sanki yalnızlaşmış gibi terketmeleri. Boromir'i kurtararak senaryonun kalanında çok eğlenmenizi sağlayan bir bölüm daha var ki ne siz sorun ne ben söyleyeşim. Hatta Legolas'ı öldürdükten(!) sonra tekrar karşılaşlığında oyunu silenlere bile rastladım. Bu tür değişiklikler oyuna ağır bir darbe indirmiş. Son sözüm: Kalp ilaç kullanıyoorsanız Mıgfer Dibi Savaşı'ndan hemen önce almanızı tavsiye ederim.



Bölüm araları oyun motoruyla hazırlanan sahneler süslenmiş.

points). Bu puanları kullanın şeklinde Age of Mythology'deki mucizeleri andıran büyüler alabilemek için kullanıyoruz. Büyüler güçlendikçe daha fazla puan isteyen bir teknoloji ağacından seçiliyor. Bu büyülerle Rohan askerleri veya ölüler ordusunu gardıma çağrımak veya bir bölgesindeki tüm savaşçıların sağlıklarını düzeltmek mümkün. Bunlar kahramanlara bağlı olmaksızın her görevde elinizin altında bulunuyor. İkinci ödül bir sonraki görevden itibaren alacağınız yiyecek ödülü, üçüncü ise birliğinizdeki asker sayısını belirleyecek kumanda puanlarından oluşuyor. Bu puanlar üretilebilecek ve savaşa sürecek birim sayısını belirliyor. İşin komik tarafı birim limitine her zaman uyulmuyor. Birçok görevde oyuncu önce sıkıştırılıp sonra destek kuvvetlerle rastlatılıyor. Böylece puanınız kalmasa da ek kuvvetlerle sınırı aşıyorsunuz.

MİĞFER DİBİ KAHRAMANI BOROMİR?

Tüm bu anıtlıklarından sonra örnek bir görev olması bakımından ilk zor görev Mıgfer Dibi hakkında

bir kaç ipucu verelim. Görevin başlamasıyla beraber ilk olarak Legolas'ı ve okçuları duvarlara yerleştirin. Armory'de ugradeleri hallettikten sonra sona birkaç süvari yaparak intihar komandosu niyetine dışarı bırakın. Okçularınızı saldırdı formasyonuna sokun, bu savunmalarını azaltsa da getirisi bu açığı kapatacaktır. Başlangıçta duvarlara saldırmayacaktır. Birakın rakip bunlarla uğraşırken (atlar koşarak rakibi ezerken) okçularınız saylarını azaltın. Diğer kahramanları (Boromir hala orda, ühüea!) duvar arkasında tutun, düşmanların duvara çıkışlarıyla saldırtın. Bu arada atıllarla bu grubu destekleyin. Kalabalığın arasında çok arttığı yerlerde Aragorn'la düşmanı korkutarak dağıtabilir ve Gimli ile tepelerine binebilirsiniz. Ayrıca kale önüne yapacağınız iki havuz birçok hayat kurtaracaktır. Zaten en kritik noktada gelen Eomer ve

saz arkadaşlarıyla büyük ölçüde rahatlayacaksunuz. Artık rakip uslere dâfa bilirsiniz. Tabii görevde bunun gibi çeşitli taktik-

ler kullanmak mümkün. Kalabalık bir atlı grubunu arası dışarı çırakar milleti ezebilir, sohna

çeşme veya büyüğ yardımıyla ıgleştirebilirsiniz. Hatta surlarda

bir grup süvari bulundurup çıkanı ezmeyeğini sağlayabilirsiniz. Ya da Elfwood ile rakibe adım adım ilerleyebilirsiniz. Seçim sizin,

Can sıkması muhtemel diğer bir görev de Osgiliath. İlk olarak Üs girişinin güvenliğini iki kuleyle ve bol sayıda askerle (özellikle okçularla) artırın. Katapultları ortadaki köprünün ortasına ve yukarısına yerleştirebilirsiniz. Hatta surlarda bir grup süvari bulundurup çıkanı ezmeyeğini sağlayabilirsiniz. Ya da Elfwood ile rakibe adım adım ilerleyebilirsiniz. Seçim sizin,

Kabusun
kanatları
moralleri dibe
vurduruyor.





LEVEL CLASSIC

SID MEIER'S

PIRATES!

LIVE THE LIFE

Bordalamaya hazırlanın!

Nasıl profesörler konularına çok hâkim olduklarından, onlara bir soru sordığınızda cevap vermekte zorlanırlarsa, ben de bu oyunu size anlatırken aynı şekilde zorlanıyorum. Çünkü ben bu oyunu 10 seneden fazla bir süredir oynuyorum. Evet, hâlâ oynuyorum ve hala keyif alıyorum. Herhalde Türkiye'de bu oyunu en çok bekleyen insan gene bendlim. Sinan'a hiç çaktırıldan, türlü şirinlikler yaparak oyunun incelemesini keptiğimde ne kadar mutlu olduğumu bilemezsiniz. Aslında oyunun incelemesini bana vermeseydi Sinan'ı gene türlü şirinliklerle doğrayacağımı kendisi bilmigordu ama onu da buradan dugurabilirim. Pirates yanız benimdir, benim hisse hiss!

HOOORAY AND UP SHE RAISES!

Pirates aslında bir yetimin intikam hikâyesi, Oyunda, sileşini tekrar bir araya getirip hayatı darmadağın eden Markizden intikam almak için gelken açan genç bir miçoğu yönetiyoruz. Borcunu ödemek için filosunun seferden dönmesini bekleyen büyük babamızın

malikanesine baskın yapan kötü Markiz filonun battığı söyler ve biz haric herkesi yakalar. Biz içe adamo elimizden tersyle vurup kaçarız (daha o yastan işyan kâr olarağımız ballı).

Tüm oyundumuz bu miçoğu bir efsane haline getirmek ve Karayiplerin bir numaralı koşanı yapmak üzerine kurulu. Tabii ki bu yolculukta bir amacımız da elimizin kayıp bireylerinin hepsini yeniden bulmak ve bu arayış sırasında oldukça büyük bir servet yapmak.

Tüm bu çabalarımızın sonucunu ise oyun içindeki tablodan ve oyun sonundaki skor kısmından anlıyor-

ruz. Oyun sırasında ülkelerden aldığım çeşitli rütbeler, batırıldığı gemiler, ele geçirdiğimiz şehirler, markizi takip etmemiz, bulduğumuz korsan haritaları, kurtardığımız aile bireylerimiz ve keşfettiğimiz kaybolmuş Inka şehirleri bize puan olarak dönüyor. Tüm bunları yapılıça ünümüz de artıyor. Oyunun sonunda ise, tüm oyun boyunca yaptığımız her şeyin sonucunda,



zenginlik derecemize göre hayatı
mızın geri kalanını nasıl geçirdiği
mız bir resim ile bize gösteriliyor.

Oyunu bitirmek için istediği
miz zaman yağmayı dağıtıp
emekli olabilir ya da sağlığımız el
verdiğinde korsanlığa devam ede-
rız.

EARLY IN THE MORNING

Eski Pirates'i oynayanlar bu oyunda eski oyunun AYNISINI bulabilirler. Hatta oyunun dinamikleri bile aynı. Seneler önce Commodore 64'te geceler boyu, hiç Save etmeden (çünkü disket sürücüm yoktu, o yüzden makineyi kapatınca kadar oynardım) Pirates oynarken kullandığım takımların, bilgilerin aynısını bu oyunda uyguladım ve hepsi çalıdı. Hatta oyundaki ilk savaşım bile bana pratiğimi hiç kaybetmediğimi gösterdi. Gemidem attığım güllerden menzilin sonunda denize doğru düşüşe geçerken son anda rakibin güvertesinde delikler açıverdi. Evet! Pirates eski Pirates ve onu daha önce hiç oynamamış olanlara anlatacak bir sürü şeyim var.

İlk oyunda olduğu gibi burada da bulunduğuuz gemide çıkan bir isyan sonucunda kontrolü ele alıyoruz. Oyuna girerken sevgiliniz tarafa göre en yakın limana gitmek ve şehrin yöneticinden onun devleti adına çalışacağımıza dair bir belge alıyoruz. Hiç bilmenler için oyuna ilk girişte en basit seviyeden başlamanız öneririm. Özellikle elinizdeki o dandık gemiyle ilk başlarda hiçbir şey yapamayacağınızdan, bir de zor şartlar altında oyuna girmeyin.

Gerçi oyunda ustalıkla en kötü gemiyle bile büyük işler başlıbilirsiniz ama acemiler için başlangıç problem olabilir.

Oyunun genel haritasına bakığınızda gördüğünüz üzere gemilerin en çok olduğu yer şehirlerin birbirine en yakın bulunduğu yer.

Despite the booming economy, a rowdy band of 16 men offers to join your crew. Current crew: 60.

- ① Welcome aboard mates!
- ② Sorry lads, we're full.



Yaa yaa, sen bana ancak çay kahve tasırsın şimdi.

Bu durumda siz de haritanın ortalarında bir yerde oyuna girin. Mektubu aldıktan sonra ise sizin devletinize düşman olan devletin gemilerini batırarak yağmaya boşlayın. İlk iki gemiden sonra ise hemen sizin tarafınızda olan devletin bir limanına gidip yöneticiyle konuşun ve ilk rütbenizi alın. Oyundaki amaçlarınızdan birisi de Karayıplerde egemen olan 4 devlette en yüksek rütbeye erişmek. Rütbe alındıktan hem ününü artıyor, hem de o devletin limanlarından yararlanırken çeşitli avantajlar edinmişorsunuz. Aynı zamanda başarılarınız ölçüsünde size bir miktar toprak hediye ediliyor. Oyunun ana akışı bu yende.

PULL OUT THE PLUG AND WET HIM ALL OVER

Oyunun neredeyse hepsi gemiler arası savaşla geçi-

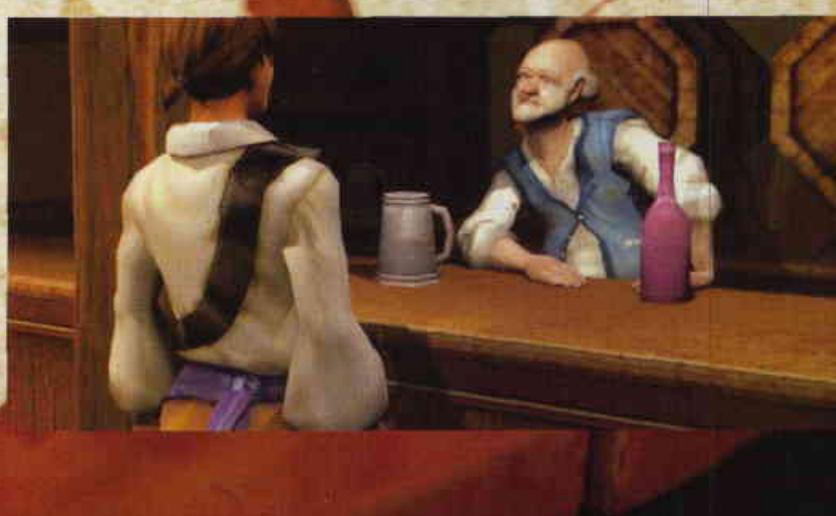
yor. Özetle sizin filonuzu yöneten geminiz ve rakip gemi/gemiler arasındaki top atışlarına dayanan deniz savaşları Pirates'ı Pirates yapan en eğlenceli kısım. Burada kullandığınız mermi tiplerinin karşı gemiye verdiği zararlar farklı. Chain (zincirle birbirine bağlanmış iki gülle arasında) güller karşılardan yelkenlerine zarar veriyor ve böyleselikle hızını azaltıyor. Aynı zamanda güverteye de az da olsa zarar veriyor. Grape (üzüm, 5 gülle bir arada) güller personele oldukça zarar veriyor ve böyleselikle bordalamadan önce size avantaj sağlıyor. Round (tek ufak gülle) ise direkt olarak karşı gemiyi batırmak için kullanabileceğiniz güller. Aynı zamanda az da olsa personele zarar veriyor. Menzil en geniş olan güller round, en düşük olanlar ise grape. Bu yüzden başlangıçta round ile vu- runken yaklaştıkça chain'e geçip rakibin ana yelken direğini kırmak ve daha sonra da grape ile personelinizi azaltmak özellikle büyük gemilere karşı uygulayacağınız bir taktik olabilir. Eğer bir gemiyi, özellikle de round güllerle, çok fazla vurursanız patlayıp batıyor ve hiç bir yağma elde edemiyorsunuz. Bu yüzden dikkatli olun.

Savaşta rüzgar çok büyük bir etken çünkü geminizin manevra yeteneğini etkiliyor. Ayrıca savaşa gitmeden önce ana haritada saldıracağınız gemiye göre rüzgarı arkanıza alıp ondan sonra saldırın. Böyleselikle savaş ekranında bir avantaj ile çarpışmaya gitmiş olursunuz.

Rüzgarın arkanıza almanız size yüksek manevra yeteneği sağlar ve karşı gemiye yaklaşma konusundaki inişiyatifi sizin elinize verir. Ayrıca sizinkinden daha büyük ve daha kalabalık gemilere yaklaşırsanız hem rakibiniziin top atışlarından daha kolay kaçmanız hem de savaşa istediğiniz gibi yönlendirebilmeniz rüzgâra hâkim olmanız şart. Özellikle korsan gemileri ve sizden kalabalık olan gemilerin size ateş etmek yerine bordalamaya çalışma eğilimi var.

EN GARDE!

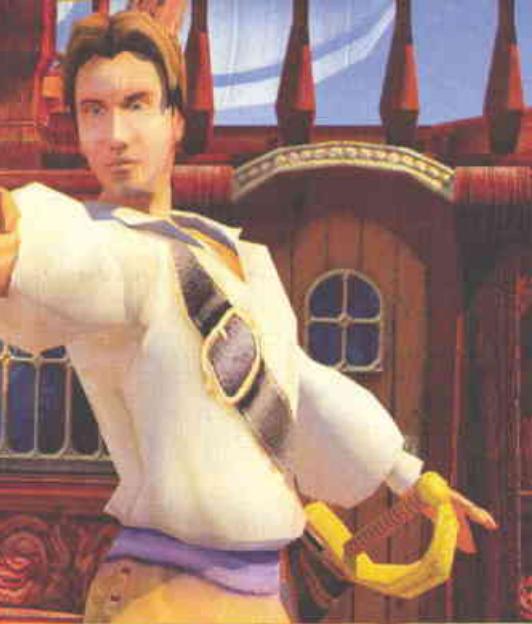
Bir gemiye bordalarsanız bu defa da kılıç dövüşü yapıyorsunuz. Tüm oyun nümerik klavyeden yönetiliyor.





ve bu dövüşlerde son derece kolay. Yalnızca yapacağınız saldırınızı seçtiğiniz o kadar. Bu dövüşlerde önemli olan karşı tarafın asker sayısının sizden kat be kat fazla olmaması ve savunmadan durmamanız. Durmadan saldırın, aksi takdirde asker kaybetmeye başlıyorsunuz ki şehirlerde size katılacak kalabalık korsanlar kolay bulunuyor. Sonra liman liman dolası korsan toplamak zorunda kalıyorsunuz. Bir şehrde girdip tayfa aldıktan sonra orada yeni adamların birikmesi için bir süre geçmesi gereklidir. Bu yüzden giriş çıkış yapma yeni tayfa sayınızı artırılamazsınız. Aynı şey parasını sıfırladığınız tüccarlar için de geçerli. Burada minik bir ipucu vereyim: Eğer bir hana girdiğinizde, önce bardaki servis yapan kızı rahatsız eden yüzbaşıyı kılıç dövüşünde generseniz handakiler ustalığınızdan etkilenerek ve size daha çok sayıda tayfa katılmak isteyecektir.

Deniz savaşlarının yanında, oyunda ilerledikçe şehirlere de saldırabilecek bir konuma geliyorsunuz. Şehirlere saldırabilmeniz için öncelikle o şehrin sahibi olan ülkenin sizin başınıza bir ödül koymuş olması ve kaledeñ size saldırılması gerekiyor. Kara savaşlarında elinizde üç tip birim oluyor. Piyadeleriniz (Pirates), tüfekçileriniz (Buccaneer) ve her zaman tek birlikten oluşan subay (Officer) takımı. Bu birliklerin çeşit ve sayısına etki edemiyorsunuz. Herşey savaş öncesinde otomatik olarak belirleniyor. Kara savaşlarında önemli olan yüksekte olmak ve birimlerini mümkünse ağaçlara saklayarak korunma olmasını sağlamak. Özellikle atlı birliklere karşı savaşırken bu birliğin hücum avantajını sıfırlamak için ağaçlardan yararlanmalısınız. Aksi takdirde, atlı birlikler hızlı saldırı yeteneği sayesinde, tek hamlede iki-üç birliğinizi bir den bozguna uğratabiliyor. Üstelik birliklerinizin yüksekte olması fark etmiyor. Tek çözüm çalılıklarla saklanmak ve atlı birlikler yaklaştıracaya kadar Buccane-



er'larla yumuşatmak. Subay birliğinizin avantajı ise piyadelerle göre daha güçlü olmaları. Sıra bazlı olan Kara savaşları biraz basit ve sıkıcı görünse de birlik azlığı sayesinde kısa sürede sonuçlandırılabilir. Kara savaşlarındaki harita asılnda karelere ayrılmış bir savaş alanı ve birimlerinizin hareket puanına göre isleyen bir düzende savaşorsunuz. Oldukça geleneksel bir tarzda geçen savaşlar size satranç gibi takтик yapma imkanı veriyor. Ama burada şehrin surlarının yalnızca bir dekordan oluşması biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Aynı sey bir şehrin surları önünde gemi savaş yaparken de geçerli. Ben şehrin kalesinin dibinde gemilerini vururken kimse kaledeñ topları ateşlemiyor.

SESSİZCE

Eğer bir şehrde saldırmak istemiyorsanız fakat o şehirdeki han gibi yerlere girmek istiyorsanız şehrde sizmanız gerekiyor. Yapmanız gereken devriye gezen askerlerle görünmeden şehirdeki binalara girebilmek. Adanız sessizce yürümeye çalıştığınızda oldukça yavaş ilerliyor ve oyunun bu kısmı biraz sıkıcı olabiliyor. Bu fakat bir süre sonra alıp kolayca rakiplerini atlatabiliyorsunuz. Benzeri bir oyun tarzı, yakalandıktan sonra hapishaneden kaçarken de var.

Ülkelerin başına ödül koyduğu suçuları bulmak ise başka bir göreviniz. Bunu valilerin kızlarından ali-

yorsunuz. Adamı bulduğunuzda ise手上 bir düello sahnesi yaşanıyor. Eğer kazanırsanız adam size rüşvet olarak bir eşya teklif ediyor. Rüşveti kabul edin. Çünkü adamı serbest bıraklığınız için yakalama görevini nasilsa gene alacaksınız. Bu yüzden eşyayı alıp sonrasında gene adamı bir yerde kışkırmak en akılçıl yapılıacak hareket.

Gemimizle korsanlık yaparken ele geçirdiğiniz gemilerden topçu, aşçı vs gibi işinize yarıyacak adamlar çıkıyor. Bunları mutlaka alın. En fazla 8 adet alabileceğiniz bu adamlar sizin için oyunu daha da kolaylaştırıyor. Hepsinin ayrı ayrı faydalaları var. Burada tek tek söylemeyeceğim ama bilgi ekranından gerekli ayrıntıları öğrenebilirsiniz.

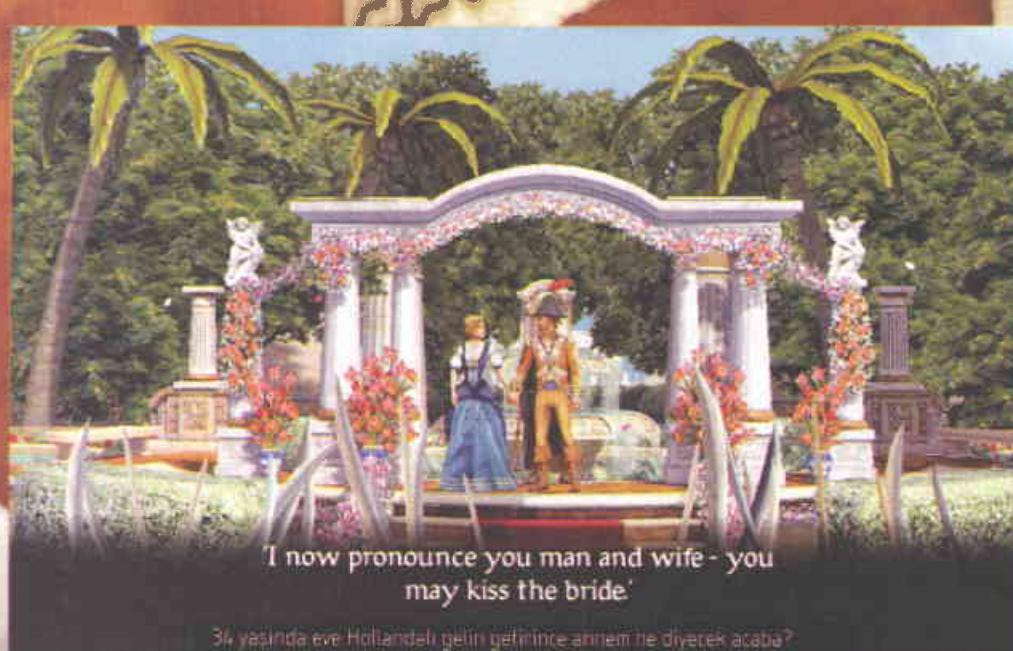
YELKENLERİN HİCİNMESİN

Oyundaki birçok ihtiyacımızı şehirlerden karşıyoruz. Gemi tamirleri, yağmaların satışının yapılması ve yeni tayfaların alınması buradarda yapılmıyor. Aynı zamanda oyunda işimize yarıyacak objeleri ve hazine haritaları da handan satın alabiliyoruz. Hatta hancıdan dedikoduları alıp ona göre sefere çıkabiliyoruz. Ayrıca yöneticilerin kızlarına kur yaptığımız dans sahnesinin yolu da buradan geçiyor.

Oyunun kız tavlama bölümünde karşımızdaki hanının el hareketlerine göre tuşlara basarak dans ediyoruz. İlk başlarda beni oldukça zorlayan bu kısma bir süre sonra alıştım. Çünkü dansları ezberledim. Ayrıca dans, elinizde olan ve size dansda avantaj sağlayıp eşyalar ve rütbenizin yükselliğine göre kolaylaşıyor. Hatta rütbeniz yükseldikçe bazı hareketleri adanızın otomatik olarak yapıyor. Yöneticilerinin kızlarını tavlamak bize ailemizin nerede olduğunu dair ipuçları sağlıyor. Zaten bir süre sonra önce kızın nişanlısıyla bir düello yapıyoruz ve sonra da kız kaçırılıyor. Eğer onu bulursanız babası evlenmenize razı oluyor.

Ailemizin yerini bilen adamların nerede olduklarınu bu hanımlar da bize söylüyorlar. Biz de gidip o adamları buluyoruz. İşin ilginci tüm ailemizin kayıp haritası Baron Raymondo denen adamda ve o adanız her buluşunuzda başka bir yerden yeniden çıkarıyor. Tabi adanız bulmak için oldukça koşuturuyor. Adamları bulunca da elimizdeki harita bölüm bölüm tamamlanıyor.

Tamamen ya da bir parçasını



I now pronounce you man and wife - you may kiss the bride!

34 yaşında eve Hollandalı gelin getirince annem ne diyecek acaba?



Önce bacaktan başlıyoruuuzzzz, sonra bağırsaaak ve mide geliyor.

bulduğumuz haritaları kullanmak ise başka bir mesele. Öncelikle elimizdeki haritaları bakarak bu haritanın ana oyun haritasında neresi olabileceğini tahmin ediyoruz. Oyunun en zor kısımlarından birisini oluşturan bu bölümde ana haritanın girdisini çıktısını çok iyi bilmeniz gerekiyor. Fakat elinizdeki haritanın tamamını bulmuşsanız oyun size yardımcı oluyor. A Treasure Landmark diye bir uyarı oyun ekranında yanıp söniyor. Sizin yapmanız gereken ise öncelikle gemini karaya oturtmak. Daha sonra ise haritadaki totem, klübe, gayser, tapınak gibi ayrıntılarla bakarak nerede olduğumuz tahmin ediyoruz ve bu işaretlere göre karada koşturtmaya başlıyoruz. Hazineler bir mezar olarak gösterilirken aile bireylerimiz ise bir kuluçe olarak gösteriliyor. Tek yapmamız gereken bu işaretlere yaklaşmak. Gerisini bir minik film ile oyun hallediyor.

Oyunda handaki barmen kızın verdiği ipuçlarının özellikle Ispanyolların Treasure Fleet gemilerini mutlaka belirleyin. Çünkü bunlardan oldukça fazla altın çıkıyor. İlk oyundan farklı olarak bu oyunda büyük gemilerin yanında eskortlu görevi yapan ufak bir gemi de oluyor ve iki gemiye karşı aynı anda savaşmak zorunda kalabiliyoruz. Grain (tahıl) taşıyan gemiden bolca yemek, Immigrant (göçmen) ve Troops (asker) taşıyan gemilerden bolca para çıkarıyor. Ayrıca oyunun haritası son derece dinamik. Eğer Invasion Force taşıyan bir gemi görürseniz ve onu batırmazsanız bilin ki o gemi gidip bir şehri ele geçirecektir. Sizin ele geçirdiğiniz şehirlerde yönetici değiştirme hakkınız olabiliyor. Buralara yönetici yerleştirirken genel politikanızı gözden geçirin. Şehirlerarası yönetici transferlerinde gemiye eşlik ederseniz yöneticinin gittiği şehrin ekonomisi bir anda bir derece üste çıkarıyor. Oyundaki dört ülke dışında bir de yerliler ve kor-

Diger yarısını da bulursanız 10.000 altın cepte demektir.



sanlar var. Eğer "ben illa rol yapacağım" derseniz tamamen korsan sıhhatlarını kullanarak tüm ülkelere saldırlıp baş belası bir adam da olabilirsiniz. Bu, aynı zamanda fena halde sınırını bozduğunuz ülkelerin üzerine oyunda nadir çıkan gemileri salmasına sebep olur. Siz de o güçlü gemileri ele geçirip etrafın tozunu daha da fazla atabiliyorsunuz.

GEMİ LİMANA YANAŞIRKEN

Pirates için bir strateji rehberi yazmamız gerekeceğine adım gibi eminim. Çünkü bu oyun seneler boyunca oynanabilecek bir kaliteye sahip. Benim size oyunla ilgili vereceğim tavsiyeleri ise önmüzdeki aylarda bulabilirsiniz. Ben bu suları avucumun içi gibi biligorum. Eminim ki siz de oynayıp tüm haritaya hakim olduğunu da keyif alacaksınız. Pirates'i alın ve bir klasik yeniden nasıl yapılmış görün.

Burak Akmenek



SID MEIER'S PIRATES!

Yapımcı: Firaxis
Dağıtım: Atari
Multiplayer: Internet
Multiplayer Modu: Yok

Medya: 2 CD
Orjinal Olarak: Çıkacak
 8 Oyuncu
 5+1

Fiyatı: *
Yaş Sınırı: 7 yaş ve üstü

Minimum
 1.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Önerilen
 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği
 EAX2
 2+1
 Stereo

Dünya Alısmak: Kolay

İngilizce Gereksinim: Orta

Zorluk: Orta

Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence

Artılar/Eksiler

- ▲ Derin hikâye, değişen oyunanış, aktif bir harita, bağımlılık yapan oyunanış.
- ▼ Tekrarlayan sahneler.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Port Royale

92

LEVEL 01/2005 051



Aramızdan bazıları uzayı olabilir mi yoksa bu da postmodern paranoidalardan biri mi?

MOMENT OF SILENCE

Artık çevremizdeki her şeyden daha fazla şüphelenir olduk. "Acaba? Ya öyleyse? Ya değilse?" gibi sorular sormaktan kendimizi alamıyoruz. Zaten amaç da bu değil mi? Türi tüketim bağımlılığının ve çığın özendiricilerle bizi düşünenem kılmak. Peki, kim var bu büyük organizasyonun arkasında? İşte onu bilemiyoruz, sadece senaryolar yazabiliyoruz; büyük biraderler, büyük şirketler, tarikatlar, masonlar ve hatta uzaylılar derken liste uzuyor ve paranoidalarımız katılıyor. *The Moment of Silence* da hikâyesini böyledi bir komploteorisini etrafında kurgulamış.

SİBERPUNK ÜÇKÂİTLER

Oyunumuz yakın bir gelecekteki geriyor. Zaman 2044, mekan ise New York. Yenilikler var elbette ama oyle 5. Element tarzı avangart tasarımlar yok. Öneğin arabalar halen uçmugor ama artık kendileri gidiyor. 'Satçar' denilen bu yeni taksiler, uydular vasıtasiyla siz istedığınız yere götürüyor. Başka bir yenilikse hem kimlik, hem kredi kartı, hem de telefon gerine geçen 'Messenger' cihazı. Bu ikisinin dışında hayat eskisi gibi; halen evsizler var ve halen siz onların çöplerini karıştırıyorsunuz.

MoS tempusu yüksek bir demoglo başlıyor. Kapı deligidinden komşunuzun özel tim tarafından yaka paça götürülüşüne tanık oluyorsunuz. Ardından kontrol bize geçiyor. Karakterimiz Peter Wright adında genç bir reklamci; bir tür kreatif direktör. Peter, karısını ve çocuğunu kısa bir süre önce bir kazada kaybetmiş, bir müddet alkole sigınmış ve son olarak da yeni bir başlangıç yapmaya karar vermiş bir arkadaşımız. Özel tim vakasından sonra soluğu komşunun genç ve güzel karısının yanında alıyoruz. Teselli zamanı. Çocuğa oyuncak aysını geri veriyoruz, hatuna 'bacım' ayaklarıyla yaklaşıarak, 'bu işin üzerindeyim' singilleri göndergorsunuz. İlk başta bu durum çok yavan geliyor. Daha bismillah demeden böyle bir olaya müdahale etmek biraz havada kalmış. Neyse ki olaylar dalandıp budaklandı, bu zorlama gizlighâti atlattığorsunuz. Komşunuzun neden ve kim tarafından götürüldüğünü kurcalarken, kendini büyük bir komploteorisinin (veya gerçekliğin) içinde

buluyorsunuz. Kazıkça gömülüdüğünüz olayları çözmek, düyanın olduğu kadar sizin de kurtuluşunuz anlamına geliyor...

MoS, eskilerin 'ikon adventure' dediği ama daha sonra ikonların genel imlecin konuşma, inceleme ve kurcalama hallerinin kullandığı bir point & click adventure. Bir sürü alakasız şey taşınabilen envanter ve bazen absürt, bazen cuk oturan çoktan seçmeli replikler de türün diğer özellikleri. Anladığınız üzere oyunda ilerlemek için karakterlerin ağızındaki bakılan çıkarımlı, acayıp yerlerden acayıp objeler toplayı ve tüm bunları makul bir şekilde birleştirilmelisiniz.

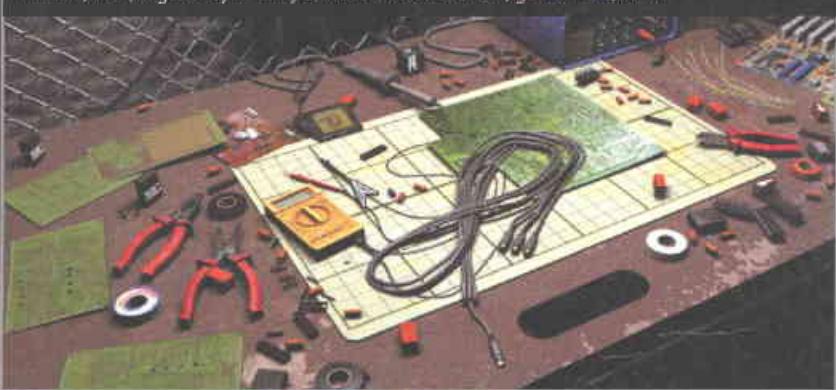
Maalesef MoS bu noktada biraz tökezliyor. Hikâyemin uyandırdığı heyecan, oyun akışındaki tekrarlar ve gereksiz diyaloglarla kayboluyor. Basit bir 'doğru obje yi, doğru yerde, doğru zamanda kullan' bulmacası bile sadece mekânlar arası git-geller veya gerekli cümle için birçok gereksiz cümlenin kurulması yüzünden uzadıkça uzuyor ve tabii gerdikçe geriyor. Öneğin bulunduğu bir video kamera kasetini, neden elimizdeki video kamerasında izleyemiyoruz da ayrıca bir video bulmak için kırk dereden su getiriyoruz? Hele de video kamerası doğrudan televizyona bağlayıp, bizzat video gi-

bi kullanmak çok yaygın bir yöntemken?

DİJİTAL İLLÜZYONLAR

Oyunun kurgusu sabrınızı zorlarken, size dayanma gücü veren ve meraklısınıza perçinleyen yegane şey atmosfer oluyor. *Blade Runner* kadar uçlarda olmasa bile siberpunk hareketlerin kol gezdigi bir New York'ta takılmak gerçekten heyecan verici. Özellikle komploteorilerinin uzaylılar etrafında yoğunlaşması, John Carpenter'in "They Live" filmini hatırlatıyor. Filimde insan kılığına girmiş uzaylılar, tüketim sloganlarıyla dünyayı istila etmeye çalışıyorlar ama özel bir güne gizliliği foynalarını meydana çıkarıyor. MoS da hiçbir şey göründüğü gibi değildir; espriinden faydalananıyor. Oyunda gerçekleşen, hatta bizzat gerçekleş-

Himmim, karışık gözüküyor. En iyi video kablosunu alın, gerisini boşverin.



Bob sizin sokaktaki adamınız



Diyalog aşıları çok iyi düşünülmüş:

Seri numarınızı söylemeden geçis yok.



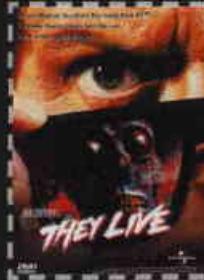
Amerika, uzaylıları kafayı bozmış durumda, bizse ekmek derdindeyiz

tirdiniz hacker eylemlerinin tek amacı artık kontrolün insanlarda değil, 'başlarında' olduğunu duyurmaktır. Dijital teknolojiler ve Internet, sadece insanların değil, konuşulan dili de değiştirmek; belki de sayısallaştırılmıştır. Virtual Palace (sanal saray), e-paper (elektronik gazete) veya avatar (dijital temsiliniz) gibi kelimele oyun boyunca sıkça rastlıyoruz. Bu açıdan MoS'ı etkilediği diálogları geçtiğiz zamanı uydurabilmiş. Cyberpunk olaylarının yanı sıra karakterler de atmosferin kurulmasına yardımcı oluyor. Hippisinden gurusuna, Brooklyn, Manhattan denmeden New York'un dört bir köşesinden insanta çene çalıyor; muhatap oluyorsunuz. Karakterler, size vermemeleri gereken bilgiler dışında hayatımları ve felsefelerini anlıyorlar (herhalde yapımçılar akılın kalanları böle aktarmayı tercih etmişler). Tüm bu muhabbetler bazen çok yorumlu, bazen de çevrelerinde olup bitene de İlginç ipuçları veriyor.

DEKOR BİR NEW YORK

Cevreden söz açılmissen, grafiklerin çağdaşlarını birkaç adım geriden takip ettiğini söyleyebilirim. Sorun detay miktarı veya doku kalitesinden çok, mekanların ebatlarından kaynaklanıyor. MoS, oyun düzenini küçük mekanlar arası Satcar seferleri üstüne kurmuş. Ne evini adam gibi kurcalayabiliyor, ne de oturdugunu semti rahatça dolasabiliyorsunuz. En ufak bir gelişme de Satcar'a atlayıp soluğu başka küçük bir mekanında alıyorsunuz. İş kuleleri, parklar, underground kafeler, yoluza çıkan mekanlardan birkaçı ama bunları tek bir NY manzarası altında birleştirmek çok zor. Büyülebilir, zaman 2044 de olsa, ünlü New York şehrini

den sizi mahrum bırakıyor. Karakterler mekanlara göre daha renkli sayılabilir, en fazla kılık giyaset seçiminin oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim. Neyse ki müzikerler grafiklerin ağını biraz kapatıyor. New Age tarzı müzikerler oyunun yakalamak istediği atmosfer



John Carpenter'in kult filmi. Uzaylılar aramızda kol geziyor. Gözüğü takınca Fogalan ortaya çıkarıyor. Bir yandan da tüketim toplumuna bir güzel venin isteniliyor.

icin çok uygun. Sesler ve seslendirme idare ediyor, kuşak tırmalayan herhangi bir durum yok. Diaologlarda kamera açları çok iyi seçilmiş ve oyuna sinematik bir tat katıyorken, dolaşmanız gereken mekanlarda kameralar öyle noktalara sabitlenmiş ki her açı değiştirdiğinizde, (en azından alışana kadar) nereden geldığınızı kestirmeye çalışırsınız. Bu navigasyon tıkanıklığının dışında ara yüze pek bir probleminiz olmuyor. Envanteriniz ekranın altında facile, menü ise ESC tuşu ile teşrif etmenizi bekliyor.

MoS, özellikle kurgusundaki tekrarlar yüzünden insan oyundan sogutuluyor ama ilginç hikâyesi ve atmosferiyle de yakınızı bırakmıyor. Geçtiğimiz aylarda New York'a gitmiş ve birçok açıdan etkilenmiş, üstelik cyberpunk ile ilgilenen birisi olarak, MoS belki beni biraz kolay tavlamış olabilir. Yine de ben oyunda birçok şey buldum, bakalım siz neler bulacağınız?

Güven Çatak



THE MOMENT OF SILENCE

ADVENTURE

www.themomentofsilence.com

Yapımcı: House of Tales

Medya: 1 DVD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Digital Jesters

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: Internet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

Minimum

Onerilen

450MHz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX
800MHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

2+1

4+1

5+1

Dolby Surround

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce gereklilik: Normal

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



Oynanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Arıtlar/Eksiler

- ▲ İyi yazılmış bir hikaye.
- ▲ Cyberpunk tatlar içeren atmosfer. Derinliği.
- ▲ Karakterler.

- ▼ Çok fazla tekrar var.
- ▼ Mekanlar birbirinden kopuk. Grafikler daha iyi olabilirler.

Alternatifler: Nostaljik olacak ama Blade Runner

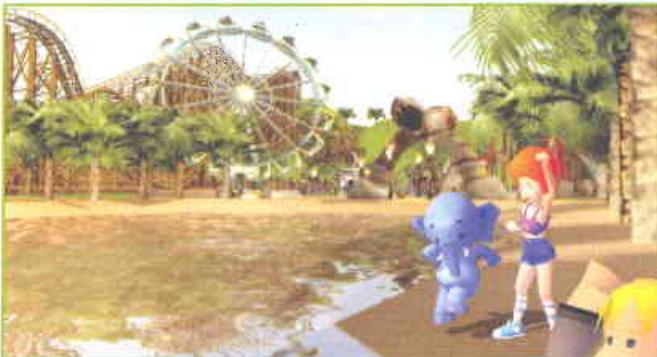
72

Dönme dolap ve çarpışan arabaların sınırlı dünyası!

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Pek çokumuz heyecanla Half Life 2'yi, yeni Metal Gear Solid 3'ü, Doom 3'ü, Need for Speed Underground 2'yi, GTA San Andreas'ı bekleyip darduk. Özellikle geçen ay manyaçılık seviyesinde senelerdir beklediğimiz, çarpıcı oyunların yağmuruna tutulduk. Kafamızda düşen kutular herhalde bizi bu kadar mesut edebilirdi! Amma velakin! Benim bütün bu deli, manyaçak, aşmiş, hede ve hödö oyun

arasında en çok beklediğim oyunlardan birinin sırası nihayet ve ancak geldi! Rollercoaster Tycoon 3. Evet evet, hastasıım lunaparkların kardeşim ben ne yapayım? İlk Theme Park oyununu oynadığım günden beri bu böyle. Pek az oyun bu tür kadar eğlenceli olabilir ve her yaştan insana hitap edebilir. "Chris Sawyer, bizi de lunaparka götür!" diye bağırarak yazımıza devam ediyoruz ...



LUNAPARK

Rollercoaster Tycoon 3'teki amacımız gayet basit: En iyi lunaparkı kurmak. Gelen bütün müşterilerimizi memnun edip, ceplerini hafifletip postalamak. Bunu yapmak için de aklınıza gelebilecek bütün lunapark imkânlarını katın. Dönme dolaplar, balerinler, çarpışan arabalar, hajaletli evler ve evet hız trenleri! Oyunun adı zaten Rollercoaster yanı hız treni, oyununda da en çok üzerine düşeceğimiz en büyük eğlence ve para kaynağı bunlar. Ama tabii ki her türden müşteri için her türden araç ve dahası ihtiyaçla-

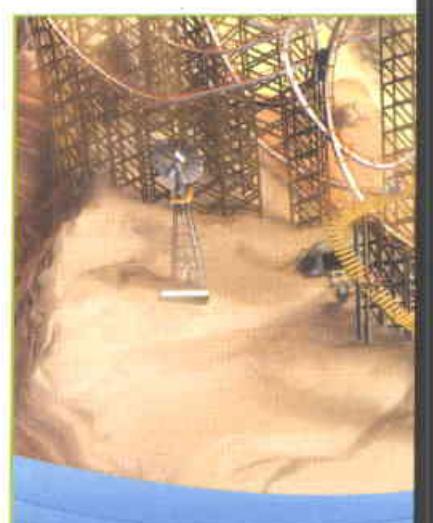


bette uğrayacakları bir lavabo bulunmalı, yol kenarlarında çöpler ve dinlenecekleri banklar, havasını soğuyacakları çiçekler ve ağaçlar olmalı. Her adımدا ihtiyaçları karşılamalı ve mutlu olmaları, buna karşılık siz de para kazanmalı, araştırma ve yatırımla onları daha da mutlu etmelisiniz.

İşte böyle oyunundan finansal

Türü sevenlerin uzun süre oynayabileceği bir oyun

rini karşılayacak imkânları sunmak gereki. Yağmur yağdığında şemsiye alacakları, kaybolurlarsa harita ve yardım alacakları yerler kuralısınız. Yollar, parklar ve bir eğlence parkını eğlence parkı yapın uçuk temalar ve dekorları kuralısınız. Yol boyunca önce yorup, açıktrip sonra karınlarını doyurabilecekleri tuzaklar, öhmüş, dükkanlar koymalısınız. Hamburgercide doyurup ardından süsüp kola satmalı, üzerinde çocukların görüceği yerlerde dondurmacılar ve baloncular koymalısınız. Eh hepsinden sonra el-





keyifler alabileceğiniz gibi insançıklarınızı mutlu etmekten de keyif alabilirsiniz, ya da sadece güzel bir park kuruyor olmaktan. Böyle geniş, detaylı oyunların keyfi de buradadır zaten, bir oyun içinde birden fazla oyun, birden fazla eğlence, çeşitlilik...

CHRIS SAWYER

Tycoon serilerinin efsane ismi Chris Sawyer'ın da bu oyunda imzası var. Ama ne yazık ki Chris'ın bu oyunun yapımındaki katkıları ilk iki oyunda olduğundan çok daha az. Atari lisansı hak sahibi ve yapımcı olarak Frontier Development'i seçmiş. Ama hemen bir yargıya varmayın çünkü Frontier Development'ın başında David Braben var ve bu isim efsane klasik Elite ile tanınıyor. Pekala, yapımcısını da gözümüze kestirdik diyelim peki ilk iki oyuncunun şirin harika 2D grafiklerine atmosferi ne peler oldu?

Aslına bakarsanız o şırın 2D grafikler yedi yedi tombullaştı ve artık 3D oldu. Frontier bunda gerçekten çok iyi bir iş çıkarmış. Oyunla söyle bir bakınca da içine derinlemesine girip, kapılıp oynayınca da görüyorsunuz ki oyunun atmosferi gayet şırın ve gayet detaylı. Lunaparkınızı içine kurduğunuz arazi, yeşillikler, sular ve gökyüzü kısacası doğa ortamları çok güzel ve detaylı. Su olsun gökyüzü olsun hiçbir yerde gereksiz ve abartı efektler kasılmamış, yapılan her şey yerli yerinde ve oyunun atmosferine katkıda bulunurken sisteminizi gereksiz yüklerin altında bırakmıyor. Evet, yepenin 3D grafiklere rağmen eski bilgisayarları olanlar da oyunu bazı hoş efektleri kaçıracak bile olsalar rahatlıkla oynayabilecekler.



HİZ TRENİNİN CAZİ
BESİ

Pekâlâ, bu **grafiklere** gerek var mıydı? Elbette çünkü bugüne kadar **Bellasya**ster

dar Rollercoaster Tycoon 1 ve 2 hep stratejik yönetim ve park kurmak üzerine yoğunlaşıyordu. Öte yan- dan Ultimate Ride Coaster Deluxe ve No Limits Roller Coaster gibi oyunlar ise bu parkların içinde gezip eğlenmek üzerinde kuruluydu. İşte Rollercoaster Tycoon 3 bütün bunları yepyeni yapısı ile kendi içerisinde birleştiriyor! RCT 2' deki kısıtlı tecrübe imkanından sonra bu bu oyunla birlikte bütün eğlencelerin içini görmeniz mümkün! Oturup saatlerce bir hız treni için uçuk raylar döşeyebilirsiniz ve sonunda elinize tek geçen onu uzaktan izlemek olmaz. Daha binip tasa- rımlarınızın keyfini de sürebilirsiniz!

Diyelim ki ilk iki oyunda çok iyi tasarımlar yaptınız ama şimdi yaplıklarınızı unutma ve üseniyorsunuz.

nuz. Hiç dert değil, sizin gibi tembelleri düşündükleri için önceki tasarımlarınızı oyuna aktarabiliyorsunuz!!! Ya da diyelim ki oyunun bir yerinde takıldınız, rayları doğru düzgün döşeyemiyorsunuz. O zaman hazır tasarımlar veya otomatik tamamlama seçenekleri imdadınıza koşarak sizi fazladan saatler harcamaktan kurtarıyor!!! Doğrusu Rollercoaster Tycoon 3 bu açıdan harika. Her türlü bina, ürün ve hizmet cesitlilik açısından inanılmaz.

Fakat şu da var ki oyundaki çeşitlilik araştırma-
lar ile açılıyor. Yani oyuna dondurmacıda vanilyalı
dondurma ile başlayıp da çikolatağı 2 aylık bir araştı-
rma geliştirme sonucunda keşfetmek biraz komik geli-
yor insana. Eh araştırmaya ayrılan parayı biraz yük-
lü tutmak her zaman iyi bir çözüm. Ama tabi tek tek
balon standındaki balonların renklerini belirlemek,
dondurmalarla konacak sosları belirlemek herkese
göre de değil. Oyunun sunduğu neredeyse sınırsız ki-
şiselleştirme seçenekleri bir yerde gelip te insanı baya-
biliyor. Öte yandan manyak tasarımcılarımız için her
bir oyun parkında veya dükkanında farklı renkler,
farklı müziksiz, fiyatlar ve seçenekler mevcut. Orta-
ua kimsede olmayan bir park kouyabilirsiniz!

Fakat oyunda oldukça büyük kann ağrısı yaratan yapay zekâdaki inanılmaz hatalar ve programda bazı aksamalar var. Hele bir de ilk iki oyuncunun arabiriminin kolaylığından sonra yeni arabirime ısinmak biraz zor doğrusu. Neyin yanlış gittiğini anlamak, daha doğrusu neyin sizin yüzünüzden neyin oyuncunun salaklığından yanlış gittiğini anlamak oldukça vakit alabiliyor...

Rollercoaster Tycoon 3 harika grafikleri, şirin atmosferi, size sunduğu özgürlükler ve kolaylıklar açısından, eğlence açısından inanılmaz bir oyun ve serinin ismini ciddi olarak ediyor. Hele ki her türlü aracı ve binayı kendi gözünüzden, farklı kamera açılarından tecrübe edebilmeniz, serbest havai fişek gösterileri hazırlayabilmeniz bile bu oyunun sırı basit bir devam oyunu olmadığını kanıtlıyor. Bu oyun ilk iki oyunda hiç olmayan pek çok özellik içeriyor ve bazı küçük özellikleri içermiyor. Sonuçta yine de arterları ağır basıyor, eğrisiyile doğrusıyla türü sevenlerin çoğunu alışıkından sonra uzun süre bıkmadan sıkılmadan ve defalarca oynayabileceği bir oyun bu.

Ali Güngör

BOILERCOASTER TYCOON 3

STRATEGI www.atari.com/rollercoastertycoon

Yapımcı: Frontier Dev. **Medya:** 1 CD
Dağıtıcı: Atari **Örijinal olarak:** Yok
Multiplayer: ■ Internet **Ağ:** ■ **Dünya:**

Minimum	Önerilen
700Mhz CPU, 256 MB RAM, 700MB HDD	1.65ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1
4+1 5+
Dolby Surround

Dosya Alışmaları

Leucoscelesia novaezealandiae Octa

Zerluk, Rita

Artılar/Eksiler

▲ Neşeli, eğlenceli atmosfer
ve zengin 3D grafikler
Parktaki neredeyse her şeyi
detaylı kışiselleştirme imkânı

▼ Program ve yapay zekâ hataları: Kullanması güç ara-
ti.

**LEVEL
NOTU**

Alternatieve Zoo Tycoon 2

76

Harry, yeniden...

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Artık zamanı geldi. Yillardır genç/yaşlı, kadın/erkek demeden şeytan gibi insanların içine giren, Avrupa Birliği yolunda tek engelizim olan bu canavara bir "Dur" veya "Taşit giremez" demenin zamanı gelmedi mi sizce de? Bu gaflet uykusundan ulyanmanın zamanıdır şimdil! İşte gerçek: Atari salonu diye bir şey yok! Hiçbir zaman olmadı! "Atari" diye bildiğimiz salonlarda aslında sıradan birer oyun salonu! Atari aslında bir, evet bir, firma!

NE? FİRMA MI? OLAMAZ!!!

Pitfall: The Lost Expedition, 1984'te Atari 2600'de oynadığımız Pitfall'un yeni versiyonu. Atari 2600'ün belki de en iyi platform oyunuydu Pitfall. PC'de "en iyi" olmak için biraz erken gibi sanki.

Hikâyemiz, Harry (ana karakter) birkaç kâşifle birlikte uçakta yolculuk yaparken başlıyor. Harry, uçakta seksiz bir yolcuyla ilgilenirken uçak aniden fırtınaya kapılır ve yere çakılıyor. Harry kendisini bir ormanda buluyor ayıldığı zaman ilk yapması gereken şey, kazada kaybolan arkadaşlarını bulmak.

The Lost Expedition, ilk Pitfall gibi bir platform oyunu. Ancak oyunun yapısında ufak-tefek birkaç değişiklik yapılmış elbette. Genellikle çevrede dolaşır sağa sola atlayarak verilen basit görevleri tamamlaymaya çalışıyorsunuz. Buna ek olarak da kelebekleri ve "idol"leri toplamaya çalışıyorsunuz. Idol'leri, Shamon Shop'tan, yani Shamonlar'dan bir şeyler satın almak için kullanıyorsunuz. Bunların arasında ekstra sağlık, breakdance (breakdance yaparak düşmanlarınızı öldürerek), or-

manda veya mağaralarda yolunu bulmaya yardımcı olacak notlar satın alabiliriyorsunuz.

Oyunun oynaması Atari 2600'deki veya Amiga'daki platform oyunlarından farksız. Belirli bir hak sizin var (ekstra sağılık artırabileceğiniz). Hakkınız bittiği zaman bölümün başından oyna yeniden başlıyorsunuz. Oyunu herhangi bir yerde kaydettığınız zaman da gine bölümün başından devam ediyorsunuz. Bu klasik ve eski bir sistem. Ancak bazen sizi çıldırtıyor. Aslına bakarsanız, sınır



Durmadan
sağa doğru
koşup
sarışıklarda
sallanan iki
pixeli
unuttunuz mu
yoksa?

bi hareketler de bulunuyor. Diğer hareketleri de, belirttiğim gibi, Shamonlar'dan satın alıbilliyorsunuz. Bir platform oyunu olsa da, The Lost Expedition'in dövüş sistemi -satın alınamayan yeni hareketlere rağmen- çok düz. Yine basit, ama daha eğlenceli bir dövüş sistemi olabilirdi yeni Pitfall'da.

Ve son olarak, sarışıklar Eskiden olduğu gibi devamlı bir sarışıktan diğerine atlıyorsunuz.

PS2 > PC

Yeni Pitfall, aslında çok daha iyi bir oyun olabilirdi. Ama bu kontrollerle imkansız. Pitfall oynamak istiyorsanız, PS2 veya diğer konsol versiyonlarını deneyin. Ha, Burak, hadi gitmiyor muyuz Atari salonu oğlum, annemden para aldım.

Fırat Akyıldız



PITFALL: THE LOST EXPEDITION Aksiyon www.pitfallharry.com

Yapımcı: Edge of Reality Medya: 1 CD
Dağıtıcı: Activision Orijinal Olarak: Yok
Fiyatı: -
Multiplayer: Internet
Oyun Sınırları: 3+
Multiplayer Modu: Yok
 Network
 Ayn. Bilgisayardan

Mümkün	Önerilen	Grafik
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	1500 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
İngilizce Gereksinim: Yok	Zorluk: Az	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
Oyna Alışmak: Kolay	LEVEL NOTU: <div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
	Alternatifler: Rayman 3D	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>

60



Test Drive. Belki de yarış oyunları için startın verildiği, koşunun başladığı, sağ taraftan Johnny Guitar'ın atak yaptığı ilk oyun. Rakibiniz yanınızdan saatte 200 km hızla geçerken sollayıp sollamamak, gaz pedalına basıp basmamak arasında çelişkide kaldığınız kaç oyun sayabilirsiniz? Micro Machines? Mario Bros? PC'yle birlikte Need for Speed oynamaya başladık. 3D grafikler, kokpit kamerası ve sağlam bir atmosfer. Test Drive'in resmi olmayan devamıydı aslında Need for Speed. Bu zamana kadar da taşıdı EA Sports başarısını. EA, futbol ve basketbol oyunlarında olduğu gibi yarış oyunlarında da yalnız aslina bakarsanız. Bugbear ise EA'ın yerine park etmeye çalışıyor. Bu da iyi bir kavga sebebi.

ASLINDA?

FlatOut, Underground 2'den daha farklı bir oyun. U2'ye oranla biraz daha arcade. Ama diğer yandan, FlatOut'ta arcade/simülasyon arasındaki denge çok iyi sağlanmış.

Career, Quick Race ve Time Trial, oyundaki modlar. Buraya kadar şaşırtıcı pek bir şey yok. Diğer yarış oyunlarındaki klasik modlar FlatOut'ta da var. Ancak Career'a tıkladığınız zamanamba bir oyunla karşılaşırırsınız. Normal ve Professional zorluk derecelerinden birini seçtikten sonra bir dizi eski model arabadan istediğiniz satın alabileğorsunuz. Başlangıçta paranız olmadığı için çok fazla seçim şansınız

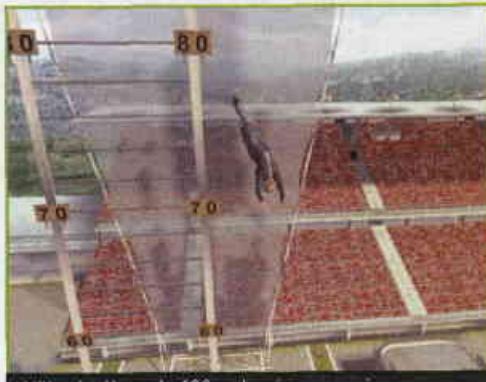


NfS: U2 bizi oyalarken, FlatOut arka kapıdan kaçıyor...

olmasa da, sonradan kazandığınız paralarla yeni bir araba satın alabiliyor veya elinizdeki arabayı modifiye edebiliyorsunuz. Araba seçim ekranının ardından Bronze kategorisindeki yollarda yarışmaya başlıyorsunuz. Burada yapmanız gereken şey ilk üçe girmek. İlk üçe girdiğinizde hem para kazanıyor, hem de yeni bir yol açmış oluyorsunuz. Bronze'u bitirdikten sonra da sıra Silver'a geliyor. Burada rakipleriniz daha hızlı, daha saldırgan ve daha kızgın bir şekilde çıkışırular karşınıza. Tabii buna hazır olmanız gerekiyor. Bu yüzden Bronze'da kazandığınız paralarla devamlı arabanızı geliştirmelisiniz. Tuning bölümünden; lastik, iskelet, motor ve jant gibi yeni parçalar satın alabiliyorsunuz. Bunlar sürüşünüze direk olarak etkiliyor. Mesela yeni bir jant, hızınızı artırıyor. Diğer yandan, Silver'a geçtiğinden sonra yollar bir anda değişiyor. Bu da kar gibi birçok hava ve yol koşulunu göz önünde bulundurmanız gerektiriyor. Karlı bir havada eski lastiklerinizle yarışmaya çalışırsanız, devamlı yoldan çıkışorsunuz. Tuning bölümune belirli aralıklarla ugrama-

nız gerekiyor anlayacağınız. Merak etmeyin, burası çok basit tasarlanmıştır. Sadece parçayı seçip ve satın alıyorsunuz. Yeni bir araba satın almak, bir diğer seçenek. Ancak arabanız ne kadar iyi olursa olsun, yola göre değişiklikler yapmak zorundasınız.

Oyunda para kazanmanın tek yolu rakiplerinize yarışıp derecede girmek değil. Bronze'un (veya o anda hangi derecede yarışıyorsanız) yanında bir de Bonus seçeneği var oyunda. İşte FlatOut'u diğer yarış oyunlarından ayıran, oygunun eğlencesini katlayan bölüm. Yine normal yarışlarda birinci olduğunuzda Bonus'taki mini oyunlar yenileniyor. Peki bunların arasında neler var? Longjump



Yüksek atlama 100 metreyi geçerseniz para alıyorsunuz.



(uzun atlama), Highjump (yüksek atlama), Demolition Dash (Destruction Derby modu), Circle of Eight (sekiz çizmek), dart ve bowling Bonus'ta oynayabileceğiniz mini oyunlardan birkaçı. Farkındayım, bunlar bir araba yarışı oyunu için şaka gibi. Ama yapımcılar mod konusunda sınırları zorlamışlar.

FlatOut'un bir diğer farkı da kazalar. Büyük kaza larda sürücü arabanın içinden fırlıyor ve bu size ufak tefek çarpmalardan daha fazla zaman kaybettiriyor. Kazalarda adamınız ön camdan fırlayıp diğer arabanın arka camından içeri girebilir. Bunlar FlatOut için çok normal sahneler. Ama Bugbear bunu çok güzel bir şekilde kullanmış. Bonus'taki modların çıkış noktası da bu. "Uzun atlama"da arabayla hızlanıyor ve yolun sonuna yaklaşırkken Nitro tuşuna iyi bir zamanlamıyla basılı tutup bırakarak sürücünün arabanın içinden fırlamasını sağlıyorsunuz. Ardından, olimpiyat gibi düzenlenen arenadaki uzun atlama pistinde adamınız sürüklüyor. Bu şekilde dereceye girmeye ve para kazanmaya çalışıyorsunuz. Bu diğer oyunlar için de geçerli. Adamınızı dart tahtasının ortasından geçirebilir veya onunla kukaları devirebilirsiniz. Bir araba yarışında para kazanmak için bundan daha eğlenceli bir uol olamaz.

Career modundaki bir diğer ilginç şeyse, yarışlarda çarptığınız, vurdığınız her obje için para alıyor olmanız. Mesela yol kenarındaki bir vince toslamak size iyi para kazandırıyor. Diğer yandan bu, kaza yapmanızla neden olabileceği ve sizin yarışta geride bırakabileceğiniz bir risk. Seçim sizin tabii ki.



KAZA SÜSÜ

Bu detayların yanında, mükemmel ve gerçek birара-
ba yarışı var karşımızda. Ogundaki fizik ve özellikle
hasar modellemesi, şimdije kadar yapılanlar içinde
en iyisi. Öyle bir fizik modellemesi kullanılmış ki Flat-
Out'ta, yarışın her anı eğlenceli geçiyor. Tabii bu fizik
motoru sürüse de etki ediyor. Arabanın gidişi, sende-
lemesi, takla atışı vs. her şey gerçekte çok yakın. Fizik
ve hasar modellemesinin bu kadar uyumlu olarak bir
arada kullanıldığı başka bir oyun daha yok. Yarışa
başlar başlamaz rakiplerinizi sizi sıkıştırmaya başlı-
yor. İki arabanın arasında kaldığınız zaman camlar
patlıyor, kasa içeri **götürüyor**, aks yarımılıyor. Ama ne-
redeyse sınırsız bir hasar modellemesi var oyunda.
Devamlı gerçekçi bir şekilde şekil değiştiriyor ve dağı-
lıyorsunuz. Aldığınız hasar ciddileştiği zaman da ara-
cınız uavaşılıyor, sağa sola çekmeye başlıyor.

Oyunda devamlı bir karmaşa, devamlı bir heye-can var. Gerçekçi hasar sistemi, başarılı fizik modelle-mesiliyle birleşince ortaya çıkan sonucu az çok tah-min edebilirsiniz. Mesela yanınızdaki arabanın kapor-tası uçup önüne düşüğünde, kaporta çarparsa-nız dengenizi kaybedersiniz. Bunun gibi onlarca ör-nek sayabilirim. **İsterseniz**, en onde giderken yol ke-papındaki bariyerleri devirerek arkadakilere

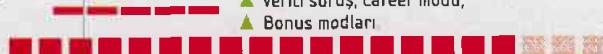
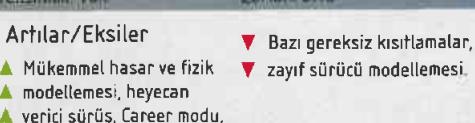
biraz sorun çıkarabilirsiniz. Bu kadar serbest bir araba yarışı daha oynamış olmanız zor. Tamam, Underground 2 çok iyi bir oyun, ama FlatOut kadar eğlenceli ve özgür değil kesinlikle.

YERİM KALMADI

Oyunda çok fazla sorun yok. Süre cünün fizik modellemesi arabalar kadar gerçekçi değil. Bu biraz rahatsız edici. Bir de, bu kadar serbest bir oyunda kestirme yolların da kullanılmasına izin verilmemesini isterdim. Ama FlatOut'ta, yolun dışından birkaç saniye gidip yeniden yola dönmeye çalışığınızda bile bu faul sayılır.

Bu ufak sorunları saymazsam, FlatOut'un son yillarda oynadığım en eğlenceli ve en heyecanlı yarı oyunu olduğunu söyleyebilirim. Sadece Bonus'taki modlar bile bu oyunu almanız için başı hasına bir sebepr

Firat Akuldiz

	narındaki bariyerleri devirerek arkadakilere	başına bir sebep.
FLATOUT	YARIŞ	www.flatoutgame.com
Yapımcı: Bugbear Ent.	Medya: 2 CD	Fiyat: -
Dağıtıcı: Empire Interactive	Orjinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 12+
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input checked="" type="checkbox"/> Ağ	<input type="checkbox"/> Oyuncu
Multiplayer Modu: Var		
<input checked="" type="checkbox"/> Minimum	<input checked="" type="checkbox"/> Önerilen	
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	1500 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	
		Hoparlör ve Ses Desteği
		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input checked="" type="checkbox"/> 4+1 <input type="checkbox"/> 5+1
		<input type="checkbox"/> Dolby Surround
Oyna Alışmak: Kolay	İngilizce gereklisini: Yok	Zerlük: Orta
Grafik		
Ses		
Dynamabilistik		
Multiplayer		
Eğlence		
LEVEL NOTU		
		Artılar/Eksiler
		
		

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Nil'in kıyısında oturdum ağladım

Herhangi bir zaman, herhangi bir irc kanalı, herhangi bir Türk ile bize göre daha batırda yaşayan herhangi bir yabancının, herhangi bir sebepten başlayan diyaloğunuñ son demleri:

- Where are u from? (nerdensin birader?)
- Turkey. (Türkiye)
- Oh yeah? We ate you last night at dinner. (hadi ya, valla biz sizi yedik dün)

İşte bu denyo espriden itibaren Türk genci için muhabbetin tadı kaçmıştır. Ülkesinin isminin İngilizce'de hindi anlamına gelmesine kahredip,

a) en yakın #zurna'ya doğru seğırtmek ister (bir çeşit "her hindi kendi çiftliğinde öter" duruşu, kaderci-depresif yaklaşım)

b) bir Mısırlı bulup "seni tavuklara yem edicem!" deme hesabı yapar (kifayetsiz muhteris yaklaşım)

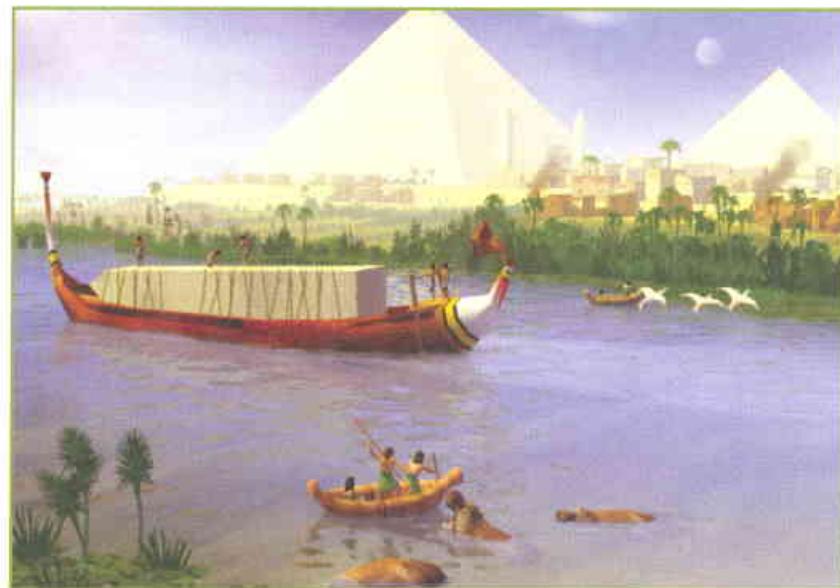
Başka seçenekler de vardır muhakkak --ki onlar c, d, e diye sıralanır-- ama biz hazır anahtar kelimemiz olan Mısır'a ulaşmışken, daha fazla harf ziyan etmemeliyim. En kifayetsizinden, muhteris bir giriş yapalım konuya.

FİRAVUNUM ÇOK YAŞA!

Children of the Nile'ı oynamaya pozitif bir önyargıyla başladım. Bunda, oyuncunun Mısır'da geçmesi kadar zamanın güzel oyunlarından Pharaoh'ın manevi kardeşi olmasının da etkisi vardı. Fakat olaylar umduğum gibi gelişmedi.

Bilmeyenler için şimdije dek Pharaoh, Zeus, Caesar, Emperor gibi örneklerini gördüğümüz Children of the Nile'in (CotN) tarzını kısaca anlatalım. Tarihi ya da mitolojik bir tema ve zaman dilimi seçilir. Sim-City'dekine benzer şekilde ama trafik, elektrik, çevre kirliliği gibi ahir zaman problemleriyle asla karşı karşılaşma kalmayacak bir şehir yaratılır. Şehir halkınin tüm derdi pazardan keten helva almak, tanrılarla ibadet etmek, gereğinden fazla vergi ödememek ve sosyal statüsünü yükseltmektir. Bu arada zaman zaman salgın hastalıklar, deprem/sel gibi doğal felaketler ve azılı suçlular çıkar ortaya. Ki bu olaylar da sizin üstün yöneticilik vasıflarınızı cümle aleme göstermek için eşsiz birer fırsatı. Halleder, geçersiniz. Amaç gidecek gelişen bir şehir, kolonilerle genişleyen bir imparatorluk kurmaktır.

CotN, bu konsepti ufak bir değişiklikle aynen kullanan bir oyun. Hatta yeni bir dönem, yeni bir coğrafya bulmak için bile uğraşılmamış. Yer Mısır, zaman M.O. 3000'lər civarı. Evet, görünüşte tipki Pharaoh. Ve ne yazık ki bu durum, devdede kulak çapında bir olumsuzluk. Zira bir de devenin su altında kalan kısmı var (nasıl yani?). Oyuna başladıkten sonra "keşke bire bir



Mısır'a oyuna giderken evdeki bulgurdan olmak!?

Pharaoh kopyası olsayı dedirten bir şeyler.

Peki neden? Önce bir muhababımızı tanıyalım. Tilted Mill, birkaç yıl önce Sierra/Vivendi'den ayrılan bir kaç ahbab yazılımcının kurduğu bir geliştirici ekip. Tabii aralarında Pharaoh'ı (ve daha birçok şehir/imparatorluk kurma strateji oyununu) hazırlayan ve Vivendi'ye bağlı olan Impressions Games'den geliştiriciler de var. Bildiğimiz işi yapalım demişler ve kendi deyimleriyle "Pharaoh için resmi olmayan devam oyunu" yapmaya karar vermişler. Ancak ortaya öncülüün ancak betası olabilecek detay seviyesinde bir oyun çıkmış. Ayrıca Pharaoh'ın resmi expansionı Cleopatra'yı bilenler için CotN daha da acı veren bir tecrübe. Bizzat yaşadım.

BEN SANA 3D OLAMAZSIN DEMEDİM...

Elestirmeye grafiklerden başlamak sıkıcıdır, şekillikti ama CotN'ın grafikleri bu geleneği bozabilecek kadar dikkat çekici. Bugüne dek kimbilir kaç oyunda Mısır haritası görmüşüzdür, değil mi? Açık sari, uçsuz bucaksız, düz, sonsuz bir doğası vardır bu haritaların. Tilted Mill bir devrim yapıp son derece engebeli, kum yerine kapkara topraklarla kaplı, karanlık, acayıp bir Mısır yaratmış. Nil desen, nehrden ziyade yazlık sitelerdeki havuzlara benzıyor. Ayarlarla oynayıp parlaklı-

ğa ve kontrasta yükleniyorum... Olmuyor. Harita hâlâ Izlanda'yı çağrıtırıyor. Oyundaki insanlar, binalar, yollar da aynı kıvamda. Birer tane kadın, erkek ve çocuk modeli var. Nereye baksanız bunların klonlarını görüyorsunuz. Anımsayınları da 80'lerin kâbus çizgi filmi Musti'yi animsatıyor ki Musti'yi yolda görsek selam vermez.

Oyun Empire Earth'un 3D grafik motorunu kullanıyor ve zoom yeteneği, kamera kullanımındaki esneklik gibi teknik yanları başarılı asında. Ancak 2004 yapımı bir oyun için görüntüler hiç iyi değil. 2D ve basit izometrik haritasına rağmen Pharaoh da çok daha iyiğini gördüğümüzü yine hatırlatıyorum.

Grafikleri şahane olmasa da mantığı, oynanışı, detayları ile oyuncuya yakalayabilen naif oyunlardan da değil CotN. Mesela;



mikro ölçekte komut verilemeyen bu tarz oyunlarda o minicik, savunmasız sprite'larla kavga etmek adettendir. Çünkü zaman zaman yolu uzatırlar, gözlerinin önündekini görmezler, yanlış işler yaparlar ya da aylak aylak beklerler. Nil'in Çocukları bu konuda aşmiş bir yapay zekaya sahip. Saydığım tük aksilikleri bir bir yaşatan bu modeller son derece de inatçı. Ornek, oyunda ailenin erkekleri ve çocukları tarım, inşaat gibi işlere koştururken hanımlar alışveriş ve ev temizliğinden sorumlu. Oyunumda bu hanımlardan biri kafayı mobilya almaya takti. Fakat ev pazara epey uzaktı ve birkaç kez eli boş döndü. Bu arada sadece mobilya ile ilgilendiğinden başka hiçbir şey de almadı, evde çocuklar açılıktan kırılıyor. Kadın üşenmeyeip 3 mahalle ötedeki pazara kadar gitmeye, oralarda da mobilya aramaya başlayınca pes edip evinin dibine bir mobilyacı açtı. Bu arada kadının uzun yolculukları esnasında günler, haftalar, aylar geçiyor tabii. Ev halkı mutsuz, huzursuz, tedirgin. Neyse, mobilyacı faaliyte başlıdı, insanlar gelip alışveriş yapıyor, gayet güzel çalışıyor dükkan. Ama bizim hanımfendi sürekli burnunun dibindeki bu dükkanı pas geçip nehrin diğer yakasındaki mobilyaciya gitmeye, vakit kaybetmeye ve hiçbir şey almadan geri dönmeye devam ediyor. Ben de inat ettim. Şehirdeki diğer tüm mobilya dükkanlarını yıkıtm. Kadıncağız böylece farketti durumu. Sonra? Hayır mutlu son değil... Nihayet dükkanı şerefleştirdi. En az 3 yıldır aradığı mobilyayı bulmuştu ama fiyat ta anlaştı ve vazgeçip parfüm aramaya başladı! Kendi kendine idare edemeyen bir yapay zekayı hiçbir şey yapamadan izlemek kadar acı veren deneyim az bulunur bu oyun aleminde.

YÜZDE 68,5'i APTAL

Şehir/imparatorluk kurma oyunlarında istatistikler büyük önem taşır. Şehirdeki üretimin nüfusa oranı, stoklarınızda biriken ham ve işlenmiş malzemeler, nüfusun sektörlerde göre dağılımı ve işsizlik... CotN bu konuda da pek parlak değil. Oyun boyunca karşınıza çıkan tek istatistik, o yıldı hásatın verimi oluyor. Zira oyunda ne stok diye bir şey var, ne çalışan/tüketen nüfus ayımı (şehirde IQ'nun yerlerde süründüğünü gösteren bir istatistik bile eklememişler). İşlerin hangi noktalarda tıkanığını görebilmek için tek şansınız ise evlerdeki mutluluk seviyesini kontrol etmek. Yerşilse hayat harika, sariysa ufak tefek dertler var, kır-

tığını bilmiyorduk. En son SimCity 4'de gördüğümüz bu kive CotN'da fazlasıyla anlamsız duruyor.

Diğer şehir kurma oyunlarında yer alan ve bence türün vazgeçilmez özelliklerinden biri olan istekleri karşılanıp çevresi guzelleştiğe büyuen ve zenginleşen evler, mahalleler de yok oyunda. Diğer Misiriler'i tenzih ederek söyleyorum, bu oyundakilerin bir estetik duygusu yok zaten. Yani oyunda çevre güzelleştirme opsyonu bulunmuyor. Ayrıca yol bile istemiyolar. Zira rotalarını kendi çizerler.

GOT MILK?

Dört temel sınıf var; köyüler/İşsizler (her ikisi de sizin eleştirmeye ya da bir şey isteme hakkına sahip olmadığından birlikte değerleniyor), alt tabaka (çiftçiler, işçiler, uşaklar ve askerler), orta tabaka (esnaflar, zanaatkarlar ve eğlence sektöründekiler), bir de üst tabaka (soylular, eğitimi çalışanlar ve saray eşrafı). Bunların sınıf atlamak gibi bir şansı zaten yok ama en azından Pharaoh'daki gibi ihtiyaçları ve yaşam standartları zamanla değiştirebileceğini keşke. Bu haliyle her şey çok kisır.

Bu yazımı daha da uzatmanın anlamı yok. Hala verip verişirebileceğim eksiklikleri var oyunun ama varacağımız nokta aynı; CotN kisır ve kısa sürede bitkiliyor. Türe çok seven biri olmak ta kâr etmiyor. İlle de piramit yapmak istiyorsanız, Pharaoh eski olmasını rağmen daha kaliteli bir oyun, onu oynayın derim. Ben öyle yapıyorum.

Serpil Ulutürk

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

STRATEJİ www.immortalcities.com

Yapım: Tilted Mill

Medya: 1 CD

Orijinal: Yok

Dağıtım: Myelin Media

Fiyatı: -

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: Internet

Ag

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

Mİnimim

Önerilen

800 MHz CPU, 128 MB RAM, 1.1 GB HDD, 32 MB GFX	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
--	----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1

4+1 5+1

Dolby Surround

Dünya Alışmак: Normal

İngilizce Gerekliliği: Orta

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar/Eksiler

Yapay zeka

Ses

3D olması

Veriler yetersiz

Dynamanabilirlik

Türe yeni bir fikir katması

Dynaman yavan

Multiplayer

Eğlence

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Pharaoh, SimCity 4, Emperor

61

SHADOW OPS: X-BOX'tan PC'ye... RED MERCURY

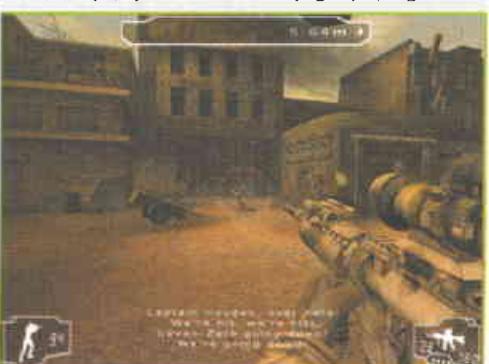
Red Mercury, yani "Kızıl Cıva", kimilerine göre sadece basit bir şehir efsanesidir, kimilerine göre de karmaşık bir komploto teorisinin önemli bir parçası. Hangisiin gerçek olduğunu tartışmak bu yazının konusu değil, benim yapmam gereken şey size Shadow Ops'u tanıtmak. Ama tabii bunun için oyuna adını veren bu nanenin ne olduğunu açıklamam gerekiyor. Red Mercury efsanevi bir madde, oyle acayıp özellikleri var ki, bir nükleer savaş başlığını evrak çantası büyülüğune indirebilmenize imkân tanıyor. Normalde gerçek bir nükleer bomba yapmak için belirli miktarda radyoaktif izotop gereklidir, yoksa zincirleme reaksiyonu başlatabilir kritik kütleye ulaşamazsınız.

Yani en azından bilinen yöntemlerle ulaşamazsınız, ancak işin içine Red Mercury girince olayın kimyası tamamen değişiyor. Bu malzeme sayesinde ufak bir parça radyoaktif yakıt bile bomba imalatı için yeterli olabiliyor. Sonuç? Bilinen tüm savaş başlıklarının aksine son derece hafif ve dikkat çekmeden tek elinizle taşıyabileceğiniz 40-50 kilotonluk bir nükleer bomba! Hikâye bu ya, Sovyetler vakitile bunu geliştirmiş ama saklamış. Ve fakat yakın bir gelecekte bu sırr bilin bakalım kimin eline geçiyor? Tabii ki teröristlerin! Siz de bir Delta Force üyesi olarak dünya etrafındaki türü hedeflere baskın verip bu mereti ele getirmeye çalışıyorsunuz.

Yukarıdaki rakam hedef noktasına olan mesafenizi gösteriyor



Düşman yapay zekası üzerinize yağmaya programlı.



**Bir şehir efsanesinin peşinde
dünyayı dolaşmak...**



FİLM GİBİ

Shadow Ops tür olarak bir FPS, elinizde silah dünyanın dört bir yanında karşınıza çıkanları temizligorusunuz. Konu her ne kadar dibine kadar klişe olsa da, pek çok ülkede farklı farklı mekanları ziyaret etmenize imkân tanıyor. Oyunda kullanılan Unreal grafik motoru oturmuş teknolojisi sayeside gözlerinizi ve sistemini pek fazla yormuyor, zaten bölüm tasarımlarında da öyle pek yorulacak, yolunu kaybedecek bir taraf yok. Bu açıdan oyun düzayak ve sık sık ara sahelerle kesilen türden FPS'leri sevигorsanız gayet iyi. Devamlı çarpışa çarpışa ilerliyor, zaman zaman takım arkadaşlarınızdan destek alıysınız. Ancak oyun daki hemen her adım sonuna kadar önceden hazırlanmış, düşmanların üzerinize yağacağı anlar, kesiliyor size sağlık arama fırsatı vereceği zamanlar, her şey belli. Oyunlarda esneklik ve genişliğin ön plana çıktığı bu zamanda doğrusu bu hayli sıkıcı olabilir.

Ancak oyunun en büyük problemi tedüze olması değil, insan buna alışabilir. Oyunun en büyük zayıflığı aylar önce çıkan X-BOX versiyonundan en küçük değişiklik bile yapılmadan PC'ye port edilmiş olması. Her

şeyden önce tüm grafikler 640x480 çözünürlüğe göre ayarlanmış ve modern bir PC'nin beygir gücü karşısında çok zavallı kılıyorlar, hele de yeni oyunlarla kışaslanınca. Ama durun, daha da kötüsü var. Konsoldan çevrilen oyunlarda en nefret ettiğim şey burada da var, bölüm içinde oyunu kaydetmeniz mümkün değil! Ölmek çok kolay ve nerede kaldığınız da çok önemli değil, çünkü her seferinde doğrudan bölümün en başına dönüyorsunuz. Bundan nefret ediyorum.

Ve bir diğer gıcıklık, oyunun PC sürümüne yarıya yamalak montajlanmış bir multiplayer seçeneği. Zaten doğru düzgün çalışmıyor ama, çalışma ne olurdu ki? Kim bu kadar yeni ve sağlam oyun dururken bu kadar dengesiz bir konsol çevrimini nette oynamaya casar? Ama hakkını yemek lazımdır, eğer arada bir canınız sıkılıncı birkaç terörist vurmak, kesinlikle kafanızı kullanmaya ihtiyaç duymayıcağınız bir FPS oynamak isterseniz, Shadow Ops işe yarayabilir. Fakat çok çabuk sıkıntı yaratıyor, onu da söyleyelim.

M. Berker Güngör

SHADOW OPS: RED MERCURY FPS www.atari.com/shadowops

Yapım: Zombie Studios

Medya: 1 DVD

Fiyatı: -

Dağıtım: Atari

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 14 yaş üzeri

Multiplayer: Internet

LAN

Ayrı Brıgıtçılarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Onerilen

Grafik

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 4 GB HDD

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Dünya Alışmак: Kolay

İngilizce Gerekçinimi: Ortalı

Zorluk: Ortalı

LEVEL NOTU



Alternatifler: Condition Zero

60

pro evolution soccer

Her hafta maçları izliyorum televizyondan. Bazen arkadaşlarla, bazen yalnız. Ama PES'ten sonra bir şeyler ters gitmeye başlıdı. Artık maçları izlerken daha farklı tepkiler veriyorum. Mesela Marco topla ilerlerken "Üçgen!", Luciano topla defanstan çıkarırken "L1, Daire!" diyebilirim içimden. Veya karşı takım kaleciyle karşı karşıya kaldığında Rüştüyü çıkarmak için farkında olmadan parmağımı elimdeki kaşaklı sandviçte basılı tutuyorum. Şaka yapmıyorum, bunlar gerçekten oluyor. Bazen çelişkide kalıyorum, "İzlediğim maçlar mı gerçek, yoksa PES mi?" diye. Büyüklüm, izlediklerim her yıl UEFA tarafından yenisi çıkarılan "oyunlar". Gerçek olsansa PES.

Geçen yıl olduğu gibi, bu yıl da PS2 versiyonundan birebir olarak PC'ye çevriliyor. Aslına bakarsanız, oyunun PS2 versiyonundan -kontrol sistemi de online seçeneği dışında- farklı yok. Ancak PES 3'teki (PC) teknik problemlere de (ağırlık vs.) oyunda rastlamıyoruz. Bu da ilk iyi haber.

Modlar, PES 3'tekilerle aynı: Cup (International, European, African, American, Asia-Oceanian ve Konami), League, Master League ve Training. League modunda bazı yenilikler var. Gerçek olmayan oyuncular ve takımlar, PES serisinin en çok eleştirilen yanlarından biri. PES 4'te de liglerin tamamı lisanslı değil. Ancak bu kez daha fazla lig lisanslı olarak oyunda yer alıyor. Bunlar; İtalya, İspanya ve Hollanda (oyuncular ve takımlara birlikte). Diğer liglerse yine lisanssız. Bu çok büyük bir sorun değil aslında. Çünkü az da olsa, lisanslı oyuncuların gerçekleriyle redeye agrı olması bir avantaj.

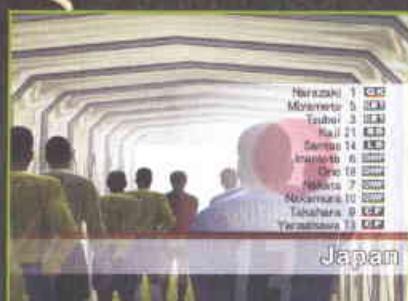
Master League modunda da birkaç değişiklik var. Match modundaki li-

sanslı/lisanssız takımlarla da Master League'e katılabiliyorsunuz. Buna ek olarak, teknik açıdan da bu mod yenilendi. Artık oyuncularımıza kondisyon cağırtırması yapılıyorsunuz. PS2 incelemesinde de bahsettim gibi, ana ekrandaki Regulate Condition seçenekle takımınızın kondisyonunu artırmak için antrenman maçı yapabiliyorsunuz. Kondisyonunuz kötüye gittiği zaman bu size bir uyarı mesajıyla bildiriliyor. Locker Room seçenekle de diğer takımlar hakkında detaylı istatistiklere ulaşabiliyorsunuz.

İyi takip ederseniz, Locker Room çok işe yarıyor.



EA Sports yeniden Elm Sokağı'nda...





PRO EVOLUTION SOCCER 4

SPOR

www.aral.com.tr

PES Shop'ta da satın alabileceğiniz daha fazla şey var bu kez. Buntardan en dikkat çekici olanağıyla 6 yıldız zorluk tırecesi. 6 yıldızda rakibiniz 5 yıldızda oranla çok daha saldırgan oynuyor.

YUVARLAK TOP

Her yıl olduğu gibi, Konami bu yıl da oynanışı daha gerçekçi bir hale getirmeyi başarmış. İlk başta, oyun eskisinden daha ağır. Oyuncular daha ağır koşuyor, daha ağır hareket ediyorlar. Her ne kadar

PES 3'ün hızı dikkatimizi pek çekmemiş olsa da, PES 4'ün hızı oyunu daha dengele bir hale getirmiştir. Oyuncular sadece koşarlarken değil, şut çekerlerken ve çalım atalarken de daha ağır hareket ediyorlar artık. Bu aynı zamanda adam geçmeyi de zorlaştırıyor. PES 3'te olduğu gibi topu kendi kalenizden alıp orta sahaya kadar taşımak neredeyse imkânsız. Çünkü sadece topsuz alanda değil, topla birlikte de daha ağırsız eskisine oranla. Rakip futbolcularsa tam tersine hızlı hareket ediyorlar. PES 3'teki gibi peşinize bir adam takip ilerlemeye çalışığınız zamansa hakem genellikle foul çalıyor. Bunlar oyunu daha gerçekçi bir hale getiriyor ve sizin daha fazla pas yapmaya, oyun kurmaya zorluyor.

Tanrıya değişen tek şey oyunun hızı ve oyuncuların hareketleri değil. Oyundaki asıl yenilik topun fizik modellemesi. PES 3'teki fizik modellemesinde bir sorun olduğu anlamına gelmiyor bu yenilik. Sadece, oyunun genelinde olduğu gibi topun davranışını ağırlaştırılmış. Bu kez paslarda, ortalarda top daha ağır hareket ediyor ve oyunda daha fazla kaliyor. Eskiden çizgiye yakın bir pas attığınızda top genellikle dışarı çıktı. PES 4'te tersine, oyunda kaliyor. Değişen tek şey topun daha ağır olması değil. Korner

Yapımcı: Konami

Dağıtıcı: Aral İthalat

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: Vs, Co-op

Medya: 1 DVD

Orjinal Olarak: Var

Ağ

8 Oyuncu

Fiyatı: 130 YTL

Yaş Sınırı: 3+

Minimum

1.4 CPU, 256 MB
RAM, ??? GFX

Önerilen

2.0 CPU, 512 MB
RAM, ??? GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

EAX

2+1

5+1

Dolby Surround

Oyna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

-

Ses

-

Oynamabilirlik

-

Multiplayer

-

Eğlence

-

Artılar/Eksiler

- ▲ Gerçekçi oynanış,
- ▲ düzeltlenen hatalar,
- ▲ geliştirilen pas sistemi,
- ▲ daha iyi yapay zekâ.

LEVEL

-

NOTU

-

▼ Sesler, gamepad'sız zor

▼ kontroller.

Alternatifler: NFS: Underground 2, Dirt Track Racing serisi

94

çizgisine yakın yapılan ortalarda top dışarıdan içeriye doğru falso alıyor. Bunlar çok dikkat çekmese de oynanışı değiştiren yenilikler.

Şutlarda ve gol pozisyonlarında da bazı değişiklikler var. Gol atmak eskisinden daha zor. Bu sadece yenilenmiş fizik modellemesinden kaynaklanıyor. Kalecilerin yapay zekası da geliştirilmiş ve bu tip pozisyonlarda az hata yapıyorlar. Bu arada, kaleciler artık bazı pozisyonlarda topa "bakıyorlar". Özellikle uzaklarına düşen toplarda, gerçekten olduğu gibi hareketsiz kalıyorlar. Bu da ancak Konami'nin düşünebileceği bir yenilik.

PES 4'te, PES 3'e oranla ara

paslar çok daha kolay yerini buluyor.

Adamlarınız devamlı boşça kaçıyorlar. Pozisyonları iyi takip edip zamanında ara pas verirseniz kaleciyle karşı karşıya kalmanız isten bile değil. Ama bu oyunun dengesini bozmuyor. Tersi bir durumda defans oyuncularınızla kaçıran adamları kontrol edebiliyorsunuz.

Son olarak, oyuncuların esnekliği artırılmış. Zor pozisyonlarda farklı vuruşlar yapabiliyorsunuz artık. Mesela top yere inmeden tam tersé pas atabiliyorsunuz.

Ve görselliğin konusunu PES 3'ten biraz daha iyi. Ancak hepsi bu kadar. Animasyonlardaysa daha fazlasını bekleyebilirsiniz. Özellikle foul animasyonları mükemmel. Tabii PES serisinin her oyununda olduğu gibi PES 4'te de futbolcuların animasyonları pozisyonlarla fazlaıyla uyumludur. Sonuçta PES 4 de PES 3 gibi PC arenasında yalnız FIFA'yla karşılaşırılamayacak kadar güzel, gerçekçi ve eğlenceli bir oyun PES 4. Daha iyisi yok. En azından Konami yenisini yapsınca kadar.

Fırat Akyıldız



Turkey



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Dikkat! Kaygan yol!

LEVEL HIT



Bisikletin üzerinde kimseden yardım almadan ilk defa dengede duruşumu hatırlıyorum. Kâbus gibi bir şeysi aslında. Aynı doğrultuda iki ince tekerlek... Araba tekerliği gibi olsa neyse, ama değildi işte. Birkaç metre gittikten sonra gere çakılışım... Bacak kadar boyla neyine senin o büyük demir yığını?! Şu arka tekerleğe takılan yardımcı tekerlekleri kullanmak da istemiyordum. Gururluyum ya, öndan. Düşe kalka, dizlerimi parçalaya parçalaya öğrendim bisiklete binmesini. Denge gerektiren işlerde başarılı olmadığımı söyleyebilirim. Bisiklet neyse de, kaykay, paten ve benzeri "dengesiz" araçlardan kaçtım hayatım boyunca. Peki kaçtım da ne oldu? Büyüüm, iki "ş" ile eşşek kadar adam oldum, editör oldum, kendime yeni bir hayat kurdum, ama burada da karşıma çıktılar.

TONY VS BAM

Neversoft, Tony Hawk's Underground'la Tony Hawk serisini tamamen değiştirmiştir. Bir kaykay oyununu daha ilgi çekici yapmak ve dolayısıyla oyunun devamını sattırmak zordur. Belki de bu yüzden yapımcılar



Tony emekli olup graffiti işine girmiştir

böyle bir yol seçtiler. Ama sonuçta Underground da tuttu. Bu da "yenilik" serinin devam etmesi için iyi bir neden.

Story, Classic, High Score/Free Skate, Underground 2'deki modlar. Ana menüdeki Create-a-Modes seçenek ise oyunu istediğiniz gibi değiştirmenize veya oyuna ek yapmanızı olanak tanıyor. Burada yeni karakterler, hareketler, parklar ve grafikler yaratabiliyorsunuz. Underground 2'nin artılarından biri bu. Oyunu bitirseniz bile bu modla oyalanabilirsiniz.

"Graffiti" oyundaki yeniliklerden biri. Artık oyunda duvarlara resimler çizip yazılar yazabiliyor, anarışt eylemlerde (!) bulunabiliyorsunuz. Bunları yaparken de 2 tuşuna basarak kaykaydan inmeniz gerekiyor. Create-a-Modes'ta yeni grafikler çizebilmenizin nede-

ni de bu. Ancak graffiti öylesine yapılmış bir yenilik değil. Bazı görevlerde duvarları boyamanız gerekebiliyor.

"Karakter yaratma" bölümü ise oldukça eğlenceli. The Sims 2'dekine benzer bir karakter yaratma sistemi var oyunda. Seçebileceğiniz, değiştirebileceğiniz çok fazla şey var. Ama asıl eğlenceli olan şey kendi yüzünüzü oyunda kullanabiliyor olmanız. Ben de Gorcan'ın çektiği fotoğraflardan birini koydum oyuna. Ara demolla bile kendimi görmek garibime gitti. Böyle kaşlarımı çatıyorum, el-kol hareketleri yapıyorum vs. Berker'e gösterdim, "Ha?" dedi, "Sağol abi!" dedim ben de.

Classic modu eski Tony Hawk oyunları gibi oynanıyor. Görevler alıyoğ ve bunları yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Story moduya ilk oyundaki hemen hemen aynı. Tabii konu farklı. Bu kez Tony Hawk ve Bam Margera'nın düzenlediği World Destruction Tour'a katılıyorsunuz. Amaç dunyanın birçok bölgesini dağıtmak ve karşı takımдан daha fazla puan kazanmak. Takımlardan birini Tony Hawk, diğerini ise Bam Margera yönetiyor. Ancak hangi takımda olacağınıza karar veremiyorsunuz.

Story modunda, Classic moduna benzer bir şekilde verilen listedeki görevleri sırasıyla tamamlamaya çalışıyorsunuz. Görevler bölümlerdeki belirli karakterleri bulup onlarla konuşduğu-





Evet, bu bir Tony Hawk oyunu ve merdivenle kulelere tırmanabiliyorsunuz.

nuz zaman yenileniyor. Ancak bu noktada bir problem var. Ekranда size yardımcı olan herhangi bir işaret veya ok yok. Bu da işinizi zorlaştırıyor. Diğer yan dan Story modundaki esneklik ve serbestlik oyunu daha eğlenceli bir hale getirmiş. Serinin diğer oyunlarının aksine, görevleri tamamlamak için daha fazla seçenekne sahipsiniz. Ancak bu mod yedi sekiz saatte bitirebiliyor. Eksi mi? Aslında değil. Half-Life 2 oynamıyorsunuz ne de olsa.

SAKİN OLUN!

Dünyanız olarak Underground 2'ye çok fazla yenilik yok ama dikkate değer birkaç ufak değişiklik var. Artık kaykacı zıplamak gibi hareketler için daha fazla puan alıyorsunuz. Bunun yanında, kaykayı kullanmadığınız zamanlarda, normalde erişemediğiniz bazı yerlere ulaşmanızı sağlayan "double-jump" hareketini yapabiliyorsunuz. Yeni hareketler arasında "sticker-slap" da sayılabilir. Bu, bir ninja gibi düz bir duvara çiğip ardından karşı yöne zıplayabilmenizi sağlıyor.

Bir diğer yenilikse Focus Mode. Focus tuşuna bastığınız zaman Max Payne'deki gibi oyun yavaşlıyor. Tabii bu sadece görsel bir yenilik değil. Oyun ağır-



laştığında hareketleri daha kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Kaçınılmaz olarak, bunun da bir karşılığı var: Birkaç güzel hareketle doldurmak.

Takım oyunuya belki de Underground 2'deki en köklü yenilik. Artık sadece size verilen görevleri değil, takım arkadaşlarınızın ve oyundaki gizli kaykacıların da görevlerini yapmak zorundasınız. PS2 versiyonıyla paralel olarak, bu oyuncuları kendi kendinize bulmanız gerekiyor.

Son olarak Freak Out'tan bahsedelim. Yere düşükten sonra ekranda Freak Out derecesi çıkıyor. Eğer toparlanana kadar 8 tusaşa arada ve çok seri bir şekilde, Summer Games'te bisiklet kullanmış gibi başarınız sınırdan "çıldıryorsunuz". Sonra da ya kaykacı alıp kafası geçiriyor, ya da duvara fırlatıyorsunuz. Ancak bu sadece rahatlamanızı sağlamı-

yor. Freak Out'tan sonra yaptığınız hareketler daha fazla katısağıyla çarpılıyor.

Online oyunlardansa Graffiti ve Scavenger dikkat çekici. Graffiti'de diğer oyuncuların daha fazla duvarları boyamaaya veya etiket paylaşımına çalışırsınız. Scavenger'da iki aşamaya ayrılmıştır. İlk aşamada çevredeki belirli yerlere jetonlar atılar, ikinci aşamada ise en fazla jetonu toplamaya çalışırsınız.

VE?

Underground gibi, Underground 2 de Tony Hawk serisinin fazlasıyla disına taşıyor. Köklü bir yenilik olmasa da, oyundaki ufak tefek yenilikler oldukça eğlenceli. Ve işin iyisi, oyunda geriye giden bir şey yok. Tabii PS2'den çevrilen bir oyun olduğu için Underground 2 çok fazla olsa da, oyundaki grafikler ve kontrollerde o hissediliyor. Sonuçta, bu oyunu alabilirsiniz. Ben de su dolabında sakladığım kaykacı bir deneyeyim. Kapadıkupadıap!

Fırat Akyıldız



Jackass fazla uzaklaşmış olamaz!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Spor www.activision.com/microsite/thug2



Yapımı: Neversoft Int.

Medya: 3 CD

Fiyatı:

Dağıtıcı: Activision

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 16+

Multiplayer: Internet Ağ Oyuncu

Multiplayer Modu: Team Oriented, Competitive

Minimum

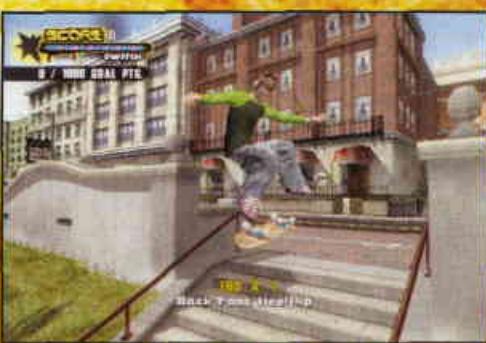
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Önerilen

1.5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1
 EAX 5+1
 Dolby Surround



Dünya Almak: Kolay

Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence

İngilizce gereklilik: Yok

Artılar/Eksiler
Ufak tefek birçok yenilik,
eğlenceli Story mode,
oyunu her seyiyle
değiştirebilme olanağı

Zorluk: Az

▼ Eski grafikler, yavaş
▼ asamayan sesler,
▼ ters kamera açları,
▼ yardımcıların yokluğu

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Tony Hawk serisi

83

Gizlimiz, saklımız kalmadı ama hâlâ tehlikeliyiz.

Hidden & Dangerous 2: SabreSquadron



Uzun zaman oldu söyle sağlam bir 2. Dünya Savaşı oyunu yazmaya! Eh millet oyun oynasın diye uğrasırken bize vakt kalmıyor. Oyun editörlerinin çileli hayatları işte böyle bir sor bin ah dinle... Tamam tamam, sen neymiş bu oyun diye merak ediyorsun biliyorum, fazla gevezelik yapmadan konuya geleyim en iyisi...

Hidden & Dangerous 2'nin üzerinden bir yıl geçti, tabii o zamanlar o kadar heyecanla beklediğim, çıkmak bilmeyen ama çok şey vaat eden oyunu, adeta bir nefeste içime çekmiş, hemen bitirmiş, hayli iyi de puan vermiştim. HD2 bir çok hatası ve zor oynamabilirliği ile dönemin flaş oyunları arasında sadece meraklılarına hitap ediyordu. Aradan bir yıl, 12 yama ve bir de ekleni paketi geçti. Sabre Squadron ana oyunu bir çok hatayı tam olarak düzeltmese de meraklılarını çok eğlendirecek yenilikler içeriyor. İlk oyunun en büyük eksikliği olan kooperatif oyun modu ile kendini de affettiriyor bizaz.

ARKADAŞLARLA BİLGİSAYARA KARŞI

Farklı cephelerde geçen dokuz yeni bölüm hem tek başınıza, hem LAN ya da internet üzerinden arkadaşlarınızla oynayabilmek, Sabre Squadron'u oynaması gereken oyunlardan biri yapıyor. Sekiz yeni çok oyunculu harita içeren paketten, bir kaç yeni silah ve bir de Sherman tankı çıkıyor. Yanında da bir tükenmez kalem bizim hediyez.

Oyunun üzerinden 12 yama, bir ekleni paketi geçti dedik ama "aptal düşman, aptal takım arkadaşı" olagının çok ta değiştığını sanmayın sakin. Yapay zeka'dan bahsediyorum. Durumun böyle olması takımı-

Oynadığımız oyunlarda 2. Dünya Savaşı hep ayrı bir tür olarak kalacaksa, insanlık tarihinin en korkunç zamanları asla unutulmayacaktır.

nizin kontrolüne daha fazla dikkat gerektirirken, siz yokmuş gibi davranıştan Almanlar için de fazla endişelenmemenizi sağlıyor. Bizim adamlar verdığınız görevleri istediğiniz gibi yerine getiremeyeip bir yerlerde kurşunu yigorlar, ya da tam geçip gidecekken öünüyü tükararak tüm ekibin hareketini kısıtlıyor, bazen de birbirlerini vuruyorlar. İlk oyuna göre daha az olsa da Almanlar için de durum pek açıcı değil. Hele uzaktan avlıyorsanız ne olup ne bittiğinin farkına varmayan düşman, heyecanın içine ediyor; cephede miyiz, ördek avında mı belli değil. Zorluk seviyesini artırırsanız farkındalıkları da bir nebze artıyor ama bu sadece sizin daha kolay öldürmelerine yol açıyor.

HOP! DUR BAKALIM

Öncelikle bu tutarsızlıklardan, daha sonra da envanter kullanımındaki zorluklardan dolayı mikro yönetim yaparak oyunun keyfini çıkarırırmış dijenlere de "Hop! Dur bakalım" diyoruz. Normal bir oyunda tek bir tuşla iyileştirebileceğiniz takım arkadaşınızın yaralarına müdahale etmek için Sabre Squadron'da önce envanteri açıyzısunuz, çantanızdan ilk yardım setini alıp cebinize koyuyorsunuz. Envanteri kapatıp başka bir tuşla seti seçip, yine başka bir tuşla tedaviyi gerçekleştiryorsunuz. Yüzlerce farklı malzemenin bulunduğu oyunda envanter yönetimi yapmak ağır bir iş. İlk oyundan alışkinsanız pek sorun olmaz.

ESKİSİ NEYSE BU DA O!

Oyundaki grafikler ilkinden çok büyük farklılıklar sunuyor. Renkli, canlı ve kaliteli gözüken grafikler biraz

eski kalsada, hâlâ etkileyici olabiliyor. Sesler ve müzikler ise, ilkinin başarısını devam ettiriyor.

Şimdî hiç iyi bir şey yok mu bu oyunda diyeceksiniz. Yeni do-kuz bölüm kesinlikle çok iyi tasarlanmış. İlk oyundaki gereksiz büyülükteki haritalar, çok fazla detay, oradan oraya sebepsiz koşuşturmalara son bulmuş. Her dakikası çok sağlam çatışmalarla geçen bir oyun olmuş ortaya. Hatta bu çatışmaların dozu o kadar iyi ayarlanmış ki, he bir Call of Duty, ne de bir Battlefield gibi "olası" çatışmalar değil. Oldukça gerçekçi ve Counter Strike kadar hızlı. Yapay zekâ zayıf dedik ama savaş anında ekibinizdekilere güvenebilirsiniz. Yeter ki doğru pozisyonlarda dursunlar.

Sabre Squadron piyasadaki diğer oyunlara göre bir alternatifir ama Pasific Assault'un gücü altında ezilecektir. İlk oyunu oynadığınız tereddüsüz alacaksınız, eğer hayır oynamadım derseñiz hemen MÖHPA'ya kaçılmalıdır.

Serhat Bekdemir
(Savaşolog)

H&D2: SABRE SQUADRON TAKTİK AKSIYON

www.illusionsoftworks.com

Yapım: Illusion Softworks

Medya: 2 CD

Yaş Sınırı: 17 yaş üzeri

Dağıtım: Global Star

Orijinal Olarak: Yok

Multiplayer: Internet LAN Ayni bilgisayarda

Multiplayer Modu: Kooperatif, Free For All

Önerilen	Oturumlu
1 GHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 3.5 GB HDO	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX, 3.5 GB HDO

Grafik

Ses

Oynamanabilirlik

Multicast

Eğlence



Oyun: Aşırı: Zor

İngilizce Derecelendirme: Ortalama

Zorluk: Ortalama

LEVEL NOTU

Alternatifler: Medal of Honor Pacific Assault, Commandos 3

71

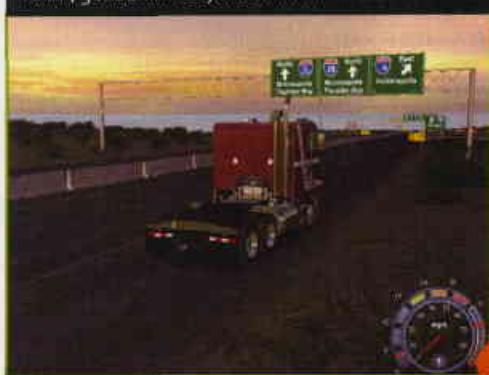
Bitmez bu yollar...

18 Wheels Of Steel: Pedal To The Metal

LEVEL HIT
Yıllar önce, sanırım 80'lerin sonuydu, bir benzin istasyonunda gerçek bir Amerikan kamyonuna denk gelmiştim. Kocaman bir International, doğrusu duruşu ve gere basışı bu kadar otoriter bir araç daha görmemiştim. Boyası ve kromajları pırıl pırıldı. Ve dehşetle farkettim ki o dev yakıt tankına benzin dolduruyorlardı! Benzinli kamyonlar bu ülkede pek bilindik şeyler değildir, yakıt fiyatlarına bakarsanız nedenini anlırsınız. Eh, artık dışında da üretilmiyorlar, ne de olsa dizel araçlar çok daha verimli ve tasarruflu. Ve eğer uzun yolda yük taşıyorsanız, tasarruf etmekten başka bir çareniz de yok.

Uzun yolda yük taşıırken dikkat etmeniz gereken tek şey yakıt masrafi değil tabii ki, yükü zamanında ve hasarsız götürmek de önemlidir. Daha da önemli zaman içinde kendi kamyonunuza ve mümkünse kendi taşımacılık şirketinize sahip olup patron dırdrından kurtulabilmektir. Hard Truck serisi en başından beri bu nokta üzerinde yoğunlaşan ilginç bir kamyon simülasyonu. Başka benzer oyunlar kurgusal maceralara yönelenken, yapımcı SCS Software gitikçe daha gerçekçi ve detaylı bir oyun yaratmayı seçti ki benim buna zerre itirazım yok.

Ahhh, günbatımında yolda olmak...



Oyunun fizik sistemi eskisinden çok daha gerçekçi.

Mazot kokusuna hasta olanlar buraya gazlasın!

UZUN YOLLAR

Bu oyunu zaten **meraklısı** biliyordur, ancak bilmeyenler için konuğu **özelleyeyim**. Amerika'da kamyonculukla hayatını kazanmaya çalışan bir adamsınız ve ömrünüz yollann **kahnmı çekmekle** geçiyor. İşte hepsi bu kadar. Basit ve temiz bir konu, ancak detaylı bir iş simülasyonu için **gayette** yeterli. Ve zaten Pedal To The Metal sadece bir kamyon oyunu değil, aynı zamanda **hayli detaylı bir ekonomik simülasyon**.

Önceki oyunların aksine hedefiniz sadece belli bir mikarda para kazanmak değil, bu kez oyuna bir şirket şoförü olarak başlıyorsunuz. Patron sizin çeşitli işlere yönlendiriyor ve zaman içinde önce kendi kamyonunuza, sonra da şirketinize sahip oluyorsunuz.

Oyun grafik ve fizik motoru açısından öncekilerle kıyaslanmayacak denli geliştirilmiştir. Araçların grafikleri ve sürüsü **özellikleri** çok daha detaylı, bir o kadar da gerçekçi. Tabii bu daha da dikkatli olmanızı gerektiriyor, çünkü **özellikle yükünü kaybetmek** çok daha kolay. Ancak alışması zor bir oyun sayılmaz, üstelik isterseniz **gerçekçilik sağlayarak** detaylardan bazılarını, mesela uyku molalarını tamamen kapatarak oynayabiliyorsunuz.

ŞEHİRDEN ŞEHİRE

Beni ojuna esas **isındıran** unsur ise ne gelişmiş grafikler, ne de **gerçekçi** sürüs değil. Böyle bir oyunu neden oynarsınız? Neden olacak, yollarda vakit geçirmek ve yeni **şehirler** görmek için. Özellikle bir önceki oyunda yollar fena sayılımdı ancak şehirler birbirinin kopyasıydı. Hepsini süt kutularından mamul bir

sürü bina klonu, Las Vegas ve Los Angeles arasındaki tek fark yol tabelalarıydı. Ancak bu defa iş farklı, her şeyden önce yapımcılar kalkıp tüm ABD'yi tek bir haritada modellemişler. Meksika'dan Kanada'ya kadar, Amerika'nın bir ucundan diğerine kesintisiz olarak yol alabilirsiniz. Üstelik bunu yaparken sıkıntından patlamanız da gerekmıyor, çünkü bu defa özellikle şehirler ve önemli bazı mekanlar detaylı biçimde tasarlanmıştır. Mesela Los Angeles ve New Orleans kesinlikle birbirlerine benzemiyorlar, farklı bir yere geldiğinizi anlıyorsunuz. Yollar için de aynı şey geçerli, ilerledikçe çevre ve hava şartları değişiyor, oyun size yolda olduğunuzu hissettiriyor.

Zaten bu oyunu alıp oynarsanız bunun için oynayacaksınız, yolda olmak için. Yoksa kamyonla yük taşımak kimin umurunda ki? Yalnız dikkat edin de arada bir yanınızdan geçen motorcuları sıkıştırın. Unutmayın ki onlarla aynı amaç için yoldasınız, bir yerlere saplanıp kalmaktan bıktığınız, rühunuzdaki göçebeyi tatmin etmek istediğiniz için.

M. Berker Güngör

18 WOS: PEDAL TO THE METAL SIMÜLASYON

www.scsoft.com/pptm.php

Yapım: SCS Software

Medya: 1 CD

Fiyat: Yok

Dağıtım: Valusoft

Örijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 10 yaş üzeri

Multiplayer: Internet

Network

Ayhı Bilgisayarıda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

Grafik

Ses

800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 200 MB HDD

1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Öynamabilirlik

Multiplayer

Normal

Eğlence

Dünya Alışm.: Normal

İngilizce Gereklimi: Orta

Zorluk: Orta

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Hard Truck

85



Kısa Kısa

Tuna, evladım, cep telefonundan aradım açmadın. Dışarısı çok soğuk, sıkı giyen mi? Kapıyı da "Kim o?" demeden açma. Hah, afferin hamster ogluma benim.

KNIGHTRider 2

Yapım: Davilex Dağıtım - Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Hangımız bir Kara Şimşek değiliz ki? Ben değilim. Ama çocukken Kara Şimşek olduğum da inkâr edilemez. Veya bir dakika ya, değildim. Mc Gyver gibi legolarımla yastığımı bireleştirip zaman ayarlı bomba yapmadım değil, yaptım. Bu da Knight Rider 2'yi yazmama yol açtı.

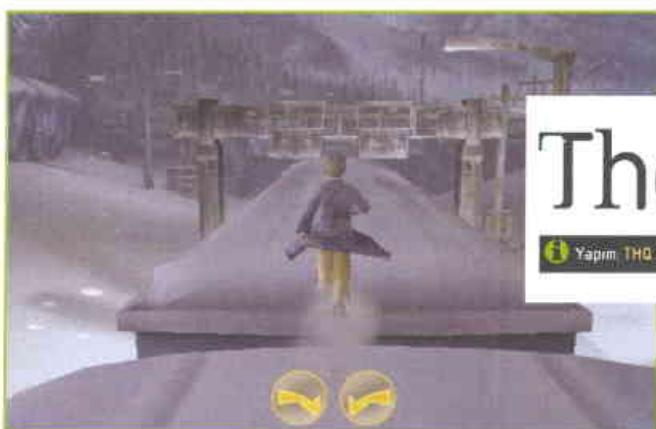
En az ilki kadar ayırmaz, en az ilki kadar dengesiz bir oyun Knight Rider 2. Nedenlerine gelince: Arabanın içinde arabayı kullanan biri yok. Bu da arabanın fevri şekilde hareket etmesine, bağımsızlığını ilan etmesine, eylem ve yalpa yapmasına neden oluyor. Di-

ğer bir problemse A noktasından B noktasına saatte 15 km hızla yola çıkan bir havuzun B noktasından yola çıkan Burak'la nerede, ne zaman buluşacağı. Grafiklerin Giana Sisters'ı ve portakal kasalarını hatırlatmasıysa bir diğer sorun.

Tabii oyunda yenilikler de yok değil. Kullanabileceğiniz şiddet ve tekme/tokat içerikli yeni silahlar ilk yenilik. Buna ek olarak yeni haritalar, geliştirilmeyen grafikler, çizgisel oynanış, asosyal oynanış da yenilikler arasında sayılabilir. Ayrıca çocukken A Takımı olduğum inkâr edilemez. Vega bir dakika, değildim ya.



level
NOTU 40



The POLAR Express

Yapım: THQ Dağıtım, THQ Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



The Polar Express ise aksiyon/adventure/Tom Hanks/Berker karışımı bir oyun. Film oyunu yazıyor olmam ise benim sorunum değil, yazının sonundaki Times New Roman fontuyla yazılmış puanın sorunu.

Oyunun konusu şu: kütüplarda Noel Baba'yla tanışmak için trenle yola çıkan biletçi bu yolculuktan vazgeçer. Ardından bu kararından da vazgeçerek yendinden trenle yola çıkar. Kahramanımız aslında Pendik durağından ileriye gitmeyecektir, ama bunun farkında değildir. Oynanılsa deltalı ilk soldan ikiye ayrılıyor: Aksiyon ve adventure.

Bu macerada filmdeki; Girl Know-it-All, Lonely Boy, Hobo,

Smokey & Steamer, Kurabiye Adam, Alice Harikalar Diyarında, Burak 73 Ekran gibi karakterlerle tanışığınızsunuz. Bu sırada karşınıza çıkan sarmal bulmacaları çözüyor, ufak tefek oyunlar oynuyor, bu oyunlardan sıkılık ve bakkaldan iki ekmek alıp geligorsunuz. Bir de şey, eskiden ekmeklerde fırının telefon numarası olurdu, kâğıt. Onu yerdim hep çilek reçeliyle. Neden yok artık?

level
NOTU 42

WWII Sniper

Yapım: Groove Games **Dağıtım:** Atari **Minimum Sistem:** 750 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

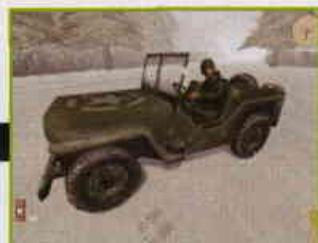
WWII Sniper, İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir araba yarışı. Peki İkinci Dünya Savaşı kaç yılında yapılmıştır? Bir savaş oyunu Birinci Dünya Savaşı sırasında geçemeyiz mi? Savaş'la ilgili sorularınızı savas@level.com.tr adresine yollayın. Savaş muhabirimiz o.

İsminden de anlaşılabileceği gibi WWII Sniper'da bir keskin nişancı ve bir CD kapağını kontrol ediyorsunuz. Arnhem, Bastogne,

Rees, Remagen ve Berlin'de ikamet ettiğiniz oyunda; Springfield M1903 Sniper Rifle, Lee-Enfield Rifle, taş, sopa, sapan, uçak, taş, kare, dik açı, 180 derece, iç açılar toplamı gibi silahlardan kullanabiliyorsunuz. Bunların yanında oyunun sesleri ve grafikleri var. Peki, grafikler nasıl? Sesler bir nedir? O ne? Bu ne? Soru? Şimdi bu sorulara cevaplar bulmaya çalışalım. Grafikler: Dergiden çıktıktan sonra taksiye atlayıp eve

gideyim. Sesler: Evde de film falan izlerim veya vazgeçtim, kitap okurum. Ek olarak oynañıştan da biraz bahsedeyim: Guguk Kuşu'nu okuyorum şimdi, onu bırakıp başka bir seye mi başlasam acaba? Ha? ☺

level NOTU **39**



TEENAGE Mutant NINJA Turtles 2

Yapım: Konami **Dağıtım:** Konami **Minimum Sistem:** 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



Piza Kulesi'nin konu alındığı bir aksiyon oyunu Teenage Mutant Ninja Turtles 2. İlk oyunun devamı olan oyunda birtakım ressam, yazar, çizer, haberçi kaplumbağayı canlandırdığınızdan, canlanan kaplumbağalar zombie olarak size saldırıyorlar. Bu bir eksiz, ancak tek sorun bu değil sevgili okurlar. Bütün çok sorun çıkarıyor. Dergiye gelip Berker'in kendi halindeki Orc maketinin elindeki baltayı çıkarıp Gökhan'a fırlatıyor vs. Çok agresif bu aralar.

Tabii kaplumbağalara yeni hareketler eklenmiş. Birçok farklı hareketi aynı anda gerçekleştirmeye çalışırken karıştırıp yere kaplanabiliyorsunuz. İlk hareket bu. Bir diğer yenilikse artık havada da kaplumbağalar arasında geçiş yapabiliyor olmanız. Bu da oyunun esnekliğini artırıyor ve kaplumbağanızın koluklarını yatrarak daha geniş bir kullanım alanı elde etmenizi sağlıyor. Tabii bu yazının sona Level'daki isme son verilmesi isten bile değil değerli basın men-

suları. Ama Sinan bu yazımı okurken ben çok uzaklarda, masamın yanındaki PS2'de PES4 oynuyor olacağım. Sizi hiç unutmayacağım sevgili okurlar. Ha, ne okuru ya? Okur da neymiş?! (...) ☺

level NOTU **49**

ATHENS2004

Yapım: Eurocom Entertainment **Dağıtım:** Eidos Interactive **Minimum Sistem:** 600 Mhz CPU, 128 MB RAM

Ve işte bir Doping Olimpiyatlarında daha yeniden birlikteyiz ekran başında veya mutfaktaki sevgili izleyiciler. Bu da birçok sorunu beraberinde getirmiyor değil.

Athens 2004'te ise 2004 Olimpiyat Oyunları'ndaki birçok oyunu oynayabiliyorsunuz. Peki, bunların arasında neler var? Halter, 100 metre koşu, uzun atlama, peki atlama yapıyorum, oyundaki oyunlar arasında oyun... Oyun, oyun, oyun, oyun, un... Hah, unuttum anlamını işte. Bunlara ek olarak Athens 2004'te yapmanız gereken tek şey klavyeyi alıp şu duvara, oradan da bu duvara, duvardan duvara hali gibi fırlatmak. Ne var ki bu oynanış sisteme

mi klavyeyi yerle bir ediyor. Bu da Athens 2004'teki şiddeti artırıyor. Klavyenin ağzını burnunu kırıp F12 tuşuya Caps Lock tuşunun yerini değiştirmek, altındaki destekleri kırmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz oyun boyunca. Fair-play'e ters şeyler bunlar. Ayrıca, burası Saracoğlu, burdan çıkış var. Biraz ilerleyin, atletizm pistinin sonundaki G kapısından çıkışın, oradan iki adım ya var ya yok zaten. ☺

Fırat Akyıldız

level NOTU **46**



KONSOL USTASI

Bu ay farkettim ki PS3, Xbox 2 ve Revolution dediğimiz yeni nesil konsolların çıkış tarihi çok yaklaştı. Nedenini zaten aşağıda yer alan bu konuya alakalı bir dolu haberden anlayacaksınız. Haydi, bunların çıkışına daha var diye değilim, peki ya PSP ve Nintendo DS'e ne demeli? Onlar çıktı bile. Bir de Nintendo resmi olarak Türkiye'ye geldi, tam oldu. Şimdi plan yapayım. Sabah 9-12 arası PC'yle ilgilensem, 12-1 arası yemek yesem, 1-3 arası PS2, Xbox oynasam, 4-6 arası GameCube'ye baksam (Türkiye'ye geldi ya ilgilenmek gerek), 6-8 arası Anime izlesem, 8-9 arası akşam yemeği yesem, 9-12 arası da PSP ve Nintendo DS'le gözlerimi bozsam... Evet! Oluyor! Böylece hiçbir oyunu kaçırmadan hayatımı devam edebilirim! Edebilirim!! Bunu yapın... Zzzz...

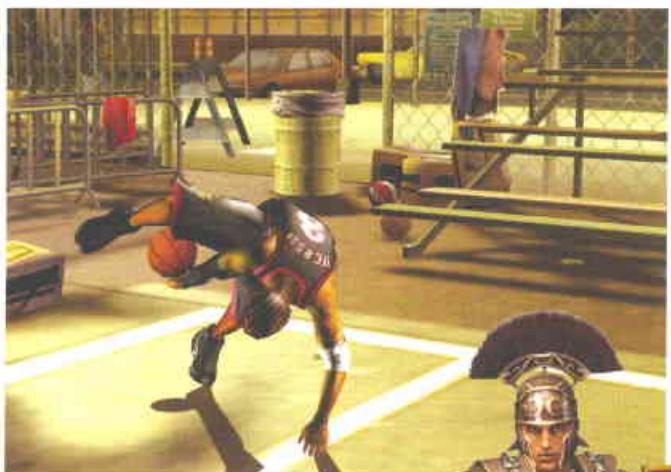
NBA STREET V3

Şimdiden kadar görülen en zevkli Arcade türü basketbol oyunu NBA Street, Electronic Arts kalitesiyle (EA artık her oyununa özeniyor) üçüncü versiyonuna kavuşuyor. Yine 3'e 3 mücadelelere katılacağız, yine rakip takımın suratına top fırlatıp, yer çekimine aykırı onlarca harekete imzamızı atacağız. Hemen sormalsınız, neler değişmiş bu sefer? Artık artistik Trick'lerimiz için bir 'Trick Stick' bulunuyor. Büyüktürde sağ analog düğmeye atanacak bu mekanizmayla Trick'lerimiz üzerinde daha büyük kontrolümüz olacak. Bunun yanındı da GameBreaker'lar bir önceki

ogundan çok daha görkemli olma yolunda ilerliyor. Kendi karakterimizi yarattıktan sonra tam 1000 farklı aksesuarlar süsleyecek, takımımıza NBA'in 25 efsane isminden seçeceğimiz oyuncuları ekleyebiliceğiz. NBA Live 2005'de görülen Dunk yarışmasının daha da gelişirilmiş bir versiyonunu da Vol3'de görülmüş bekleniyor. İçinde 12 ünlü basketbol kortunun bulunduğu alanlarlığını çekmeyorsa, kendi basketbol kortunuzu da dilediğinizce şekillendirebileceksiniz. EA'nın NBA Ballers'dan bir şeyler öğrendiğe açıkça ortada.

HER SOKAĞA BİR POTA VE 6 NBA OYUNCUSU

Yapım: EA Canada | **Dağıtım:** Electronic Arts | **Platform:** PS2, Xbox, GC | **Çıkış Tarihi:** 8 Şubat 2005



SHADOW OF ROME

Yapım: Capcom Prod. Studio 2 | **Dağıtım:** Capcom | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 8 Şubat 2005

Onimusha 3 Demon Siege'ciler buraya. Aynı grafik motoruyla ve aynı yapımcı kişi önderliğinde (Keiji Inafune) yeni bir aksiyon hazırlanıyor. Shadow of Rome'da Agrippa ve Octavianus'u biz kontrol edeceğiz. Julius Caesar'ı ve geriye kalan herkesi de bilgisayar. Yalnız durum şu ki, Caesar ölü ve ölümünden Agrippa sorumlu tutuluyor. Durum böyle olunca da Agrippa haklarını savun-

mak için tüm Roma'ya karşı geliyor. Agrippa ve Octavianus'un oyun stili birbirinden çok farklı olarak karşımıza çıkacak. Agrippa aynı Gladiator'daki gibi arenalarda dövüştürecek, rakiplerinin silahlarını kullanacak, kalabalığı coşturarak daha iyi aksesuarlara kavuşacak ve eğer silahı kalmazsa rakiplerinin uzuvalarını silah olarak kullanabilecek. Ortada biraz vahşet var şimdiden uyara-

JULIUS CAESAR'I KİM ÖLDÜRDÜ?

lim. Agrippa tam bir savaş makinesiysken, Octavianus olayları hissettirmeden halledecek. Bir Thief veya Metal Gear Solid mantığında Agrippa'ya yardım amacıyla hareket ederek, kafasına vazo indirdiğiniz bir askeri karanlığa çekecek veya sizden istenilenleri çalacaksınız. Bu doğrultuda Shadow of Rome'un başlığı enteresan bir oyun olacağını varsayıyalırız.



BASKIYI DURDURUN!

► Dead or Alive ve Ninja Gaiden'in yapımcısı Team Ninja'nın Xbox 2, PS3 ve Nintendo Revolution için geni oyun planlarına başladığını açıkladı.

► Yeni ve bir o kadar da ufak PS2'lerin Amerika ve Avrupa'da yoğun ilgi gördüğü ve stokların tükendiği belirtildi.

► Çok garip bir oyun geliyor. Öyle ki bu oyunu amacınız suç işlemek. Dealer – Chronic, Pills &

Coke PC, PS2 ve Xbox için hazırlanmaktadır ve İngilizcesi iyi olanlar bu oyunu tam olarak neler döndüğünü anlayabilirler.

► 17 Şubat 2005 tarihinde nihayet Devil May Cry 3 piyasaya çıkıyor. Kısa sürede Avrupa'da da görülmemesini bekliyoruz.

► WarDevil ismini akılınızda kazının, zira bu oyun Xbox 2'nin çıkış oyunlarından biri olacak gibi görünüyor. PS3 ve Nintendo Revolution için de

uyarlanacağı açıklanıyor. Oyunu görüntülerden oluşturduğu iddia edilen videosunu bu ay LEVEL DVD'de bulabilirsiniz.

► Ülkemizde pek fark edilmeyen, ama 1 milyon dan fazla satan Big Mutha Truckers 2 PS2 ve Xbox için 2005 yazında piyasada olacak. Yapımcı yine Eutechnyx.

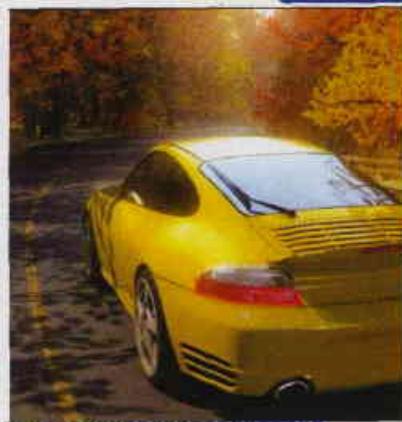
► PS3'ün işlemcisi, PS3'ün oyunu, PS3'ün kutusu derken son olarak grafik çipinin de

ELECTRONIC ARTS VE YENİ NESİL KONSOLLAR



Electronic Arts'ın finans bölümü başkanı Warren Jensen yaptığı açıklamalarдан çok, sergilediği iki ekran görüntüsüyle herkesi heyecanlandırdı. PS3 ve Xbox 2'nin (Nintendo Revolution'dan bahsetmedi) bir oyunda görülecek en gerçekçi görüntülerini sergileyeceğini bilden Jensen, "Bir futbol oyunu düşünün. Burada her oyuncunun duruma göre farklı ve

gerçekçi tepkiler vereceğini hayal edin. İşte yeni nesil konsollar bunu başaracak." sözleriyle gelecekte bizleri neler beklediği konusunda aydınlattı. Bu açıklamadan sonra tahminen Need for Speed ve Madden'dan alınmış oyun içi görüntülerini başına sunan Jensen, herkesin şaşkınlığından faydalanan HoverCar'ına binerek olay mahallini terk etti.



IRON PHOENIX

KAOSUN TAM ORTASINDA, 16 KİŞİ KARŞI KARŞIYA...

Yapım: InterServ International | **Dağıtım:** Sammy Studios | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** Şubat 2005

Xbox'a özel bir oyuna karşınızdayız. Elimize ulaşan bilgilere göre Iron Phoenix'in ne tür bir oyun olduğu belli değil. Bir dövüş oyunu olarak lanse edilse de, içinde strateji ve aksiyonun da alısı bulunuyor. Xbox'larınızı birbirine bağlayarak veya Xbox Live üzerinden karşılaştıracığınız Iron Phoenix, karakterlerin hareketleri yerine bulacağınız silahların hareketlerine önem veriyor. Yani karakteriniz tek başına pek bir şey değil, ama

eline bir kılıç alındığında o kılıçla özel hareketler sergileyebiliyor. Oyunu oynamaya fırsatımız olmadı, ama görüldüğü kadarıyla Dreamcast için hazırlanmış olan Power Stone veya Heavy Metal: Geomatrix gibi bir oynanış hâkim. Ekranda da 16 kişiyi olduğumu da düşünürsek hızın ve aksiyonun bir saniye bile düşmeyeceğinden emin olabilirsiniz. Takım olarak veya herkesin kim kime dum dum vaziyetinde birbirine saldıracağı oyun tarz-

ıyla, Iron Phoenix her aksiyon turkununun arşivinde bulunacak bir oyun olma yolunda...



GERÇEK DİŞİ ŞAMPİYONADA MUHTEŞEM YENİLİKLER

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Yapım: Epic Games | **Dağıtım:** Midway | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** 22 Şubat 2005

Unreal artık bildiğiniz Unreal değil. FPS olmaktan çekinmek yerine üçüncü kişi kamerasının daha kolay bir kullanım sunacağı Liandri Conflict, binbir türlü hareket sergilemenize olanak tanıyor. Özel saldırılar, süper hareketler, bloklama, ateşli silahlar... Veya duvarlara koşup havaya doğru (yere olsa bir garip olur zaten) ikili

hatta üçlü zıplamalar. Anlayacağınız ya Epic ve Sammy birbirlerinden haberdar olmuşlar ve iki rakip oyun hazırlamışlar, zira iki oyundaki binbir benzerliği görmemek imkânsız. Yeni ve Xbox'a özel UC 2'deki bir diğer yenilik de oyun modlarında. Özellikle Overdose isimli oyun modu vazgeçilmez olacak türde. Bir enerji topunu ele geçirmeli üzere hareket eden 8 kişi ve bu enerji topunu yakın veya uzaktaki 2 farklı noktaya ulaştırmaya çalışan 8 kişi. 8 kişinin ne yapmaya çalıştığı anlaşıldı. Enerji topunu yakalayan eğer belirli bir süre bunu elinde tutarak hedef noktaya ulaştırsa tüm atakları maksimum seviyeye çıkarıyor, iki kat enerjiye ulaşıyor ve görünmez oluyor. Daha sonra da gelin Killing Spree'ler gitsin Rampage'ler. Xbox sahipleri Şubat'ta bahar yaşayacak.



NVIDIA tarafından hazırlanacağı açıklandı.

- Her yumrukunuzun iz bırakacağı, Haymaker ile tek vuruşta rakibinizi saf dışı edebileceğiniz yeni boks mücadelesi, EA Sports Fight Night Round 2 PS2 ve Xbox'a geliyor.
- Mart 2005'de PC, PS2 ve Xbox'ta

görülecek olan Conspiracy: Weapons of Mass Destruction'da, eski bir gizli ajanın kitle imha silahları üreten "Hydra" isimli organizasyona karşı mücadele sine katkıda bulunacağız.

- Yine Mart'ta karşımıza çıkacak olan bir başka oyun da Eidos'dan, <http://www.25tolife.com> adresinden ekran görüntülerine

ulaşabileceğiniz 25 to Life'da gangsterlerin ve polislerin tarafına geçiyor, ister sen online olarak 16 kişiye kadar günümüzün şehirlerinde savaşabiliyorsunuz. Mart'a kadar PS2 ve Xbox'larınızı internete bağlamış olun.

- Anime'si ve Manga'si hayli ünlü olan Beck sonunda oyun oluyor. 14 yaşındaki Yukio Tanaka'nın

NINTENDO REVOLUTION

PS3, Xbox 2 derken Nintendo da yeni sistemi hakkında az da olsa bilgi vermeye başladı. Revolution olarak bilinen sistemin isminin nedan bu olduğu konusunu Nintendo başkanı Satoru Iwata şöyle açıkladı: "Yeni teknoloji her zaman iyidir, fakat zaten şu anki oyun sistemleri yeterince iyi görsellik sunuyorlar. O zaman yeni bir oyun makinesi ne yapmalı?

Daha önce hiçbir konsolun sunmadığı farklı bir oyun zevki yaşıtmak istiyoruz ve bu nedenle de yeni sistemin adını oyun kavramında bir devrim yaratacak Revolution ismini koyduk". Sistemin gücünün önemli olmadığını vurgulayan Iwata bu konuda bilgi vermiyor, fakat ortalıkta bazı söyletilerden iki farklı sistemin düşünüldüğü ve birinin piyasaya sürüleceği anlaşılmaktır. Her iki sisteme de 15GB sabit disk bulunacak. Nintendo DS'de olduğu gibi konsolda veya kontrolörlerde ekranlar bulunmayacak ve Revolution hem televizyona, hem de bilgisayar monitörüne bağlanabilecek. PS2'den sonra çıktığı için istenilen başarıya ulaşamayan GameCube'la aynı akibet paylaşmaması için Revolution PS3'den önce piyasada olacak. Bu da 2006'nın herhangi bir zamanına tekabül ediyor.

Beck isimli bir Rock grubuna girmesiyle başlayan macera, oyunda da çizgi roman temasında ilerleyecek.

- Henüz The Punisher ile tanışmamız mümkün olmasa da, The Punisher 2'nin söyletileri çoktan piyasaya çıktı. Üstelik oyunun Xbox 2'nin çıkış oyunlarından olacağı söylendi. Blinx ve Blinx



PSP

Sony'nin evlerimizi işgali, ceplerimize doğru bir yay çiziyor

PlayStation ile oyun dünyasını altüst eden Sony'nin PlayStation 2 ile de imparatorluğunu sürdürmeyi zaten biliyorduk. Bilmemişiz o kara kutunun bir şekilde ceplerimizde dolaşacak hale gelmemişti.

Yaklaşık 2 sene öncesinden haberleri kulağıma gelen PlayStation Portable, yani kısa PSP sonunda Japonya'da piyasaya çıktı ve elbette beklenen ilgiyi de gördü. Küçük, ama büyük işler başarıran oyun sistemini zaten daha önce E3'de ve TGS'de görmüştük. Bilmeyenler için çok kısa bir açıklama geçelim. PSP kısaca bir el oyun konsolu. Eni biraz geniş olسا da, süperince yapısıyla yanınızda taşımanızı olanak tanıyor. Oyunları UMD ismi verilen ufak CD'lerle geliyor ve kayıt için de Sony'nin Memory Stick DUO'ları kullanılıyor.

PSP'NİN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

Daha önceki aylarda PSP'yle ilgili yaptığımız dosya konusunda sistemin teknik özelliklerinden bahsetmiştim. Burada da yeniden 32bit Core'u var, 128bit Bus'a donatılmış, şu kadar RAM'i var diye canınızı sıkmayı planlamıyorum. Yalnız o zamandan bu zamana değişen birkaç şey var. İlk açıklanımlara göre PSP 8MB bütünlük belleğe sahip olacaktı, fakat bu 32MB'a çıktı (4MB DRAM ve 2MB VRAM de buna dahil). Sonucta elimizde taşıyacağımız bir oyun cihazı olduğu için, ben dahil herkesin sistemin gücünden şüpheleri vardı. Game Boy Advance'in bir türünü olduğunu düşündük durduk. Buna son noktayı Backbone En-

tertainment'da oyun yapımcısı olarak çalışan Christ Carla koydu. Carla, " Poligonu poligonuna PSP'nin PS2'den daha fazla gücü var. PS2'nin oyunlarıyla gelen özel efektler zaten PSP'nin donanımında hazır bir şekilde bulunuyor. " Dijiterek PSP'yle ilgili tüm şüphelememizi sildi süpürdü. Bu da yetmeyorsa internetten bedava bulabileceğiniz PSP oyun videolarına bakarak da negle karşı karşıya olduğunuzu anlayabilirsiniz.

PSP PAKETLERİ

Japonya'da satışa sunulan iki farklı PSP paketi bulunuyor. Bir tanesi standart paket ve içinden PSP konsolu, AC adaptörü ve bir adet Li-Ion pil çıkıyor. Value paketinde ise bunlara ek olarak 32MB'lık Memory Stick DUO, kumandalı kulaklıklı ve PSP kılıfı bulunuyor. Bu paketlerin PSP ülkemizde de satışa sunulunca var olaca-

ğıını tahmin ediyoruz.

UMD, PIL ÖMRÜ VE KAYIT SİSTEMİ

Oyunlarımızı nereye kayıt edeceğimiz sorusunun cevabı yazılabilir UMD diskleri değil. UMD'ler 1.8GB'lık ufak diskler ve bu özel disklerin üretim hakkı sadece Sony'de bulunuyor. Hiçbir şekilde yazılabilir UMD'lerimiz olmayacağı. Bu yüzden de bir oyunu kayıt etmek istediğinizde Memory Stick'lerimizi kullanacağız. Sony'nin MS'leri zaten şu anda birçok alanda kullanılıyor ve 32, 64, 128, 256 ve 512MB'lık modellerle piyasada. MS'lere oyun kaydetmenin yanında PSP'nizi USB ile bilgisayarınıza bağlayarak MP3, video ve resim dosyaları da atabilir ve tabii bunları PSP'de çalıştırılabilirsiniz.

Herkesin merak ettiği pil konusuysa ancak sistemin Japonya'da görülmüşle netlik kazandı. Sesi sonuna kadar açmayıp, ekrان parlaklığını yarıdan biraz üsté getirerek standart pille (kesin daha fazla kapasiteli olanları 1 ay sonra piyasada olur) aralıksız 5.5 – 6 saat oyun oynanabildiği kanıtlandı. Eğer pilin daha fazla dayanmasını istiyorsanız, sesi kulaklıkta verme, ekrان parlaklığını azaltma, ara videoları es geçme (videolar pil ca-

navarı olmuş) ve Wireless bağlantıyı kullanmama gibi yolları deneyeceksiniz.

BİZ NE ZAMAN DİNYAYACAĞIZ?

Aslında Japonya'da bir tanığınız varsa şu anda PSP'yle tanışmış olabilirsiniz. Sistemin Amerika ve Avrupa çıkıştı halen kesin bir tarih kazanmadı, ama Amerika için Ocak-Mart arası söylemlerini söz konusu. Avrupa için de Mart deniliyor. NTSC, PAL kavgasının bir benzeri PSP de görülüyor mu peki? Aslında hayır. Her PSP dünyasının her yerindeki PSP oyunlarını çalıştırabilecek, ancak filmlerde bölge kodu olacak. Dolayısıyla Japonya'dan bir PSP almanın pek sakincası yok gibi gözüküyor (Japonca filmlere katlanmayı gözle alırsanız).

AVRUPA ÇIKIŞ OYUNLARI

Japonya'da hangi oyunlar çıktı veya 1 yıl sonra hangi oyunları oynayacağımızdan çok, PSP Ülkemeze geldiği aşamada neleri oynayabileceğimize bir bakalım.

APE ACADEMY

Yapım: SCEJ **Dağıtım:** SCE

Tam Japon yapımı garip bir oyun. 45 bölüm boyunca elinizin altındaki maymunlara bir şeyler öğret-

PSP'ye saatler kala...

Aynı PS2'nin aksında olduğu gibi Japon halkı PSP için de dükkanların önünde yattı, saatlerin geçmesini bekledi. Dükkanlar açıldığında herkesin bir PSP satın alma hakkı olduğu ortaya çıktı. Bir tane kendisi, bir tane de kardeşi için düşenler tek PSP'yle ekrana döndüler. O gün PSP'nin satış fiyatı 190\$'dı. PSP'yi internetten import mantığında almak isteyenlerse 400-500\$'ı gözden çikarmalılar. Stokların yavaş yavaş tükenmesini bilen eBay'cilerse PSP'nin 780\$'a kadar alıcı bulmasına neden olmaktadır.





meye çalışarak onları taş-makas-kağıt oyununda, kulelerin hızda tutmadı, hava hokeyinde kullanmaya çalışıyorsunuz. 4 kişi WiFi ile birbirine karşı kapışabiliyor.

EVERYBODY'S GOLF

Yapım: Clap Hanz, SCEJ

Dağıtım: SCE

PS2 versiyonunu aratmayacak derecede iyi gözüken Everybody's Golf, ciddi bir Golf oyunundan çok esprili anlatımıyla dikkat çekiyor. WiFi üzerinden 8 kişilik turnuvalar düzenlemek de elinizde.

FIRE UP

Yapım: SCE Studios London

Dağıtım: SCE

PSP'nin Twisted Metal'i gibi gözüken Fired Up temel olarak çok kişili oyun için tasarlanmış ve bu amaçla da 8 kişilik WiFi oyun desteği sunuyor. Tek kişilik oyun modu da bulunan yapım, araçların birbirini saf dışı bırakmak için toz dumana katmasını sergileyecak.

THIS IS FOOTBALL 2005

Yapım: SCE Studios London

Dağıtım: SCE

150 takım, kupa mücadeleleri ve uluslararası müsabakalar. WiFi ile sokakta yürüken başka bir oyun-

cugla anında kipaşma gibi bir özgürlüğü olmasına rağmen, Pro Evolution Soccer'dan sonra keser mi onu ancak Fırat bilir.

MEDIEVIL

Yapım: SCE Studios Cambridge

Dağıtım: SCE

Maalesef Sir Daniel Fortesque'i PS2'de göremedik, ama PSOne'daki oyunlarından tam 100 yıl sonrası konu alan yeni oyununu PSP kalitesiyle oynayabileceğiz. Platform-aksiyon oyunu olarak nitelendirebileceğimiz MediEvil, iki kişilik bir mini oyun da içerecek.

FORMULA ONE

Yapım: Traveller's Tales, SCEE

Dağıtım: SCE

Oldum olsası isınmadığım Formula One burada da karşıma çıktı. Yalnız yapımçı firma PSP'ye daha bir uygun olsun diye oyunu biraç da-ha Arcade'e yontelmiş. Daha az gerçekçi, ama daha eğlenceli olan F1 18 pist, 10 takım, 7 yarış modu içeriyor ve WiFi üzerinden 8 kişiye kadar da desteği bulunuyor.

RIDGE RACER

Yapım: Namco **Dağıtım:** Namco

Dağıtımını Sony'nin yapmadığı tek oyun ünvanını yakalayan Ridge



PSP'nin UMD yuvası arka bölümünde bulunuyor.

Racer'ı zaten PSOne zamanından beri biliyoruz. 24 pist, Dünya Turu modu ve WiFi savaş modu ile Ridge Racer PSP'nin en hızlı oyunlarından biri.



WRC

Yapım: Traveller's Tales, SCEE

Dağıtım: SCE

Her sisteme bir aksiyon, bir futbol, bir yarış ve bir de ralli oyunu olmalıdır ya, işte buradaki ralli ekisini de WRC tamamlıyor. 16 pist, 19 bonus bölüm ve daha fazlasının sonradan internetten indirilebileceği WRC ralli meraklılarını memnun edecek kalitede.

WIPEOUT PURE

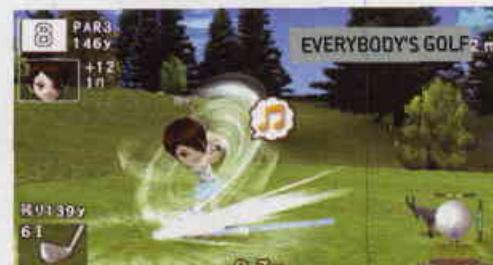
Yapım: SCE Studios Liverpool

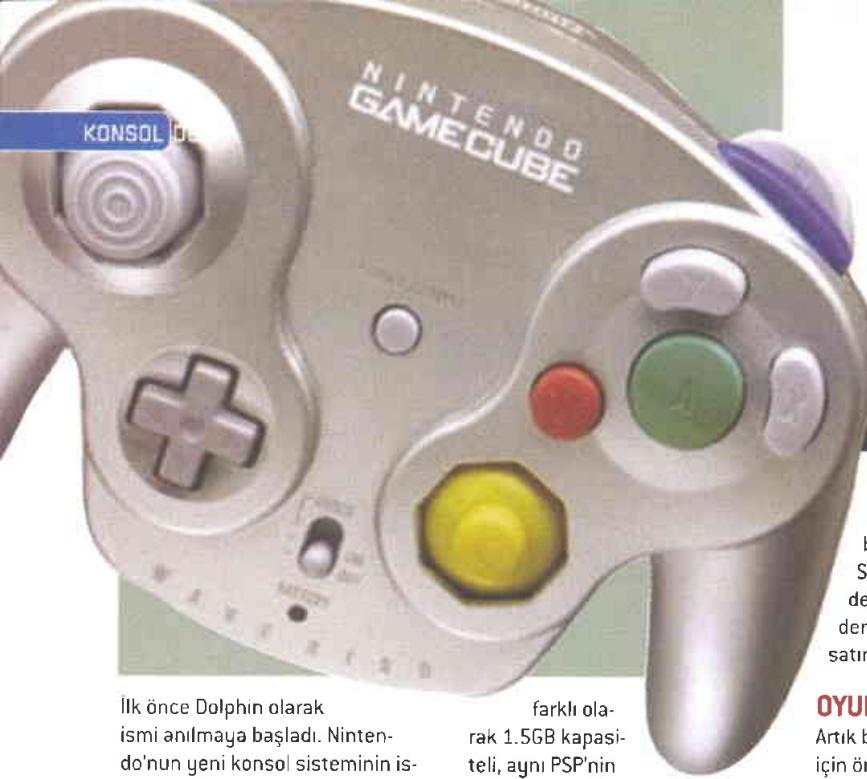
Dağıtım: SCE

En güzelini en sona sakladım. Ne-

dense Wipeout serisinin pek fanta-jî yoktu ülkemizde. Varsa yoksa CounterStrike'ı zaten. Wipeout kuşkusuz ki PSP'nin en hızlı ve en teknolojik yarış oyunu. Gerçek eğlenceye WiFi ile sağlanmış olan 8 kişilik mücadelede yattırıyor. Sony bununla birlikte her hafta internetten indirebilecek yeni gemiler ve yeni özelliklerle Wipeout Pure'u her zaman güncel tutmayı planlıyor.

Tuna Şentuna





GAMECUBE

Ve Nintendo sonunda Türkiye'de!

İlk önce Dolphin olarak ismi anılmaya başlandı. Nintendo'nun yeni konsol sisteminin ismi bu olacaktı. Daha sonra birkaç farklı isim daha verildi Dolphin için, ama finalde GameCube ipi göğüsledi. Bunda konsolun gerçekten bir küp şeklinde tasarlanmış olmasının etkisi olduğunu düşüyoruz.

GameCube'ü size en başından anlatmaya niyetimiz yok. 2001 yılının Ekim ayında beri piyasada olan ufak ama bir o kadar da güçlü oyun küpümüz, kendini çoktan kattılar bile.

HİZ VE MEDYA

Şu anda piyasada bulunan üç konsolun teknik özelliklerini yan yana koyup karşılaştırıksak, herhangi bir alanda kesin bir sonuca ulaşmamız mümkün olmaz. Şöyled ki, GameCube güç ve grafik olarak çoğu zaman PS2'nin önüne geçse de, PS2'nin pipeline genişliği GameCube'ü aşıyor. Aynı şekilde Xbox güç olarak önde olsa da, GameCube bazen grafikleriyle, bazen de oyuncuları yükleme hızıyla daha ileriye. Bu tip sonuçsuz karşılaştırımlarla zaman kaybetmeyecek ve sistemle ilgili bilgilere devam edelim.

GameCube diğer konsollardan

farklı olarak 1.5GB kapasiteli, aynı PSP'nin UMD'lerine benzer ufak diskler kullanıyor. Oyunlar bu disklerde olup, NTSC, NTSC/Jap ve PAL olarak üçe ayrılmış. Gelin görün ki GameCube oyun kutularında bölge kodunu bulmak nedense biraz zor ve elinizdeki sistemi aldığından bölgeye ait olmayan oyuncalar alışık olduğunuz üzere uygunsuzluk yaratıyor.

AKSESUARLAR

Bir GameCube satın aldığınızda yanında almanız muhtemel birkaç ekstra aparat olacak. Oyun kayıtları için standart 51 bloklu kayıt kartı yetmeyecektir ve mutlaka 251 blok kapasiteli kartlara yönelecəksiniz. Tek bir kontrolör de yetersiz kalacağından ikinci kontrolör seçiminizi Wavebird'den yana yapmak isteyebilirsiniz. Wavebird kısaca GameCube için üretilmiş kablosuz bir kontrolör ve radyo frekansı kullandığından, kontrolörü tam olarak GameCube'ün önünden kullanmak zorunda da değilsiniz. Eğer bir Game Boy Advance sahibiyseniz, GameCube-GBA kablosu satın alarak GBA'nızı, GBA desteği sunan GC oyuncularında kullanmanız mümkün. Her ne kadar

GC online oyunlar üzerinde durmasa da, online desteği bulunan oyunlar (Phantasy Star Online I & II) için evinizdeki bağlantıya göre 56K Modem veya Broadband Adapter satın alma yoluna gidebilirsiniz.

OYUNLAR

Artık bir GameCube sahibi olmak için önünüzde hiçbir engel kalmasına göre, hangi oyunları almanız gerektiğine göz atmanın vakti geldi. Konsolu aldığınız sırada oyunsuz kalmayın diye şimdije kadar görülen en iyi 3 oyunun kısa tanıtımlarını okuyacaksınız. Aynı zamanda yakın sürede piyasada olması beklenen diğer oyulara da göz atacağız. Başlıyoruz.

STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

Yapım: Factor 5, LucasArts

Dağıtım: LucasArts

1 Oyuncu

Çıkış Tarihi: Piyasada

Bir oyun bu kadar mı atmosfer sa-

hibi, bu kadar mı eğlenceli olur? Star Wars Knights of the Old Republic SW evreninde geçen en iyi RPG ise, Rogue Leader da en iyi simulasyon-aksiyon olmalı. Oyun içi grafikleri sadece bir kere görmek bile bu oyuna sarılıp asla bırakmanız neden olabilir. Gerçi Rogue Leader 2001 yılında piyasaya çıkmıştı ve üstünden neredeyse 4 yıl geçti. Eh bu haliyle bile hala kendisinden söz ettiriyorsa bu oyunda bir şey var demektir.

Oyunda ne yaptığımızın yanı sıra çok basit X-Wing'imizin başında Tie Fighter avlıyoruz. Death Star'a saldırıyoruz. SW evreninin önemli savaşlarına katılıp, sinematik görüntülerle bu zevki katlıyoruz. Rogue Leader'la işi bitenler, Rogue Squadron III: Rebel Strike'a da göz atabilirler.

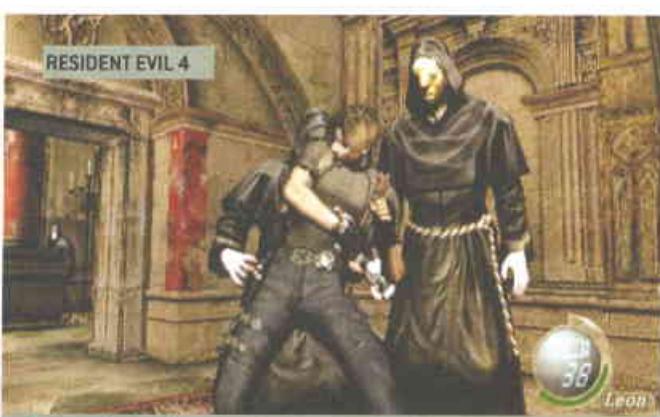
METROID PRIME 2: ECHOES

Yapım: Retro Studios

Dağıtım: Nintendo

4 Oyuncu

Çıkış Tarihi: Piyasada



Teknik Detaylar

CPU Hizi	485 MHz
Nesil	128-bit
Bellek	24 MB SRAM
Medya	4.5cmlik Optik Disk (1.5 GB)
Kontrolör Giriş	4
Sabit Disk	Yok
İnternet	Tercih 56K modem & Ethernet adaptörü
Grafik İşlemci	ATI - 162 Mhz
Girişler	Serial & Paralel portlar
DVD Oynatıcı	Yok
Polygon Performansı	6-12 M/saniye



Nintendo'nun Wavebird'u herhalde piyasadaki en iyi kablosuz, radyo frekanslı kontrolörlerden biri.



METROID PRIME 2: ECHOES



THE LEGEND OF ZELDA

2004 yılının en iyi oyunları arasında yer alan Metroid Prime 2 tam bir klasik. Hani nasıl PS2 Final Fantasy'sız, Metal Gear'sız düşünülemezse, GameCube de Metroid'sız olmaz. Echoes sisteme daha önce görülen Metroid Prime kadar iyi; hatta yeni özelliklerle daha da görkemli olmuş. Samus'u FPS kamerasıyla kontrol ettiğimiz oyunda atmosfer ve grafikler sizi alıp götürüyor. Aksiyon, Samus'un farklı güçleri ve hikâye her zaman zirvede. Echoes'u yaşamak lazım.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**Yapım:** EA Canada**Dağıtım:** Electronic Arts**2 Oyuncu****Çıkış Tarihi:** Piyasada

PC'niz NFSU2 için yavaş kılıyor ve başka bir konsol sistemine de sahip değilseniz, işte size güzel bir haber. Aslında haber değil; EA'nın mükemmel yarış oyunu piyasaya çıkışmasının üzerinden haglı süre geçti ama NFSU2'nin grafiklerini bir de GC'de görmek var. Asla yavaşlamayan oynanış, diğer konsol sistemlerine göre kısa süreler ve elbette dev şehirdeki onlarca yarış müsabakası. Kariyer modunda basit bir arabayla başlayarak, şehre serpiştirilmiş yarışlara katılıp, garajınızı zenginleştirmek için tek yapmanız gereken... Orasını da siz bulun.

RESIDENT EVIL 4**Yapım:** Capcom Prod. Studio 4**Dağıtım:** Capcom**1 Oyuncu****Çıkış Tarihi:** 11 Ocak 2005

Capcom stratejisini değiştirmese Resident Evil'in en yeni versiyonu sadece GC'e özel olacaktı, fakat geçen ay da açıkladığımız şekilde RE4 artık PS2 için de hazırlanıyor. Bir terslik olmazsa RE4 bu ay piyasada ve videolar ve ekran görüntülerinden de anlaşılaçığı üzere bomba gibi geliyor. Ana karakterimiz RE2'deki Leon ve kendisi artık bir dedektif. Kaçıran bir kızın peşinde, pek de normal olmayan bir kasabaya yolu düşen Leon'ı eli testereli ve değişime uğramış kasabalılar, canavar köpekler, zombiler ve daha beterleri bekliyor olacak. Yeni hedef sistemi ve



Neredeyse kontrolörünün genişliğinde olan sistemi istediğiniz yere kolayca taşıyabilirsiniz.

hızlı oynanışıyla aksiyonun daha da öne plana çıkaracağı RE4 klasik olmaya şimdiden aday.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**CHAOS THEORY****Yapım:** Ubisoft Montreal**Dağıtım:** Ubisoft**Çıkış Tarihi:** 15 Mart 2005

Grafiksel detayların önemli olduğu oyunlar söz konusu olduğunda hiçbir zaman GameCube'den şüpheniz olmasın, zira GC her zaman yüksek kalitede görsellik sunuyor. Gerçekçiliğle öne plana çıkan Splinter Cell oyunlarının son basamağı Chaos Theory ve bu sefer yıl 2005. Artık elektronik savaş cihazlarının savaşlarda etkili olduğu bu dönemde elimizde yine Sam Fisher bulunacak. Fisher bu bahsedilen kitle imha silahlarının peşinde, yine gizliliği öne planda tutarak terörist güçleri saf dışı bırakacak. Önceki Splinter Cell oyunları gibi çizgisel oynanıştan uzaklaşarak, düşmanları birkaç farklı biçimde alt etme şansına da sahip olacağız.

THE LEGEND OF ZELDA**Yapım:** Nintendo**Dağıtım:** Nintendo**1 Oyuncu****Çıkış Tarihi:** 1 Haziran 2005

Mario, Metroid ve... Evet Zelda. Nintendo'nun vazgeçilmez üçlüsü



GameCube dört adet kontrolör girişile geliyor ve bu girişlerin hemen altında kayıt kartı için de iki bölüm bulunuyor.

bu şekilde sıralanıyor. Daha önce Nintendo 64'te Ocarina of Time ile çok büyük başarı yakalayan Zelda serisi, Legend of Zelda: The Wind Waker ile GC'de devam etti. Sade ve kısa olarak Legend of Zelda şeklinde bilinen yeni oyunda Link'i daha büyümüş olarak göreceğiz ve bu da serinin çocuklara yönelikmiş gibi görünen -ki alakası yok, yapısını ortadan kaldırıracak. Her şeyin daha gerçekçi olacağı RPG türü yeni Zelda'da kamera açılarındaki yeniliklerden, oynamışa kadar birçok alanda değişiklik görülecek. GC sahipleri mutlaka bu oyunu takip etmelii.

-Tuna Şentuna

Yılbaşında GameCube ve dört kişilik Mario Kart keyfi... Daha ne isteriz?



Evrenin her köşesinde

LEVEL HIT



STAR OCEAN TILL THE END OF TIME

Durun size konsol RPG'sinin kısa bir tanımını yapam: Herkes Anime'lerden çıkışmış birer Japon ürünüdür. Bu değişmez, temel kuralımız. Her karakter mutlaka kendine göre çok karizmatiktir ve ünlü bir moda tasarımcısının kontrolü altındadır. Esas kahramanımızın bilinmeyen güçleri vardır ve bu güçlerle ya dün-gayı kurtarmak zorundadır, ya da sevdiği kızı. Şayet ki sevdiği kız kaçırılırsa, kahramanımıza eşlik edecek üç-beş farklı savaşçı mutlaka bulunabilir. Başka bir macera perest karakterler bu oluşumun önemli öğelerindendir.

Son derece teknolojik bir çağ konu alınsa bile, or-talıktaki yürüyen dev mantarlar, ejderhalar ve bir takım garip yaratıklar her zaman görülür. Zıplayan ve tükenen bir jöleyi yok ettiğinden sonra "Flaming Sword of Osiris" gibi düngulan yılan bir silahın bulunması kaçınılmazdır, şəşirmayınız.

Ve bu kocaman RPG dünya-sında tüm kapıları size açıktır.

Herkesin evini talan edebilir, bu evlerde açılmayı bekleyen sandık-lar bulabilir, evin hanımıyla dünyayı bekleyen yıkım hakkında kısa bir konuşmaya imza atabilirisiniz. Kimse size sandıklarını kurcaladı-gınız için kızmaz.

Star Ocean: Till the End of Time yukarıda sa-yılanların hepsini bir bir yerine getiriyor, eksiksiz ve kusursuz bir şekilde. Ve klasik-leşen konsol RPG'lerinde Square Enix farkı, zamanın biteceği yerde de devam ediyor (klasik

ketime oyununda da benim far-kım tartışılmaz).

DEV PRODUKSİYON

Super Nintendo zamanında ilk defa tanıdığımız Star Ocean'ı hatırlayanların sayısı az olmalı. Onun yerine 1999 yılında PSOne için piyasaya sürülen Star Ocean: Second Story'yi bilme olasılığınız daha yüksek. Her taraf sır tabanlı RPG'lerle kaynarken, gerçek zamanlı savaş sistemiyle dikkatleri üzerine toplayan Second Story yüksek puanlar alıp, ardından söz ettirince 2001 yılında Star Ocean EX ismiyle 26 bölümlük bir Anime seri bile yapıldı. Size Star Ocean'ın önemini daha net nasıl anlatırımn bileyimiyorum artık.

Tam 5 yılda hazırlanan, Japonya'daki sürümünün binlerce hatıra dolu olmasından dolayı Star Ocean 3: Director's Cut ismiyle yeni bir versiyonunun piyasaya sürülmüşnesine neden olan Till the End of Time, Second Story'den 400 yıl sonrası konu almasına rağmen hikâye olarak benzerlikler gösteriyor.

Son derece gelişmiş bir uygulukta yaşayan Fayt ve Sophia'nın hayatı, gezegenlerinin bilinmeyen bir güz tarafından saldırıya uğramasından dolayı aniden

180 derece döner. Fayt'in Symbology (Star Ocean bü-yülüüğü) konusunda uzmanlaşmış ailesi bu saldırida kaybolur. Fayt Vanguard III isimli uggarlaşmamış bir gezegene iniş yaparken, Sophia'ya ne olduğunu bilinmemektedir. Bu da yetmezmiş gibi bilinmeyen güçler Fayt'ın peşine düşer. Konunun TV'lerdeki sebil "Sir Düngezi" ve "Gerçekimin Kenarı" programları kadar garip olaylarla dolu olduğu apacek ortadadır.

SAVAŞ ÜSTÜNE SAVAŞ

Elinizdeki, kafanızdakileri bir yere bırakın, hemen savaşa geçiyoruz; çünkü önemli olan nokta bu: Hikâye de oyunu takip etmenizde çok işe yarır, ama sırı savaş sisteminin eğlencesinden dolayı sürekli savaş lara girmek isteyeceksiniz.

Üç kişilik takımınızı belirledikten sonra

Fayt ve Sophia'yı bu uzun serüvende neler bekliyor?

Hazır olsanla yetinmeyin...

Onun yerine kendi aşçınızı, demirci ustanzı, kamyagerinizi tutun ve eşyalarınızı kendiniz yaratın. Trading Town of Peterny'ye adım attıktan hemen sonra eşya yaratma işine girişebiliyorsunuz. Karakterlerinize en uygun eşyaları elde etmek, savaşlarda kullanmak için silahlar yaratmak için bu konuya özen göstermenizi tavsiye ediyorum. Böylece bulduğunuz ve anlam veremediğiniz savaş qanımetlerini de kullanacak yeriniz olacaktır.

Savaşlardaki görsel efektler göz kamaştırıyor.

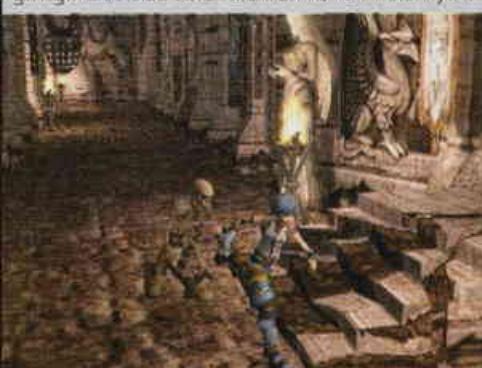


STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME



dolaştığınız alanlarda başıboş gezinen yaratıkların üstüne gidip ilk savaşımızı başlıyoruz. Tahmin edeceğinizden daha kısa bir sürede savaş başlıyor, hem de gerçek zamanlı olarak. Grup liderini kim savaş başlangıcında onu kontrol ediyor olacağınız, R1 tuşuyla diğer karakterler arasında geçiş yapabilir ve kontrol etmediklerini otomatik agarda bırakabiliyorsunuz. Taktik ekranındaki 6 farklı şablonla da bu karakterlerin ne yapacağına karar vermenizi.

Bazı yaratıklar iyi huyluyken, bazıları yanına gitgide sizle saldırmaktan kendini alamıyor.



Savaşların gizemi

İlk defa bir RPG'de sadece seviye atlamak için veya zorunluluktan savasmayacağınız. Burada neredeyse her savaşta gizli bir ödül var. Toplama 300'e yakın olan bu ödüller kazanarak iki kişilik karşılıklı savaş, farklı kostümler, yenilenmiş savaş motoru, gizli zorluk seviyesi gibi birçok özelliği açılabiliyor. Elbette tüm ödüllerini nasıl kazanacağınızı açıklayamıyorum, ama birkaç örnek verebilirim. Bir patronu öldürmek bir ödül, O patronu 1 dakikanın altında bir sürede öldürmek başka bir ödül. O patronu hiç zarar almadan yok etmeyecka bir ödül. Tek patronдан üç ödül topladık bile. Bunun yanında savaş alanında 42.195 km koşmak, bir savaş iki saatte bitirmek gibi sorunlu zorunluluklar getiren ödüller de yok değil.

Savaşlarda elbette karakterlerinizin yetenekleri ve gelişimi büyük bir yer tutuyor, fakat sizin karakterinizi nasıl yönlendirdiğiniz de bir o kadar önemli. Enerjisi 10'a düşmuş bir karakteri inatla savastırma ne kadar anlansızsa, alan etkili saldırısıyla ünlü bir patronun da dibinden ayrılmamak o kadar mantıksız olacaktır.

Savaşın seyrini değiştiren ve karakterinizin 89 hit comb'lar yapmasını engelleyecek önemli unsurları adı burada Fury olarak belirlenmiş. Hareketleri art arda dikkat ve düşmanlarınızın kalınmasına rastladıkça Fury yüzünden azalacak. Sıfırlandıgında karakterinizin tüm saldırı hareketleri

duracak. Fury barını tekrar doldurmak için hiçbir şey yapmadan birkaç saniye durmak yeterli. Bu sırada diğer karakterlere geçerek Fury barı hala taze olanı kullanmak da olası.

KULAKLARINIZA DİKKAT

Onlarca saatlik oyun süresi boyunca, her ne kadar grafikler Final Fantasy'nin yanına yaklaşmasa da bizi rahatsız etmüyor. Hatta savaşlardaki efektlər çok sık. Bunun ötesinde beni deli eden bir konu oldu ki, o hala kulaklarında çırılıyor. Macera modundayken duydugumuz ve bir süre sonra -ki bu süre beş ila on dakika arasında- kesinlikle duymak istemeyeceğimiz bir takım ses efektləri bulunuyor. Yürüme ve koşma sesleri, garip diğer bir takım efektlər o kadar özensiz ki, ekrana bakanaldım uzunca bir süre. Buna bir de korkunç seslendirmeler eklelinince kanalı değiştirip Semra Hanım ve haremini izlemeyi tercih ediyorsunuz... Yok, o kadar da değil de, ses efektləri konusunun kusuru olduğunu bilmenizi istedim.

Xenosaga, Final Fantasy, Suikoden isimlerini duydugunuzda ayağa kalkıp "Nerede? Hani?" diye heyecanlanıyorsanız, Till the End of Time sizin oyunuz. Uzun oyun süresi ve RPG'ye adın atmak isteyenler için de her yönüyle uygun.

Tuna Şentuna

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Yapımcı: tri-Ace
Dağıtıcı: Square Enix

DESTEKLƏNENLER

- Dolby Pro Logic II
- DualShock
- 60Hz Modu
- Online

Güne Alışmak Ortalığı	İngilizce Gereksinimi	Zorluk: Orta
Grafik	■■■■■	Artılar/Eksiler
Ses	■■■■■	▲ Mükemmel savaş kontrollü. ▲ Silah yarışma, Savaş
Döyanabilirlik	■■■■■	▼ Zaman zaman ortaya çıkan korkunç ses.
Multiplayer	■■■■■	▼ Ödülleri. Uzun oyun süresi.
Eğlence	■■■■■	▼ efektləri. Grafikler ▼ daha iyi olabilirler

LEVEL NOTU

Alternatif: Final Fantasy X-2, Xenosaga: Der Wille Zur Macht

RPG

www.starocean.net

Orjinal Olarak: Yok
Fiyatı: -
Yaş Sınırı: 13 yaş ve Üstü
Kaç Oyuncu: 2

Viewtiful Joe



LEVEL HIT

Çok mu hızlı?

Önce karakterimizi yaratmalıız. Hız, güç, beceriklilik ve bunun gibi 18 alanda elimizde bulunan 130 puanı en iyi şekilde dağıtalım. Senin karakterimize en iyi kiyafetleri seçelim, surat şeklini ayarlayalım ve hangi ırktan olmasının gerektiğini konusunu internetten iyiçe araştıralım ki, oyunda daha başarılı olalım. Herhalde 45 dakika geçmiştir. Artık oyuna başlayabiliriz. Devasa bir dünya bizi bekliyor. Her NPC ile uzun diyaloglara girmeli, binlerce gizemi bulunan hikayeyi anlamak için gözlerinizi bir dakika bile ekranдан ayırmamalı-

sınız. Tabii bu geniş dünyada karakterinizi en iyi şekilde geliştirmek için, karşısına çıkacak düşmanlarla stratejinizi tam olarak belirlemeden savaşmamalısınız. Sonra öyle olmalı, böyle yapmalı derken oyun mu oynuyorsunuz, dünyayı mı kurtarıyorsunuz işin ucu kaçıyor. Biraz kendinizi dinlendirmek, neşeli anları yaşamak, birkaç canlı renk görmek sizin de hakkınız. E o zaman ne bekliyorsunuz? Gelin hep birlikte Viewtiful Joe oynayalım, arkadaş olalım, dünya daha güzel bir yer olsun. İmza, Polyanna.

onunuze gelene mücadele ediyorsunuz, ne de oyun boyunca bulmacalarla uğraşıyorsunuz. Onun yerine, bunların hepsini bir arada yaşagarak bir saniye bile sıkılmıyorsunuz.

Peki neden Viewtiful Joe? Joe kim ve burada ne oluyor? Joe ve kız arkadaşı Silvia bir gün super kahraman temali bir aksiyon filmi izlerken, sinema perdesinde canlanan filmin başrol robotu Silvia'yı kaçırır. Joe da boş durmaz ve peşinden sinema perdesine atlar.

Artık bir filmin içindedirler. Joe güçsüz ve normal bir genç olduğu için filmdeki düşman-fara karşı mücadele vermesi zor olacaktır, fakat ona yardımcı olacak bir kahraman (Captain Blue) belirir, size super güçlerin nasıl kullanıldığını öğretir, macea başlar.

Viewtiful Joe'nun anlatımı ve oyuncunun yapısı çoğulukla komedyen dayandırılmış. Yani



SPARDA KICK
An awesome move passed down from Dante's father, Sparda.
(While jumping + Kick)



KİM VAR ORADA..?

Şu saniye bana bu oyunun türünü sorsanız, suratınıza o kadar baş bakarım ki benden sonsuza dek ıgrenir, kaçip gidersiniz. Gelecek yıl sorsanız da durum değişmez-gerci. Viewtiful Joe için platform, aksiyon ve eğlencenin mükemmel birleşimi dijelim şimdilik. Ne o platformdan diğerine sekiyorsunuz, ne bir beat'em up gibi sürekli

Capcom'un Cel-Shade'li oyun yapmaktan daha çok hoşuna giden bir şey varsa, o da elindeki karakterleri her oyuna serpiştirmektir. Burada da gizli karakter olarak Devil May Cry'in Dante'sini görüyoruz. Dante Joe'yla karşılaşılınca daha hızlı ve daha güçlü. Elindeki çift tabancalar ve Joe'nun tekmelarından daha uzun menzilli kılıçıyla oyunu baştan sona bir de Dante'yle oynamak isteyeceksiniz. Dante'den sonra bir de Alastor görülüyor. Artık o da size kalmış...

Dante de nereden çıktı?



Viewtiful hakkında her şey

Joe'nun PS2 çıkarması asında hiçbir zaman göremeyeceğimizi sandığımız bir olaydı, çünkü Capcom aynı Resident Evil'da yaptığı gibi Viewtiful Joe'yu da sadece GameCube için tasarlamıştı. Joe bir kez PS2'ye adım attıktan sonra, Capcom'un çoktan GameCube'a hazırlamış olduğu Viewtiful Joe 2 de PS2'deki yerini aldı. İlk oyunun her yönünü çözmenler için ikinci oyun bir cennet, zira en az ikisi kadar başarılı. İlk oyun, ikinci oyun derken eğer 'ben bir Viewtiful Joe manyağı oldum' diyorsanız, Viewtiful Joe'nun 52 bölümlük Anime'sinin de su anda yayınlanmamakta olduğunu belirtelim. Anime şu anda lisanslanmadığı için bedava olarak internetten indirmeye de müsait.

olan biten hiçbir şey ciddi değil. Ne karşılaştığınız Boss'lar korkutucu, ne de senaryoda olan bitenler. Hatta hem Joe hem de Boss'lar diyaloglarında hatalar yapıp ekran karşısında sırıtmaya neden oluyorlar. Bahsettiğim genel ciddiğetsizliğin bir nedeni de elbette Cell-Shade grafik teknünün kullanılması. Capcom'un birçok oyununda kullandığı bu teknik, herhalde en çok Viewtiful Joe'ya yakışmıştır.

YAVASLAT, İLERİ SAR VE DURDUR!

Dünya'nın bahsetmeden hemen önce oyunun aslinde iki boyutlu olduğunu, ama üçüncü boyutun nimetlerinden faydaladığını belirtelim, yanlış anlaşılma olmasına ilerde. Joe aynı eski 2 boyutlu platform oyunlarında olduğu gibi tek bir çizgi üzerinde ilerliyor ve düşmanlarıyla da 2 boyutlu bir dövüş oyununda olduğu gibi savaşıyor. Başlarında Joe güçsüz sayılır, ama buna rağmen tekme ve yumrukları art arda sıralıyor. Bir düşmanın size aşağıdan mı yukarıdan mı vuracağını, o bölümde beliren bir kurukafa görüntüsüyle anlayabiliyorsunuz. Eğer bu saldırılardan başarıyla kaçarsanız, rakibiniz bir süreliğine dengesini kaybedecek ve size bitinci vuruşu yapma şansı bira-

kacak.

Oyun boyunca tekme tokatları lemek sıkıcı olacağının, Joe'ya üç adet özel güç sunulmuş. Bunlar bir filmin içinde olduğunuz için, bir film oynatıcısıyla ilgili terimleri kapsıyor. Yavaşlatma, İleri sarma ve zum. Joe'nun yavaşlatma hareketi herhalde oyun boyunca en çok baş vuracağınız güçlerinden biri olacak. Zum tuşuna basılı tuttuğunuzda ekranda olan biten her şey yavaşlayacak ve sizin görüşünüz da güçlenecek. Üstelik yavaşlatma da dahil özel hareketlerin hepsinin oyunda belirli bir yeri geçmek için özellikle kullanılması gerekiyor. Bazı yerlerde altında pervane olan ufak platformlar göreceksiniz. Eğer yavaşlatma gücünüzü kullanırsanız bu platformlar aşağı inecekti, hızlanmayı kullanırsanız normalde durdukları yerden daha yukarıda çıkacaklar. Hızlanma hareketinin sağladığı güzellik sadece herkesi hızla hırpiyacak olmanız değil. Bir süre sonra Joe çok

hızlandırdıktan ateslenecekte herkesi alevler içinde bırakabilecek. Olay bu da değil. Bazı yerlerde füllü hizmet yanmamış bir bomba duruyor olacak ve siz de bu bombayı yakıp, önlüğünüzü de kapıya patlatmak için kullanacaksınız: 100 milyar değerinde uzman sorusu. O bomba nasıl yanacak?

YAKIN AÇI

Gelelim zum özelliğimize. Zum tuşuna bastığınızda (sağ analog düğme veya uyuşuk) kamera Joe'yu yakın çekimi alır. Bu sırada birçok farklı ve birçok düşmanı delip geçmenizi sağlayacak hareket yapılabileceksiniz. Zum'un bulmaca çözme amaçlı kullanılmış yerde duran düğmelerin ancak zum modunda yere doğru yapılan dönme hareketiyle çalıştırılabilir olması. Önümüzdeki kapı açılmıyor ve yerde de başboş bir düğme duruyorsa, ne yapmanız gereği ni anladınız.

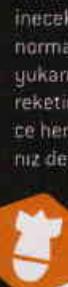
Tüm bu hareketleri tek tek kullanmanın yanında birleştirerek kullanmanın tam bir kaos garatacağını da tahmin etmiş olmalısınız. Özel hareketlerinizi kullandığınızda toplayacağınız V puanlarıyla da bölüm aralarında Joe'ya yeni hâller, yeni hareketler ve güçlendirici özellikler almak da olası.

Kafa yormadan, her saniye oynamayı bekleyeniz hızlı ve eğlenceli bir oyun düşülgorsanız, düşleriniz gerçek oldu.

Tuna Şentuna



DESTEKLENENLER



VIEWTIFUL JOE

Yapımı: Clover Studio
Dağıtıcı: Capcom

AKSIYON

www.capcom.com

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Oyun Alışmak: Kolay

İngilizce Gereklimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik
Ses
Oynamabilirlik
Multiplayer
Eğlence



Arıtlar/Eksiler

- ▲ Cell-Shade grafikler.
- ▲ Komik anlatım, Gizli karakterler, Eğlenceli oyunanı.

- ▼ Biraz zorlayabiliyor.

LEVEL NOTU



88



KATAMARI DAMACY

Japon yapıştırıcısı!

Sinan bu oyunu elime tutuşturup "iki sayfa" dediğinde, Sinan'la ilk karşılaştığım an bir film şeridi gibi yanından geçenken şeride dolanıp gere kapaklandım. O anın hiç yaşanmamış olmasını diledim, itiraf ediyorum. "Allah'ım, hatam neydi, suçum neydi, ismim neydi, onu da unuttum?" dedim kendi kendime. Bu oyun nasıl iki sayfa olabilirdi? Ve dahası, BEN bu oyunu nasıl iki sayfa yazardım? Sıradan bir Japon oyunu Katamari Damacy. Eve gelip oyunu açtığında da değişen bir şey olmadı. Neden Sinan vardı hayatmda? Ama ne olduysa yarınlık saat sonra oldu. Ne olduğunu, ne bittiye, akreple yelkovanın ortaklaşa hazırladığı o yarınlık saat içinde oldu.

BİLEMEDİM SINAN'IM

Eve PES 4 DVD'si dururken onu unutmam, başka bir oyun oynamam normal bir durum değildir. Katamari



Damacy bunu bana yaptırdıysa, şu anda bu yazıyı yazarken gidip içerde PES 4 değil de, Katamari Damacy oynamak istiyorsam, bunun bir nedeni var. Yeni bir Lemmings vakasıyla karşı karşıyayız. Hayır, oyunun Lemmings'le alakası yok. Ama bu oyun, son yıllarda en yaratıcı, en yapıştırıcı oyunu.

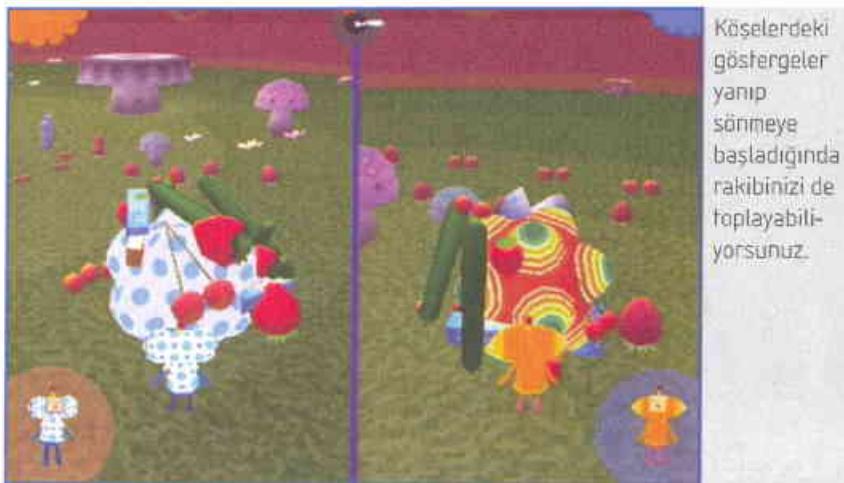
Konu şu şekilde: The King of All Cosmos canı istediği için yıldızları yok ediyor. Ne var ki bu, dünyada tepkilere yol açıyor. Sonrasında kral, yıldızları geri getirmeye karar veriyor. Bunun için de oğlu prensten yardım istiyor. Kral prensi dünyaya yollayarak oradaki canlı/cansız her şeyi toplayıp kendisine getirmesini istiyor. Ve bunlarla kral, yıldızları yeniden oluşturup gökyüzüne yolluyor.

Oyunun ismindeki Katamari, her şeyi toplayabilen ve çığ gibi gitgide büyüyen bir top. Kont-

rol ettiğiniz tek şey de Katamari. Bunu kullanarak çevredekiler her şeyi, "her şey"i toplayabiliyorsunuz. Buradaki "her şey"in sizin için tatmin edici olup olmadığından emin değilim. Bu da daha fazla detaya girmem için iyi bir sebep.

Bölüm başlarında kral size yapmanız gereken Katamari'nin büyüğünü ve bunun için ne kadar zamanınız olduğunu söylüyor. İlk başta oyna 5 cm'le başlıyor ve sadece 10 cm'lık bir Katamari yapmanız isteniyor. Ardından bölümde bölümde bu sayı artıyor. Diğer bölümde 10 cm'le başlıyorsunuz, 20 cm isteniyor. 50 cm'le bir bölümde başladığınızı varsayılmı ve oyunu birlikte oynayalım burada. İlk başta çevredekiler raptiyeleri, zarları ve benzeri küçük objeleri toplayabiliyorsunuz. Biraz büyüğünüzde bu kez silgiler, defterler, kalemler, civiler, makaslar, patenler devreye giriyor. Çevreye bakığınız zamansa sizden kat kat büyük bisikletler, hayvanlar, insanlar, dolaplar, evler veya fabrikalar görüyorsunuz. Ufak olduğunuz nesnelerde çarptığınız zaman geri tepiyorsunuz. Tabii büyüğünce onları da alabiliyorsunuz. Diyelim ki bir kediye çarptınız 15 cm'ken, "Ha, sen bekle burada bekle!" diyeysiniz ve 60-70 cm'e ulaştığınızda bu kediyi Katamari'nize katabiliyorsunuz. Ancak topladığınız her şey Katamari'nin üzerinde kalıyor ve devamlı bü-

Dahilike delilik arasındaki ince çizgide...





33 metre mi? Emin olun, bu hiçbir şey.

yüyorsunuz. Bu sırada dengeniz bozuluyor, bir yere çarptığınız zaman üzerindeki parçalar çevreye saçılıyor, yeniden topluyorsunuz ve bir yandan zamana karşı yarışıyorsunuz. Kediden devam edelim. Size zamanında büyük görünen kediyi de aldınız, yuvarlanmaya devam ediyorsunuz diyeлим. Biraz daha büyündüğünüzde bu kez kedilerden, köpeklerden daha büyük objeleri veya canlıları da toplayabiliyorsunuz. Gitgide prens ufalıyor, kamera uzaklaşıyor. Bazı şeylerleri daha küçük görmeye başlıyorsunuz. Köpeklerden sonra sıra insanlara geliyor. "İnsan" dediysem, yetişkinlerden bahsetmiyorum, abartmayın (!). Küçük çocukların çığlıklarına aldırmadan yutmaya başlıyorsunuz. Yavaş yavaş çevrenizde bir hareketlenme başlıyor. İnsanlar paniklemeye başlıyor, kediler, köpekler sağa sola kaçıyor vs. Neyse ki yeterince büyük değilisiniz. Çocuklarla ve kova, çali çırıcı gibi objelerle biraz daha büyündükten sonra yetişkinleri de listege alıyorsunuz. Bağırtış çağırışlar içinde çeşitli sınıflardaki insanları toplayarak Katamari'nizi büyütmeye devam ediyorsunuz. Oldunuz mu 1.5-2 metre. Eh, çitlere, sandıklara, sandallara, balıklara gelmiş artık sıra. Ve bir yerden sonra Katamari'niz, prens ve en önemlisi siz çevinizden çıkyorsunuz. Çitler, bisikletler, park kapıları, tuna balıkları, geçitler, arabalar, kamyonlar, tırlar, elektrik direkleri, gaz istasyonlarındaki benzin depoları, ağaçlar, daha büyük ağaçlar, vinçler, köprüler, evler, benzin istasyonları, fabrikalar, gökdeLENLER, helikopterler derken, şehri yutan, yerle bir eden, hatta haritadan silen bir Godzilla'ya dönüşüyorsunuz. Şehirdeki her şeyi, ama her şeyi toplayabiliyorsunuz. İlk başta size dev gibi görünen insanlar, sonrasında sadece çerez oluyorlar. Ve gitgide daha çok şey toplamak, gitgide daha fazla büyümek istiyorsunuz.

Oyun bir yerden sonra gerçekten kopuyor. Evleri, benzin istasyonlarını, fabrikaları toplarken veya bir ormanı yok ederken ne yaptığınızın farkına varıyorsunuz. Maalesef bu oyunınızda canavarı ortaya çıkarıyor. Bir yerden sonra durmak istemiyorsunuz. Ve durmamanız için de yüzlerce sebep var şehirde. Bir yandan da zaman azalıyor ve paniklemeye



SE7EN Yedi ölümçül günah...

Katamari Damacy herkesin aklına gelebilecek basit bir oyun fikri değil. Oyunun çıkış noktası, yapımcıların oyunu piyasada tutundurmak için kullandıkları etkenler de o kadar basit değil. Katamari Damacy, insanoğluun gerçek anlamda birçok zaafını kullanan bir oyun. İşte o zaaf, yedi ölümçül günah: Seven.

Açgözlülük Her zaman daha fazlasını istiyorsunuz. Başlangıçta bir fare yeterli olacakmış gibi hissederken, sonradan bir benzin istasyonu bile yetmiyor. İstasyonu topladıktan sonra da gözünüzü gökdelenlere dikiyorsunuz. Ve bunun sonu hiçbir zaman gelmiyor.

Kibir Büyümek için raptiye, çivi gibi başlangıçta sizin için büyük olan şeyle ihtiyaç duysanız da, sonradan bunları tamamen unutuyorsunuz. Bir yerden sonra bu "ufak" şeyle pek ilgi göstermiyorsunuz. Sizin büyümeyizde pay sahibi olan bu objelere bakmıyor, yanlarından geçiyor, onların yerine daha büyük objelere, mesela evlere yöneliyorsunuz.

Ötke Birçok şeye sinirleniyorsunuz. Zamanın kalmamasına, sizden daha büyük hayvanların, insanların sizi sıkıştırmasına, sizden daha büyük olan şeylerleri yutamamanıza. İşin kötüsü bınlar sizi daha da hirslandırıyor.

Oburluk Açıgözlükle paralel olsa da, devamlı daha fazla büyümek istiyorsunuz. Açıgözlük psikolojik olarak, oburluk ise şeiksel olarak siz zarar veriyor. Bu yüzden daha zor hareket ediyorsunuz, dengenizi kaybediyorsunuz. Ancak "büyümeye" isteğinizne engel olamıyorsunuz.

Kıskançlık Çok oyunculu modda rakibinizin devamlı büyümesi ve siz de "toplatabilmesi" çıldırtıcı etki yapıyor. Sinirlensiniz de, gamepad'ı yerden yere vursanız da boş. Büyük balık küçük balığı yutuyor. Ve siz bunu kaldırımiyorsunuz.

Tembelliğ Büyüdükle bazı objeleri toplamaya, uzağa gitmeye üşeniyorsunuz. Çünkü bazı "ufak" objeler için uzağa gitmek size gereksiz geliyor. Bu da tembelliğe yol açıyor ve yakınınzıdaki objeleri toplayırsınız genellikle.

Şehvet İlginç ama, belirli bir büyülüyü aştıktan sonra "garip" bir zevk duyuyorsunuz ve bu diğer objeleri toplamak için duyduğunuz isteği körükliyor.

başlıyorsunuz. Oyunda eksik bırakılmış hiçbir şey yok. Unutulan veya boşlukta kalan hiçbir şey yok. Şehir tasarımları inanılmaz, dahice. Başlarda çarpıp kafanızı kaldırdığınızda sizden metrelere yüksekte olan bir fabrikayı toplamak ve onunla birlikte yuvarlanmak inanılmaz bir duygudur. Yapımcılar bu duygunun üzerine gitti ve aklınızı alamayacağınız kadar serbest bir oynanışla sizin her an şaşırtmayı başarmış. Oyunu birkaç saat oynayıp kapattıktan sonra, çevrenizdeki her şeyi toplamak isteyeceksiniz. Dalgınlıkla PS2'ye, oradan da TV'ye hamle yapmadım değil, yaptım. Hatta PES oynarken bile topla ilerlerken karşısındaki adamı alıp onla yuvarlanmayı akıldan geçirdim. Abartığımı düşünebilirisiniz, ama değil. Oyun ciddi bir şekilde bağımlılık yapıyor. Hem de çok ciddi bir şekilde.

DEVASA OFFLINE OYUN

Çok oyunculu modun sınırlı olması ve dönüslerin biraz zor olması oyunun eksileri. Ama bunların dışında bu oyunun bir eksisi yok. Bir yerden bulun, oynamın. Son yillardaki en yaratıcı, en bağımlılık yapıcı oyun Katamari Damacy. O değil de, Sinan be, sen var ya, çok iyi adamsın! Cidden bak!

Fırat Akyıldız

KATAMARI DAMACY

Yapımı: Namco
Dağıtım: Namco

AKSİYON

Orjinal Olarak: Yok
Fiyatı: -

Yaş Sınıfı: 3+
Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Versus

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Mükemmel fikir, eğlenceli

Oynamabilirlik

konu, fazlaıyla eğlenceli

Multiplayer

oynanış, kurgu, müzikler,

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: Ace Combat 4: Shattered Skies

sesler, renkli grafikler.

▼ Kontrollerdeki bir-iki
▼ zorluk, sınırlı çok
▼ oyunculu mod.

90

Göklerin hakimi

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR

LEVEL HIT



Macerasıydı, aksiyonu, platformu derken koskoca bir seneyi de geride bıraktık. PS2'lerimizin başında kah güldük, kah ağladık (yok artık). PS2 dostum oldu. Düğmesine her bastığımızda reddetmeden bize cevap verdi. Her oyunu kabul etti. Peki biz ne yaptık? Onu hep aynı şeyler yapmaya zorladık. Sürekli kontrolör tuşlarını yumruklayacağımız dövüşleri bizim için çalıştırmasına neden olduk. 12 saat hiç başından kalkmadan RPG keyfi yaşamasını sağladık. Fakat onu hiç göklere çıkardık mı? Son sürat bulutları delmesini istedik mi? Soruyorum size, bunları yaptık mı? Haydi biz yapmadık. Ya oyun firmaları? Onlar da bunu istemedi; ama Namco aksini düşündüğü için beşinci kez bizi göklere çıkarıyor.

UNUTULMAZ BİR TECRÜBE

Şu anda tam hatırlayamıyorum, ama Ace Combat serisine ikinci ya da üçüncü oyunundan giriş yapmıştım. PSOne'da bile görsel olarak inanılmaz bir başarı gösteren seri, Ace Combat 4: Shattered Skies'la PS2'de de ne kadar iyi olabileceğini kanıtlamıştı. 1 yıl öncesinde The Unsung War'un dedikoduları gelmeye başladı. Ekran görüntülerine bakıp bakıp oyunu daha da sabırsızca bekler olduk. Şimdi The Unsung War elimizde ve innanın her yönüyle beklediğimize değiyor.

İşin içinde uçaklar olduğunu düşünürsek ve Ace Combat'la daha önce hiç alakanız olmadığını varsayırsak, The Unsung War'un ne bin tuşla ve müthiş bir gerçekçilikle başetmeniz gereken bir simülasyon, ne de shoot'em up'tan bozma bir aksiyon olduğunu söyleyebiliriz. Ace Combat'ta olan bitenler bu iki ucun

tam arasında ve böylece her türlü oyuncuya kolayca kendine çekilebilir.

Aksiyonun ön planda olduğu bir simülasyon olmasına rağmen, Ace Combat sağlam bir konu da sunuyor. Hatta oyunun bir bölümünden sonra kendinizi senaryoya iyiçe kaptırıyorsunuz. Ara sinematiklerde yine Namco kalitesi hemen kendini belli ediyor. Burada hem takım arkadaşınızı, hem ülkenizin içinde bulunduğu durumu tam olarak takip edebiliyorsunuz. Sizi konuya bağlayan kısım bu sinematiklerle birlikte havadakten geçen konuşmalar. 20 dakikalık bir bölüm boyunca neredeyse her zaman diğer pilotlar ve düşman pilotları arasında bir takım konuşmalar geçiyor ve eğer oyunun dilini Japonca'ya ayarladıysanız, ne olup bittiğinden hiçbir zaman haberدار olamıyorsunuz. Evet, söylenebilir ekranda İngilizce olarak da görülmüyor, ama gözünüz sürekli ekranındaki düşman uçaklarında olacağında bu yazıları da göremiyorsunuz. Önerim dili İngilizce olarak ayıralamanız yönünde olacaktır.

PlayStation'da görmeye alışık olmadığımız bir türün, en iddialı oyunu.

Bahsettiğim konuşmalarla ilgili sizi direkt ilgilendiren bir diğer olay da, ara sıra size yönelik bilinçlensiz sorular olacak. Bu sorulara evet veya hayır şeklinde cevap verebilirsiniz. Neyse ki hiçbir hayatı bir önem taşımıyor, zira bazen sırf geçiştirmek için evet veya hayır demek zarunda kalabiliyorsunuz.

IMMELMAN MANEVRAŞI

Bir kez havalandıktan sonra uçağımızı üç farklı açıdan görebiliyoruz. Kokpitten, dışarıdan ve kokpit olmadan açık uçuş görüntüsünden. Her ne kadar kokpitten oynamak en gerçekçi deneyimi sunsa da, kokpitin oyuna yaklaşmayacak derecede detaylı ve özensiz hazırlanmış olması sizi uçuş kamerasına yönlendirecektir. Her uçağın inanılmaz detaylı, 1 metre karelik bir bulutu bile rahatça seçilebildiğini düşününce, neden kokpitlerin bu kadar sonuk olduğunu anlamak mümkün değil.

Açıkçası havalandığınızda yapabileceğiniz pek bir şey yok. Ben de ne anlatsam bilemedim. İnanılmaz hızlı giden bir uçağınız var ve diğer inanılmaz hızlı giyen uçaklarla dalaşip duruyorsunuz. Füzeleriniz var, makineliniz var desem, herhalde sizinle dalga geçmiş gibi olurum. Onun yerine uçağınızla yapabileceğiniz



Kokpit Görüntüsü burada da gözüktüğü gibi gayet yapay.

Takım olarak hareket edin, savaştan sağ çıkm.





Uçak
detaylarına
dikkatinizi
çekerim.



manevralardan bahsedelim. Oyunun Campaign bölümünde atılmadan önce Tutorial'da yer alan her dersi başarıyla bitirmenizi öneriyorum. Burada özellikle füzelerden kaçmak ve düşman uçaklarını takip etmeyle ilgili önemli hareketler öğreneceksiniz. Kuşkusuz ki oyunda en fazla kullanacağınız manevralardan bir tanesi Immelman dönüşü. Gittiğiniz yönün tam tersi istikamete yönelmek ve füzelerin sizi iskalamasını sağlamak için bu hareketi beyninize kazının. 360 derecelik tam dönüş (loop) da füzeleri şaşırtmadı hayli başarılı. Daha kolay bir çözüm olarak ta ekseniniz etrafında sürekli dönüşleri deneyin.

DÖRT ATLI

Senaryo gayet kaliteli ve geniş olduğundan ki, size verilen görevlerin çoğu birbirine benzemiyor. Bir görevde düşman uçaklarıyla savaşırken, diğer görevde yine düşman uçaklarıyla savaşıyorsunuz... Düşman uçaklarıyla savaşmak sabit, bunu açıkladığımı inanıyorum. Değişik olan konular arasında bir uçağı radar alanından radarlara yakalanmadan çıkartmak, ona eskortlu etmek, şehre düzenlenen terörist saldırısı sonucu ortaşa yayılan zehirli gazları etkisiz hale getirmek, radar alanındaki kilit noktalara senkronize saldırılar düzenlemek gibi bazıları inanılmaz zor, bazılarıysa çocuk oyuncuğun niteligidde görevler bulunuyor. Radarınızı etkili biçimde kullanmazsanız, görevinizi tam olarak bilmezseniz, bir görevi en az 5 kez oyu-

nayacağınızı da aklınızda bulundurun. Bazen her şeyi bilmek bile durumu kurtaramıyor, o da başka bir konu. Bu zor görevlerde size ekibiniz yardımcı olacak ve bu ekibe dört farklı emir vermek elinizde. İsterseniz onları savaş alanına yayabilir ve düşman kuvvet-

lerile tek tek karşılaşmalarını sağlayabilir, isterseniz sizini korumalarını emredebilir, isterseniz de sizinodeflediğiniz düşmanın üstüne gitmelerini söyleyebilirsiniz.

Daha bitirmedim. The Unsung War'un grafiklerinden bahsetmem gerek, fakat ortada pek grafik yok. Hiçbir uçağa, onun detaylarını izleyecek kadar yaklaşamıyzınız. Yakınlaşsanız bile en fazla 2 saniye görebiliyorsunuz. Daha uzun süre bakmayı başarısınız da (iddialaşmayın benle!) etkileyici bir şey görecenizi sanmayın. Asıl grafiksel mükemmeliyet 'Replay' sırasında görülüyor. Görevinizi tamamlandıktan sonra tüm görevinizi dört farklı kamera açısından dörder farklı alt bölümünden izleyebiliyorsunuz. Artık buradaki görsellik de sizin etkilemediye benim yapabileceğim pek bir şey yok.

Her oyunun başında saatlerce oturulmaz, ama böylesine zevkli bir oynanışa ve senaryoya sahip bir Ace Combat'ın başında oturular. Son sözümüz; sevgiler. ☺

Tuna Şentuna



ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR SİMLASYON AKSIYON www.namco.com

Yapımcı: Namco

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Namco

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online

Oyunu Alışnak, Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Bir simülasyondan

Oynamanıza

beklenmeyecek sağlamlıkta

Multiplayer

▲ senaryo Aksiyonu bol

Eğlence

▲ oynanış

LEVEL

▼ Bazı bölümler sınırlı

NOTU

▼ bozacak derecede zor.

Alternatif: Ace Combat 4: Shattered Skies

84

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE™

Savaşların perde arkası

Kontrol edelim. The Lord of the Rings aksiyon oyunu? Var. The Lord of the Rings strateji oyunu? Var. Platform? Hobbit var, o da olur. Devasa online oyun da hazırlanıyor. Ne yok peki? Simülasyon yok, yarış yok, bunlar da olmasın zaten. Fakat şu ana kadar bu kadar geniş bir dünyanın nimetlerinden yararlanması gereken RPG türünü bir türlü LOTR ile yan yana görememişti. Bunu sezen Electronic Arts uzun süre önce harekete geçti ve herkese uygun bir RPG oluşturma yolunda sağlam adımlar attı. Ortaya çıkan ürün öyle bir şey ki, tam anlamıyla herkese uygun bir oyun.

ARKA PLAN

LOTR: The Third Age'de olan biten şu: Üçlemenin arka planında olanlara RPG stilile bakış. Şöyledi ki, Aragorn'du, Gimli'ydı, Gandalf'dı, bu ünlü karakterler yüzüğü taşımaktalar ve yolculuklarına devam etmekte. Bizse kendi ve daha ünsüz grubumuzla, yüzük kardeşliği grubunun arkasından ilerliyoruz, zaman zaman onlara katılıyoruz ve bu böyle sürüp gidiyor.

Grup dediğimize göre elimizin altında tam 6 karakter bulunduğuunu anlamış olmanız gereklidir. Aslına bakarsanız size sunulan grup, yüzük kardeşliğinin modifiye versiyonu. Ana karakteriniz Berethor bir insan ve aynı Aragorn gibi kılıç ustası. Elegost, bir Dunedain (Aragorn'un irkı) ve ok ustası. Idril'sa büyüğü bir elf kadını. Şimdi buradaki mesleklerin ve irkların yerlerini değiştirin ve evet, yüzük kardeşliğine kavuştunuz. Grubunuza katılan diğer karakterler arasında Hadhod adında bir cüce, Morwen adında son derece hızlı bir hırsız ve Eaoden adında bir kral hizmetkarı bulunuyor. Sonra bu grubu alarak uzun ve muhteşem maceramıza başlıyoruz.

BİR GONDOR'LÜ, BİR ELF VE BİR CÜCE...



The Third Age için RPG yakıştırması yapmak yanlış değil, fakat burada görülen RPG anlayışı sizin yarınmasına bir Final Fantasy, bir Star Ocean veya bu tip ağır bir RPG beklemeyin. The Third Age'de RPG'den çok aksiyona önem verilmiş. Bu, oyundan RPG beklenisi olanları üzebilir, ama bana kalırsa bu haliyle bile oyunun başında hayli uzun zaman geçirmek mümkün.

Lafı fazla uzatmadan –ki yerince uzadı bile, oynamıştan bahsedelim. Partimiz 3 kişiye bahrındırıbiliyor, ama savaş sırasında L1 tuşuna basarak, aynı FFX'daki gibi dışarıdaki bir karakteri, içerdekiilerden biriyle değiştirebiliyorsunuz. Tüm savaşlar sıra tabanlı ve savaşa girmek oyunun %90'lık bir bölümünde rasgele olmuyor. Orta Dünya'da dolaşır

ken ekranın sol üst köşesinde Sauron'un gözü yavaş yavaş parlamaya başlıyor. Göz tam şeklini aldığımda savaşa girmiş olugorsunuz. Aynı şekilde, gözün yanında veya tam yanında mavi bir Palanthir küresi görülebiliyor. Sauron'un gözünün aksine, Palanthir olumaya başladığı zaman kaçınılmaz bir savaşa doğru sürüklendiğini anımlanızı. Dolayısıyla grubunuza savaşa her şeyiyle hazırlayın.

Sıra tabanlı savaşlarda Speed stat'ı en yüksek olan karakter ilk saldırımı gerçekleştireiyor. Eğer seviye



Sauron'un ordusu

Oyunda en az bir alanı tam anlamıyla tamamladıktan sonra ana menüye dönüp 'More' seçenekinden Evil Mode kısma bakma şansı elde ediyorsunuz. Evil Mode'da, seçeceğiniz alana göre bir dizi savaşa tanık olacaksınız. İşin güzel tarafıysa bu sefer Sauron'un tarafında olmanız. Bir Orc okcusu mu olmak istersiniz, yoksa valisi bir Uruk-Hai Berserker mi? Veya Orc ordusunun çirkin komutanı Gothmog'a ne dersiniz? Hepsini geçelim, sırıf The Balrog of Moria'yi kontrol etmek ve Gandalf'ı ezmek için bile bu moda göz atmanızı öneririm. Evil Mode'un amacı elbette zevkine savaşmak değil. Her alanda yer alan tüm savaşları başarıyla tamamladıktan sonra, normal oyunındaki karakterleriniz için gerçekten faydalı silahlara ve eşyalara kavuşuyorsunuz.

atladıkça karakterlerinizin bu özelliğini geliştirmediniz, rakipleriniz her zaman daha hızlı davranışacaktır. Sıra size geldiğinde yapabileceğiniz hareketler ekranın sağ alt köşesinde görüntüleniyor. Sıradan saldırılar, silah sanatları, eşya kullanma vb. seçenekler arasından dilediğinizi seçiyorsunuz. Sonra sıra diğer karaktere geliyor, karşı tarafa geçiyor ve bu böyle sürüp gidiyor.

Savaşlarda normal saldırılarınızı kullanmak istemeyeceğinizi söyleyebilirim. Bunun için çok geçerli bir sebebi de var. Her karakterin kendine özel saldı-



THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE RPG-AKSİYON www.eagames.com

Yapımcı: EA Redwood Shores

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts

Fiyatı:-

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

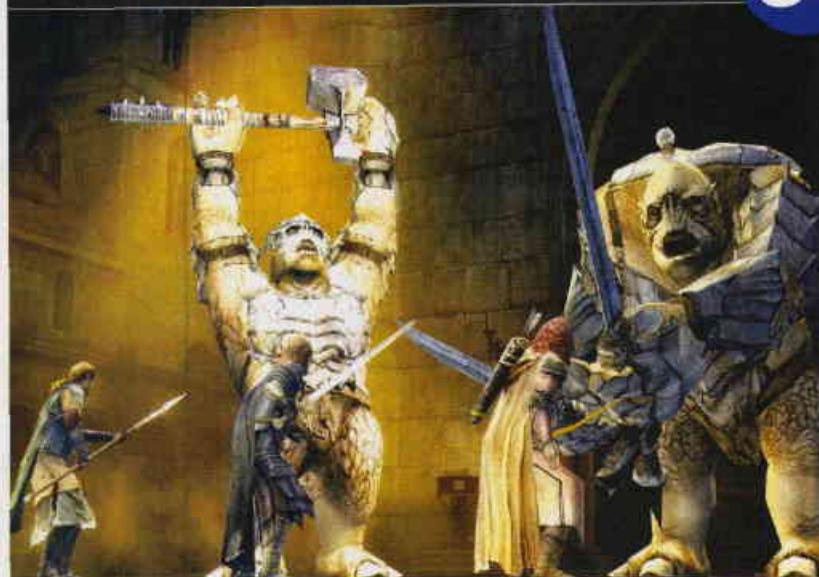
Dolby Pro Logic II, THX ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online

Oyunu Alışmak: Kolay	İngilizce Gereklimi: Az	Zorluk: Kolay
Grafik	Artılar/Eksiler	
Ses	Detaylı grafikler Aksiyonlu	▼ Genel olarak oyun
Oynamabilirlik	bol oynanış Oyun içinde	▼ kolay RPG özellikleri
Multiplayer	zorluk değiştirilebilme Evil	▼ çok arka planda
Eğlence	Mode	▼ Çizgisel oynanış

LEVEL NOTU

Alternatif: Final Fantasy X-2, LOTR: Return of the King

81



nlarının gelişebilmesinin yegane yolu bu özel hareketleri kullanmaktan geçiyor. Mesela Elegost'un Bow Craft özelliklerine yeni bir tanesini eklemek istiyoruz. Eklemek istediğimiz saldırının ismi Paralyzing Shot. Bunu kazanmak için tam 20 Bow Skill Point'ine ihtiyacımız var. Elimizde bulunan Bow Craft saldırularını her kullanışımızda 1 SP alduğumiza göre, 20 kullanım sonucunda Paralyzing Shot menüdeki yerini alacaktır. Bu formül her karakter için aynı.

MİĞFER DİBİ

Düyunun RPG'den çok aksiyona yöneldiğinden bahsetmiştim. Bu nasıl sağlanmış? Mesela Orta Dünya'da dolaşabileceğiniz tüm alanlar ve yollar belirli. Bir göreviniz olduğunda bu haritada kırmızı bir noktaya belirtiliyor ve çoğunlukla o noktaya giden tek bir yol var oluyor. Yolunuzun üzerinde görülen sapaklarsa sizi sadece ufak hazinelelere götürüyor. Bahsettiğim kırmızı noktalar oyunun ilerlemesi için ulaşmanız gereken kilit noktalar. Bir de hiç farkında olmadığınız ufak quşlarla karşılaşacağınız. Quest sözcüğünü özellikle kılınır, çünkü ekranда surekli "Quest Completed" yazlığını görecek ve zaman zaman sadece bir hazine sundığını açarak bir quest'i tamamladığınıza fark edip şaşracaksınız.

Aksiyon temasının ağır basmasına neden olan ikinci ve son alan olarak da koca Orta Dünya'da hiçbir

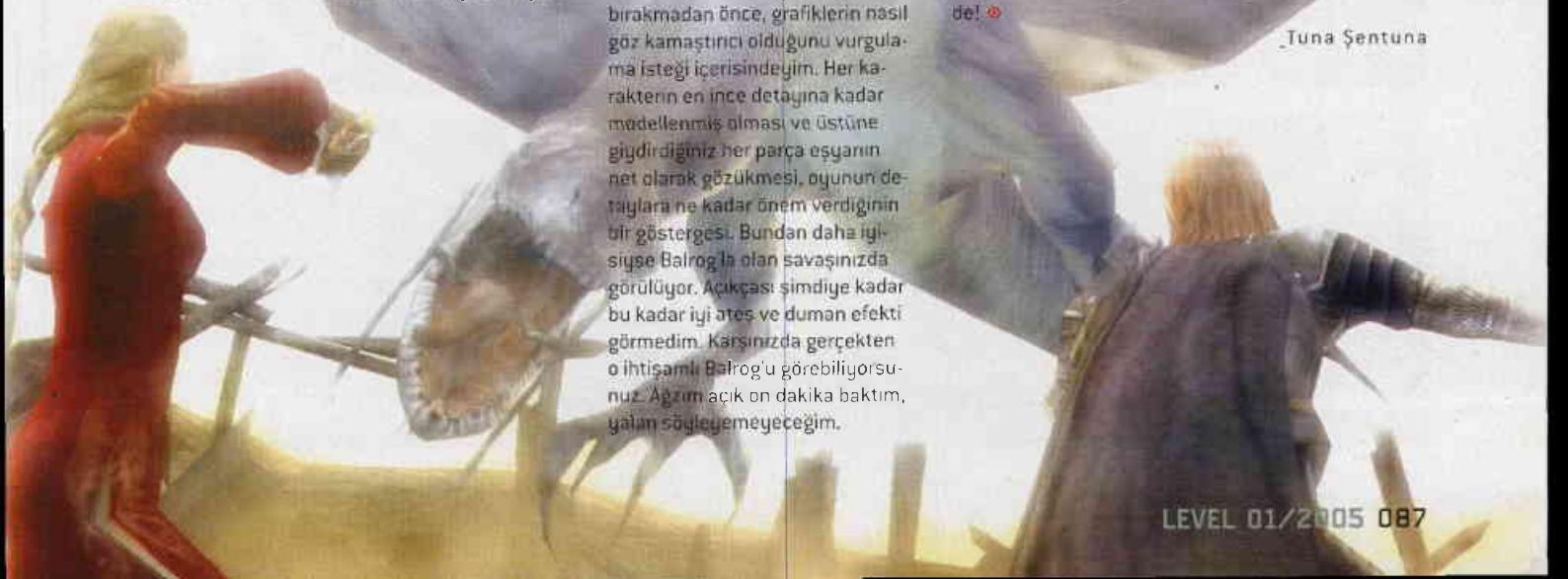
Yüzük Kardeşliği'nden bu kadar kolay kurtulacağınızı sanmıyordunuz değil mi?

zaman alışveriş yapamıyor olmanızı gösterebiliriz. Silah, eşya, zırh ve neye ihtiyacınız olursa bunları ancak hazine sandıklarından veya cesetlerden toplayorsunuz.

Sizi üçüncü nesilde baş başa bırakmadan önce, grafiklerin nasıl göz kamaştırıcı olduğunu vurgulama isteği içerisindeyim. Her karakterin en ince detayına kadar modellenmiş olması ve üstünde giydirdiğiniz her parça eşyanın net olarak gözükmesi oyunun detayları ne kadar önem verdığının bir göstergesi. Bundan daha iyi, işsizse Balrog'lu olan savaşınızda görülüyor. Açıkçası şimdide kadar bu kadar iyi ateş ve duman efekti görmedim. Karşınızda gerçekten o ihtiyamı Balrog'u görebiliyorsunuz. Aşım açık on dakika baktım, yalan söylemeyeceğim.

Yaklaşık 20 saatte varan oyun süresi, mükemmel grafikleri ve aksiyonlu bol oynayıyla, The Third Age herkesin denemesi gereken oyunlar arasında yerini rahatça alıyor. Eğer ki bu oyunu RPG olarak düşünüp oynamazsanız, hiçbir sorun yaşamayacağınızı sanmıyorum. Orta Dünya'nın kaderi yine sizin elinizde.

Tuna Şentuna



derindekiler

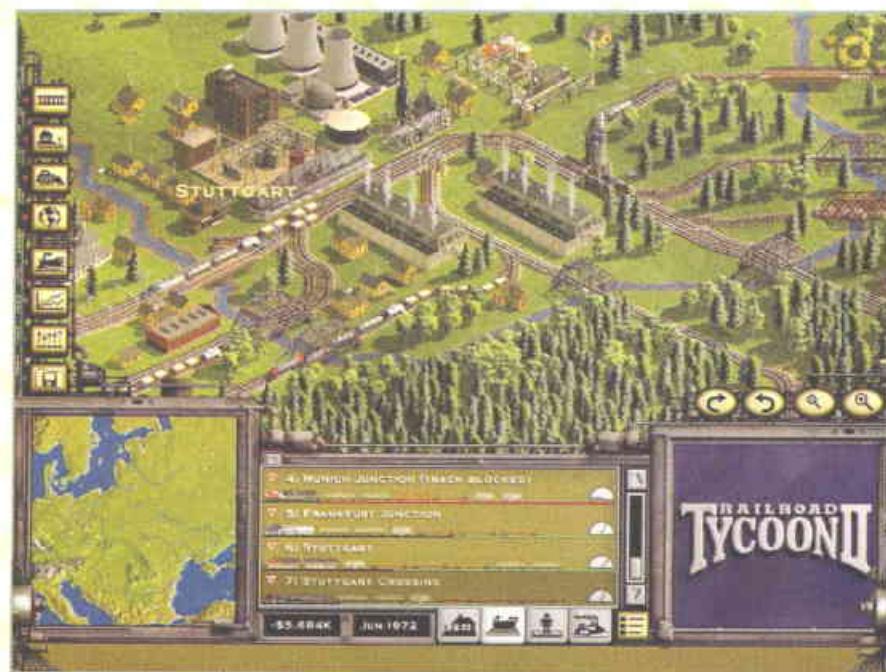
RAILROAD TYCOON 2

Demiryollarının ve buharlı lokomotiflerin altın çağrı

Sanayi devrimi ve ardından gelen demiryolu çılığlığı tarihin incelemesi en keyifli bölümülerinden biridir. Demiryollarının her yana uzanlığı, buharlı trenlerin zamanı oldukça romantiktir. Buluşlar var, elde olan teknolojinin üzerinde kurulan hayaller ve bilim kurgu var. Balonlar var, zeppliner var Jules Verne var! Sanki Jules Verne'ye binip gidebiliyoruz gibi oldu ama neyse, o da bizi hayal âlemlerine taşıyor nitekim.

Railroad Tycoon serilerinde tek yaptığım taşımacılıktan para kazanmak değil, eğer öyle olsaydı bu oyun 21. yüzyılda geçen bir otobüs işletmeciliği de olsa umursamazdık. Hmm aslında fena fikir de değilmiş,

ama mesele bu değil zaten bu oyunun Second Age isimli, kurgu bir gelecekte geçen görev paketi mevcut. Mesele şu ki lokomotifler büyülü, güzel araçlar ve eskiden çocukların makinist olmak gibi hayalleri vardı. Railroad Tycoon serisinde de biz koca çocukların oturup oyuncak trenlerimizi izliyoruz. Herkesin ne kullanabileceğini bir yol olup olmadığına bakmadan araba(lüks araba) ya da ihtiyacı olup olmadığını düşünmeden cep telefonu(lüks cep telefonu) istediği bu günlerde ve alacak parası yoksa sahibini bıçaklayıp ondan calmaya hakkı olduğuna inandığı bu günlerde ne kadar güzel bir düş buharlı lokomotifler çağrı...



BİLGİ

Oyun: Railroad Tycoon 2

Tür: Strateji

Yapımcı: Gathering of Developers

Dağıtımçı: Poptop Software

Çıkış tarihi: 1998

Platform\ medya: PC CD

İşletim sistemi: Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.poptop.com/railroadtycooninfo.htm>

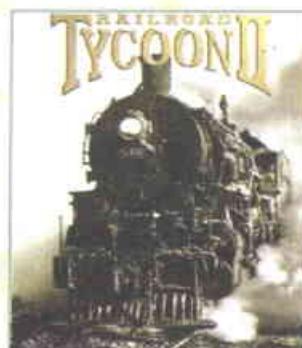
<http://rt2.godgames.com/main.html>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://www.gathering.com/>,

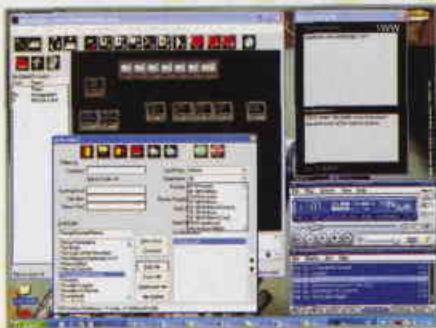
<http://www.poptopsoftware.com/>

Railroad Tycoon serisi başlatan oyun ama RT2 kesinlikle seriyi bu kadar popüler yapan oyun. Siyah beyaz haberleriyle gazeteler, rakiplerimizle yapılan hisse savaşları, bir yerlere 'ilk' ulaşma isteği ve bunun ödülleri! Şöhret! Izometrik bir bakış açısından kurduğumuz dönemin tıkrıtırmışını izlemek ve bunda huzur, güven bulmak ne güzel... Aslına bakarsanız oldukça da yeni daha 1998 tarihlidir! Railroad Tycoon 3 de var ama o bunun tadını veremez, en iyisi yeniden kurmak.



MAGIC THE GATHERING: APPRENTICE

Siz hala Solitaire mi oynuyorsunuz?



Kafa bir arkadaşınız ile akşam vakti birkaç el Magic mi atmak istediniz? Hemen Apprentice'i açıyor, ICQ'dan birbirinize IP numaralarınızı yollayıp istediğiniz deste ile oynamaya başlıyorsunuz! Tabii yama dosyalarını kurduysanız bile en az birkaç defa oyun çıktıktan, Restart atıp, Firewall'unuzu kapadıktan ve bilumum ayrıntı ile uğrastıktan sonra. Ama inanın uğraşığınıza degecektir. Çünkü MtG bağımlılık yapan inanılmaz bir koleksiyon kart strateji oyunu. Gerçek hayatı uzun vadede kartlara binlerce dolar gömme riski-

niz mevcut. Çünkü ister stratejik değeri için bir Black Lotus'a 500\$ bayılmış olun, ister girmi milyona tonla kart içeren bir genişleme paketi satın alın bu işin sonu yok. Binlerce ama binlerce kart ve sonsuz sayıda kombinasyon, binlerce strateji var. Kafayı kırmadan akşamları iki arkadaş arasında güzel vakit geçirmek için, ama sağlam İngilizcesi olan ve MtG kurallarını köküne kadar bilenler için harika bir oyun. Kartların resimleri yok, aslina bakarsanız ortada pek oyun namına bir şey bile yok, ama bu arabirim sayesinde bildiğiniz kuralları uygulayarak harika oyunlar çıkartmayı başarabilir çok eğlenebilirsiniz. Farklı stratejiler, farklı desteler ve rakibinizi şaşırtma imkânı! Bu oyun saklı bir cevher! Ama ben kartları görmeden yapamam derseniz MtG Online, dokunmadan, arkadaşlarımla yan yana olmadan yapamam derseniz de bir MtG destesi satın almalısınız. Ara- da bir Pazar gününü arkadaşlarınızla arome- lili çay içip muhabbetle karışık bir oyna- mak bambaşka bir keyiftir.

BİLGİ

Oyun: MtG Apprentice

Tür: Strateji

Yapımı: Dragon Studios

Dağıtım: yok

Çıkış tarihi: belirsiz

Platform\ medya: PC

İşletim sistemi: Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

www.dragonstudios.com/apprentice
www.magictheathering.com

www.magic-league.com

www.deck-revolution.com

www.mtgnews.com

<http://www.wizards.com/default.asp?x=judge/resources/banned>

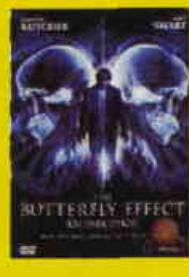
Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://www.magic-league.com/Guides/ApprDownload.php>

Program freeware, yani ücretsiz.

JAPON OYUNCAK SARAYI

PC OYUNLARI - PS2 OYUNLARI
ANKARA DA OYUNCAK BİZDEN SORULUR



VCD

DVD

JOYSTICK VE DİREKSİYON
ÇEŞİTLERİ

www.japonoyuncaksarayi.com

ANKARA İÇİNE VE YURDUN HER YERİNE KARGO İLE GÖNDERİM YAPILIR
METRO ÇARŞISI NO:83 KIZILAY/ANKARA TEL: 0312 419 06 54 FAX: 0312 419 39 20
TÜP GEÇİT İÇİ NO:75/1 TÜPGEÇİT/KIZILAY TEL: 0312 433 51 35 FAX: 0312 431 18 68

İŞBANKASI 4218-2199755 DURSUN BÜYÜK GÜZEL
KARNE KAMPANYAMIZ HER TAKDİRÉ 1 OYUN BEDAVA
BU İLANLA ALIŞVERİŞ YAPANA SÜPRİZ HEDİYELER
TÜM KREDİ KARTLARINA TAKSİT İMKANIMIZ VARDIR



Tam bitti bu iş derken...

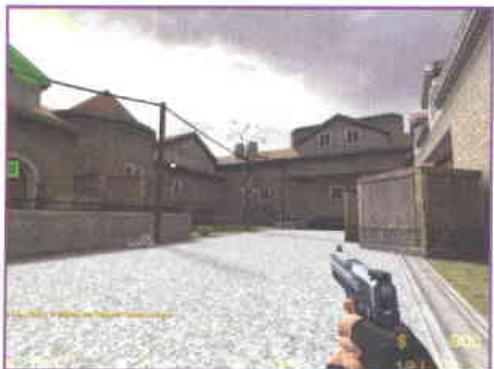
COUNTERSTRIKE: SOURCE

Eski köye yeni adet...

Half-Life 2 sonunda çıktı, HL2 ile birlikte Source motorunu kullanan oyunlar da bir bir piyasaya düşmeye başladı. Ama biz ne yaptık? Sallamadık ne HL2'yi ne de nimetlerinden yaralanan oyunları. Aklimız hep ondaydı. Eh rahat rahat uyguyabilgorsunuzdur sanırıam. Hoşgeldin CS: Source.

FLASHBANG

Öncelikle betasından günümüze kadar geçen zaman da oyun hatalardan pek sızıtlamamış. Update rapor-



lарında giderildiği inatla söylenen birçok bug hala mevcut. Oyunu oynadığınız sistem ne olursa olsun meydana gelen takılma atlama ve Lag canınızı sıktığı gibi canınıza da mal olabiliyor. En kötüsü ise oyunun taze olması hilecileri durduramıyor. Yillardır baş ağrıtan egoistlerimiz yeni CS'mizde de bizleri yalnız bırakıyorlar. Oyun sürekli gamalanıyor. CS: Source oynamak için bilgisayar başına her oturduğunuzda uzun uzun beklemek can sıkılığı. Sahte kredi kartı kullanımının önune geçmek için sistemin sürekli down olması da can sıkıcı bir nokta.

KÖRLERLE SAĞIRLAR

Orjinal HL2 edindiğinizde CS: Source pakete dâhil gelir. Yetmiş beş milyar kez söylendiği üzere CS: S muhteşem görünüyor. Benzer mantıklı, online aksiyon oyunlarının eğlence açısından olmasa bile grafik ve teknoloji olarak çok gerisinde kalan CS böylece bu sorunu kökünden çözüyor. Hatta rakiplerinin bir adım öndeği yarışa devam ediyor. Uzun süre CS: S hikayeleri dinledim. Bu süre boyunca beni en çok endişelendiren yeni grafik motoruna geçilirken CS yi CS yapan özelliklerinden ne derece ödün vereceği idi. Q3,



CS dinozorundan yorumlar



Çok sevgili
Xaero'cuğumuz'a sor-
duk. Nastı olmuş kardeş
o da dedi ki:

✖ Yenilenen flash efek-

İleri etkili ve gerçekçi olmuş. Fakat
ses duyamamak oldukça sinir boz-
abiliyor.

✖ Smoke taki yayılma efekti oldukça
gerçekçi ve tam olarak yayıldı
zaman aynı derecede etkili.

✖ Grenade patlayınca oyuncudaki
sarsılma lityi düşünülmeli.

✖ Source'ta Scope'tan bakıldığı
zaman çıkan ses attık yok. Macar için
başka bir avantaj.

✖ Recoil biraz değişti için ilk başta
alışması zor olabiliyor.

✖ Source taki buçular henüz tam
olarak giderilemediği için silahlar
arada sırada tutukluk yapabiliyor.

✖ Haritalardaki değişim T ve CT tak-
tiklerini etkileyebilir. Örneğin,
de_dust2'de A base'deki yolun
kısalması CT'ler için hüyükavan-
ta. Bu da eski taktilerini bir kısmının
çöpe gitmeceğini anlamına geliyor.

✖ Daha önce Health'in 25'in altına
düşüğünde kırmızı olup şimdi olma-
sının avantaj ve dezavantaj var.
Health'in 10 olan bir oyuncunun
kendine güvenip çırşınaya gitmesi
rakip oyuncuya şartsızlıktır, fakat aynı
şekilde bu geri de tepebilir.

✖ Pathmodan dolayı sağa sola
uçmuş yarılları çalışma sırasında
çarpmak oldukça rahatsız edici.

Kenan "Xaero" Aydin

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ ZAMAN KONUSMA ZAMANI Artık Oynasana.com sunucuları üzerinden Teamspeak adlı ücretsiz yazılım aracılığıyla oyun içi iletişim kurabilirsiniz. Program özellikle takım içi oyunlarda avantaj sağlıyor. Dosya ve kullanım bilgilerini <http://www.oynasana.com/dosyalar/d3060> adresinden edinebilirsiniz.

@ GELİYOOOO... GELİYOOOOOOOO... Yeni Dünya'da satışa sunulduğu 24 saat içinde 250 000'den fazla satarak rekor kırın, bir günde 200 000'den fazla hesap açılarak ayrı bir rekor kırın. World of WarCraft yeni yılda beraber Avrupa'da hayatı gelecek, hatta belki de siz bu sahrları okuduğunuz sırada. Oyunun aylık ücreti alınan ay sayısına göre belirlenecek: 1 ay 12.99 ... 3 ay 11.99 (aylık), 6 ay 10.99 (aylık). Haydi Esen Elektronik, sevindir Türk halkını!

@ INTERNETTE AZEROTH PAZARI Blizzard Entertainment resmi World of Warcraft web sitesinde eşya ve karakterlerin şimdiden eBay'de satıldığını açıkladı. Yapıcılar olayın yasa dışı olmasının yanı sıra oyun zevkinin korunması amacıyla oyun dışındaki her türlü sahşin engelleneceğini belirttiler. Bu nedenle bu tür işlemlere girenlerin hesapları tamamen kapatılacak ve hakkında kanuni işlem yapılacak.

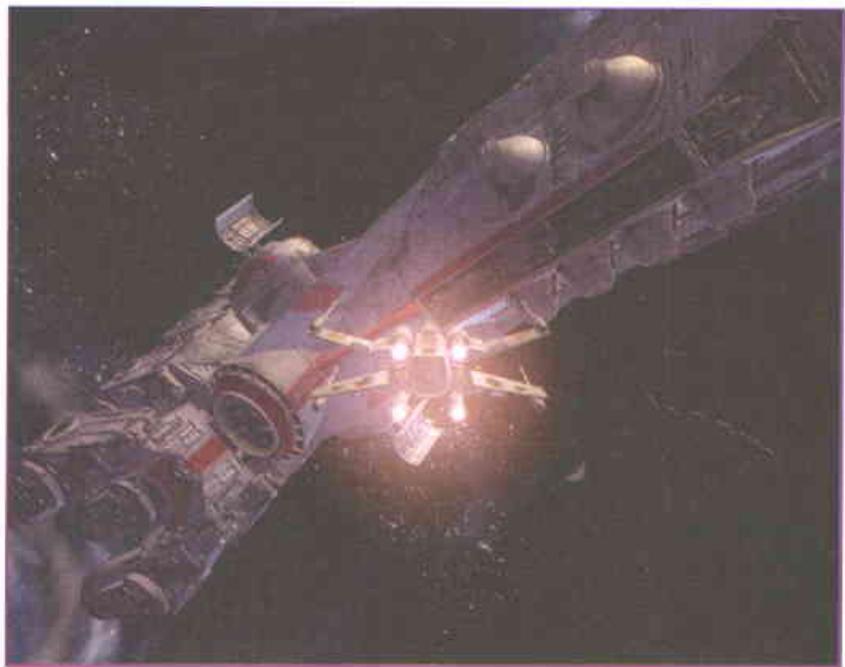
ÜCRETSİZ EKLER AYI

• NCSoft devasa online RPG Lineage 2 için Age of Splendor adlı ücretsiz bir ekleni yayınladı. 500 MB'lık paket üç yeni bölge, (bir ek paket klasiği olan) sualtı alanları, binek hayvanlar, yeni düşmanlar, eşyalar, büyüler ve şans oyuntarılarıyla geliyor. Artık atılan zara göre bir hazine kazanmak ya da yarahıkların aklığı bir alana işinlanmak mümkün. (Paketin ücretsiz

STAR WARS GALAXIES:

JUMP TO LIGHTSPEED

Yıldız Savaşları artık adına yakışıyor



↑ Ace pilot olmanın yolu "şu büyük Corellia gemileri"nden birini durdurmak

"Save edeyim, 5 saatte bitireyim, orç olayım, büyüğü olayım, elf karım olsun, oyun dedigin böyle olmalı" demeyenlerin oyunu Star Wars Galaxies: An Empire Divided, bir sene sona erdir dünnyada yüz binlerce kişinin sadece "savaşmak" değil, "yaşamayı" tercih ettiğinden bir evrendi. Ama yine de herkesin altında bir soru vardı ki, merakla beklediğimiz "Yıldız Savaşları" oyunının ne zaman gerçek olacağıydı. Cevabımızı aldıktan sonra:

MMORPG tarihinde (belki de oyun tarihinde) belki de ilk defa bir ekleni paketi bir oyuna bambaşka bir oyunu ekliyor. Görev paketi diye miyorum çünkü oyun içerisinde tamamen farklı bir oyunu oynuyorsunuz. Geminize bindiğiniz andan itibaren her şey sizin el becerinize kalmış durumda. Çünkü o andan itibaren devasa online oyunların gizli sıra-tabanlı ve zar sisteme dayanan oyun stilini yerine, bir uzay simülasyonu ile karşı karşıyasınız.

"BEN BÜYÜYÜNCE PİLOT OLACAGIM" DEMEKLÉ OLUNMUYOR

Star Wars: Galaxies oynayanların hatırlayacağı üzere, tüm meslekleri edinebilmek için toplam 250 skill puanını, toplam 18 kutuya harcamak durumundadır. Jump to Lightspeed (JTL) görev paketiyle 3'ü pilot, 1'i Shipwright olmak üzere 4 yeni meslek listenize ekleniyor. Pilot olmak herhangi bir skill puanı gerektirmi-

yor. Kısacası var olan karakterinizin mesleklerini bozmadan pilot olabiliyorsunuz. Fakat önemli olan, hangi pilot meslegini seçeceğini. Mesleginizi karadaki taraf seçiminize göre yapabiliyorsunuz. Oyunda kullanabileceğiniz gemiler ise hangi pilotluğu seçtiğiniz ile bağlantılı. Oyunda eğer herhangi bir taraf seçmediyiseniz, seçtiğiniz pilotluğun durumuna göre taraf olmak zorundasınız. Her pilotluğun filonuzu seçeceğiniz 3 ayrı başlangıç görev noktası var ve başta birini seçmek durumundasınız. Bir nevi zorluk seviyesi diyebiliriz. Örneğin Tatooine'de başlayan görev yerleri, her üç pilotluk için de en zor seviye, fakat mesleginizi tamamladığınızda alacağınız badge buna değer.

Imperial Navy Pilot, sadece imparatorluk tarafında veya tarafsızsanız seçebileceğiniz bir meslek. Hemen hemen kullanabileceğiniz tüm gemiler TIE serisi olacaktır. Bu gemiler hızlı olmaları

icin oldukça hafif yapılmış gemiler ve yüksek seviye ekipmanlarının ağırlığını kaldırıramıysanız ama bunu lehinize çevirmeniz tamamen sizin el becerinizde. Kullanabileceğiniz gemiler, TIE Fighter Light Duty, TIE Fighter, TIE/In, TIE Interceptor, TIE Bomber, TIE Aggressor, TIE Advanced, TIE Oppressor, VT-49 Decimator, Bomber ve Decimator oldukça yavaş gemiler olmalarına karşın taşıyabildikleri ağırlık buna değebilir. Unutmayın ki bu gemilerin başında hayat destek ünitesi yok ve imparatorluk için sadece bir istatistiksiniz, o yüzden hayatınız sadece sizin için önemli.

Alliance Starfighter Pilot, tarafsızların ve Rebel'erin seçebileceği meslek, belki de her Star Wars hayranının kullanmak istediği Wing serilerini kullanabileceğiniz ve gerek imparatorluğa, gerekse de içerisindeki imparatorluk ajanlarına karşı savaşabileceğiniz bir hayat sürmenizi sağlıyor. Oldukça sağlam, güçlü, faktat yavaş gemileriniz var. Z-95 Headhunter, Y-Wing, Y-Wing "Longprobe", X-Wing, A-Wing, B-Wing ve YKL-37 Nova Courier kullanabiliyorsunuz. Gemileriniz imparatorluk gemilerine göre yavaş oldukları için (A-Wing dışında ki o da hafif bir gibi olduğu için ateş gücünüz oldukça düşük) değişik stratejiler uygulamayı tercih etmelisiniz. Ağır bombardıman gemileri benim favorim oldu, bunlar yavaş olsalar da, hayatı güclü birer destek ünitesi.

Freelance Pilot (Privateer), adından anlaşılacağı üzere, ne imparatorluk, ne de Alliance tarafında olmak istemiyorsanız, seçebileceğiniz pilotluk. Ortalamala bir ağırlık ve iyi bir hız sahipsiniz. Fakat seçeceğiniz üç filodan her biri ayrı bir factiona bağlı. Eğer Mos Eisley'den başlarsanız Smuggler Alliance (Jabb'ayla ortak çalışmak da zevkli), Naboo'dan başlarsanız, RSF (Naboo Kralliyet Güçleri) imparatorluk yandaşı olacaksınız. Corellia, Coronet'ten başlarsanız ise CorSec (Corellia Güvenlik Gücü) dahilinde, imparatorluğa pek sıcak bakmasa da, güvenliği elden bırakmayan güvenli güçlerinden olacaksınız. Kullanabileceğiniz gemiler size pek tanık gelmese de, YT-1300 (namı değer Millenium Falcon) hemen hepsine değer bence. Hutt Scykk Starfighter, Dunelizard, Rikkxyrk, Ixiyen, Kimogila, Kihrazx Star Fighter ve YT-1300 kullanabileceğiniz gemiler arasında...

YALNIZ PİLOT, ÖLÜ PİLOTTUR

Özellikle Alliance ve Imperial pilotusunuz, en büyük desteginiz arkadaşlarınız olacaktır. Görevlerinizin büyük çoğunluğunun yalnız başınıza oldukça zor olduğunu fark edeceksiniz. Yalnız bir X-Wing pilotunun, imparatorluğun deney aşamasında olduğu ve 8 tane eskortu olan bir gemije karşı ne kadar şansı vardır? O yüzden arkadaşlarınız en büyük desteginiz. Kimi gemiler 2 kişi ile idare edilebiliyor. Örneğin B-Wing, Y-Wing ve TIE Aggressor kullanırken, taretinizi arkadaş-



← Gökyüzünde
yalnız gezen
Y-Wing'ler...
TIE'da sizin kadar
yalnız

Hutt →
Dunelizard,
biraz büyük
bir kertenkele

↓ Only one man fighter can... Ohom



Çok yolculu gemilerin en güzel yanı arkadaşlarınızla bu manzarayı paylaşabilmeniz

niz idare edecektir. YT-1300, Nova Courier ve Decimator gibi çok yolculu gemiler de ise (Multi-Passenger – MP) mutlaka yanınızda arkadaşlarınızın destegine ihtiyacınız var. Han Solo, Chewbacca'sız ne yapabilirdi ki? Siz geminizi kullanırken arkadaşlarınız gemi taretlerine geçip, size saldırırları yok etmek zorundalar. Öte yandan gemi içindeki muhtemel plasma sizintları tüm yolcuları ağır yaralayabilir ve ölüdirebilir, bunlar için de tamir kitlerini bulundurabilirsiniz. Ama yine de hiç bir şey 20 X-Wing, B-Wing, Y-Wing, A-Wingden oluşan bir silonun bir Star Destroyer'a karşı savaşından daha zevkli olamaz.

BLİBİ BİP BİBÜP

Bir pilotun en iyi yardımcıları olan droidleri ve uçuş bilgisayarlarını da unutmamak gereklidir. Gerçek droidler Y-Wing, X-Wing ve Y-Wing Longprobe'larda kullanılsa da diğer tüm gemilerde hemen hemen aynı görevi yapan uçuş bilgisayarları bulunmakta. Uçuşta geminin ve ekipmanlarının ayarlarını değiştirebileceğiniz komutlar savaş esnasında size oldukça faydalı sağlayacaktır. Örneğin, silahlarınızın hasar alma tehlikesine karşı onu aşırı yüklemeye almak, sürekli peşininden gelen düşmanın arkası shield'inize yaptığı hasarı telafi etmek için gücü arka kalkanlara yönlendirmek, reaktörünü aşırı yüklemeye alarak silahlarınızın veya motorunuzun güç ihtiyaçlarını kısa süre için gidermenizi mümkün kılan komutları sevigeniz ilerledikçe kazanabiliyorsunuz. Ayrıca programlanabilir diskler üzerinde bir Imperial pilotundan alacağınız komutları bir Rebel pilotu olarak kendi droidiniz veya uçuş bilgisayarınız üzerinde de kullanabilirsiniz.

PLAYER VS PLAYER

Tıpkı karadaki gibi diğer oyuncularla çatışmak için overt olmanız gerekiyor. Sadece ace (master) pilotların girebileceği Deep Space sektöründe ise giren her-

kes otomatik olarak overt statüsüne geçiyor. Star Destroyer'ı yok etmeye çalışığınızda diğer Imperial oyuncular size saldırabilir ve ortam şenlenebilir. Tabi overt olmadan da diğer oyuncularla düello yapabilirsiniz. Ama yine de diğer sektörlerde overt dolaşmak hezecanı artırırıor.

GÖREVLER VE ACE'LİK

Oyunda ilerlemek kimi zaman aldığınız deneyim puanlarına dayansa da, eğitmenlerinizin vereceği görevleri yapmadan kesinlikle skill kutunuzu kazanamayorsunuz. Ama bazı görevleri tamamladığınızda başarınıza ödül olarak, deneyim puanlarınıza bakılmaksızın skillinizi kazanabiliyorsunuz. Görevler tamamen hikaye akışına dayalı. O yüzden görevlerini zevkle tamamlayabilmek ve kendinizi gerçekten orada hissetmek istiyorsanız, bunları iyiçe okumanızı tavsiye ederim.

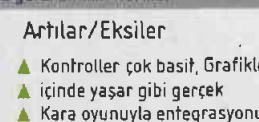
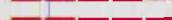
Fakat Ace olabilmek için yapmanız gereken görev, karşı tarafın ele geçirdiği ve gunboatlarla destek-

lediği bir Corellian Corvette'yi yok etmek. En az 10 kişiden oluşan bir grupta yapabileceğiniz bu görevi tamamlamak tamamen sizin sosyal ilişkilerine dayalı. Eğer o grupta herkes o görevi almış ise, Corvette'ye hasar veren herkes Ace statüsüne yükseliyor ve size özel kaskınızı alıp, gururla giyebiliyor-SURUZ.

Oyun oldukça zekli ve heye-canlı anlar geçireceğinizi tahmin ediyorum.. Getirdiği yeniliklerle Star Wars evreninde uzay heyecanını bize tamamen yaşatıyor. Kara oyunuyla ilişkisi de oldukça başarılı. Tamamen sizin Mouse veya Joystick kabiliyetinize bakıyor. Yüksek seviye oyuncuları dahi benericiniz altedebilirsiniz. Her gemi kendi içerisinde ayrı bir kontrol yapısına sahip olmasıyla da "yüksek seviyede kullanım hakkı kazanılan nesne iigidir" mantığını yürütüyor ve müthiş bir it dalaşı zeykini bizlere sunuyor.

"Güç sizlerle olsun"

Selçuk İslamoğlu
sislamoglu@chip.com.tr

		STAR WARS GALAXIES DEVASA ONLINE		www.starwarsgalaxies.com					
Yapımcı: Sony Online Ent.	Orjinal: Çıkacak		Fiyatı: -						
Medya: 1 CD	Dağıtıcı: Lucas Arts		Yaş sınırı: 13 yaş ve üzeri						
Multiplayer:	<input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Ağ <input checked="" type="checkbox"/> 2-32 Oyuncu								
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği							
933 MHZ CPU, 512 MB RAM, 3 GB HDD, 32 MB GFX, Internet	MAX: 1,5 GHZ CPU, 1 GB RAM, 64 MB GFX, 256 KBit ADSL	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 24 bit HD	<input checked="" type="checkbox"/> 4+1 <input checked="" type="checkbox"/> 5+1	<input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround					
Oyunu Almak: Normal		İngilizce gereklilik: Normal		Zorluk: Normal					
Grafik		Artılar/Eksiler		▼ Yüksek sistem ve bağlantı gerekliliği					
Ses				▼ Bazi görevlerde grup desteği gerekliliği					
Oynanabilirlik									
Community									
Eğlence									
LEVEL NOTU									
Alternatifler: Eve Online, Freelancer									
81									



PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Prince yepeni bir senaryoya, biz de yepeni bir strateji ustasıyla karşınızdayız. Hatırlarsanız ilk oyunu strateji usta köşemize konuk ettiğimizde takılabileceğinizi düşündüğümüz yerlerin resimleri vermiş ve kısa açıklamalar yapmıştık. İtiraf etmemeliyim ki Warrior Within bana ilk oyundan daha kolay geldi, dövüşleri vs. bakımından değil, takılınabilecek yerler bakımından. O yüzden bu sefer yine değişik bir şey yapacak ve 'sağa atla, sütuna tırman, perdeye tutun' demek yerine size elinizin altındaki karakteri detaylıca tanıtabağım, tüm saldırınızı, elinizdeki zaman güçlerini ve nerelerde kullanmanız gerekligini, karşılaşacağınız düşmanları ve onları yenmeniz için kullanacağınız taktikleri vereceğim. Oyundaki tüm patron dövüşlerini ayrı bir kısımda anlatacak, oyunun farklı iki sonu ve yapacaklarınız hakkında bilgi verecek, sağlık geliştirmeğini bulacağınız yerleri gösterecek ve oyunda birkaç gize deagineceğim. Yani çok çeşitli, dolu dolu bir yazı olacak ve oyunu rahatça bitirmek için gereken tüm bilgilere sahip olacaksınız. İçinizde savaşçı hazırlırsa başlayalım...

KONTROLLER

Prince çok çeşitli hareketler kullanabiliyor ve bunları bilmek, oyunda takıldığınız yerlerde çözüm yolu bulabilmek açısından oldukça önemli.

Sabit Ziplamak

Sabit bir şekilde ziplamak için ziplamak istediğiniz yöne ve ziplama tuşuna aynı anda basmalısınız. Bu Prens'in Küçük boşlukları geçmesini ve karşı tarafa ulaşmasını sağlayacaktır. Eğer boşluk çok da küçük değilse Prince karşı tarafa tutunup kendisini yukarıya çekebilir. Eğer takıldığınız yerde duvardan koşma imkanınız yoksa sabit ziplama kullanmanız gereklidir ve oyun boyunca böyle yerlerle çok sık karşılaşacaksınız. Ziplama hareketini aşağıdaki hareketlerin hemen ardından gerçekleştirmeniz mümkündür.

Yuvarlanmak

Prens ileri doğru ilerlerken ziplama tuşuna bastığınız taktirde yuvarlanabilir. Bu durum yalnızca zemin devamlı olduğunda ve arada boşluk olmadığından gerçekleşir, aksi halde Prens zıplayacaktır. Prens

Dahaka'dan kaçmayı becerebilecek misiniz?

yuvarlanırken boyunun yaklaşık yarısı kadar yer kaplar, bu yüzden bıçak ve kutuk tuzaklarından kurtulmak için ideal bir harekettir. Yuvarlanma sırasında Prens zarar görebilir ama bu durumdayken vurulması daha zor olacaktır. Ayrıca yuvarlanma hareketi küçük açıklıklardan geçmek için de kullanılabilir. Eğer yakında düşman varsa Prens yuvarlanamaz,

çünkü bu durumda otomatik olarak kılıçını çekerceği için yuvarlanma hareketleri yerini saldırılardan sakınma hareketlerine bırakacaktır. Normal biçimde yuvarlanmak için öncelikle düşmanlardan kurtulmanız gereklidir.



Duvardan Zıplamak

Bu hareket Prens'in dar biçimde yerleştirilmiş iki duvar arasında ard arda zıplamalar yaparak yukarılara veya aşağılara ulaşmasını sağlar. Bunun için Prens duvara dayanmışken zıplama tuşuna basın, duvarı tekmeleyip zıplayacaktır. Karşı duvara ulaşırken bir kez daha zıplama tuşuna basın. Bunun diğer bir versiyonu olan gecikmeli zıplayış da aynı hareketi aşağı inmek için yapmanızı sağlar. Ancak bunu için iki duvarın arasındaki geniş olması gereklidir. Zaten iki duvar olan yerlerde ya yukarı çıkabilir, ya da aşağı inebilirsiniz. İkisini birden yapmanız mümkün değildir.

Duvarda Koşmak

Bu oyundaki en önemli hareketlerden biridir ve Prens'in başka türlü erişemeyeceği uzaklıktaki yerlere zıplayabilmesini sağlar. İki tür duvar koşusu vardır, dikey ve yatay. Yatay duvar koşusu sayesinde Prens'in normal biçimde zıplayarak geçemeyeceği genişlikteki boşlukları üzerinden geçebilirsiniz. Yatay duvar koşusunun sonunda duvardan zıplamanız mümkündür. Dikey duvar koşusu ise Prens'in zıplayamayacağı kadar yüksekteki çıkışlılara, çubuklar vs. tutunabilmesini sağlar. Yine aynı şekilde dikey duvar koşusunun da sonunda duvar zıplaması yapmak mümkündür.

Tırmanmak

Prens iplerle, merdivenlere ve sütunlara tırmanabilir. Merdivenler veya sütunlardayken baktığı yönü değiştirebilir ve bu sayede istediğiniz yöne gidebilirsiniz. Bu öğeler üzerinde istediğiniz kadar yükseltip alçalarak kendinize uygun zıplama noktalarını bulmanız mümkündür.

Sallanmak

Prens iplerde ve çubuklarda sallanabilir. İpin uzunluğuna bağlı olarak sallanarak büyük mesafeleri rahatça aşmanız mümkündür. Eğer ilerde başka bir ip varsa sallanıp zıplayarak diğer ip'e tutunabilir ve buradan da başka bir ip'e, sütuna veya platforma ulaşabilirsiniz. Çubuklarda ise zıplamadan önce pozisyonunuza belirlemeniz gerekebilir. Eğer yukarıda erişebileceğiniz başka bir çubuk veya çıkışlı varsa yüzünüzü ona doğru dönüp sallanarak zıplarsınız, yukarıya erişebilirsiniz. Eğer ters tarafa zıplarsınız aşağı düşersiniz.

Asılıarak İlerlemek / Denge Kılmak

Bir çıkıştı veya çubuğa tutunduğunuzda asılı biçimde ilerleyebilirsiniz. Bu sayede köşeli çubuklardan ve çıkışlardan ilerleyebilir ve zıplama için farklı bir yön belirleyebilirsiniz. Bir kirişin üzerinde dengenizi kurabilir veya asılı olarak ilerleyebilirsiniz. Kiriş üzerinde dengenizi kurarken darbe alırsanız veya eylem tuşuna basarsanız, Prens düşecektir ve kirişe asılı kalacaktır. Asılı durumdayken eylem tuşuna basarsanız veya düşman tarafından darbe alırsanız Prens aşağı düşecektir.

Objelerle Etkileşim

Bazı objeler üzerine basıldıklarında tepki verirler (yer düğmeleri gibi), bazlarında ise blok tuşuna basılı tutarken bir yöne doğru hareket etmeniz gereklidir. Bu yöntemi kullanarak kutuları ve sandıkları itebilir, büyük kolları çevirebilirsiniz. Eğer etrafta düşman varken bu hareketleri yapmanız mümkün değildir çünkü bu durumda blok tuşunu kendinizi savunmak için kullanmış olursunuz.

TEMEL MİMARİ ÖĞELERİ

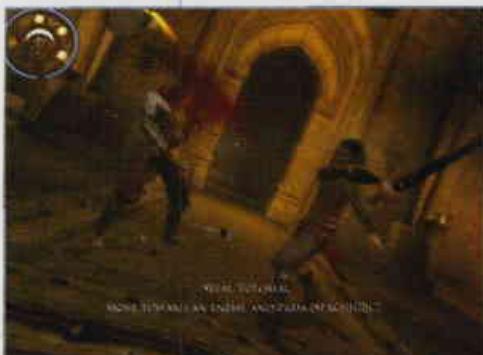
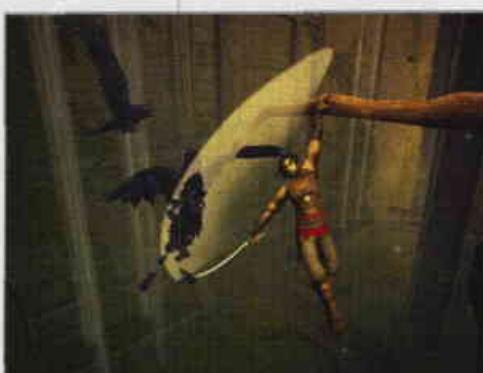
Prince of Persia: Warrior Within'de sekiz farklı mimari öğe bulunuyor: zemin, duvar, çıkış, ip, merdiven, sütun, çubuk ve düğmeler. Dahaka hemen arkanızdayken çevrenizdeki öğeleri nasıl kullanacağınızı bilmek büyük önem taşımıştır.

Zeminler

Üzerinde koşabildiğiniz her şey zemindir. Oyundaki çoğu dövüş zemin üzerinde gerçekleşir. Bazı zeminler "su" ya da "tuzak" olarak nitelendirilebilir. Su ya da su altında kalmış zeminler Prince'in sağlığını yenileyebileceğini alanlardır. Tuzaklı alanlar ise yerden çıkan sıvı çubuklar, ateş ya da dipsiz çukurlar olarak kendilerini gösterebilirler.

Duvarlar

Dikey zeminler olarak da düşünülebilirler. Üzerlerinde duvar koşusu yapılabilir ve duvardan kuvvet olarak diğer bir yöne zıplanabilir. Bazı dövüşler duvarlarda gerçekleşir, ancak bu dövüşlerde tek bir darbe bile Prince'in aşağı düşmesine sebep olur. Bazı duvarlar aynen zeminde olduğu gibi tuzaklar içerebilir. Duvarlardan kuvvet olarak zıplamak katılar arasında inip çıkmak açısından size büyük faydalı sağlayacaktır.



Çıkıntılar

Zeminin bu ince çıkışlarını üzerinde asılı olarak ya da denge kurarak ilerlenebilir. Genellikle büyük dikey mesafeleri kat etmek için kullanılır. Çıkıntılardaki 90 derecelik dönüşleri geçebilmek için asılı olarak ilerlemek ya da denge kurmak gereklidir. Bu çıkışlar dipesiz çukurların ya da geçişin engellendiği alanların üzerinden geçebilir.

Merdivenler

Merdivenler, Prince'in zemin katları arasında güvenle inip çıkışını sağlar. Prince, ilk oyuna göre daha yüksek mesafelerden aşağı atlayabiliyor olsa da merdivenlerin bulunduğu ortamda gözü kara biçimde aşağı atlamanın pek de faydalı olduğunu söylemeyeceğim. Merdivenler genellikle ortamın sabit parçalarıdır, ancak bazı kısımlardaki merdivenler başka bir noktaya taşınamaz ya da parçalanabilir. Prince merdivenin her iki tarafını da rahatlıkla kullanabilir.

İpler

İpler oldukça basit bir şekilde duvar koşularının kat ettiği mesafeyi artırmakta kullanılır. İpe tutunup sallanmak için blok tuşuna basılı tutmalısınız. Bunun dışında iplerden tırmanmanın merdivenden hiç bir farkı yoktur. İpe sallanırken zıplama tuşuna basarak istediğiniz yöne zıplayabilirsiniz.

Sütunlar

Sütunlar özel bir saldırı şekli için kullanılabilecekleri gibi, uzun mesafelerin kat edilmesinde de yardımcı olurlar. Bunun için geçilecek ortamda kirişlerin bulunması gereklidir. Prince sütunlarının üzerinde dört ana yoldan sadece birine doğru yönelebilir. Bir kiriş atlama için sırtınızı kirişe dönmeniz gereklidir, böylece kirişin üzerine çıkabilirsiniz. Oyunun ileriki kısımlarında yıkılabilen sütunlarla da karşılaşacaksınız.

Çubuklar ve Borular

Çubuklar ve borular genellikle derin çukurların üzerinde bulu-

nurlar. Çubuk ve boru içeren bulmacalarda genellikle çıkıştı ve duvar öğeleri de mevcuttur. Çubuk ya da borular, çıkışlıarda olduğu gibi 90 derecelik dönüşler içerebilir. Oyunun ileriki kısımlarında kırılabilen çubuklarla da karşılaşacaksınız.

Perdeler

Oyundaki kırmızı perdeler genellikle Prince'in yüksek bir yerden aşağıya düşüşünü yavaşlatmaya yarar. Prince, perdeye dokunur dokunmaz aşağı kaymaya başlar ve bu tek yönlü bir yolculuktur, yani yukarı çıkmaz mümkün değildir. Perdelere ulaşmak için çubukları ya da diğer perdeleri kullanmanız gerekebilir.

Düğmeler

Oyunda beş tür düğme bulunmaktadır: zemin, duvar, çubuk, çıkıştı ve turnike. İlk dört tip düğme bulunduğu ortamın basit bir öğesidir. Örneğin zemin ve duvar düğmeleri, üzerinde simgeler bulunan kare taşlar şeklindedir. Çubuk düğmeleri değişik görünümlüdür, çıkıştı düğmeler ise Prince'in ağırlığıyla aşağı doğru hareket ederler. Turnike düğmelerini aktif hale getirmek için tutup çevirmek gereklidir.

DÖVÜŞ REHBERİ

Sands of Time'in aksine Isle of Time'daki yaratıklar kum yaratıkları değil, Empress of Time tarafından yaratılmış yaratıklar. Kumsaati kaplı olduğundan bu yaratıklar asıl kum yaratıklarından daha güçsüzler ve ölüüklerinde kuma dönüşüyorlar. Ancak insansı düşmanların yanı sıra karşılaşacağınız hayvansı yaratıklar yeni dövüş stilleri geliştirmenizi gerekecek.

Sağ Elle Saldırı

Prens'in hazırda bulunan silahı öncelikli saldırısında kullanılan silahıtır. Prens'in silahları gelişikçe sağ elle saldırımı kullanarak daha da ölümcül vuruşlar yapabilir. Diğer elindeki silahı da kullandığını varsayırsak bir seferde altı vuruş bile yapması mümkün olacaktır.

Sol Elle Saldırı

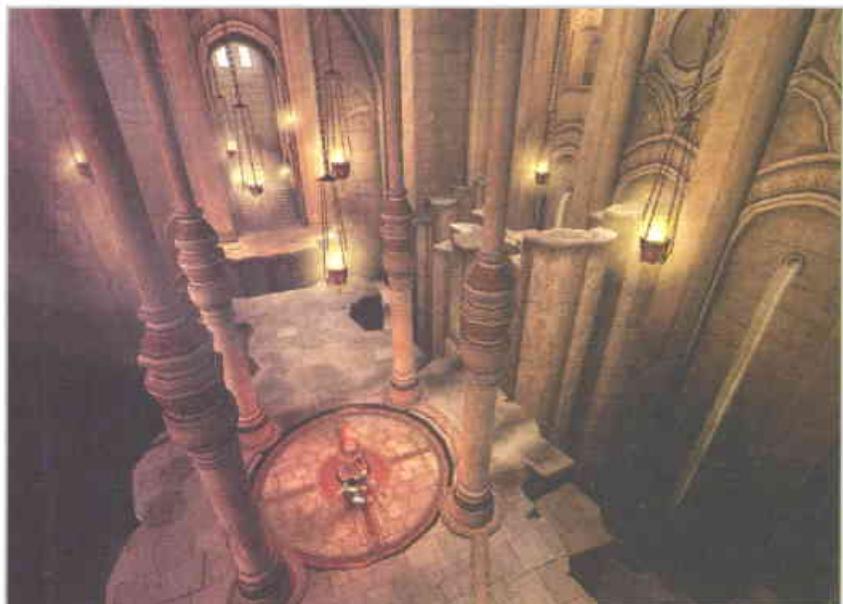
Prens'in diğer elindeki silahla (varsı) yaptığıınız saldırılardır. İster tek başına, ister sağ elindeki silahlı birlikte kullanılabilir ve böylece çeşitli kombosaldırıları oluşturabilirsiniz.

Bittirici Vuruş

Eğer yerde yatan bir düşman varsa Sağ Elle Saldırı tuşuna bastığınızda sağ elindeki silahını düşmana sağlayacak ve normalden %50 daha fazla zarar verecektir.

Güçlü Vuruş / Duvar Kırın

Bu hareket için sağ elle saldırı tuşuna basılı tutmanız gerekiyor, böylece vuruş gücünüz %50 daha fazla olacaktır. Bu hareketi yapabilmek için Lion,



Scorpion veya Water kılıçlarına ihtiyacınız var ve bu hareketi yapmaya çalışırken düşmanlar size vurarak engellemeye çalışacaklar. Eğer kalabalık bir dövüşün içindeyseniz bu hareketi yapmayı denemeyin. Bu hareket sayesinde oyundaki bazı duvarları kurarak gizli yerlere erişebilirsiniz.

Silah Fırlatmak / Güçlü Fırlatış

Bu hareket ile elinizdeki ikinci silahı düşmanına fırlatabilirsiniz. Eylem tuşuna 3 saniye basılı tutarsınız Prens elindeki silahı tüm gücüyle fırlatacaktır. Eğer ikinci silahınız yeterince iyiise, bu saldırıyla çoğu düşmanı öldürmeniz mümkündür.

Üzerinden Ziplamak

Prens'in silahları çekik durumdayken düşmanın üzerine gidip ziplama tuşuna basarsanız düşmanın üzerinden ziplayacak ve arkasından ona vurabileceksiniz. Bu hareket aynı zamanda düşmanın saldırısından kurtulup ona zarar vermek açısından çok etkilidir.

Ziplama Saldırısı

Bu kullanılması en kolay saldırıdır. Düşmanın üzerinden ziplarken sağ elle veya sol elle saldırı tuşuna basın. Bu en basit kombinasyon tüm düşmanlar üzerinde etkili olmayacağından.



Ziplama Kaçısı

Eğer ard arda iki kez ziplama tuşuna basarsanız üzerinden ziplama hareketi, aynı zamanda düşmandan sakınma hareketine dönüşecektir. Prens düşmanın üzerine çıkacak ama tekme yoluyla kendisini uzaklaştıracaktır. Eğer düşmanla aranızda mesafe koymak istiyorsanız kullanabileceğiniz en etkili hareketlerden biri olsa da, etrafta düşebileceğiniz cukurlar varsa yapmanız tavsiye edilmez.

Duvardan Saldırı

Eğer dövüş duvarlarının yanında gerçekleşiyorsa üzerinden ziplama hareketiyle ilgili bir saldırısı veya kaçış yapacağınız zaman, bunun yerine duvara tırmanız düşmana vurmanız da mümkün kündür.

Rehin Almak

Eğer Prens'in elinde ikinci bir silah yoksa bu saldırısı kullanır. Sol ell saldırtı tuşuna basarak düşmanın üzerine ziplayın ve basılı tutarak onu rehin alın. Bundan sonra düşmanı fırlatabilir, boğabilir veya karnına vurabilirsiniz, bu hareketler düşmanın sizden uzaklaşmasına neden olacaktır. Prens rehine tutarken diğer düşmanlar özellikler ona saldırmaya çalışacaklardır. Yalnızca insansı düşmanları rehin alabilirsiniz, golemleri veya büyük düşmanları rehin almanız mümkün değildir.

Düşmanı Fırlatmak

Oyundaki en etkili dövüş hareketlerinden biri düşmanı tuttuktan sonra yine sol elle saldırılı tuşuna basarak onu bir yamaçtan veya boşluktan aşağı fırlatmaktadır. Bu yöntemle öldürüdüğünüz düşmanlardan kum kazanamazsınız da zamandan ve enerjinizden tasarruf edeceksiniz.

Boğmak

Rehin almışken ard arda eylem tuşuna basarak düşmanı boğabilirsiniz. Düşman öldüğünde Prens ikinci silahı da alabilecektir. Yalnız düşmanlar üzerinde daha etkilidir çünkü bu savunmasız durumda Prense saldıracak kimse olmaz.

Karnına vurmak

Rehin almışken sağ ellerde saldırılı tuşuna basarak %50 fazla zarar veren bir saldırılı yapabilirsiniz. Bu saldırının ardından düşman yere yapışacağından hemen ardından bitirici saldırını da yapmanız mümkün olacaktır.

Karşı Saldırı

Savunma durumundayken (blok tuşuna basılı tutarken) düşmanın saldırısını savuşturduktan hemen sonra sağ ellerde ve sol ellerde saldırılı tuşlarından birine basarsanız düşmana zarar veren bir karşı saldırılı yapabilirsiniz. Karşı saldırılar düşman tarafından bloklanabileceğinden güçlü düşmanlara karşı kullanmak çok riskli olabilir. Ama eğer yeteince hızlısanız karşı saldırılı yapıp gemen geride taklayla düşmandan uzaklaşabilirisiniz.

Silah Çarpıştırmak / Kilitlenmek

Eğer düşmanla silahlarınızı çarpıştırırsanız çok hızlı ve ard arda sağ ellerde saldırılı tuşuna basın, böylece düşmanı vurabilir ve kendinizden uzaklaştırabilirsiniz. Bu durum ender olarak gerçekleşse de hemen ardından bir sakınma hareketi gerçekleştirmeniz mantıklı olacaktır.

DÜŞMANLAR

Sand Warrior

Bir çok çeşidi bulunan bu düşmanı genel olarak eli silahlı standart bir düşman olarak tanımlayabiliriz. Sand Warrior'ları ortadan kaldırmanın en kolay yolu ters elinizi kullanarak düşmanınızı yakalayıp yüksek bir yerden aşağı atmaktır.

Sarıklı Sand Warrior'lar bu türün en zorlu örnekleridir. Onları savaşırken, Prince'in çevresini sarmalarına dikkat etmeniz gereklidir. Gruplaşmalarına izin vermeden onları öldürmek ya da yüksek bir yerden aşağı atmak en iyi mücadele biçimidir.

Shadow Assassin

Assassin kendini odanın çeşitli kısımlarına işinlerek Prince'ın üzerine bıçaklar fırlatabilir, bu işinleme sırasında Prince yere düşebilir ama fazla hasar almaz. Assassin ile dövüşmenin rahat yanı pek güç-

lü olmamasıdır. Ancak Sand Warrior gibi kaldırıp bir yerlerden aşağı atamazsınız.

Ninja

Hızlı refleksleri ve rasgele saldırularıyla Ninja kadınlar oyunun ilginç düşmanlarındandır. Onları baş etmenin en güzel yolu yüksek bir yerden aşağı atmaktır desem yalan olmaz. Grup olarak saldırular ve çok fazla miktarda sağlığını götüren saldıruları vardır. Ayrıca hızlı refleksleri sayesinde saldırularınızdan da kolayca kaçabilirler.

Ninjalar duvar koşusu saldıruları yapabildiklerinden, onlarla fazla tehlikeye girmeden savaşmak için her zaman ikinci bir silah taşımalarınız. Eğer yolunuza devam etmek için karşınıza çıkan ninjaları illa öldürmeniz gerekmeyorsa, hiç bulaşmadan kaçmanız önerim.

Ghost

Ninjanın diğer bir cinsi olan bu düşmanın en büyük özelliği hemen görünmez olmasıdır. Onları görebilmek için yerdeki hafif gölgelerine dikkat etmelisiniz. Görünmezlik özelliklerinin dışında sıradan ninjalar kadar kolay öldürülebilirler.

Raven Swordsman

Kuzgunlardan oluşan bir düşmandır. Menzilli saldırılarda zarar vermek zor olsa da duvardan zıplayarak yapacağınız saldırılar etkili olabilir. Ayrıca imkanınız varsa bu düşmanla savaşmak yerine kaçmayı tercih edebilirisiniz. Raven Swordsman'ı öldürmek zor olsa da, öldürdükten sonra ödül olarak kılıçını alılabileceksiniz.

Crow

Oyunun başında karşılaşığınız küçük kuşla zayıf düşmanlarınızdanızdır. Tek bir kılıç darbesiyle kolayca öldürebilirisiniz.

Fire Beast

Hayvansı bir görünümde sahip olan bu düşman rahatsız edici saldırular ve ölümcül patlama yeteneği

ne sahiptir. Oyunun çeşitli yerlerinde bunlar sayısız defa karşınıza çıkacak çünkü Scorpion Sword'u bulana kadar duvarları yok etmek için onlara ihtiyaç duyacaksınız. Onları uzaktan öldürmekte için her zaman ikinçil bir silah taşımak yararlı olacaktır.

Fog Beast

Fire Beast'lerin albino versiyonları olan Fog Beast'ler ateşi kardeşlerinden farklı olarak örükten patlamazlar ve daha zorludurlar. Gruplar halinde saldırular ve bir çok darbeye rağmen ayakta kalmayı başarabilirler. Fog Beast'ler sadece yakın saldırılara sahiptirler. Büyük bir grup Fog Beast'le karşılaşılınca zamanı yavaşlatıp ortamdan sıvışmak çok daha mantıklı olacaktır.

Golems

Dyunun en büyük yaratıkları olan Golemlerle mücadele etmek için en güzel yöntem, bacaklarının arasından geçip arkadan saldırımıaktır. Daha sonra dizlerinin üzerine çöken düşmanın tepesine zıplayıp başına doğru saldırabilir ve 3-4 vuruştan sonra geldiğiniz gibi geri kaçabilirsiniz. Eğer bunu siz yapmazsanız Golem sizin rahatlıkla tepesinden atacak ve inmediğiniz pişman edecektir. Bu yaratıkları patron olarak nitelendirebiliriz, bu yüzden ayrıntılı dövüş bilgisini daha sonraki kısımda bulacaksınız.



Dominatrix

Ninja tipi bir düşman olan Dominatrix, üzerindeki deri giysilerle oldukça dikkat çeken bir rakiptir. İlginç görünümünün dışında standart ninjalardan fazla bir farklılık göstermez ancak duvar koşusu saldırılardan özellikle kaçınmak gereklidir.

Nekkid Muscled Warrior

Sand Warrior'un daha kaslı bir versiyonu olan Nekkid Muscled Warrior'lar Dominatrix'in giydiklerine benzer deri giysiler giyerler ve grup halinde saldırırlar. Onlardan kurtulmanın en kolay yolu yüksek bir yerden aşağı atmaktır. Eğer bu mümkün değilse, güçlü saldırırlar ve iyi savunmadan oluşan bir kombinasyonun kullanılması gereklidir.

**Zaman Güçleri**

Prens zamanda ileri geri gidip geldikçe, zaman kumları ile arasındaki ilişki ona zamanı çeşitli şekillerde kullanabileceğini yeteneği verecektir. Her bir zaman gücü kullanımını en az bir kum birimi götüreceklerdir. Kumları kırılabilen objelerden veya ölen düşmanlardan toplayabilirsiniz. Zorluk seviyesi arttıkça düşmanlardan da daha erder olarak kum çıkacaktır. Normal zorluk seviyesinde yaklaşık beş düşmandan biri kum bırakırken, kolay zorluk seviyesinde bu oran ikide bir, zor zorluk seviyesinde ise yaklaşık olarak sekizde bir olmaktadır. Bu yüzden ihtiyacınız olmadıkça objeleri kirarak kumları boşuna harcamayın, aksi halde çok zorluk çekebilirsiniz.

Rewind (Geri Sarmak)

Tek bir kum birimi kullanılır. Zaman tuşuna basılı tutarak bu gücü kullanabilirsiniz. Bu özellik sayesinde oyunun yaklaşık 10 saniyelik bir kısmını tekrarlamamanız mümkündür. Örneğin bir çukurdaki dikenlerin içine düşüğünüzde veya düşman size ölümçül darbeyi indirdiğinde geri sararak şansınızı tekrar deneyebilirsiniz.

Rewind gücü büyük düşmanların sağlığınıza çok büyük ölçüde etkileyen saldırılardan kurtulabilemek açısından çok faydalıdır. Zaman tuşuna bastığınızda gösterge tükenen kadar kamera değişimleri dahil herşey geriye sırlıacaktır.

Zaman güçleri ortak bir göstergeyi paylaşırlar ve bu beyaz gösterge tamamen dolu olduğunda tam güçlerini kullanabilirler. Yani Rewind'i sonuna kadar kullanıp düşmanın saldırısından kurtulup, ardından başka bir zaman gücünü kullanarak kendinize avantaj sağlayamazsınız.

Slow Time (Zamanı Yavaşlatmak) Tek bir kum birimi kullanılır. Zaman tuşuna tek bir kez basarak bu gücü kullanabilirsiniz. Bu güç Sands of Time'daki versiyonuna nazaran biraz değiştirilmiş. Bu güç sayesinde ortamı ve düşmanları yavaşlatılabiliyor, bu sırada Prens yarı normal bir hızda hareket edecektir.

Bu süre içinde Prens normalde kendisinden çok

SAGLIK GELİŞTİRMELERİ

1. Sağlık Geliştirmesi (Sacrificial Chamber - Geçmiş)

Siyahlı kız ile ikinci kez dövüştükten sonra büyük sunağı çekerek gizli kapıyı ortaya çıkaracağınız. Tuzaklı koridordan geçince ilk sağlık geliştirmesini bulabilirsiniz. Eğer ilk seferinde kaçırırsanız Sand Wraith şeklinde veya platform odasındaki turnike düğmesini saat 12'yi gösterecek şekilde çevirerek tekrar sunak koridoruna çıkabilirsiniz.

**2. Sağlık Geliştirmesi (Courtyard Area - Geçmiş)**

Bu geliştirmeyi Slow Time gücünü kazandıktan sonra bulacaksınız. Prensin kurtçuk adımları olan ara demosunun ardından merdivenlerinin yanında zamanlı düğme bulunan geniş avluya çıkışın. Yerdeki bu düğme merdivenlerin yukarısında bir kapı açıyor. Bu kapıdan girip tuzaklı koridoru geçince sağlık geliştirmesini alacaksınız. Central Hall ve çevresine erişiminiz devam ettiği sürece bu geliştirmeyi istediğiniz zaman alabilirsiniz.

**3. Sağlık Geliştirmesi (Platform Device Room - Geçmiş)**

Bu geliştirmeyi Serpent Sword'u aldıktan sonra bulacaksınız. Clock Tower ile Garden Tower'ı bağlayan merkez odaya gelin. Turnike düğmesini Serpent Sword düğmesinin baktığı yönün karşısında döndürerek yarışın altındaki kapıya platform oluşturun. Prensin Kapıya doğru olan inişini yavaşlatmak için aşağı doğru duvar ziplaması kullanmalısınız. Kapıdan girip tuzaklı koridoru geçince bu geliştirmeyi alacaksınız. Bu geliştirmeyi Prens taht odasına giderken istediğiniz bir zaman alabilirsiniz.

**4. Sağlık Geliştirmesi (Garden Tower - Geçmiş)**

Garden Tower'ı dolaşırken etrafında bir sürü yeşillik olan odaya dikkat edin. Bu oda Garden Tower için ilk su açma düğmesinin bulunduğu oda. Bu odadaki bir çatı lokusunda aşağı düşebilecek ve çıkışlarını kullanarak aşağıdaki kapıya erişebileceksiniz. Tuzaklı koridordan geçtiğinizde sağlık geliştirmesine sahip olacaksınız. Bu geliştirmeyi Prens ilk kez Empress'le dövüşene kadar alabilirsiniz, ondan sonra almanız mümkün olmayacağı.

**5. Sağlık Geliştirmesi (Garden Tower - Geçmiş)**

Garden Tower'ın ikinci bölgesinde, Prens'in su açma düğmesine ulaşmak için heykelleri döndürmesi gereken yerde 5. sağlık geliştirmesini bulacaksınız. Suyu açan turnike düğmesinin bulunduğu odada yukarı doğru duvar koşusu yaparak tuzaklı koridora girin ve sağlık geliştirmesini alın. Prens heykelleri döndürdüğü odaya erişebildiği sürece bu geliştirmeyi istediğiniz zaman alabilirsiniz.



6. Sağlık Gelişirmesi (Clock Tower - Geçmiş)

Clock Tower'da dolaşırken patlayıcı fırlatana üçüncü golemle karşılaşacaksınız. Burada kırılabilen duvarlardan birinin arkasında kayıt çeşmesi, diğerinin arkasında ise sağlık geliştirmesi bulunuyor. Bu duvarı bulmak için sol tarafa gitmeliyiniz, golemin fırlattığı patlayıcılar duvarın yıkılmasını sağlayacaktır. Bu geliştirmeyi Empress ile dövüşene kadar alabilirsiniz, daha sonra almanız mümkün olmayacaktır.



7. Sağlık Gelişirmesi (Catacombs - Library - Geçmiş)

Scorpion Sword'u ele geçirdikten ve Mummy Golem ile dövüşükten sonra golemin odasının yukarıındaki avluya çıkan bir merdiven bulacaksınız, burada iki tane kırılabilecek duvar bulunuyor. Kırılabilen duvarların birinin arkasında bir düğme, diğerinde ise zamanlı bir kapı bulunuyor. Slow Time gücünü kullanarak kapıya yetişin ve içeri girin. Bu geliştirmeyi bu odaya Sand Wraith şeklinde döndüğünüzde de alabilirsiniz ama daha sonra alamayacaksınız.



8. Sağlık Gelişirmesi (Library - Geçmiş)

Kütüphaneye vardığınızda çubuklara ulaşmak için iki kitaplığı çekmeniz gerekiyor. Bundan hemen sonra iki kırıştırın birinde bir ninjaya dövüşeceksiniz. Diğer kırıştı qidin ve üç sıra çıkışına sahip olan duvara zıplayın. Duvardaki kapının hemen arkasında tuzaklı bir koridor ve sonunda da sağlık geliştirmesi bulunuyor. Eğer bu odaya ilk geldiğinizde bu sağlık geliştirmesini kaçırsanız bir daha almanız mümkün olmayacaktır.



9. Sağlık Gelişirmesi (Antechamber - Geçmiş)

Kütüphaneyi geçip platform odasına bir kez daha ulaştığınızda odadaki turnike düğmesini saat 12 yönüne döndürün ve böylece ikinci kat balkonuna ulaşın. Buradan Shadee'yi kovalarken geçmiştiriz. Aynı rotayı izleyin ve kırışteki ilk ninja ile karşılaşığınız odayı bulun. Köşelerdeki kapıların her birini dikkatlice inceleyin, bunlardan birinde çatlak ve yanında bir kutu göreceksiniz. Bu kutuyu çekerek koridora ulaşabileceksiniz. Bu geliştirmeyi Prens Scorpion kılıçına sahip ve platform odasına erişebiliyorsa, istediğiniz zaman alabilirsiniz.



daha hızlı hareket eden engellerden (örneğin çok hızlı dönen bıçaklı tuzaklar) veya çabucak kırılan objelerden (kırılan sütlular, zeminler) güvenli biçimde geçebilir. Rewind yaparsanız o süre içerisinde yapmış olduğunuzda Slow Time hareketleri dikkate alınmaz.

Shockwave of Fate (Kaderin Şok Dalgası)

Bir ile üç arasında kum birimi

kullanır. Blok tuşuna basılı tutarken Zaman tuşuna da basılı tutarak bu gücü kullanabilirsiniz, ancak bu sırada Prens'in silahını çekmiş olması gereklidir. Zaman tuşuna ne kadar uzun süre basarsanız, daha güçlü saldırılar için o kadar çok kum kullanılabilir.

Bu gücü kullanınca Prens'in etrafındaki düşmanları kendisinden uzaklaştıran bir çok dalgası yaratılacaktır. Bu aslında kum

birimlerini harcamanın pek de etkili bir yolu değildir, ama yine de çok zor durumda kaldığınızda kullanabilirsiniz.

Haste (Çabukluk)

İki kum birimi kullanır. Blok tuşuna basılı tutarken Zaman tuşuna bastığınızda bu gücünü kullanırsınız, ancak bu sırada Prens'in silahının çekik olması gereklidir. Bu gücü kullandığında Prens müthiş bir hızla saldırımıya başlar. Bu güç Prens'i çoğu düşmana karşı zarar görmez hale getirse de, yapacağı saldırılar zayıf olacaktır.

Bu gücü çok sayıda ama zayıf düşmanlar üzerinde kullanarak en iyi sonucu alabilirsiniz, ancak az sayıda zarar görmüş güçlü düşmanın da sağlıklarını onları öldürerek dereceye getirmeniz mümkün olabilir. Her ne kadar Slow Time ve Rewind güçleri daha faydalı olsa da eğer yakınlarda toplayabileceğiniz kum bulunuyorsa bu gücün kullanımınızda bir sakınca yoktur.

OYUNUN PATRONLARI

Shadee #1

Siyahlı kadın da diyebileceğimiz Shadee oyundaki ilk patron. Ona gard, zıplayarak saldırır ve sakınma kombinasyonlarıyla saldırılabilirsiniz. Üzerine doğru yürürken bir kez zıplama tuşuna basarak üzerine zıplayın ve sağ el saldırısı tuşıyla bir veya iki kez vurun.

Shadee'ye bir veya iki kez vurduktan sonra, Prens yere iner inmez Shadee'nin ters yönüne doğru basarak zıplama tuşuna basın.

Oyundaki patronlarla dövüşürken Prens'in vur – sakın kombinasyonunu çok iyi kullanmanız gerekiyor. Patron yakındaysa blok tuşuna basın, aksi halde yapacakları tek bir kombo bile ölmeye neden olabilir. Eğer saldırılara blok yapmak zorunda kalıysanız patrona çok yakın duruyorsunuz demektir. Mesafenizi yeniden ayarlayın ve iki kılıçla yaptığı saldırının sonrasında kadar ondan uzak durmaya çalışın.

Zıplayarak saldırır, sakınma ve blok düzeneğine patron yenilene kadar devam edin. Eğer olur da kılıçlarınız kilitlenirse hemen sağ el saldırısı tuşuna basarak çarpışmayı kazanın. Tabi zorluk seviyesi arrtıkça bunu kazanmanız da zorlaşacaktır.

Shadee #2

Tuzaklı bölgeden geçip kayıt çeşmesini kullandığtan sonra bayan siyahlı ile yeniden dövüşeceksiniz. Bu sefer onunla dövüşmek basit, kırmızılı kızı yem olarak kullanmanız yeterli.

Shadee kırmızılı kızı itmeye kalkışlığında arkasına geçip sırtına vurun.

Alternatif olarak zıplama saldırısını da kullanabilirsiniz ama karşı saldırına dikkat etmek için hemen oradan kaçmayı da ihmal etmeyin. Bunu bir süre tekrarlayarak onu genelebilirsiniz.

Golem

Golemi yenmek için Slow Time gücünden faydalanabilirsınız. Golemin bacaklarının arasından yuvarlanın ve zırhsız bacaklarına arkadan vurun, hemen ardından yanlara veya geriye doğru kaçın (karşı saldırısından korunmak için). Yuvarlanmaya ve bacaklarına saldırımıza devam edin, bir sure sonar golem diz çökecektir. İşte tam bu sırada goleme doğru olan yön tuşuna ve ziplama tuşuna basarak sırtına çıkin.

Golemin sırtındayken sağ el saldırısı tuşuna dört veya beş kere basın, daha fazla basmayı ve hemen ziplama tuşuna basarak aşağı inin.

Eğer golemin sırtında kalırsanız sizi öldürebilecek kadar güçlü olan karşı saldırısına maruz kalabilir ve aşağı düşebilirsiniz. Bu işlemi birkaç kere tekrarladığınızda golem ölecektir.

Empress of Time

Bu patronla da Shadee ile dövüştüğünüz gibi dövüşebilirsınız ama kendisi etrafta işinlanabileceğine sahip olduğundan ve birkaç vuruşta Prensini öldürebilen bir kombosu bulunduğuundan daha zorlu olacak. Öncelikle patronun işinlanmasını bekleyin, işinlandıktan sonra çok fazla zarar veren bir tekme saldırısı yapıyor, bu yüzden işinlandığında farklı bir yöne ve ziplama tuşuna basarak ondan uzaklaşın.

Tekme attıktan sonra sağ el saldırısıyla bir veya iki vuruşa açık olacaktır. En fazla iki kez vurduktan sonra geri çekilin.

Bu patronun blok kirabilen bazı hareketleri bulunuyor, o yüzden sakin ola ki bloğunuza güvenip önünde durmayın, yoksa bir anda kendinizi diğer tarafta bulabilirsiniz. Bu yüzden devamlı olarak sakinme hareketleri yapın ve zamanı geldiğinde darbenizi indirin.

Ayrıca bu dövüş sırasında kum birimi harcama maya özen gösterin, çünkü bu dövüşten sonra bu na ihtiyaç duyacaksınız. Patron olduğu yerde durup hortum yaratmaya başladığında size saldırması için Sucker çağırıyor demektir, bunlardan ziplama saldırularıyla kurtulup tekrar patrona yoğunlaşın. Eğer patronla silahlarını kilitlerse hızlıca sağ el saldırısı tuşuna basmanız gerektiğini unutmayın.

Patron ölümeden önce girecek demodan hemen sonra işinlanacak ve ard arda iki tekme savuracak. Bundan sonra son bir kez daha Sucker çağıracak, temizledikten sonra yolunuza devam edebilirsınız.

Mummy Golem

Bu dövüşten hemen önce bir kayıt çeşmesi görecesiniz, oyunu kaydetmemi unutmamanızı öneririm. Önceden karşılaşlığınız golemler bu golem kadar güçlü değillerdi çünkü bunun sağlığı diğerlerinin neredeyse beş katı.

Bunda da aslında diğer golemlerle aynı taktiği kullanıyoruz (bacaklarının arasına yuvarlan, diz çökene kadar bacaklarına vur, sırtına çıkip dört

beş vuruş yap, kaç). Eğer sırtından zamanında inemezseniz ve sizi yakalayıp fırlatırsa ölümünüz garanti, bu yüzden burada elinizden gelenin en iyisini yapmanız gerekiyor.

Sırtındayken öldürücü golem manevrasından sakınabilemek için Slow Time gücünü kullanabilirsiniz, ölmektense kum harcamak daha mantıklı bir seçim olacaktır.

Griffon

Burada sınırsız sayıda kum biriminiz olacağından (diğer zaman güçleri etkin olsalar bile birimler kendilerini yenileyecektir) bu patronu öldürmeniz pek de zor olmayacak.

Griffon'un arkasına yuvarlanın ve herhangi bir saldırının şeklini kullanarak vurun. Unutmayın, Griffon yalnızca arkasına vurulunca zarar görecektir, başka şekilde ona zarar vermeniz mümkün değil.

Griffon pençesini savurmaya hazırlandığında sol tarafa doğru kaçın. Eğer ileri doğru saldırımıza kalkarsa ya yan tarafa doğru kaçarak kurtulun, yoksa Haste gücünü kullanın (bu sayede Prens ge-

Bu zaman gücünü kullanırken ona bir kez vurabilir, gücü vuruş için kılıçınızı şarj edebilir ve arka arkaya dörtlü kombo vuруsu yapabilirsiniz.

Bu sayede ona oldukça iyi zarar vereceksiniz. Eğer şanslısanız zaman gücünün süresi dolmadan bir dörtlü kombo daha vurmanız mümkün olabilir. Zaman gücü tüketdiği anda hiç zaman geçirmeden bir kez daha kullanın.

Eğer patron Slow Time gücünü kullanırsa Prens'in zaman gücü göstergesi azalacaktır. Bu durumda zeminin kenarından aşağı sarkın ve yalnızca zaman gücünün etkisinin geçmesini değil, kendi göstergenizin de dolmasını bekleyin.

Bir süre sonra ara demo girecek ve patronun saldıruları değişmiş olacak. Zaman hortumları geldiğinde çok çabuk biçimde hortumun aksi yöne doğru kaçmanız gerekiyor. Bazen aynı anda üç tane hortum ortaya çıktıığında çok hızlı hareket etmeli siniz. Hortum saldıruları sırasında kum kullanmayın çünkü bunlar size patronla dövüşürken lazım olacak. Eğer hortum kaybolduğunda zeminin üzerindeyse geriye bir miktar kum bırakacaktır.

Hortum saldıruları bittiğinde patron yine Slow Time kullanıp işinlanma saldırularına başlayacak. Yine ilk kısımda anlattığım gibi onunla dövüştüğünüzde yine ara dem o girecek ve yine hortum saldırısı başlayacak. Patron üçüncüye işinlanma saldırısı safhasına geçtiğinde artık onu öldürebileceksiniz. Patron ölüdükten sonra kötü sonu seyredeceksiniz.

Mr. Dahaka

Taht odasına elinizde Water Sword ile girerseniz, kılıç Prensi Dahaka'dan koruyacak ve iyi sona ulaşma imkanına sahip olacaksınız.

Water Sword için dokuz sağlık geliştirmesini de toplamış olmanız gerekiyor, bunu yaptığında "Death of a Prince" isimli kaydın olduğu Hourglass Cham-



çiçi olarak zarar görmez halde olacaktır). Pek fazla kenarlarda dolasmamaya özen gösterin, çünkü olur da pençesinden kaçmayı başarabileceksiniz sizi aşağı atabilir.

Empress of Time

Son patron dövüşleri de ilk dövüşlere benziyor ama bazı farklılıklar var. Örneğin artık arda arda üç kez işinlanıyor ve her seferinde de tekme savuruyor. Ayrıca öncekinden çok daha sık biçimde gard aldığı da ekleyeyim. Bu durumda onunla dövüşmenin en iyi yolunun Slow Time gücünü kullanmak olduğunu görülmüyor.



ber'da Water Sword'u bulacaksınız. Kiici alıktan sonra oyunu kaydederseniz kaydın isminin "Death of a Prince" yerine "Warrior Within" şeklini aldığıni göreceksiniz.

Zeminde sürekli olarak kumlar çıkacak ve eğer kum birimleriniz bir veya ikiye düşerse mutlaka kum toplamak için etrafta dolaşmanız gerekecek. Bu patronla dövüşürken zaman güçlerini kullanmanız çok önemli olduğundan buna ihtiyacınız olacak.

Dahaka'nın iki saldırısı bulunuyor. Uzun menzilli saldırısında vantuzlarını kullanarak Prens'i mihlamaya çalışıyor ama bu saldırıldan blok tuşuna basılı tutup etrafta zigzag çizerek korunabilirsiniz. Slow Time gücü size bu konuda avantaj verecek ama kum birimi götürecek. Zeminin kenarından sarkıp beklemek gibi bir seçenekiniz yok çünkü Dahaka'nın vantuzları sizi uçuruma atabiliyor.

Dahaka'nın kısa menzilli saldırısı için oldukça güçlü ve ölümcül, Dahaka kendi etrafında dönmeye başlıyor ve bu sırada vantuzlarını da savuruyor. Bu saldırıldan korunmak için yapabileceğiniz tek şey ileriye veya yanlara doğru yuvarlanmak. Eğer geriye takla atarsanız zarar görürsünüz. Bu yüzden patronu yenmek için Slow Time gücünü kullanmalısınız. Prens Dahaka'ya saldırırken Dahaka'nın hareketlerinin yavaş olması çok önemli.

Patron yeterince zarar gör-

düğünde Empress, Dahaka'yı kenara yollayan bir işin yollayacak. İşte tam bu anda ona saldırmalısınız. Bu ara demo girdiğinde aktif olan zaman gücü kapanacak, hiç vakit kaybetmeden Slow Time yapın çünkü aksi halde patrona yetişebilmek için yeterli vaktiniz olmayacak. Güçlü vuruşun ardından hızlıca yapacağınız dörtlü kombo ile en fazla zararı verebilirsiniz.

Patron kenardan kurtulup tekrar ortaya geldiğinde saldırı düzeni değişecek. Bundan sonra sabit durmak yerine Prens'in olduğu yere doğru ziplayacak ve işinlanacak. Eğer patron sizden uzağa ziplarsa saldırmak için vantuzlarını kullanmak zorunda kalacak. İşte bu zamanı etraftaki kumları toplamak ve sürekli Slow Time gücünü kullanmak için değerlendirmelisiniz.

Patronun kısa menzilli saldırısı da değişmiş durumda. Artık Griffon gibi saldırular yapıyor ama Griffon'un aksine nasıl yuvarlanırsanız yuvarlanın vantuzlar siz takip ediyor. Sürekli Slow Time kullanırsanız saldırının ne zaman geleceğini görebilir, savuşturabilir ve çabucak karşı saldırı yapabilirisiniz.

Patrona yeterli zarar verdiginizde Empress ikinci bir işin yollayacak. Tekrar Slow Time kullanın, patrona doğru koşun ve bir kez daha saldırın. Son darbeyi patron kenardayken indirmelisiniz böylece oyunun size sunacağı en güzel demoyu izleme şansına sahip olacaksınız.

WARRIOR WITHIN'İN GİZLERİ

Oyuncak Açı Silahı

Evet yanlış okumadınız, oyunda silah olarak kullanabileceğiniz bir oyuncak açı bulunuyor. Bu silahı Clock Tower'da Scorpion Sword'u kazandıktan sonra bulabileceksiniz. Burada üç ayrı gölemlle dövüşmek zarunda kalacaksınız. İkinci gölemin bulunduğu odaya girin, oyuncak ağırı bulmak için şimdiki zamanda olmanız gerekiyor, bu yüzden öncelikle bir zaman portalı bulmanız lazımdır. Golem odasının arkasındaki suyla dolu çikmaz yola girdiğinizde sonrä duvari kırarsanız oyuncak açı sizin olacak.

Oyuncak açı kırılamayan bir silah ve düşmanla-

ra kesinlikle zarar veremiyor. E peki neden kullanım demeyin, bu silahlı düşmana her vurdugu nuzda Prens'in kaybettiği sağlığın bir kısmı tekrar dolacaktır.

Hokey Sopası Silahı

Scorpion Sword'u aldıktan sonra merkez odaya döneceksiniz. Buradaki turnike düğmesini kayıt çesmesinin bulunduğu kapıya doğru döndürün. Yüzünüze karşı taraftaki kapıya dönün, biraz ileri ve sağa ilerleyin. Bulundığınız bölgeden bir adım daha aşağıda bir çıkıştı göreceksiniz. Aşağı inin ve ona tutunun. Karşı taraftaki çıkıştı ziplayın ve duvar ziplaması yaparak aşağı kadar inin. Aşağı ulaştığınızda daha da aşağı inebileceğiniz göreceksiniz. Altı taki çıkıştı inin, sonraki duvarı duvar koşusu yaparak geçin ve duvar ziplaması yaparak yukarı çıkin. Tekrar duvar koşusu yapın ve duvarın sonuna vardığınızda ziplayarak düşüşünüzü yavaşlatın. Aşağı inerken bir çıkıştı tutunacaksınız. Yandaki kapıya doğru ilerleyin ama sakin içeri girmeyin. Bunun yerine kayalardan ilerlemeye devam edin, kumların döküldüğü bir yere geleceksiniz. Elinizdeki Scorpion Sword ile duvarı kırın. Silah raflarını kırın ve hokey sopasını alın.

Hokey sopası da kırılamayan bir silah ve eğer fırlatırsanız bir daha alma imkanınız yok. Orta de rede zara verebilmesine rağmen atak hızı yavaş denebilir.

İşin Kılıcı

İşin kılıcı (hemen akılınız Star Wars gelmesin) oyundaki en güçlü ikinci silahdır. Mistik mağaralar dayken bir düğme ile açmanız gereken bir kapıya geleceksiniz. O kapıdan hemen sonra yerde aşağı inebileceğiniz bir boşluk bulunuyor. Aşağı inin, sol daki duvarı kırın ve silah rafını parçalayarak işin kılıcını alın.

Bu silah da kırılamayan bir silah ama fırlatırsanız bir daha alma imkanınız olmayacağı. İşin kılıcı maksimum zarara ve maksimum atak hızına sahip olan bir silah, o yüzden fırlatmayı akılınızın ucundan bile geçirmeyin.

Rayman Yumruğu

Bu silahı Catacombs'ta bulacaksınız. Dahaka sizi kovalarken ortadaki platformu yükseltmek için duvardan üç taş çekmeniz gereken kısma geleceksiniz. İlk taşı çektiğinden sonra merdivene doğru gidein, sağa dönün, iki duvarı da koşarak geçin ve sağ taraftaki çubuğa ziplayın. Çubukta sallanarak ziplayıp ve yolu takip ederek sola dönün. Rayman yumruğunu soldaki silah rafında bulacaksınız.

Rayman yumruğunu atak hızı çok yüksek olmasına rağmen çok az zarar veriyor ve diğer gizli silahlarda olduğu gibi bunu da fırlatırsanız geriye almanız mümkün olmuyor.

Eser Güven



PC hilekar

Noel Baba'dan yılbaşı için dilediğiniz şey hile olmamalıdır arkadaşlar. Lütfen buna dikkat edin.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Best Buy'ın Amerikan Arabası Ana menüde veya 'Press Enter' yazan ekranın Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

Hile Kodu Aşağıdaki kodları 'Press Enter' yazan ekranında, bir profili Load etmeden önce girin.

Edge Spor Vinyl gottaedge

Burger King Sponsor Vinyl gottahavebk

Cingular Sponsor Vinyl gotmycingular

Kariyer modu için 20.000\$ regmebaby

Best Buy Sponsor Vinyl needmybestbuy

Old Spice Sponsor Vinyl goforoldspice

Performance Upgrade Tier 1 needperformance1

Performance Upgrade Tier 2 needperformance2

Visual Upgrade Tier 1 gimmevisual1

Visual Upgrade Tier 2 gimmevisual2

Kariyer modunda 1000\$, Quick Race'de Nissan

Skyline ve Mazda RX-8 ordermybaby

Capone Sponsor arabası wannacapone

Chingy Navigator Sponsor arabası gimmechingy

D3 sponsor arabası wintmyd3

David Choe sponsor arabası davidchoeart

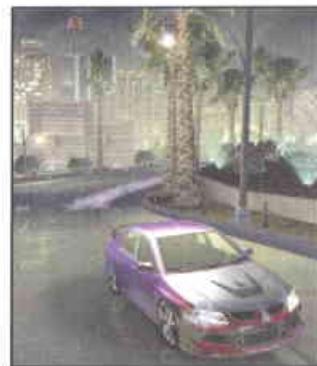
Kariyer modunda ekstra 200\$ regmybank

Japantuning sponsor arabası tunejapantuning

ShineStreet sponsor arabası shinestreetbright

Snoop Dogg sponsor arabası yodogg

The Doors sponsor arabası opendoors



FLATOUT

Her şeyi açma ve Para Yeni bir oyuncu yaratın ve her şeyi açmak için ismini giveall yapın. Ekstra para içinse bu ismi givecash yapın.

Daha çok Para! Bu hile kayıt dosyanızı değiştirecektir. 0inden öncelikle ilgili dosyanın bir kopyasını alın.

Oyunu yüklediğiniz klasörde :\flatout\

Savegame\player001.sav dosyasını bulun ve bunu bir Hex Editörüyle açın (notepad olmaz). 86. adresi FF olarak değiştirin ve ekstra para kazanın.

NBA LIVE 2005

Aşağıdaki kodları oyun menüsündeki kod ekranından girebilirsınız.

Dallas Mavericks alternatif

kıyafetler AAPSEUDO9U

50.000 Dynasty puanı

YISS55CZOE

New Orleans Hornets alternatif

kıyafetler JRE7H4D90F

Tüm Hardwood Klasikleri

PRYI234N0B

Tüm ayakkabılar FHM389HU80

Tüm takım aksesuarları

1NVDR89ER2

Air Unlimited ayakkabıları 50059

Golden State Warriors alternatif

kıyafetler NAVNY29548

BG Rollout ayakkabıları 09B4ADF90P

Seattle Supersonics alternatif kıyafetler

BHD87YY27Q

Boston Celtics alternatif kıyafetler 50066

Atlanta Hawks alternatif kıyafetler HDI834NN9N

Zoom LeBron II ayakkabıları 1KENZ023XZ

Zoom Generation Low ayakkabıları 234SDJF9W4

Nike Shox Elite ayakkabıları 23B8HDFCBJ

Huarache 2K4 ayakkabıları VNBA60230T



VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Sonsuz Stat puanı Oyunu başlarken bir vampir türü seçmeniz istenecek. İstediğiniz türü seçtikten sonra karakterinizin gücüne, yeteneğine vb. alanlara belirli sayıda puanlar ekleyebilcesiniz. Bunu göz önünde bulundurarak bir vampir türü seçin ve puanları da dilediğinizce dağıtan. Daha sonra vampir türü seçme ekranına dönün, ama başka bir türé basmayın. Şimdi aynı türü tekrar seçin ve biraz önce eklediğiniz puanlar karakterinizde dururken, yeni puanları dağıtanın keyfini çıkarın.

Konuşma hilesi Oyunun kısayol'unun özelliklerine girin ve Hedef (Target) bölümünün sonuna –console parametresini eklejin, değişiklikleri kaydedin. Artık oyun içerisinde ff veya é tuşuna basarak konsolu açarak aşağıdaki kodları çalıştırabileceksiniz.

godmode Ölümüslük

freecasting Discipline kullanımında kan kaybı olmaz

blood # Blood pool'unuzu # yerine yazacağınız bir sayıyla artırır

giftxp # # kadar tecrübe puanı alırsınız

give item_a_xxxx xxxx tipi zırh alırsınız

give item_w_xxxx xxxx tipi silah alırsınız



AXIS & ALLIES

Oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kodları girin. Eğer bir kodun arkasından noktalı virgül koyarak hileyi tekrar yazarsanız, ilgili hilenin etkisini iki katına çıkarırsınız (örnek: swissbank 100\$ vermektedir, fakat swissbank;swissbank ile 200\$ alabilirsiniz).

enigma Sisi kaldırır

fieldpromotion 100 tecrübe puanı

swissbank 100\$

isurrender Yenilgi

veday Galibiyet

rosieriveter Anında inşaat

PSX hilekar

İşin kötüsü ne biliyor musunuz? Buraya spot yapacak yarışma esprisi kalmadı. Neyse...

SAMURAI WARRIORS: XTREME LEGENDS

Savaş batonu Herhangi bir Versus modunu en az 35 kez oynayın.

Koruyucu Duvar Battle of Komaki-Nagakute bölümünü Honda Tadakatsu olarak oynayın. Tüm görevleri tamamlayın ve erzak ekibi ortaya çıktıığında onları da ortadan kaldırın.

Şanslı karakterler Karakter seçme ekranında yeşil imlecle belirtilen karakterler "şanslı karakterler" olarak nitelendiriliyorlar. Oyunu her açısından imlec yer değiştirmekte ve o karakter beşinci veya altinci seviye silahlarını, bir düşük zorluk seviyesinde kazanabilmektedirler.

Tüm karakterler Oyuna başlamadan önce eğer Memory Card'ınızda Samurai Warriors kaydı varsa, tüm karakterler otomatik açılacaktır.



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Tüm bölümler Bu işlem için iki kontrolör gerekiyor. İki kontrolörün de PS2'ye bağlı olduğundan emin olduktan sonra bölüm seçme ekranına gidin ve ikinci kontrolörde Yukarı tuşuna basılı tutarken, diğer kontrolörde sırasıyla Start, Select, Select, Kare tuşlarına basın. Tüm bölümler açılmış olmalı.

Cephane sınırını aşma Normalde bir silahın belirli bir kurşun sınırı var. Bunu aşmak için ölüp tekrar bir checkpoint'ten oyuna devam etmelisiniz. Diyalim ki elinizde bir MP40 varken öldünüz. Checkpoint'ten başladığınızda elinizde bir MP40 olmayacağı, fakat MP40 cephanesi almaya devam edebileceksiniz. Ortalıkta bir MP40 bulduğunuzda da fazladan cephaneyi kullanma şansınız olacak.



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Quick Mission modundaki tüm haritalar Ana menüde sırasıyla R1, L1, L1, R1, R1, R1 tuşlarına basın.

Ölümsüzlük Oyunu durdurun ve sırasıyla L1, R2, L2, R1, Select tuşlarına basın.

Tüm silahlar Ana menüde sırasıyla X, Sol, Üçgen, Kare, X, Select tuşlarına basın.

Tüm görevler Ana menüde sırasıyla X, L2, Üçgen, R2, Select tuşlarına basın.



SHADOW HEARTS: COVENANT

Lucia'nın özel aksesuarı Florence'a gidip Carla'yla konuşun. Size Southampton'da Lawrence'la buluşmanızı söyleyecek. Burada Lawrence size evlenme teklifi edecek ve bir gelinlik verecek. Bu giysisinin herhangi bir özelliği yok, ama Lucia'yu gelinlikler içinde savaşırken görmek isteyebilirsiniz.

Kurando'nun süper silahı Platformdaki Kato'yla ilgili filmden sonra Inugami kasabasına gidin ve Saki'yle konuşun. Size Dog Shrine'da bir iş verecek. Burada Kurando'nun süper silahını bulmak da mümkün.

iyi son Sonavaşlardan önce Jeanne size mutluluğun ne olacağını soracak. Eğer iyi sona ulaşmak istiyorsanız "to live my life the way I want"± seçeneğini, kötü son için de "to live a peaceful life"± seçeneğini deneyin.

Film oynatıcısı Oyunu bir kez bitirin ve oyundaki tüm ara videoları izleyin.

Ekstra iki kart Oyuna Memory Card'ınızda Shadow Hearts kaydı olarak başlayın. Böylece ekstra iki kart alacaksınız.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Kolay gol Top kale çizgisini geçtikten hemen sonra, oyuncunuz sevinmeye başlamadan önce oyunu durdurun ve tekrar izleyin. Bunu her izleyişinizde ekstra bir gol skoruza eklenecektir.

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Mothra bölümünü kolayca kazanma Mothra Larva bölümde düşmanınızla savaşabildiğiniz kadar uzun süre savaşın. Enerjiniz bitme noktasına geldiğinde, kelebek aşamasına dönüşün. Böylece enerjiniz tamamlanacak ve bölümde yeniden başlamadan düşmanınızı yenme şansı elde edeceksiniz.

Space Godzilla, King Gidorah ve Jet Jaguar Oyunu Megalon ve Godzilla (2000 veya 1990 versiyonu) ile ikişer kez bitirin ve yukarıdaki isimlere kavuşun.

NEO CONTRA

19 can Ana menüde sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, L1, R1, L2, R2, L3, R3 tuşlarına basın.

Ekstra Karakterler

Bill II ve Jaguar II 7. bölüm S derecesiyle bitirin.

Lucia Oyunu 20 dakikada veya daha az bir zamanda herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.

Diğer Ekstralar

Galeri Oyunu 2 kez bitirin

Müzik çalar Oyunu bir kez bitirin

Silah seti D Oyunu bir kez bitirin

Silah seti E, F ve Ekstra bölümler İlk 5 bölüm A derecesiyle veya daha iyi bir derecede bitirin



donanim

UYDU INTERNET VE TV

sf 108



HABERLER

sf 108



HABERLER

sf 110



UYDULARA BAKMAK

Giderek yaygınlaşan çanak
antenlerle internete hızlı
erişim sağlayın.

SF 110



SF 108

HABERLER Sony'den yeni VAIO, ATI'den üç
yeni model, Laptop bilgisayarlar neden
kışırıgia yol açıyor?

SF 110

UYDU INTERNET VE TV Uydularla
yapılabilen çok şey var ama uğraşmaya değer
mi, nelere dikkat etmek lazım? Hepsi sizin için
derledik.

SF 115

TEKNİK SERVIS Solucanlar, Windows
kullanıcılarının korkulu rüyası oldu.

SONY VAIO U70P

MicroPC

"İste bundan ben de istiyorum" diyebileceğiniz, hiçbir işinize yaramayacağını bilseniz bile sahib olmak isteyeceğiniz bir ürün "Type U" Standart bir dizüstü bilgisayar ve küçük, bir PDA'dan ise biraz daha büyük olan ürün 16,7 x 11 x 2,8 cm ebatlarında ve sadece 550Gr. Type U bu kadar küçük ve hafif olmasına rağmen içinde 1GHz'lık Pentium M işlemci 512MB ram (bunun en az 8MB'i ekran kartı için kullanılıyor) ve 20GB'lık bir harddisk barındırıyor. Artık Sony bu kadarcık şeyin içine bunları nasıl siyordu biliyoruz.

Type U'nun ön panelinde 5"lik dokunmatik TFT ekran ve kontrol tuşları bulunuyor. Standart olarak 800x600 çözünürlükte olan ekranın çözünürlüğü sol alt köşede



Samsung'dan 512MBit'lik GDDR3

Samsung 512MBit'lik GDDR3 RAM'lerin testlerini yapmaya başladı. Yeni yılın başlarında üretimine başlanacak olan bu RAM'ler piyasanın en hızlı olma yarışını taşıyacaklar. Bir yıl kadar önce GDDR3 RAM'lerin 256MBit'lik versiyonunu piyasaya süren Samsung, piyasada liderliği gözünü diktikini göstermişti. 512Mbit'lik bu yeni RAM'ler 2005 yılı içinde piyasaya çıkacak yeni ekran kartlarının performans artışına büyük katkı yapacak.



MP3'te 5.1 Devri

Yakın bir gelecekle MP3 dosyalarımız 5.1 Surround Ses destekler hale getecek. Fraunhofer ISS, Thomson ve Agere Systems'in mühendisliği yeni MP3 encoder ile ses dosyalarının eskiye nazaran yarı yarıya az yer kapladığını ve eski sürümlerle de uyumlu olduğunu söylediler. Yakın bir zamanda, encoder, deencoder ve Winamp plug-in'inden oluşan surround ses paketi internet üzerinden dağıtılacek.

ATİ'den Üç Yeni Güzel

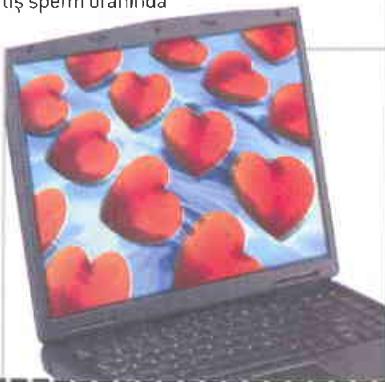
ATI sene sonunda hepimize güzel bir sürpriz yaparak üç yeni grafik işlemciyi duyurdu. Bu üç yeni işlemci den ikisi dizüstü bilgisayarlar için PCI Express destekli Mobility Radeon X300 ve X800, digeri ise masa üstü bilgisayarlar için gene PCI Express olan Radeon X850.

Alt seviye için üretilen Mobility X300, DirectX 9 destekine ve 4 pixel pipeline'ea sahip. Ayrıca dizüstü bilgisayarların ekranlarında görüntü kalitesini artıran LRTC ve LCD-EE teknolojileri ile güç tüketimini optimum seviyede tutan Powerplay 5.0 teknolojilerini destekliyor. Üst seviye dizüstü bilgisayarlar için üretilen X800 ise 12 pixel pipeline ve 6 vertex pipeline ile yüksek performans vaat ediyor. X800 ayrıca 256-bit GDDR3 RAM destekliyor.

Masaüstü sistemlerde yeni hız kırıcı olması beklenen X850 ise 160 milyon transistöre ve 16 pixel pipeline ile dev bir GPU. Kart 2004'ün son haftasında piyasaya çıkmaya başlayacak. Önümüzdeki ay bu yeni GPU'nun nasıl bir performans vereceğini göreceğiz. 

Notebook'lar Kısırlığa Neden Oluyor

Amerikalı araştırmacılara göre kucağımızda diz üstü bilgisayar kullanmak erkekliğimize mal oluyor. Araştırmalara göre diz üstü bilgisayarlarda oluşan ısı erkeklerde testislerinin ısısının üç derece artmasına neden olmaktadır, bu da sperm'lere zarar vermek için fazlaıyla yeter bir ısı. Uzmanların açıklamalarına göre ısında bir derecelik bir artış sperm oranında %40'lık bir azalmaya yetiyor. Araştırmacılar yaklaşık 15 dakikalık bir kullanımın testislerin ısısında yaklaşık olarak bir derecelik artışa neden olduğunu söylüyorlar. Uzmanlar uzun süreli kullanımlar da ise bu artışın üç derece civarlarına çıktığını ve bunun da daha önceki çalışmalara dayanarak sperm üretimi üzerinde zararlı etkileri olduğunu söylüyorlar. Bu durumda erkeklerin dizüstü bilgisayar kullanması yasaklanmalı mı acaba?



Güle Güle Pentium II

İşlemci hızlarında artışların hız kazanmasında büyük bir rol oynayan Pentium II işlemelerin artık üretilmeyeceği açıklandı. Üretimine son verilmesine rağmen Intel depolarındaki stokları 1 Haziran 2006'ya kadar satmaya devam edecek. Bu arada hiç haberimiz yoktu, Intel niye üretiyordu ki bunları hala? Yoks'a Pentium 4 diye bize Pentium II kakalamış olmasına! Durun su kasayı açıym ben.

Hah Geldi :) Aaa Yine Gitti :(

Yılbaşında evinizi süslemeyi seviyorsanız internet bağlantınıza dikkat edin. Yapılan bir araştırmaya göre evleri süslemek için hem içinde hem de dışında kulanılan bazı flaşör lambalar standartlara göre üretilmediği için kontrol üniteleri yüksek seviyeli radyo frekans bozucuları yayılıyor ve bu da internet servis sağlayıcınızla arazizdaki seïkronizasyonu bozuyor. Bu yılbaşı geçti ama, gelecek yılbaşı ışıklarının yanıp sönmesi ile oranlı bir internet bağlantınız olmasını istemiyorsanız alındığınız süslere dikkat edin. Ya da "Hadi canım ne alakası var? Böyle haber mi olur" diyip bildiğinizi okuyun. Zafer yılbasında interneti ne yapacaksınız? 



UYDULARA BAKMAK

Her şey 1957'de Rusların Sputnik'i başarıyla fırlatıp dünyanın yörüngesine oturmasınayla başladı. Sputnik basketbol topundan çok da büyük değildi ama etkisi ABD ile SSCB arasında uzay yarışı başlatabilir ve Amerikalıları korku dolu uykusuz geceler mahküm edecek kadar güçlündü. ABD daha ilk uydusu atamaya ve üstüne Sputnik II de fırlatıldı. Üstelik bu sefer bir canlı, Laika isimli bir köpek taşıyordu.

Bu büyük Amerikan paranoyası oldukça uzun sürdü. Yıllarca Sputnik'in tepelerine bir şeyler atmasını beklediler. Neyse ki sonunda uydu yoluyla kitalararası işgalin mümkün olmadığı ve uyduların bilimsel araştırmalar ve komünikasyon alanlarında büyük bir devrim olduğu anlaşıldı. Yine de bu korkulan uyduların çatılarımıza, yayınlarını da evlerimize girmesi ise 80'lerde analog televizyon yayınları ile başladı. 25-30 yaş civarındaki ilk özel televizyon Interstar ve onu izlemek için kurulan ilk çanak antenleri hatırlar. 90'lılarla birlikte dijital uydu yayınları ve Uydu internet hayatımıza girdi. Ama dijital uydu kullanımının ülkemizde yaygınlaşması ancak geçtiğimiz bir iki yılda Turksat 1C uyduşunun kullanımına girmesi ve FreeTV'lerdeki patlama ile yaşandı.

Madem dijital uydu yayınları bugünden popülerliğinin zirvesinde. Biz de bu uydu fırçası nedir, bize neler getirir ve bir çanak anteni bilgisajara bağlayarak fazladan neler kazanırız bir bakalım istedik.

FREETV NEDİR?

Genel kanının aksine iletişim uyduları dünya çevresinde dönmezler. Havada öyle hareketsiz asılı dururlar. Bu yüzden biz de bir çanak anten kurup tam onları nısan alındı mı yayınlarını kesintisiz olarak alabiliyoruz. Gökyüzünde asılı duran her bir uydu dijital veri transfer teknolojisi sayesinde yüzlerce televizyon ve

Televizyon izleyin, radyo dinleyin, kayıt yapın, internette gezinin... Uydularla yapılabilecek çok şey var ama uğraşmaya değer mi, nasıl kullanılır, nelere dikkat etmek lazım? Hepsini sizin için derledik...

UYDULARA BAKMAK

radyo kanalını taşıyabiliyor. Üstelik Hotbird uydusunda olduğu gibi birkaç uydu birbirine bağlanarak bu sayı binleri buluyor. Böylece tek bir çanak anten ve bir alıcı ile televizyonunuzda yüzlerce kanal izleyebiliyorsunuz. Sabahtan hepsini zaplamaya başlasanız akşamı kanal listesinin sonuna zor olaşırınız.

Ancak bu kanalların pek çoğu şifreli. Zaten ne zaman güzel bir şeyi bedava verdiler ki? Dijital yayın yapan kanalların çoğu bizdeki Digiturk gibi para ödemekle izlenebilen çok geniş kanal paketlerinden olu-

şuyor. Yine de her uyu da ücretsiz TV ve radyo kanalları da mevcut. İşte bu kanallar FreeTV olarak anılıyor. Özellikle Turksat 1C uydusunda hemen hemen tüm yerli kanalları FreeTV olarak bulabilirsiniz.

FreeTV'nin, KabloTV ve Digiturk'e göre üstün yanı bir kere kurulunca ağırlığın gerekme-





mesi. Ayrıca dijital yayınların kalitesi standart anten ve KabloTV'ye göre çok daha iyi. Genelde uydu kullanıcıları Hotbird ve Astra gibi bir yabancı uydu ile Turksat 1C uydusunu aynı anda izlemek için iki çanak kullanıyor ve bu ücretsiz kanalları izleyebiliyor. Tüm bunlar kulaga çok hoş gelse de aslında durum o kadar parlak değil. Çünkü yerli kanalları anten veya kablo TV ile zaten izliyoruz. Yabancı kanallarda ise izlemeye değer olan kanalların çoğu şifreli yayın yapıyor. Evet yüzlerce FreeTV var ama içlerinden devlet ve Arap kanalları gibi ilginizi çekmeyecek şeyler atınca geriye topu topu 3-5 kanal kalıyor. Mesela koskoca Hotbird'de adam gibi bir müzik kanalı bulamıyorsunuz.

Bu yüzden kullanıcılar baştan şifreli kanalları kırmak niyetle uydularını kuruyorlar. Bu elbette yasadışı ama uydu yayını tek yönlü olduğu için yakalanmanız asla söz konusu değil. Ayrıca kirdığınız kanal paketleri başka ülkelerin paketleri. Bunları çalmak ne derece içnizi rahatlatar size kalmış. Ben işin bu kısmına hiç bulaşmadan sıyrılmış geçiyorum.

UYDULARA NASIL BAKARIZ?

Uydu televizyon ve bilgisayarınızla ayrı ayrı kullanabiliyorsunuz. Ancak aynı anda ikisinde birden kullanmak için düzeneği biraz değiştirmek gerekiyor. Uydu kullanmanızı sağlayan basit bir düzenek olsa da kendi başına uydu takmayı denemenizi tavsiye etmem. Artık her yerde uyduuzu takacak bir ustayı kolayca bulabiliyorsunuz ve 30 milyon gibi bir işçilikle kısa sürede takiveriyorlar. Kendi başına yapmaya kalkıp başına iş almayın derim. Şimdi gelin Uydu denen meretten istifade etmek için neler alıp nasıl takaçız tek tek bakalım.

ÇANAK ANTEN

Sistemimizi kurarken ilk ihtiyacımız olan elbette çanak anten. 90cm çapındaki standart bir çanak anten her iş için yeterli oluyor. 120cm'lik bir anten ile daha kaliteli yayın alabiliyorsunuz ama bence gereklidir. Çanak antende dikkat etmeniz gereken tek şey paslanmaz bir malzemeden imal edilmiş (mesela alüminyum) ve fırın boyası ile boyanmış olması. Saçtan imal edilip öylesine boyanan çanakların kısa sürede boyası dökülüyorum ve paslanıp yayın almamaya başlıyorlar. Ben piyasada çok rahat bulunan NextStar marka çanaklardan kullandım ve hiçbir sorun yaşamadım (Gerçi on gün kullanmışım ne sorun yaşayabilirim ki?).

Aldığınız yayının kalitesini belirleyen çanaktan çok LNB aslinda. LNB dediğimiz parça çanağın ortasına yerleştirdiğiniz, ondan yansılan sinyalleri toplayan asıl alıcı parça. Piyasada çok fazla LNB modeli var. Açıkçası hangisi nasıldır çok geniş bir bilgi yok. Ama ben deneme yaparken Sharp'in LNB'sini kullandım ve bulutlu havalarda dahi sorunsuz çok iyi yayın aldım. Herkese tavsiye edebilirim.

LNB'nin kötü yanı ondan gelen yayını herhangi bir parça ile ikiye bölemediğiniz (aslında olması gereki ama kime sorsam bilemedi). Eğer uyduyu birden fazla televizyonda veya hem TV hem de bilgisayarda kullanacağınız LNB'nin çift çıkışı olması lazım. Tabi tahmin edeceğiniz gibi iki misli pahalı bu çift çıkışlı LNB'ler.

Daha önce söylediğim gibi aynı anda iki çanak anten takarak iki farklı uyduyu kullanmanız mümkün. Ancak iki uyduyun yayını bir arada kullanmak için Diseq denen parçayı kullanıyorsunuz. Yani LNB'nin yayınıni ikiye bölen bir parça yok ama iki LNB'den gelen yayını birleştiren bir parça var. Diseq sayesinde 4 çanak anteni aynı anda kullanabiliyorsunuz ama genelde tercih edilen iki çanaklı sistemler olduğundan 4'lü Diseq bulmak zor olabiliyor.

TV'DE KULLANIM

Uydu yayını TV'de kullanmak için televizyonun altına yerlescek bir Reciever'a ihtiyacınız var. Bu parça LNB veya Diseq'den gelen yayını TV'de izlemenizi sağlıyor. Digiturk kullanmış olanlar zaten bu parçaya aşınadır. Gelişmişlerinin görünlüğü DVD Player'ları andırır.

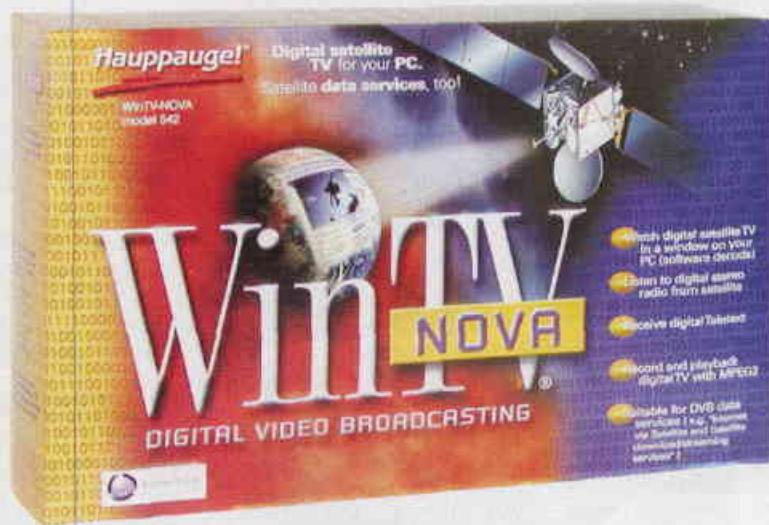


Şifreli kanalları izlemek için Reciever'in üzerinde kart güvalleri bulunuyor. Şifreleri bu karta yükleyerek şifreli kanal paketlerini izleyebiliyorsunuz. Uydu takan firmaların çoğu aynı zamanda kullanıcılar için bu şifreleri 5-10 milyona yükliyor da. Ayrıca bir kart yazıcı alarak kendinizde internetten bulduğunuz şifreleri yükleyebiliyorsunuz. Şifreler düzenli olarak değiştiği için bu daha hesaplı ve pratik bir yöntem. Ayrıca kendisi şifre kirabilen bazı modüller de mevcut diye duyduğum.

Bizim asıl konumuz bilgisayar ile kullanım olduğu için bu Reciever olayını hiç kurcalamadım. Yukarıda yazdıklarmda kulaktan dolma bilgi. Ama uyduyu sırf televizyon izlemek için kullanmayı düşünüyorsanız makul olan yöntem bu. Piyasada pek çok marka ve model Reciever mevcut. Ama denemediğim için bir tavsiyede bulunmayacağım.

BİLGİSAYAR İLE TV İZLEME

Üyünün asıl yetenekleri bir bilgisayar ile birlikte kullanılduğunda ortaya çıkarıyor. Bilgisayarda kullanmak için sisteminize Reciever görevini gören DVB kartlarından takmanız gerekiyor. Bu kartlar PCI ve USB olarak iki farklı tipteler. Ayrıca piyasada hem USB DVB kart olarak çalışan hem de TV'ye direkt bağlanıp Reciever olarak kullanılabilen modellerde mevcut. Ben PCI kart olarak Hauppauge'in WinTV Nova-S modelini USB olarak da yine Hauppauge'in DEC 3000-S modelini kullandım. DEC 3000-S az önce bahsettiğim direkt televizyona da bağlanabilen modellerden. Yazı boyunca anlatacağım her şey bu iki kart için geçerlidir. Başka bir kart alırsanız farklı bir şeylerle karşılaşırsanız şaşır-





İnceleme

DVB kartların kullanımını geçmiş yıllarda PC'lerimizde kullandığımız TV Kartlarından çok da farklı değil. Kartı takip sürücülerini yükliyorsunuz ve çanaktan gelen kablosu karta takıyorsunuz. Ayarları yaptıktan sonra irtibla birlikte gelen yazılımı kullanarak TV izlemeye başlayabiliyorsunuz. Elbette TV-Out kullanarak bu yayını televizyonunuzdan da izleyebilirsiniz.

Uydu yayınlarını bilgisayardan izlemenin TV'den Receiver ile izlemeye göre en büyük avantajı yayını MPEG2 formatında kaydedebiliyor olmanız. Ayrıca kartı fonksiyonundan gararlanarak TV izlerken durdu-

rup geri veya ileri sarabiliyorsunuz da. Yani "Pozisyonu geri alalım", "Oynat Uğurcum", "Şu reklamları geçiverelim" gibi fantezilere açık PC'den uydu TV izlemek.

Ancak kartla birlikte gelen yazılımlar size şifreli kanalları kırma imkânı vermiyor (en azından Hauppauge'in Digital TV yazılımı). Şifreli kanalları izlemek için ProgDVB, DVBDream veya My Theatre gibi farklı yazılımlar kullanmanız gerekiyor. Bu yazılımlara yüklenen şifre kırma plugin'leri sagesinde şifreli yayınları izleyebiliyorsunuz. Böylece Reciever'lara takılan çok pahalı kart okuma modüllerine ihtiyacınız oluyor. Çok daha düşük bir toplam maliye işi bitiriyorsunuz. Yine bizim konumuzun biraz dışına çıktıığı için bu şifre kırma işini anlatmıyorum (Nasıl olur hiç bilmiyorum da). Ama niyetlenirseniz www.dvbsat.org ve www.turkeyforum.com sitelerinin forumlarında gereklili bilgileri bulabilirsiniz.

UYDU INTERNET NASIL ÇALIŞIR?

Gelelim bizim için en önemli konuya. Bence uydu internet, TV'den önemli bir konu çünkü ülkemiz için bulunmaz bir fırsat. Genişbant internet servisleri ADSL ve KabloNet'in hem yüksek fiyatlarını hem de her yere henüz ulaşamadığını düşününce Uydu internet cankurtaran gibi imdada yetişebiliyor. Çünkü Uydu Internet'i yurdışından satın aldığınız için hem o ülkelerin fiyatlarına göre almış oluyorsunuz hem de Türk Telekom'un sık sık aksayan yavaş omurgasını kullanmaktan kurtuluyorsunuz.

Ama ADSL bağlantınızı iptal ettirip çanak anteneye koşmadan önce yazılı sonuna kadar okuyun. Bu büyük fırsatın çok büyük eksikleri de var çünkü. Bunların başında uydu bağlantısının tek yönlü olması gerekiyor. Yani uyduдан data alabiliyorsunuz ama uyduya data yollayamıyorsunuz. Elbette çift taraflı olarak çalışan uydular da var ama bunlar eve alınıp takılacak kadar pahalı.

Uydu bağlantısının tek taraflı olması aynı anda

farklı bir bağlantıya da ihtiyaçla- duğu anlamanı geliyor. Bu bağlan- ti ADSL, dial-up modem ve hatta GPRS bile olabilir. Yeter ki bir bağ- lantı olsun ve uyduya hangi data-ları istedigimizi bildirsin. Güçlü bir bağlantı olması da gerekmiyor. Ben denemesem de forumlarda GPRS ile çok rahat uydu bağlantı- kurduğunu söyleyenlere rastla- dim.

HANGİ UYDU İNTERNET?

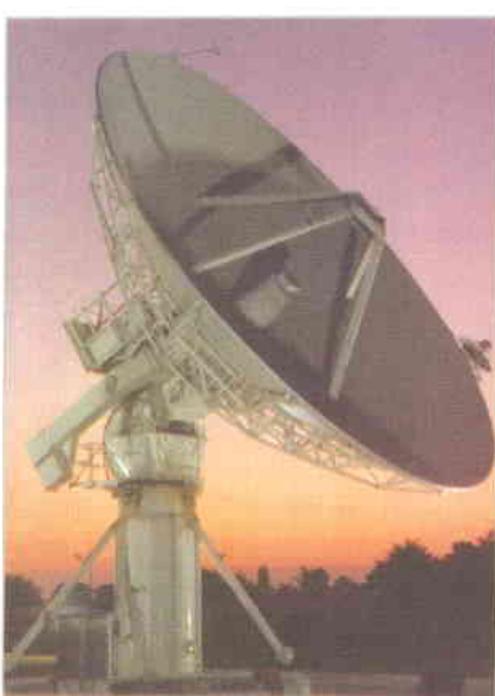
Aynı diğer bağlantıarda olduğu gibi uydu interneti de bir servis sağlayıcıdan alıp aylık ücret ödeme- niz gerekiyor. Açıkçası bu konuda çok fazla alternatif de mevcut de- gi. Mevcut sistemler içinde en mantıklı Eutelsat'ın OpenSKY sistemi. Aynı zamanda Digiturk'ün de yakın yaptığı Eutelsat W3 ve oldukça yeni olan E-Bird uydularından yayın yapan OpenSKY'a www.opensky.net adresinden ulaşabiliyorsunuz.

Ancak bu sistemin satışını Eu- telsat kendisi yapmıyor. Her ülke için belirlenmiş ayrı servis sağla- yıcıları var. Maalesef bizim ülke- miz için belirlenmiş bir firma yok. Ancak Avrupa genelinde hizmet veren Broadsat firmasından hizmeti satın alabiliyorsunuz. Elbette diğer ül- kelere hizmet veren firmalar dan da faydalana bilirsiniz. Ama ben daha ucuz veya iyi görünen bir ta- ne bulamadığım için Broadsat di- şında bir firma denemedim.

Eğer OpenSKY kullanmaya ka- rar verirseniz E-bird yerine Eutel- sat W3 uyusunu seçmenizi tavsiye ederim. Hem üzerinde fazla- dan birkaç FreeTV var hem de Bro- adsat'ın bazı servisleri sadece bu uyudan geliyor.

UNICAST MULTICAST?

Uydu internet konusunda karşınıza sıkça çıkacak iki kavram var. Bunlardan Unicast uydudan sadece sizin bilgisayarınız için yapılan data transferini, Multicast ise bütün OpenSKY kullanıcıları için aynı anda yapılan transferleri ifade ediyor. Bu iki bağlantı birbirinden tamamen farklı olarak çalışıyor. Unicast bağlantı OpenSKY'ın programında SatSurf'e bağlanarak kuruyorsunuz. Multicast bağlantı ise SatKiosk ve SatTV isimleriyle iki farklı şekilde karşımıza çıkarıyor. Bunlar OpenSKY'ın genel olarak verdiği hizmetler ve bazılarını Bro- adsat'a ödeme yapmadan da kulanabiliyorsunuz. Hem Unicast hem de Multicast ayrı ayrı 2Mbit hızına kadar çıkabiliyor.





SATSURF

OpenSKY'in temel internet bağlantısı yanı Unicast sistemi SatSurf Programı açtıktan sonra Login oluyorsunuz ve bu noktadan sonra Proxy ayarlarını yaptığınız her programda bağlantınız uydı üzerinden geliyor. Başlangıçta uydı bağlantınızı maksimum hız ile kullanabileceğiniz bir kotanız oluyor. Bu kota 300MB ile 2GB arasında değişiyor. Bu mikardaki datayı 400kbit ile 2Mbit arasında değişen hızlarda kullanırsınız. Ben deneme yaparken hız 1.5Mbit ile 2Mbit arasında değişiyordu. Tabi bu hızlarda bu kadar datayı süratle eritiyorsunuz. Kotanız bitince sizi genel kullanıcı havuzuna alıyorlar. Burada tüm OpenSKY kullanıcıları ile artık payınıza ne düşüyse kullanırsınız. Ama kotanız bitince dahi garantisini olmakla birlikte hızınız 256kbit ile 512kbit arasında değişiyor.

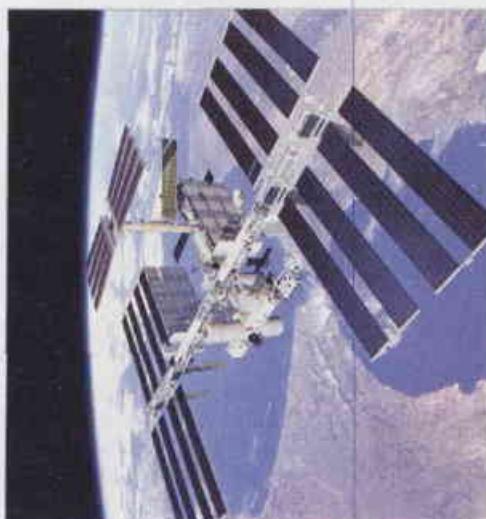
Bu bağlantının en rahatsız edici yanı Latency'nin çok yüksek olması. Yani datanın uyduya çıkış oradan bilgisayarınıza gelişinin ADSL ve KablonET'e göre çok uzun sürmesi. Latency'nin bu denli yüksek olması uydı internetin online oyun oynayamayacak kadar yüksek pingler vermesine yol açıyor. Ayrıca web sitelerinde gezerken de öyle modemden çok da hızlılaşmış hissi yaratmıyor. Şimdi "E ne anladım bu bağlantından ben o zaman?" diyebilirsiniz. Latency'nin etkilemediği ve uydı internetin en başarılı olduğu konu download'lar. Ancak yoğun download yaptığınız zamanlarda uydı internet size hızını hissettiyor. Ben kota dolana kadar ortalama

200k, havuzda iken de 50k download hızını yakalıyorum.

SATKIOSK

OpenSKY'da bulunan multicast servisleri bir hayliinteresting. SatKiosk'da önceden hazırlanmış günlük bir program bulunuyor. Burada belli saatlerde transfer edilecek dosyalar belirlenmiş. Siz ilginizi çekenleri seçip sepetinize atıyorsunuz. O dosyanın aktarım saati gelince otomatik olarak çekmeye başlıyorsunuz. Herkese aynı anda yayın yaptığı için SatKiosk'da download hızları hep çok yüksek.

Peki, SatKiosk'dan ne gibi dosyalar çekebiliyoruz? İyi birkaç oyun demosu, ACDSee veya ICQ gibi ne kadar popüler shareware varsa son versiyonları, ATI ve NVIDIA'nın son sürücülerini, DirectX, basit shareware oyunları vs. Yani girip Tucows veya Download.com gibi sitelerden ne çekmek isterken SatKiosk sayesinde yüksek hızlarda ve Unicast bağlantınızı etkilemeden çekebiliyorsunuz. Üstelik çekebileceğiniz data miktarı sınırlı değil. Bu sistem tek başına uydı internete para vermeye delegecek bir sistem. Ama ne yazık ki SatKiosk'un içeriği yeterince sık güncellenmiyor. Sürekli aynı programlar olunca da ikinci günden heyecanını yitirmeye başlıyorsunuz. Zaten üçüncü gün ne



var ne yoksa çektiğinizden tekrar bakma ihtiyacı duymuyorsunuz. Yine de ekran kartı sürücülerini ve DirectX gibi her zaman gerekecek şeyleri zahmetlendirebiliyor olmak güzel.

SATTV VE SATTORRENT

OpenSKY'in diğer multicast hizmeti uydı internet bağlantısını kullanarak izleyebildiğiniz televizyon kanalları. OpenSKY üzerinden yayın yapan 30 kadar kanal var. Ama bunlar farklı farklı transponder'lardan yayın yapıyor. Bu yüzden seçtiğiniz transponder'a göre ancak 3-5 tanesini izleyebiliyorsunuz. Üstelik yayın kalitesi normal Uydu TV kanallarına göre çok düşük. Ben kurduğumdan beri birkaç kere Eurosport haricinde hiç izledim bile. Yani çok da ilginç değil bu servis.

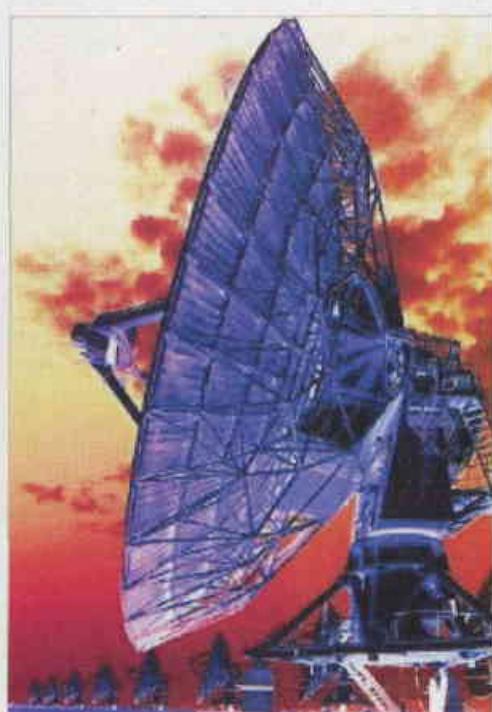
SatTorrent henüz beta aşamasında olduğundan kullanmadığım bir sistem. Anladığım kadariyla bu sistemde çekmek istediğiniz dosyaları sisteme kaydedip internet bağlantınızı kesiyorsunuz. Sipariş ettiğiniz dosyalar otomatik olarak uydudan size geliyor.

ADIM ADIM TV

Uydu internetin kullanımına daha fazla girmeden önce isterken gelin, ben sistemi adım adım nasıl kurduğum bir gözden geçirelim. Böylece uydı kullanımının temel hatlarını daha iyi kavrarız. Ayrıca sistemi kurmak isteyenler içinde bir rehber hazırlamış oluruz.

Ben yola hem uydı Internet hem de FreeTV izleyeceğim diye yola çıktım. İlk iş uyduları seçmemek. Internet için Eutelsat W3'ü seçtiğinden sonra TV izlemek için de kanalları bana en cazip gelen Hotbird'ü seçtim (Kablo TV olduğu için yerli yayınıları izliyorum zaten). Hangi uyduda hangi kanallar var görmek için www.lyngsat.com adresine bakabilirsiniz. Site biraz karışık ama alışınca hangi kanal nerede rahatça buluyorsunuz. Bu arada unutmadan pek çok uydı sistemi grup olarak çalışıyor. Mesela çanak anteni Hotbird'e çevirince aynı anda Hotbird 1, 2, 3, 4 ve 6 uydularını yanı 5 uydugu birden alıyorsunuz. Herhalde uydular birbirine bağlı veya yakın duruyor.

Uydularımı seçtiğinden sonra çanak antenleri tak-



ması için bir usta çağrırdım. Elbette çanaklar belli bir yöne yani uyduya bakmalı ve o yöne bakacak şekilde bağlanabilmeleri gerekiyor. Çatıya takıldıklarında bu sorun olmuyor, istediğiniz yöne çeviriyorsunuz. Ama çatıya bağlama şansınız yoksa ve bina cephesi veya balkona takacaksınız sorun çıkarabiliyor. Baştan bunu iyi hesap etmeye fayda var. Bende böyle bir sorun olmadı neyse ki. Çanak antenlerim bağlı ve bir Diseq ile birleştirilerek kaliteli bir kabloyla bilgisayarımıma kadar geldi.

Önce Hauppauge WinTV Nova-S'i bilgisayara bağlayıp antenden gelen kabloyu karta taktım. CD'de geçen yazılımları kurdum (standart program kurmaktan farksız). Bilgisayarı yeniden başlatıp TV izleyebilmemizi sağlayan DigitalTV programını çalıştırıldım. Aşarıları yapılmadığından yayın falan almadık elbette. Programın Setup'ına girip öncelikle LNB ayarını yapmanız gerekiyor. Diseq kullandığım için öncelikle bu seçenek işaretledim. Daha sonra Diseq'in 1 ve 2 numaralı bağlantılarına hangi çanaklar bağlanmışsa o çanakların baktığı uyduları listeden seçtim. Bu yüzden hangi çanak birinci hangisi ikinci kurulum sırasında antenleri takan ustadan öğrenip bir gere not almanız gerekiyor. Bunun dışındaki ayarlar daha çok sizin tercihinize kalmış illa yapmanız gerekmeyen şeyler.

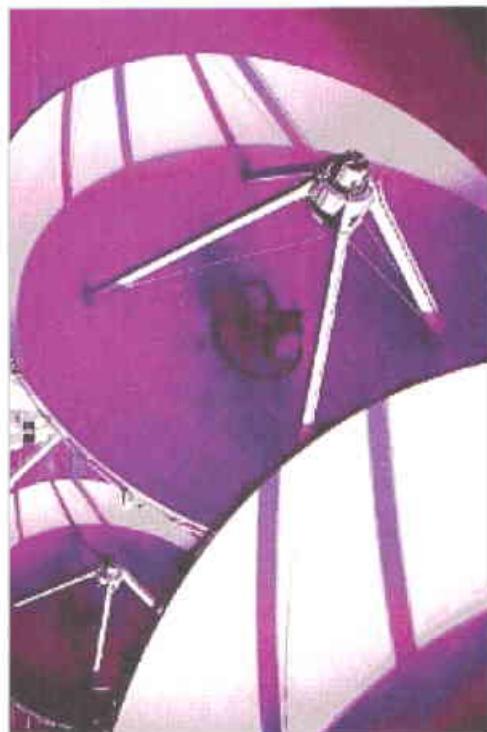
Sonraki adımda Channel Scan tuşuna basıyoruz. Burada sağ taraftaki LNB/Satellite kısmından ilk önce birinci uyduumu seçip Start Scan'e basıyoruz. Program o uyduındaki kanalları tek tek bulmaya başlıyor. Sabırı olun bu işlem özellikle Hotbird gibi kalabalık uydlarda bir hayli uzun sürüyor. Program kanalları bulurken şifreli olanları da buluyor ama boşuna ümitlenmeyin bunlara tıklayınca yayın almıyorsunuz (kırılmadığınız sürece). Eğer arama sırasında çok az kanal çıkarsa bu ya LNB ayarını yanlış yaptığınızı ya da uyduların düzgün yerleştirilmediğini gösterir. Ayrıca kanal arama sayfasından hangi kanalın hangi kalitede alındığını görebilirsiniz. Bende bütün kanallar en az %75 Level ve %100 kalitede çıktı. Yağmurlu havalarda bu değerler düşebiliyor ama yine de yayın akışı bozulmuyor. Bu değerler çok düşük çıkıksa uyduyunuz sapmış veya kablolarında, bağlantılarında sorun var demektir. Uyducunuza tekrar çağrıp düzeltirmelisiniz. Bundan sonra televizyon kanallarını izlemeye başlayabilirsiniz. Keyifli seyirler.

ADIM ADIM INTERNET

Internet bağlantısını kurmak biraz daha zor bir iş. Ama hali hazırda TV yayınlarını düzgün alıyor olmanız anten düzeneğinin sorunsuz olduğunu gösteriyor. Bu yüzden işin ilk yarısını zaten geçmiş durumdayız.

Uydu Internet için öncelikle hesap açmalıyız. Uydu Internet hesabımızı açmak için Broadsat'ın web sitesine yani www.broadsat.com adresine giriyorsunuz ve OpenSKY'a öye oluyoruz. Daha sonra online satın alma sayfasına giriyoruz. Burada karşımıza çıkan satın alabileceğimiz farklı paketler var. Paketlerin temel farklı garanti edilen Internet miktarının farklı olması, SatSurf'de anlattığım gibi bağlantı ilk satın aldığınızda Broadsat belli bir miktar datayı size yüksek hızla sunmayı garanti ediyor bu kotanızı doldurunca havuzu düşüyorsunuz. Yani aynı anda binlerce kullanıcı artık herkesin payına ne düşüyorsa ortak kullanıyorsunuz.

Üyeliği satın alırken kredi kartınızı kullanabilirsiniz. Unutmamanız gereken üyeliğin otomatik olarak yenilenmediği. Yani satın aldığınız paket bitince yeni-



yal kalite ve seviyesi gözükmemeli.

Artık uydu ayarlarımız tamam. Şimdi OpenSKY'ı ayarlayabiliriz. Programı çalıştırınca ilk olarak OS-Wizard çalışacaktır. Buraya paketi satın alırken belirlediğiniz kullanıcı bilgilerini girin. Bu bilgileri girerken İnternet'e bağlı olmalısınız. Transponder olarak Eutelsat W3 C12 seçin. Ve Wizard'i tamamlayıp programın kendisini çalıştırın.

Eğer uydu dışında sahip olduğunuz internet bağlantınızı herhangi bir router üzerinden alırsanız ve dolayısıyla bilgisayarınız gerçek olmayan sanal bir IP numarası kullanırsanız bu durumda uydu bağlantısı kurulamıyor. Ben ADSL Router kullandığım için bu başıma geldi. Bu durumda OpenSKY'ın ayarlarından OpenSKY Direct Access'i aktif hale getirmeniz gerekiyor. Bu bağlantınızın biraz karışmasına yol açıyor. Hangi programın hangi bağlantıyı kullanacağını çok rahat ayarlayamaz hale geliyorsunuz. Ama sonuçta bağlantınız tam hızında çalışıyor.

Eğer adımları doğru şekilde takip ettiğinizde artık Internet bağlantınız kurulmuş olmalı. SatSurf'e Login olabilir SatKiosk'dan bir şeyler çekmeye başlayabilirsiniz.

NE KADAR MANTIKLI?

Bana sorarsanız uygunun en güzel yanı kurup kurcalaması. Ben her şeyini deneyeceğim diye bir hayli vakit harcadım. Yerli TV kanallarının Semra Kişişi dışında bir şey göstermeyecek kadar basitleştirdi bu zamanlarda izleyeceğim bir dolu yabancı kanal olması da çok hoş. Internet bağlantısı ise ancak internette deliller gibi download yapmak isteyenlere tavsiye edebileceğim bir özellik. Sonuçta ayda 43 milyon gibi bir aylık ödeme yapmak durumunda kalacaksınız ve ayrıca fazladan bir bağlantıya daha ihtiyacınız var.

Tuğbek Ölek

Teknik Servis



Yıllar hızla geçip gidiyor, teknoloji ilerliyor. Bakın 2000 geçeli 5 sene oldu. Şu 5 senede bilgisayarlarımızın hem performansı hem de yapabildiklerimiz ne kadar ilerledi. Ama teknoloji ilerledikçe sorunlar artıyor. Firmalar bu sene performans artışlarını bir kenara koyup daha güvenli ve stabil çalışan teknolojilere yönelse ne olur sanki?

ISASS.EXE BİLGİSAYARI KAPATIYOR

Merhaba, küçük sorum olacak yanıtlarınız çok yardımcı olacağınız bana, Internete bağlanmak istedığımde sistem söyle bir hata veriyor "LSA Shell (export version) ... hatayla karşılaştı... " sonra " NT AUTHORITY\SYSTEM ... C:\Windows\system32\isass.exe... Hatayla karşılaştı... bilgisayar kapatılacak " diye ikinci bir uyarı çıkarır ve bilgisayar kendini yeniden başlatıyor. Bu konuda da yardımcı olursanız sevinirim.

Şimdiden yardımımız için çok teşekkürler.

Burhan ŞAHİN

Merhaba Burhan,
Bu solucan denen illetin iyice suyu çıktı artık. Sizlerden gelen mektupların neredeyse yarısı bunlarla ilgili. Öncelikle bu meretleri yazanlara bedduamızı edip rahatlayalım, "Hepiniz kurdeşen olun karnılarınız kasım kasım ağırsın inşallah". Evet, böylesi dahi iyi.

Bu ayın en popüler Worm problemlerinde karşılaşlığın "Isass.exe" hatası veren, Burhan Kardeşim. Diğer adıyla W32.Sasser kurucusu. Bu miknik canavarla ilgili ilk bilmen gereken adının Windows'un hayatı bileşenlerinden "LSASS.exe" [Local Security Authentication Server] ile karıştırılsın diye "Isass.exe" olarak kodluğu. Büyüky ya da küçük ilk harfin "i" olması bunun %100 worm olduğu anlamına gelir. Orijinal dosya "C:\Win-

dows\System32\LSASS.exe" adresinde bulunuyor. Öncelikle www.spychecker.com adresinden HijackThis isimli programı çekip yükle. Bu programla arattığında az önce tam adı ve yerini söylediğim dışında bir isass.exe veya lsass.exe çıkıyor mu bir bak.

Gelelim temizlemeye. Şimdi sadece W32.Sasser değil tüm Worm ve Trojanlar için geçerli bildiğim metodları anlatıyorum tek tek bu yüzden herkesin pür dikkat okumasında fayda var. İki aydır uzun yazdığınıza için muhtemelen birkaç ay bunları anlatmam tekrar.

- Firewall Kurun: Worm'ların bilgisayarı resetleyenlerinin çoğu bunu Internet'e bağlanma noktasından hemen sonra yaparlar. Eğer bir Firewall kurarsanız temizlemiş olmanız bile Worm'un bilgisayarı ikide bir resetlenmesinden kurtulursunuz.

- Shutdown -a: Eğer "Bilgisayarınız 60 saniye içinde kapatılacaktır" mesajı alırsanız hemen Başlat > Çalıştır'a girip buraya "Shutdown -a" yazın. Bu bilgisayarı kapatma işlemini durduracaktır.

Cevap

raya "Tasklist / svc" yaz. Sistemde çalışan mevcut tüm programların listesini verir. Ne olduğunu bilmediklerini http://www.answersthatwork.com/Tasklist_pages/tasklist.htm adresinden kontrol edebilirsin.

- Worm Temizleyen Araçlar: http://securityresponse.symantec.com/avcenter/tools.list.html adresinde Symantec'in yayınladığı hemen her Worm'a özel bir temizleme aracı var. HijackThis veya Anti-Virus programı ile Worm'un adını öğrendiyorsanız buradan temizleyen aracı bulup onuna yaramazın hakkından gelebilirsin. Eğer burada senin Worm yaksa Google'dan arayarak başkasının yaptığı bir araç bulma şansın var.

- Doxdesk Parazit Arama: www.doxdesk.com/parasite/adresine gir. Bu sayfa bilgisayarında parazit varsa tespit ediyor ve temizleme metodunu söylüyor.

Maalesef ortalıkta sisteminize bulaşabilecek çok fazla hastalık var ve hepsinin temizlemesi diğerlerinden farklı. Ama yukarıda sıraladığım 11 silahı iyi kullanırsanız öldüremeyeceğiniz yok. Maalesef bazlarını kul-

Bu solucan denen illetin iyice suyu çıktı artık. Sizlerden gelen mektupların yarısı bununla ilgili.

• Windows Update: Internet Explorer'i açıp Tools > Windows Update'e girin. Bütün kritik güncellemeleri yapın.

- Anti-Virus programı kurun: Piyasada pek çok ücretsiz ve güzel anti-virus programı var. Eğer sizin rahat etsin diye sizin McAfee, Symantec ve Kaspersky gibi bilindik firmaların anti-virus programlarını kurun. Bunlar pek çok Worm ve Trojan'ı durduramıyor ama durdurduğu kadar da kârdır.

- Ad-Aware, SpySweeper, Spybot - Search & Destroy, SpywareBlaster kurun: Bu programlar daha çok casus programları durduruyor. Ama sistemdeki parazit ve worm'ları da tanyabiliyor. Elbette hepsini birden kurmak şart değil. Ama sıkıntılı zamanlarda sıradan deneyebilirsiniz. [Tümü www.download.com adresinde bulunabilir]

- HijackThis kurun: Bu program sistemdeki haşarları bulmak konusunda en iyi program. Bununla sistemi tarattığınızda uzun bir liste veriyor. Burada şüpheli gördüğün, hemen önünde "Unknown file" gibi dikkatini çeken bir şeyle yazan dosyaları not al. Daha sonra computer-caps.biz/forums.html adresine gir. Burada "Hijackthis - Spyware, Viruses, Worms, Trojans Oh My!" başlıklı bir oda var. Şüpheli dosya isimlerini burada tarat. Genelde worm'un ne olduğu ve nasıl temizleneceğini veriyor. Ayrıca burada yeni bir başlık açıp HijackThis'den aldığı log'u kopularsan tek tek herkese yardımcı olmaya çalışıyoılar.

- Startup List: Eğer HijackThis'de veya MSCConfig'de [Başlat > Çalıştır > msconfig] listelenen ve ne olduğunu bilmediğin şeyle varsıa http://castlecaps.com/StartupList.html adresine gir ve buradan arat. Buradan Startup'ında bulunabilecek binlerce dosyanın ne olduğunu öğrenebiliyorsun.

- LSP List: HijackThis veya anti-virus programının yakaladığı sisteme yükü .dll'lerin ne olduğunu görmek için http://castlecaps.com/LSPs.html adresindeki listeye bakılabilirsiniz.

- Task List: Başlat > Çalıştır > Cmd ile Dos Prompt'a gir. Bu-

lannak Ingilizce gerektiriyor. Ayrıca yeni çıkan worm'ların çözümünü hemen o gün bulamayabiliyorsunuz. Birkaç gün bekleyip birilerinin çözümü üretmesini beklemek gerekiyor. Ama en önemli bir kere temizlediniz mi tekrar bulaşmamasına dikkat etmek. Bunun için Anti-Virus programı, firewall ve anti-spy programlarını sürekli olarak bilgisayarınızda tutun. Gerekirse sitelere girmeyin. P2P programlarının hemen hepsi bir şeyler bulaştırır. İlla kullanıcasanız da en güvenli Torrent kullanın.

Son olarak her bulaşan pislik için yapımcısına beddua etmemi unutmayın, "Klavyenize kola döküsün, işlemcinizi hamam böceği kemirsün, parmaklarınıza kramplar gırsın işsallah". Evet evet! Böyle çok daha iyi.

SORU

GÜÇ KAYNAĞIM YOK

Selam... Nasilsın yüce insan, üstün donanımcı Tuğbek. Sırf nasilsın diye mail atacağım ama kızırsın ve ya okumazsan diye soru bulana kadar bekledim.

Sorum şu, ben DVD+RW almak istiyorum NEC 3500'de karar kıldım. Ama benim sisteme Power Supply yok. Güç kaynağı olmadan bu aleti kullanabilirim miyim?

Birde sen DVD+RW olarak ne tavsiye edersin? Ekleyleyim benim için dual-layer önemli. Kendine iyi bâk ustâd. Saygıları...

Ibrahim Özbeck

Selam Yüce Ibrahim,

Aslında sırf nasilsın diye cevap yazacaktım ama senin gibi muhteşem bir insana, üstün okuyucuya donanım cevabı da vermezsem ayıp olur diye düşündüm.

Bu nedir? Nasıl hitaplı bu kardeşim? Ne yüceliğimi, üstünlüğümü gördünüz teessüf ederim. Ben de kendi halinde, içinde gücünde bir adamım, üç satır yazmak yüce yapmaz kimseyi. Vur deyince öldürüyorsunuz valla :)

Öldürmek dedim de, senin bilgisayar da mevta olmuş galiba. Hiç güç kaynağı olmadan bilgisayar çalışır mı? İnşallah Kesintisiz Güç Kaynağı (UPS) ile Güç Kaynağını (Power Supply) karıştırıyorlsundur. Güç kaynağı kasanın içindeki bir parçadır. Elektrik direkt ona girer ve arkasında büyükçe bir fan vardır.

Henüz Dual-Layer bir DVD yazıcı test etmek kismetimdi. Bu yüzden bir şey önermeyeceğim. Ama NEC iyi bir markadır sorun yaşayacağını zannedem.

SEBİL ADSL

Selam Level çalışanları. Birkaç maruzatım olacaktı...

1) Benim sistem P4 1.7GHz, 64MB GeForce2 MX400, 256MB

DDR, VIA çipset anakart. Şimdi gördüğünüz gibi

haller vasat. P4 520, Gigabyte 8I-PE775G, Asus Radeon 9600XT almayı düşünüyorum, acaba nasıl bir sistem olur? Ya da önbileceğiniz başka parçalar falan var mı?

Zaten donanım bölümünde bir dolu yabancı kelime kullanıyoruz. Aradaki üç cümlelik Türkçe'mizi bu kadar kolayca harcamayalım

2) ADSL alıp, bizim apartmana dağıtmak istiyorum. Bu yasal mıdır, yoksa yasak mıdır?

3) Ben bir şey daha soracaktım ama bak unuttum şimdil.

Esen Kalın!

Eren Bekçe

Merhaba Eren

Maalesef yazdığın parçalara ek olarak RAM de alman gerekiyor. Eğer iyi bir güç kaynağının yoksa onu da ekle. Sürücüler ve monitör dışında komple bir PC alıyorsun yanı. Yapıacak çok bir şey yok bu konuda maalesef.

ADSL'i istediği gibi dağıtısın. Buna kimse bir şey diyemez. Gerçi İstiklal Caddesinde ücretsiz kablosuz Internet dağıtığı için Koçnet'e ceza yazdır. Burası da böyle bir ülke iş-

te. Ama senin sorun yaşayacağını sanmam. Bu arada ne den internet dağıtıyorsun? Genelde aşure falan dağıtılar apartmanda.

Hatırlarsan son sorunu da sor. Kendine iyi bak...

COULD NOT LOCATE OPENGL

Selamlar Level ailesi. Benim bilgisayarda bir sorun var. Bilgisayaram Call of Duty, Jedi Knight, Jedi Academy, Knights of the Old Republic gibi OpenGL destekli oyunları açamıyorum. Neden? Çünkü "Could not locate OpenGL" gibisinden bir mesaj la oyun desktop'a dönüyor. Gicik oldum walla!!! Ekran kartım 256MB GeForce FX5700. OpenGL'i nerden indirebilirim veya alabilirim?

Yardım edersen sevinirim. Kendinize iyi bakın. Başarılarınızın devamı dileği ile.

Ulaş Can Kozbe

Merhaba Ulaş,

Öncelikle güzel Türkçemizin bol harfli alfabetesinde "W" yok. Chat ağızıyla e-posta atmayın lütfen. Zaten Donanım bölümünde özel isimler, teknik ve dilsel engellerden dolayı bir dolu yabancı kelime kullanıyoruz bari aradaki üç cümlelik Türkçemizi bu kadar kolayca harcamayalım... Şekilde edebiyat hocası kılıklı fırsatı çıktıktan sonra gelelim soruna.

OpenGL'den API kişisi

sistemimize ekran kartı sürücülerile yüklenir. Bir ara www.opengl.org adresinde kurulu bulundurdu ama onu da kaldırıldılar. Yani tek şansın sürücülerini yeniden kurmak. Kart üreticinin sitesinden yeni bir sürücü çıktı mı backup yenisini kurarsan daha iyi edersin. Sorun hala geçmezse www.nvidia.com adresinden "generic" sürücülerini indirip dene.



medi :)) İşte format atmak istemiyorum. Hatta atımm, bilgisayarcı giderim ama önce size soruyum dedim. Yani Windows açılmasına rağmen görüntü yok. Sürücülerin tekrar eski haline getirilmesi gerek ve Safe Mode'da çalışmıyor. Virüs var da Scandisk bitmezse ne yapabilirim...

Sağolun, kolay gelsin, soruma cevap verisen sevinirim. Gece gece kafelere kadar yürüdüm yoksa bilgisayarcı gidicem.. Kolay gele herkese..

Osman Muslu

Selam Osman,

Ne diyeğim valla işleri tam çorba etmişsin :). Öncelikle sana sorduğunda Scandisk'i ihmal etme. Ne çıkışlığı belli olmaz. Ayrıca ekran kartı gibi hassas bileşenlerin kurulumunu Windows'a bırakma. Sürücülerini çekip kendin kur.



Şu an sistemin geldiği noktadan nasıl kurtular çok da bileyorum. Eğer önceden System Restore yaptıysan veya sürücüler yüklenirken otomatik olarak alıysa geri yüklemenin tam zamanı. Ayrıca bilgisayar açılırken F8 ile Safe Mode için kestiğinde "Last Known Good Configuration" seçeneğini seç.

Eğer bu da işe yaramıyorsa ne yapıp ne edip o Safe Mode'a girmen lazımdır. Eski ekran kartını takip deneyebilirsin. Veya farklı marka mesela Radeon bir ekran kartı ile belki sürücülerini es geçip açabilir.

Öyle ya da böyle Safe Mode'da açıp sürücülerini kaldırır ve kartı takıktan sonra internetten çektiğin yeni sürücülerini kurarsan sorundan kurtulabilirsin gibi geliyor bana. Ama içimden bir ses de bu sorunun çözümü formata kadar gider diyor.

Kendine iyi bak, geceleri dışarılarda çok dolaşma havalı sağık :) Kolay gelsin...

MONİTÖRDE ÇİZGİLER

Merhaba Tuğbek, iyi olduğunu düşünerek ve fazla zamanını almamak için hemen sorularıma geçiyorum.

Yurt arkadaşım dönemde (Ekim ayının ortaları) yeni bir bilgisayar aldı. Ona monitör olarak Samsung önerdim. 0 da Samsung 793MB monitör almış.



Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayki sorumuz donanım ile alakalı değil ama olsun, bana geldiğine göre burada değerlendirebiliriz.

Merhaba ben aslı gta san andreas'da los santos'a dönündüğünde 3çete liderile görüşülecek ama adamlar konuşmuyor bu bölümü nasıl geçebiliriz. Bölüm atlama için bir şifre var mı :) tif email gönderiyorum bu konuya ilgili msi çekerseniz sevinirim. 05xxxxxxxx tifum



Aşlıcum sorunda bir sorun yok. Takılmışın geçmemesi doğal. Anladığım kadanya Internet'in de yok, cephen e-mail atmışsan. Ama insaf artık maillere yetişemezken bir de cephen SMS ile nasıl oyun çözümü yollayalım? Ayrıca korukuyor insan, telefon numaram bir yayılırsa her oyunda takılan SMS atar, arar diye. Üstelik ya dahi da telefon numarani dergiye yazsam?

Fakat monitörde ara sıra sağdan sola doğru kahverengi çizgiler çıkıyor.

Benim monitörüm Samsung 793Si ondan 3 ay önce aldım fakat bende böyle bir sorun yok. Ho-

parlörlerden de olacağını sanmıyorum çünkü iki tarafta da var sadece sağda yok yani. Sence bunun nedeni ne? (Geforce 5200FX, Hoparlör Frisby MS-582)

İkinci sorum hoparlör hakkında acaba bu model cep telefonun gönderdiği sinyallerden çok mu etkilenir.

Son isteğimde donanımların açıkça avantaj, dezavantajlarını ve sorunlarını yazan bir site adresi. Çünkü bu mesajı yazmadan birkaç derginin testlerine baktım, testten daha çok reklamdı sanki.

Cevapların için şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar.

Gökhan Yener

Üstelik Abit FragFest yüzünden yatıp dinlenemedim. Şimdi de öyle hasta hasta yazı yazıyorum.

Selam Gökhan,

Valla sorma nasıl hastayım. Bu grip salgını beni de yakaladı. Üstelik ABIT Fragfest yüzünden yatıp dinlenemedim. Şimdi de öyle hasta hasta yazı yazıyorum. Yillardır bu kadar hasta olmamıştım anlayacağın.

Ne mutlu arkadaşına ki hem iyi bir monitör almış hem de garantisini bitmeden sorun yaşamış. Teknik Servis'e götürüp göstermek bence en iyisi.

Sorunun kaynağının hoparlörler olması büyük bir ihtimal.



Kaliteli hoparlörler içlerindeki miknatıs çevredeki diğer cihazlara zarar vermesin diye manyetik korumaya sahiptir. Ama benim bildiğim Frisby ekonomi sınıfı düşük özelliklere sahip hoparlörler üretiyor. Bu yüzden manyetik koruması olduğunu sanmam. Sorunun bir tarafta bulunup diğer tarafta olmaması da burada bir göstergesi değil maalesef. Hoparlörleri bir süreliğine kaldırıp bize sorunu onun çıkarıp çıkarmadığını gösterir genelde. Ama bozun sorun kalıcı da olabilir.

Bütün hoparlörler cep telefonu sinyallerinden etkilenir. Ama manyetik koruması olmayanlar daha çok etkilenir.

Maalesef öyle bir site yok. Zaten olsa buraya linkini gazar geçerdik bu kadar sayfa uğraşmaya gerek kalmazdı. Açıkçası ben internet sitelerinin güvenilirliğini dergilerden az buluyorum. Tamamen duygusal sebeplerle firmaları üzmemekten korkuyorlar sanki.

Böylece 2004 yılının son sorunlarını da arkamızda bırakıyoruz. Umarım hepiniz yeni yıla taş gibi sağlam sistemlerle girmişsinizdir. Malum yeni yıla nasıl girersek öyle gidermiş.

Tugbek Olek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletme istedığınız sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Geçen ay Donanım Pazarı'na bir sayılık ara verip kendisini garaja çektiğim. Eh artık 20.000km bakımı da gelmişti. Pazarımızdaki parçaların %90'ı böylece değişmiş oldu. Yeni sistemlere geçince fiyatlarında bir parça yükseldi tabii. Ama yeni giricir sistemlerimiz oldu. Gerçi Athlon XP serisi piyasadan iyice kalkınca ekonomide istemeye isteme düşük cache'li Sempron'a geçti. Ama onun dışında tam istediğimiz gibi oldular. Yine de dikkat ilk aydır hata yapmış olabiliriz. Ayrıca sistemlerde ilgili görüş ve tavsiyelerinizi tugbek@level.com.tr adresine bekliyoruz. Özellikle sizin yakaladığınız hesaplı ürünler ve piyasada çok zor bulduklarınızı bildirin lütfen.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomin	Ideal	Süper	
İşlemci	AMD Sempron 2600+ (Socket A) \$102	AMD Athlon 64 3200+(754-Pin 1MB) \$248	AMD Athlon 64 FX-53 (939 Pin)	\$1,091
Anakart	MSI KT6V-LSR (7021) \$62	Abit KV-8 Pro-3rd Eye \$115	ABIT AX8-3rd Eye	\$156
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$67	1GB DDR-400 Kingston (Dual Pack) \$180	2 x 1GB DDR-400 Kingston	\$480
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$73	Samsung SP1213C 120GB \$98	Seagate Barracuda SATA 200 GB	\$143
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$78	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$196	HIS X800XT ICEQ2 256MB PCIE	\$635
Monitör	"Samsung 793 DF Flat 17"" \$130	"Samsung 797MB 17"" \$207	"Samsung 173P LCD 17"" TFT"	\$589
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$51	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$92	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$92
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Audigy DE \$77	Sound Blaster Audigy-II ZS Internal	\$97
Kasa	Aopen KA500 \$57	Chieftec Dragon \$89	Coolermaster Stackter	\$189
Klavye	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro	\$17
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$65	Logitech MX1000	\$89
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-680	\$359
Floppy				\$7
Toplam	\$740	\$1,481		\$3,944

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden inceleme yerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilkenin mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmemiştir.



M. Berkay Güngör

İlkokula başlayıp ta okuma yazmayı söktüğüm zamanları iyi hatırlıyorum. Medeniyetin yazılı tarafını keşfetmiş, kendimi bulabildiğim her tür basılı materyali tüketmeye vermiştim. Çok konuşan bir velet olduğumu sanmıyorum, oldum olası sessizliği gürültüye, yalnızlığı kalabalığa tercih etmişimdir. Söylediyecek birşeyim olmadığı için değildir bu seçimim, ama dinleyecek birilerini bulmak zor olduğundandır.

Annem birgün okula gitmiş, ilkokul öğretmenimle konuşup durumumu öğrenmek için. "İyi bir öğrenci," demiş hocam, "ancak bir soru sorulduğunda vermesi gereken asgari bilgiden daha fazlasını ondan almak zor." Sizin anlayacağınız bir cümle gereken yerde iki cümle kurmazdım bendeniz. Daha sonraları işi bol bol yazmak olacak olan biri için komik bir başlangıç doğrusu.

Okumayı, yazmayı, öğrenmeyi, bildiklerimi paylaşmayı seviyorum. Özellikle de dinlemeyi ve anlatmayı bilenlerle birlikte yapıldığında bu iş muhteşem bir hale gelebiliyor. Düşünün, bir grup insan oturmuş binlerce yıllık uygurlığın verilerini paylaşıyorlar. Medeniyet dediğin daha başka nedir ki? Yani bu açıdan bir sıkıntım yok.

Benim sıkıntım gereksiz ritüeller, geleneksel hale gelmiş ayak oyunları, karşılıklı sergilenen yapmacık davranış kalıpları ve benzeri daha bir sürü karın ağırlığıyla uğraşmak zorunda kalmaktan doğuyor. Ben basit bir adamım, böyle olmayı kendim seçtim. Sizlinle karşılaşırıksak birgün, sakın benden gereksiz bir samimiyet, anlamsız bir dostluk ya da lüzumsuz bir kibarlık beklemeyin. Kırıcı olmamak için kendimi tutmaya gayret ederim tabii. Sonuçta hepimiz insanzı, değil mi? Ama yazılarımı okumak için para vermiş olmanız, ya da benim çevremden birigle sıkı fıkı olmanız benden güleryüz göreceğiniz anlamına gelmez. Babamın oğlu değilsiniz ki! Kaldı ki babamın oğlu bile bugün benden gördüğü sevgi ve saygı, doğduğu günden itibaren tepeme çıkmayarak kazanmıştır.

Etrafındaki insanların suratlarında sık sık derin bir şaşkınlık ve anlayamazlık olarak görüyorum bu-

Yanmadan aydınlanılmaz ki...

BASIT ADAM

Karmaşık hikâyelerinizle yormayın beni...

nun yansımاسını. İlk dakikadan kanka muhabbetine sarmayışım, hatta seneler geçse bile soğuk duruşum şaşırtıyor çوغunu, farkındayım. Ama bunun sebebi burnu havadalık değildir. İşin doğrusu, siz insanların gereksiz ayak oyunlarından sıkıntıda olmamadır. Ben olduğu yere diz kırıp "Efendim!" diye Tanrı'sı ile konuşuveren, derdini döken bir adamım. Sizin kına geceleriniz, nikah törenleriniz, karşılaşma komiteleriniz, dibi gelmeyen bürokrasileriniz, eften püfteden görgü kurallarınızı anlamıyorum. Anlayamıyorum. Kusura bakmayın ama şuncacık hayatımı erkek ve kadın dergileri denen garabetlerden öğrendiğiniz kalıplara uymaya kasarak tüketeceğim.

Orf ve adetlerinizin binlerce yıllık olması beni ilgilendirmiyor. Beni seven kadın teklif ettiğim anda ayağına ayakkabısını geçirip motorumun arkasına atlamanı ve imza atmak için hazır olmalı. Birlikte bir hayat kuracağsanız, neden bir ton olmadık formalliteyle her ikimizin de hayatını daha da zorlaştırmayı tercih etsin ki? Gelinlik, gelin başı, kuaför, elti, kına, cart ve de curt. Bunların benim için bir anlamı yok. Maalesef bunlara değer veren bir kadın da pek anlamı olamaz. Bu yüzden bekar ölmek zorunda kalabilirim. Ama umrumda mı dersiniz?

Açıktığım zaman yemek yer, susadığım zaman su içirim ben. Karşıldığım adam eğer ismarladığım yemeği büyük bir iştahla yiğorsa varsın çatalı bıçağı yanlış tutsun, ne olur? Sırf karnı doyan bir insanoğ-

luun gözündeki mutlu piriliyi görebilmek için lokantacılık yapabilirim. Tabii ki ucuz ve temiz bir esnaf lokantası olacaktır bu, ağır çalışanlar hak ettikleri gibi beslenebilmelidir ne de olsa. Bol bahşiş bırakın ama peçeteyle bir damla yağ damladı diye yeri göğü inlenenler, size kapım kapalı olurdu. Önce insan gibi davranışmayı öğrenin. Acıkrıca iştahla yemeyi ve doyduğunuzda şükretmeyi öğrenin.

Basit bir adamım ben. Basit olmayı seçtim. Benimle yarışamazsınız, egolarınızı üzerimde tatmin edemezsiniz. Sadece çekiş giderim ben, ahmaklıklarınıza kahkahalar atarak. Daha öğrenmem gereken çok şey var ne de olsa, ve ben genleşmemi yorum yollar geçtiğe. Efendime geri dönen meden önce ilmine varmam gereken pek çok irfan var. Ayak oyunlarınız ve çiftleşme ritüelleriniz korkarım bunlar arasında yer almıyor. Vaktimi yemeyin benim... ☺



ALTMİŞDÖRT

Taşlar devrildi, atlar vuruldu. Ve oyun bitti...

Sessizce duruyordu boşluğa çakılmış soğuk duvarlar, oldukları yerde. Birbirlerinin içine geçerek duyarlılıyorlardı ancak düşmeden. Griyi renkleri, ıçsuz bucaksız bir kuyu gibi uzaktaydı uçları. Yukarıya gittikçe derinleşiyordu, gittikçe birbirine daha çok yaklaşıyordu dört duvar. Canlarını acıtan açık bir pencere yoktu üzerlerinde. Sıkıcı örtmüşlerdi üstlerini karanlıkla. Kimse giremiyordu içeriye, kimse cesaret edemiyordu olmayan pencerelerden dışarıya bilmeye, kimse yoktu içinde Vosviddin'den başka. Göz kapaklarını araladı uykusuzluğunun arasından. Dizlerini çekmiş, bir eli kafasının yanında, diğer eli boşlukta, yatıyordu gri duvarların yatağında. Bitindi, yorgundu, gitgide uzayan yaşı duvarlar gibi. Yavaşça kalktı yerden. Arkasına yaslandı, dizlerini kendisine doğru çekti ellerle. Kafasını kaldırıldı, uzağa baktı, soluk duvarların sıkıstırıldığı siyah noktaya. İçine giremeyeceği kadar derin, dokunamayacağı kadar soğuktu dört duvar. Pencereyi kapatmaya çalıştığı soğuktan korunmak için, pencere yoktu. Çıkmak istedi dışarıya oynamak için, dışarıda oyun yoktu. Tüm oyular bozulmuştu, tüm taşlar devriliyorlardı siyah-beyaz karelerin üzerine, ve atlar vurulmuştu. Nasıl girdiğini bilmiyor buraya, nasıl toplayacağını bilmiyor taşları. Üzerine gelen dört duvar vardı. Donmuştu sanki hayatı, nefes alamıyordu, hareket edemiyordu, kaçamıyordu, duvarlara çarpıp yeniden önüne düşüyor döşünceleri. Kaç defa saklamaya çalıştığı döşüncelerini, kaç defa kaydalar ellerinden hayatı gibi. Bir kar tanesi süzüldü duvarların arasından, onu izledi uykusuzluğuya. Dizlerinin üzerine koydu kafasını, ağır ağır kapandı yorgun göz kapaklı, yükseldi çevresinde duran döşüncelerinin üstüne. Uykuya daldı, soluk siyahın içinde.

Sessiz bir sese uyandı, kafasını kaldırıldı yerden. Beyaz saçlı, donuk bir kız vardı karşısında oturan, kendisi gibi duvara yaslanmış, ufak ayaklarını ellerle tutmuş. Kafasını kaldırıldı Vosviddin yeniden, yukarıya, uzaktaki siyah noktaya baktı. Duvarları inceledi şaşkınlıkla. Kızın içeriye nasıl girdiğini anlamaya çalıştı, yapamadı. Yanağından düşen göz yaşını yakaladı kızın. Nereden geldiğini sordu ona, kız "Dışarıdan..." diye cevap verdi, sessizce. Dışarıda ne olduğunu sordu, cevap almadı. Nasıl girdiğini sordu buraya, cevap vermedi donuk kız. Duvarların arasına sıkışıp kalmıştı o da, daha

hızlı nefes alıp veriyordu hayatından, kaçmaya çalışıyordu boşluktan siyaha takılmadan. Vazgeçti Vosviddin, soru sormadı başka, başka cevap vermedi küçük kız. Yeniden yaslandı siyah noktayı tutan duvara, korkusu ellerinin arasında. Kafasında pencereler çizdi yamuk çizgilerle. Siyaha boyadı bacalı evleri, gökyüzünü de beyaza. Kahverengi bulutların içinden geçti gökyüzüne dokunmak için uzattığı elleri, teget geçti bilerek cebinden düşürdü kâbuslarına. "Kar tanesine dikkat et" dedi tiz bir sesle donuk kız, Vosviddin irkildi. Kızı baktı. Hareketsizce duruyordu saatlerdir, hiç kaçmaya çalışmamış, duvarlara çarpmadın. Yere baktı Vosviddin, kar yoktu. Hiçbir yerde yoktu. Anlam veremedi. Konuşmaya çalıştığı kızla yeniden yerdeki düşüncelerini toplayarak, yapamadı; gülümsemeye çalışı, duvarlara çarptı, dondu, kaldı. Ne olabilirdi dışında devrik taşlardan başka, ne vardı farklı olan. Çıkmak istiyordu dışarıya, küçük, sessiz kızın geldiği yere. Taştan bir kapana kışımıştı, ne kaçabilirdi bu tuzaktan, ne de çırpinabiliyordu. Daha

Fırat Akyıldız

çok acıyordu canı her geçen saniye, daha fazla kırmızıya bulanıyordu duvarlar. Kızın elini uzattı, kız tepki vermedi, belki de kaçamayacağını bildiği için, kim bilir, belki de. Bir yağmur daması belirdi gri duvarların tepesinde, düşmeye başladı yere doğru, acele etmeden. Küçük kız kaldırıldı kafasını ilk defa, ellerini iki yana açarak. Damyanın düşüşünü izledi korkuya. Yüzüne çarptı damla. Ve kız bir anda yok oldu, gri duvarların arasından, hiç ses çıkarmadan.

Üyandığında dört duvar arasında buldu kendisini çelimsiz çocuk. Şaşırılmıştı, nerede olduğunu veya nasıl buraya geldiğini bilmiyordu. Kafasını kaldırıldığından, ıçsuz bucaksız duvarların taşıdığı siyah noktayı gördü. Gidecek bir yeri yoktu, kapana kışımıştı. Gri odanın tam ortasındaysa bir dört duvar daha vardı, yine ucu görünmeyen. Bir kar tanesi süzüllerken girdi karşısındaki penceresiz duvarların arasından. Ve gözden kayboldu. ☺



Çıkmak istedi dışarıya oynamak için, dışarıda oyun yoktu. Tüm oyular bozulmuştu, tüm taşlar devriliyorlardı siyah-beyaz karelerin üzerine, ve atlar vurulmuştu.

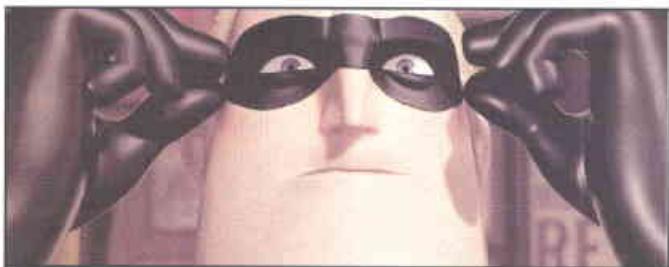
İNANILMAZA İNANMAK

En son Finding Nemo ile hepimize 'Nimo!' çığlıklar attıran Pixar Studios, The Incredibles (İnanılmaz Aile) ile tekrar karşımızda. Pixar'ın işlerine hayran kalmamak gerçekten elde değil. Toy Story, Monsters Inc. ve Nemo adeta birer başyapıt; her biri hem giseyi salladı, hem de en önemlisi kalpleri kazandı (ayrıca Disney'i de iflastan kurtardı). Kişi-sel olarak bana tekrar uzun metraj animasyon izleme alışkanlığını kazandırdı. Peki, nedir bu filmleri bu kadar özel kılar? Görsel ve işitsel anlamda gerçekten kaliteli animas-

yonlar ama bu açıdan bakarsak Dreamworks'ün işleri de hiç yabana atılır değil. Pixar'ın başarısı insancıl işler çıkarmasında. Bir oyuncuğun veya bir balığın hikâyesi olması hiç fark etmiyor çünkü anlatılanlar çok insanı ve samimi; karakterler, insana özgü hatalar, egolar ve ironilerle dolu.

Pixar bu sefer de Brad Bird (The Iron Giant, The Simpsons) ile beraber süper kahramanlara el atıyor. Bird projenin hem yazarı, hem de yönetmeni. İnanılmaz Aile, yıllar boyunca kurtardıkları insanların nan-

körlükleri yüzünden, zorla emekli edilen süper kahraman bir çiftin ve süper çocukların yeniden güçlerini keşfetliğini anlatıyor. Özellikle Mr. Incredible yeni kimliğini ve yeni işinden çabucak sıkılmış, ailesinin bu duruma kolayca adapte olmasına ise anlam verememiştir. Süper kahraman olduğu günlere geri dönmek isteyen Mr. Incredible, aldığı gizemli bir yardım çağrısıyla kostümünü tekrar giyer. Ama bu çağrının, eski bir düşmanın geldiğini bilmemektedir.. Yurtdışında çoktaaan gösterime giren İnanılmaz Aile, inşallah 14 Ocak'ta sinemalarımızda. Bir Pixar fanatığı olarak, bu capcanlı, rengarenk ve inanılmaz komik film sabırsızlıkla bekliyorum!



SIRA DRAKULA'DA

Blade serisi Trinity ile üçleniyor. İlk filmin kanlı disko sahnesi ve ikincisinin Prag ortamları öncesine dair aklımda kalanlar. Blade, bir vampir avcısı. Ona 'Daywalker' da diyorlar. Çünkü o bir yarı insan, yarı vampir. Ayrıca Wesley Snipes olur kendisi. Blade, bu sefer de vampirlerin şahı Drakula ile karşı karşıya. Vampir klanlarının liderleri bir araya gelir ve vampir ırkını başlatan Drakula'yı hortlatırlar. Zamana uyalım hesabı Dra-

ke adını alan Drakula, hem emrindeki vampirleri, hem de FBI kukullarını Blade'in peşine salar. Yardıma ihtiyacı olan Blade, NightsTalkers adlı vampir avcısı grupla takılmaya başlar... Hikâye, yine adrenalın ve aksiyon yüklü; görsel efektleri de unutmamak gereklidir. Filmin yönetmeni David S. Goyer üçlemenin de yazarı aynı zamanda. Merakla beklenen Blade: Trinity kana olan açlığımızı bir süre giderecek gibi...



sinemadefteri



Sinema üstüne yazmak, okumak ve paylaşmak için yeni bir web sitesidir 'sinema defteri'. Sitenin editörü Serkan Mutlu sevdigimiz bir arkadaşımız ve aynı zamanda dergimizin müdavimlerindendir. Kendisine sordum nasıl ve neden diye, o da dedi ki kısaca: "Sinemagla bir şekilde alaka kurmuş, bu alaklı bir şekilde yazıya dökmeye çalışmış bir grup genç olarak çıktıktı yola. Herhangi bir konsept, zorlama ve deadline belirtmeden sadece fikir paylaşmak istedik. Böylece övündüğümüz heterojen bir yapı ortaya çıkmış oldu. Site yazarlarının her biri farklı bir dile, anlayışa ve yorum kabiliyetine sahip; 'sinema defteri'ni oluşturan da bu farklılıklar bütünü zaten. Bir yazar Hollywood'a inanırken, diğeri nefret ede-

biliyor. Tek ortak noktalarıysa sinemayı sevmeleri, çok film izlemeleri ve aynı çatı altında toplanmış olmaları." Gerçekten de öyle; site, tasarım açısından tekdüze gözükse de içerik bakımından birbirinden oldukça farklı metinler ve bölümler içermekte. Düşüncelerinizi, denemelerinizi, kısaca aklınıza geleni rahatlıkla paylaşabileceğiniz, egoların çarşışmadığı sakin bir cep sineması gibi sinema defteri. Herkes bu sinemaya gidebilir. Matineler devamlı. Biletler ücretsiz. www.sinemadefteri.com)



ESKİ ÇİN'DE OLMAK VARMİŞ

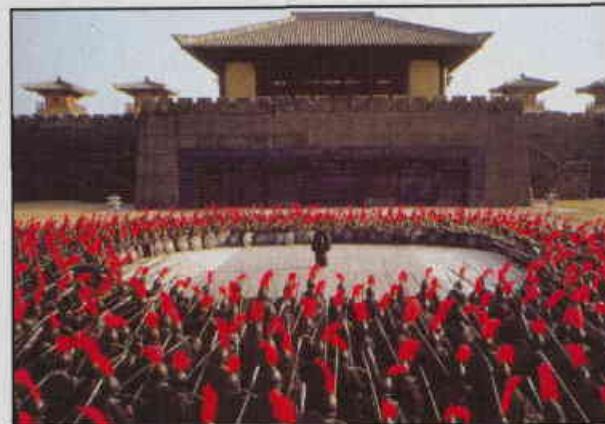
ilk kez 2003 Film Ekimi'nde gösterilen 'Hero' en sonunda vizyona giriyor (31 Aralık). Şahsen evde izlemiş ve bayılmış olmama rağmen (hatta iki kere), sinema da gitmeyi düşünüyorum. Çünkü Hero, şirsel gürselliği ve işitselliğiyle kesinlikle beyaz perdede izlenmesi gereken bir film. Hikâye (yoksa efsane mi demeliyim) çok uzun bir zaman önce Eski Çin'de geçmektedir. Çin, yedi krallığa bölünmüş ve yıllar süren bir savaş başlamıştır. Qin bu krallıklardan en güçlü olanı ve aynı zamanda en çok suikasta maruz kalandır. Kırık Kılıç, Uçan Kar ve Gökyüzü yenilmez diye bilinen suikastçılardır. Isimsiz bir silahşor, üçünü de ölü-

dürdüm diyerek, Qin kralının karşısına çıkar...

Hero, kesinlikle tarihi bir film değil. Aşk ve intikam filmin ana çıkış noktaları. Çin **kültürü** ve estetiği filmin her karesinde kendini belli ediyor. Dövüş sahnelerinin şırselliği ve aksaklı insanı adeta büyülüyor. Özellikle renk ve mekan kullanımı o kadar özenli ki hayran kalmamak elde değil. Kadro tam anlamıyla Asya sinemasından bir yıldızlar geçidi. Malumunuz Jet Li başrolde ve **isimsiz** diye geçen karakteri canlandırmaktadır. 'In the Mood for Love'in unutulmaz çifti Tony Leung ve Maggie Cheung, Kırık Kılıç ve Uçan Kar rollerinde; 'Kaplan ve Ejderha'nın genç yeteneği Zhang Ziyi ise 'Ay' rolünde. Filmin görüntü yönetmeni Cannes'dan özel ödülü Christopher Doyle. Yönetmen koltuğunda ise Hong-Kong sinemasından tecrübeli bir isim var: Zhang Yimou (yönetmenin son filmi 'House of the Flying Daggers' bu yıl En İyi Yabancı Film dalında oskara aday). Bu her şeyiyle dört dörtlük olan filmi sakın kaçırmayın derim.



KÜLTÜR



TADI DAMAĞIMIZDA KALDI



Geçtiğimiz ay dünyaca ünlü dijital film festivali 'Res Fest' İstanbul'daydı. Birden geldi ve birden gitti. Üç gün yetmiyor tabii insana. Absürd kısa filmler, sıra dışı video işleri, dijital ortamlardan uçuk kaçık tasarımlar, kültür olmuş video klipler ve daha neler neler izledik; hatta alkışladık bile. Dedim ya yetmedi işte üç gün, görüntüye olan açlığını gidermek için. (festival hakkında ayrıntılı bilgi için www.resfest.com.tr) Ayrıca artık çıkışmasına çok az kalan 'Pusu' da festivalin

bir parçasıydı. 3TE Games (Cem & Hakan) ve Yogurt Technologies (Cemil), Türkiye'nin ilk 3D aksiyon oyununu tanıttılar; soruları cevapladılar. Bir çatlak ses hariç (o da yarın oturuyordu, şımarıkça soruları karşılıkla kendimi zor tuttum suratına püsürmemek için), herkes harcanan emek ve gelinen nokta bakımından Pusu ekibini gönülden kutladı. Pusu, neredeyse bitmiş durumda; en son sesleri eklemekle uğraşıyorlardı. Ha gayret, az kaldı!

YENİ BİR DERGİ

1. Sony yeni dijital foto makinesi reklamı
2. Franz Ferdinand Auf Achse
3. Nancy Sinatra Let Me Kiss You
4. Res Fest dijital rüyalar
5. Arka Oda asımlı mescit Şubesi



en 5

Geçtiğimiz ay tanıtım Bant dergisiyle. Gerçek sessiz **sedasız** dördüncü sayısı çıkmış olsa da benim için yepenek bir dergi. Bant'ı elinize ilk aldığınızda dikkatinizi hemen tasarımını bekliyor. Her haliyle özenildiği belli. Kendisi bir "muzik.sinema.sanat vesaire..." olarak tanımlıyor Bant. Her sayının bir konusu var. Örneğin geçen sayının konusu 'yalan'ı ve yalan üstüne birçok serbest yazı ve illüstrasyon içeriyordu. İllüstrasyonlar ve fotoğraflar Bant'ın vazgeçilmezleri. İlk bakışta derginin görsellerine takılıyor ama okudukça gazları da seviyorsunuz. Samimi bir havası var; sizinle muhabbet eder gibi. İlginç konulara el atıyor ve bu konular hakkında ilginç şeyler söylüyor. Oyunlara da yer

vermiş ama favorilerim fotoroman, çizgi ve buluş bölümleri. Bence bu ay bir bant alın ve söyle bir sayfalarını karıştırın. Bakalım ne olacak?



HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

Özet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediğimiz bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...



"Vader?!" diye haykırdı Hayalet. Hayalet görüpшибidi.

Yerdeki siluet yavaşça doğruldu, siyah peñerini yerde sürünererek toplandı. Hayalet bir adım geride gitti, hâlâ kafasında neyin bu kadar ters gitmiş olabileceğini düşünüyordu. Çözemedi.

"Sen kimsin?" dedi hırıltılı bir ses. Maskesi ni çaktığı için o ünlü tok sesiyle konuşmuyordu. Şimdi ayağa kalkmış ve elindeki maskeyi tekrar o Alman kasklarına benzer başlığına monte ediyor.

"Burada olmaması gereken lakin olan biri. Beyni hızla çalıştı. Buraya gelmemeye O sebep oldu! Bir şekilde yolculuklarımı karışacak güç ve bilgiye ulaşmış, Sith ile karışmamı istiyor.

"Luke nerede?" diye çıktı. Aklına ilk gelen şey buydu çünkü, Sith'in kafasını karıştırıp zaman kazanmaya, bir çıkış yolu bulmaya niyetliliydi.

Ve Darth Vader durdu. "Bana soru değil cevap vereceksin yabancı." Elini kaldırarak Hayalet'i sıkıştıracak Güç'ü kullanmaya başladı. Genç adam sıratle Güç'e sarıldı. Şimdi nerede olduğunu bildiği için gerekken kaynağa uzanarak eşit şartlarda mücadele edebildi. Eşit şartlarda?... Düşünmesi güzeldi ama gerçekçi değildi, Lord Vader evrene ve Güc'e dengeyi getirmesi gerekirken Karanlık Tarafa düşerek kötüüğün bir uzu olmuş, gelmiş geçmiş en kudretli Jedi'lardan biriydi.

Hayalet, Güç'ü kullanarak Vader'i öteye savurdu. Sith'in işin kılıçını göremiyordu. Bu iyiidi, o silaha karşı büyülü de olsa kendi kılıçlarını denemek istemezdi. Siyah kıyaftılı Sith ayakları üzerine konarak Hayalet'in üstüne geldi.

"Bekle Vader, ben Luke'un arkadaşım. Bana ona ne olduğunu söylemelişim!" Hayalet'in içinde gittikçe şiddetlenen bir uyanı hissi hâkimdi. O'nun bir şeyler yaptığına emindi ama ne yaptığıni hatırlayamıyordu. Sadece bu evrene ne kadar müdahale ettiğini merak ediyordu. Da-

ha şimdiden her şey geri döndürülemeyecek kadar karışmış olabilirdi.

Vader konuştu: "Luke 'arkadaşını' beklemeden gitti. Birazdan biz de yok olacağız yabancı. Ölüm Yıldızı kendini öldürmek üzere..."

Hayalet her şeyin yerine oturduğunu hissetti ama üzerinde düşünecek kadar zamanı yoktu. Şimdi her şey birkaç nanosaniye içinde vereceği karara bağlıydı.

"Buradan çıkmalıyız Vader. Benimle gel, sana her şeyi anlatıacam."

Sith birkaç adım daha gerileyerek karanlık lara girdi. "Yolumun sonuna geldim. Uzun zaman önce yaptığım seçimlerle girdiğim yolu. Bir gere gelmiyorum lakin sen kaçmak istiyorsan bunu deneyebilirsinsın yabancı."

"Bekle Vader. Benimle gelmen gereklidir."

şeyler değişti. Kudret sahibi biri olaylara müdahale ediyor. Ne Luke ne Leia ne de geri kalanlar güvende değil. Barbar'da işe geyen takıgia Sith'de işe yarayıp yaramayacağından emin değildi ama son kartını saklı tutuyordu.

"Luke ve Leia başlarının çaresine bakabilirler. Lord Vader ölmeli."

"Vader ölecek ama Anakin yaşayabilir!" diye haykırdı Hayalet. Sith durdu. "Adımı biliyor sun" dedi.

"Biliyorum, Herşeyi biliyorum. Padme'yi, Qui Gonn Jinn'i ve... ve Obi Wan'ı da... Şimdi benimle gelmeliisin Anakin."

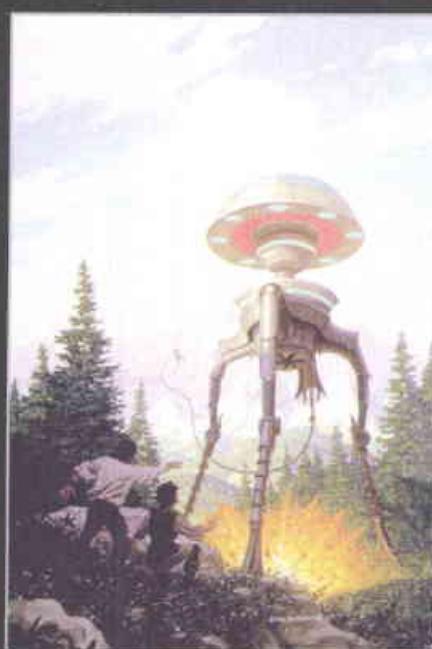
"Neden?"

"Çünkü sen hesapta yoktun. Çünkü kalbi bir Sith kadar karanlık olan biri beni öldürmen ya da Ölüm Yıldızı infilak edene dek oyalaman için beni buraya yönlendirdi. Çünkü onu şaşırtmam gereklidir. Çünkü o kazanacak olursa Palpatine'in ölümü hiçbir şey ifade etmeyecek inan bana." Ve durdu. Her an atomik patlamaya toza dönüşebilirlerdi. Ama şimdi Vader'i aceleje getiremezdi. Hayır, şimdi olmazdı.

"Nereye?" dedi bir zamanlar Darth Vader olarak tanınan ve herkes tarafından korkulan adam.

"Kısa vadede bu cehennem tuzağından dışarı, sonrasında bu tuzağı kuran varlığın peşine. Bunu unutma Anakin, içinde olduğumuz tuzak benim için olduğu kadar senin için de. Birileri yaşamının son anlarını kukla misali kontrol etmeye çalışıyor."

Bir zamanlar Darth Vader adındaki Sith Lordu, şimdi Anakin olarak bilinen Jedi yavaşça başını salladı. "Gemime gidelim" dedi ve dönerken koridora yöneldi. Hayalet derin bir nefes alarak, açıkça rahatlamaş bir şekilde Anakin'i izledi. Hızla hareket ediyorlardı, hiçbir şey için oyalanmadan kavşaklardan geçerek geniş limana geldiler. Hayalet gayet iyi hatırladığı Tie

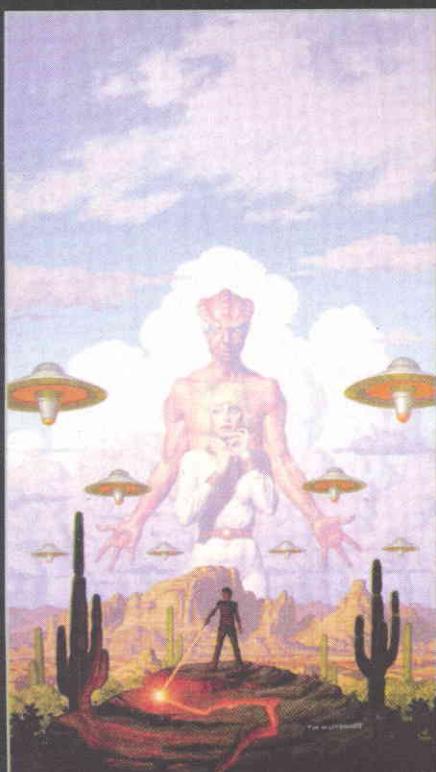


Advanced'i gördüğünde hızlandı. "Senin gemin... Tanıyorum." Diye seslendi. Göz ucuya bir an Anakin'i kontrol etti. Onu yanında götürmesine gerek olmadığını biliyordu, Hayalet başka bir Jedi Ustası için gelmişti ama ne olursa olsun vaziyeti hasat edip çırkarına daha çok uyacak bir sonuç hesaplamalıydı. Bu he-sapta Anakin grubun beşinci üyesiydi; öyle olmak zorundaydı.

Tanık tasarımlıyla panellerin arasına sıkışmış gri gövdeye yaklaştılar ve bindiler. Anakin'in yerlestiği kabının işıkları vizüellü yandılar ve panel aydınlandı. Tie Advanced, benzerlerinden çok daha büyük bir ivmeyle hızlanarak Ölüm Yıldızı'nın liman kapısından dışarı attı kendini.

"Yeterince hızlı değiliz. Sıkı tutun" dedi Anakin ve gergin bekleyişleri, müthiş bir şok dalgası etraflarından akarken, onları karanlığa yuvarlayarak son buldu.

Half-Life 2 – Yeni bir dystopia klasığı ve umutsuzluk tasarımları. Baskıcı rejim, tamam; umutsuzluk, tamam; yıkık dökük bir dünya, o da tamam. Bir dystopia, yani anti-ütopya dekoru için her şey hazır. Üstelik bıldıkkı şeyle bunlar dostlar. Peki ama Barney'in sürpriz yardımıyla damlara çıktıığım vakt; etrafında sekem kurşunlardan ve fotoğraflarını çeken pozitronik makinelerden kaçarken ufukta yükselen ve bulutların arasında gözden kaybolan Citadel'ı ilk defa gördüğümde tüylerimin diken diken olmasını, 18 yaşımı geri dönmemi nasıl açıklarım? Açıklayamam. Sebepleri-



ni söylebilirim ama hissettiğim şeyleri yalnızca hissederseniz anlayabilirsiniz.

Şöyle söylemek mümkün, yıllar sonra, benim gibi bir oyun kaşarını efsunlayacak atmosferde bir oyun gördüm. O damlarda kaçarken kurşunların hakikaten canımı yakacağını sandım, Alyx'in "Köpeği" oynarken sessiz ve hoş evimde salak salak guldüm, post-apokaliptik otoban tünellerinde birbirine girip yolu kapatmış araçların arasından yükselen siluetleri gördüğümde Roland'ın yanındaymışçasına te dirgin oldum, ser verip sırt vermeyen hikayelerledikçe beynimi kemiren şüphelerin ve büyük bir merakın tutsağı oldum.

Özellikle teknolojisinin gelişmişliği, tasarımlardaki yabancılık herhangi bir bilimkurgu meraklısına kendine hayran bırakabilir. Son derece yüksek manevra kabiliyeti olan ve sözülmeye teknolojisini bitirmiş diyebeceğimiz avcı helikopterleri, Robotech'ten fırlamış gibi duran indirmeye gemileri, yüzünden maskeleri eksik olmayan ve doğaları hakkında sürekli şüphe ugandıran askerleri, şehirleri yigen dev metal çeneleri, her daim arzin merkezine doğru dardeleri vuran, başı gökyüzünde yok olmuş Citadel'ı ve küçük detayların yarattığı şüpheye Half-Life 2 bir tasarım harikası gerçekten.

Hikâyenin tamamen açıklanmaktan aciz kaldığı doğru. BUNCA ZAMAN NEREDEDİK? BUNLAR KİM? BUNLAR NE? Vesaire gibi bir sürü soru var kafamızı kurcalayan ve oyun boyunca dikkatli oyuncular haricinde herkesin gözlerinden rahatlıkla kaçabilecek birkaç nokta dışında bu kadar soruya karşılık gelen pek az cevap var. Peki, bu ne demek? Kanımcı bu, Half-Life 2'nin bir atımlık kurşun olarak düşünülmemişti, üstünde uğraşılan bu kadar detay, yaratılan bu kadar derin atmosfer ve tasarlanan bunca harikanın en azından bir – büyük ihtimalle birkaç – eklenidine daha kullanılacağı, bizi yiyp bitirin soruların yavaş yavaş cevaplanacağı anlamına geliyor.

Suratlarında, sanki dünya atmosferini soluyamigorlamış gibi maskeyle dolaşan sözde insan askerleri düşünün. Citadel'de tabut içinde belirsiz bir gere doğru götürürken iki saniye için gördüğünüz, dört ayaklı garip yaratıkları ve deform olmuş, gri derili – belki de ötelerdeki var olmuşlara ulaşmak için kaçırılmış - insanların düşünün. İşinlənma ters gittiginde Dr. Breen'in sanki kendi zekası varmış gibi size tepki veren monitörlerde dert anlatmasını hatırlayın. Ve yine Dr. Breen'in insanların kimi temel güdülerini ayıplarak daha üst bir varlığa dönüşmek için feda etmesi gerekenleri sıraladığı monologları kafanızdan geçirin.

Hayır hayır. Half-Life 2'de anlatılandan ÇOK daha fazlası var. Bazıları onları keşfedecek dikkatli oyuncular bekliyor, bir kısmı da o sırrını açık etmeye sinema filmleri gibi büyük ve derin bir esrar yaratmak için gelecekteki maceralara saklıyor. Her ne olursa olsun böyle radical, cesur ve yenilikçi bir karar vermiş bile Valve'a yakışıyor. Half-Life 2'nin gecenizi gündüzüne katıp oynadığınız ve üç-beş içinde bitirdiğiniz – gerçek bir klasik de olsa – bir oyun olmayacağı açık. Half-Life 2 besbelli çok daha uzun süreli bir macera ve inanın bana, zaman içinde esrarlarının aydınlanacağı Citadel'i, "avukatı", "kedi"si, akıllı makinelerle daha ayılarca kendinden söz ettirecek bir efsane.

N.

www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr

Jukebox:

- Sly Boogy – That's My Name
- 50 Cent – Don't Push Me
- Dr. DRE feat Snoop Dogg – The Next Episode
- Heavy D & The Boys – Black Coffee
- Luniz – I Got Five On It

Rivayetler

*<http://www.empiremovies.com/movies.php?id=1400> Bu adresi iyi saklayın, Spielberg ve Cruise birliliğinden bize bekleyecek yeni bir efsane çıktı çünkü. Uzun zaman evvel duyurdugumuz Wells üstadın War of the Worlds'u peliküle yansıyor. İşte bu adreste de müthiş filmin ilk görüntüleriyle bezeli teaser var. Afiyet olsun.

*Kış Kralı Phoenix'den, Kaçık Kafe ve Büyünün Kuklaşı Artemis'den, Kışburdu Ankırada raflara düştü. Çok yakında Perg Efsaneleri 4 de fırından çıkış olacak.

*Chronicles of Riddick üclemeye olacak demistik, işte Twohy ve Diesel üclemenin geri kalan iki filmi hakkında biraz daha bilgi verdiler. İkinci film hakkında çok şey duydugumuz Underverse'de, üçüncü ise Riddick'in anavatansı Furya'da geçecek.

*Orson Scott Card'ın eşsiz kurgusu ile yarattığı, Hugo ve Nebula ödülleri sahibi Ender serisinin ilk kitabı Ender's Game sinemaya aktarılıyor. Yönetmen Wolfgang Petersen. Gümüş perdeye yansıtacak bir başka Efsane ise Matheson'inki. I am Legend'in sinema versiyonunu Constantine'yi yöneten Francis Lawrence hazırlayacak.

INBOX & OUTBOX

Yeni bir yıl, yeni bir ay, yeni bir sayı ve tabii yeni bir Level. 1997 yılının Ocak ayıyla galiba, Level denen maceraya girmiştik, giriş o giriş... Neyse, bakanım bu ay neler döktürmüştünüz...

ORKZ ARE READY!

Selamlar Level halkı ve sen de Berker abi. Öncelikle bunca zaman hiç kalite düşüşü yaşamadın her ay farklı Level çıkarttığınız için sizi kutluyorum.

Derginizi 2 yıldır takip ediyorum ve daha önceden hiç almadığım için pişmanım. Şimdi sorularına geçeyim:
1) Warhammer yazınızı (biraz geç de olsa) okudum, çok beğendim. Hatta bu yazı sayesinde Warhammer 40 000:Dawn Of War'ı aldım ve şu anda sadece onu oynuyorum. Fakat bu yazı dizisinin sadece o Level'la sınırlı kalmasına üzüldüm. Bundan bir daha yayınlar misiniz? Warhammer olmak zorunda değil



Bu konuda yardım eder misiniz?

Sorularım uzun oldu kusura bakma ama World of Warcraft'ı duyuncu yaşadığım şok ve üzün beni bu hale getirdi. Lütfen bu konuda birşeyler yapın! Sağlıklı kalın.

Yeldar Bursa

Merhaba Yeldar, elimizden geldiğince iyi bir iş yapmaya gayret ediyoruz, beğenilmesi de tabii ki bizi mutlu ediyor. Gelelim sorularına:

1) *Adı üstünde, Evrenler bir yazı dizisi olacaktı. Ama gel gör ki, tam biz bu yazı dizisine başladığımızda aylardır uyuyan oyun piyasasının uyanacağı tutuverdi! Hatta uyamak ne kelimе, adeta hortlaşı mübarek! Ödümüz patladı lan! O ne öyle oğlum, tepemizden aşağı kamyonla oyun başalttılar, az daha geberiyorduk! E haliyle o kadar oyun yığılınca yazı dizisine ara vermek zorunda kaldık, ama merak etme farklı dünyaları tanıtan yazıları devam edeceğiz. Pek kesin konuşamıyorum tabii, şu sayıda şu evrenle tekrar başlızar diye, bekleyip göreceksin artık [devam edeceğiz, merak eylemeyein – Sinan].*

Tam biz yazı dizisine başladığımızda aylardır uyuyan oyun piyasasının uyanacağı tutuverdi.

tabii ki Warcraft olabilir mesela. Vega Warhammer'in tam çözümünü yayınılmayılsınız. **2)** Geçenlerde Blizzard'in sitesinde gezerken World of Warcraft'ın çıktığını öğrendiğimde çok oldum. Daha Betaları bitmez dediğim oyun şimdi raflarda. Ama ben oyunu alamayacağım. Nedenlerile sizi sıkmayayım, ama bu oyunu alamayacağımından sizden ricam: World of Warcraft'ın 1 aylık (Ragnarok gibi) hiç değilse 24 saatlik kurulumunu verebilir misiniz? Hiç değilse ön bakış olsun, online oynamayanlar sayenizde çok güzel bir oyuna kavuşur.

3) Bir de özel sizin var. Bu işi anlamıyorum. Özel sizin içeriği vs. sitenizde var, ancak dergi hiçbir kitapçıkta yok! Acaba siz mi göndereceksiniz? Eğer bulursam (parayı da denkleştirirsem) almak istiyorum.

2) *Doğru, World of Warcraft çıktı, çıktı ama şimdilik sadece Amerika'da çıktı. Oyunu alıp oynayabilmek için her şeyden önce Amerika kökenli bir kredi kartına ihtiyacın var. Neden böyle dersen, Amerikalılar sunuculara giren yabancı oyuncuları istemiyorlar. Özellikle de Fransızların dö la, dö la diye konuşması sınırlarını bozuyor, oyuncularını rezil etti. Malum, şu aralar Amerikan halkı Avrupa'ya ve özellikle de Fransızlara karşı kıskırılıyor ya bazı sebepler ve güçler tarafından, işte bu düşmanlık da o cabaların bir meyvesi. Tabii sunucuda Fransız'a takİmül edemeyen zihniyet, Doğululara hiç hoş görü göstermiyor. Bu sebeplerden dolayı World Of Warcraft için ayrıca Avrupa ve Uzak Doğu sunucuları açılacak. Türkiye'ye gelince, kendi sunucusuna kavuşur mu, yoksa Avrupa'dan mı otlanır, orasını bileyem. Bunları zaman gösterecek, ama şahsen çok da delisi değilim. Alıp başlarına çalabilirler gönül rahatlığıyla, madem bir kişi kırık oyunda bile böyle düşmanlık sergileyeceler!*
3) *Özel sayılar adından anlayacağın gibi özel hazırlanan ve nispeten az miktarda hazırlanan hayvanıklardır. Bunlar her bayılye gitmez, gittiği bayılyerde de az olduğundan çabucak bitiverir. Derginin*

künyesinde telefon numaramız var, onu arayıp abone servisiyle görüşersen, dere tepe koşturmadan bu hayvanıklardan edinebilmende sana yardımcı olacaklardır.

Haydi bakalım, takmayın kafanıza bu kadar. World of Warcraft olmaz başkası olur, sonuçta hep topu bir oyun, ortada öyle oturup ağlayacak bir durum yok.

100 YIL!

Merhaba tüm Level camiası, ben Akhisar-Manisa'dan Özgen Sütcü. Ben ve burada sizin derginizi okuyan arkadaşlarım, derginin başarısını takdir ediyoruz. Gerçekten böyle mükemmel, okuyanı aydınlatan, çok kişiyi kendine hayran bırakmış ve bayağı geniş bir hayran kitlesine sahip bir dergi yapmak her insan evladına nasip olmuyor. Benim bilgisayarım o kadar mükemmel değil bu yüzden yeni çıkan ve sizin "hit" damgası vurdugunuz birçok oyunu internet cafede oynamak zorunda kalıyorum. Ama bu oyunlar tam bir sistem canavarı, bu yüzden ben de o oyunu takila takila oynamaktansa oradan çıkip bir LEVEL alıyorum. Ve de o oyunu oynamış kadar oluyorum. Çünkü siz oyunun incelemesini öyle bir anlatırsınız ki ben bunları okuyarak tatmin oluyorum. Bunları anlattıktan sonra müsaadenle bir iki soru soracağım:

1) Sinan abi neden Kendimle Digalog bölümünü yapmayı bıraktı? Yoksa "kendiyle konuşana deli derler" sözünden mi etkilenmiş?

2) İncelediğin bütün uçak simülasyonları mükemmel oluyor. Abi nereden anlıorsun bu kadar şeyi?

3) Ne tür müzik dinliyorsun kimleri dinliyorsun? Söyle ki ben de dinlemeye başlayacağım. Çünkü sizin yaptığınız seyleri yapmak hoşuma gitdiyor.

4) Derginizin sayfa sayısını ne zaman artıracak? Yoksa

CEVAP





100.
yıl sürprizini
bu mu olacak?

5) Dergide şu ana kadar
çıkardığınız bütün sayırlarda görev
alan isimleri sayabilir misin?

Sorularım bu kadar Berker abi
yataynlamasan bile cevap yazar
misin? Biliyorum şu anda işiniz
başınızdan aşkin çunkü tam ay
sonu yaklaşıyor, yanı derginin
çıkma zamanı. Ama bu size ilk
mailim ne olur cevapla abi. Bütün
çalışanlara selamlar.

Ozgen Sütcü

Merhaba Özgen, dergiyi beğenin, alın,
okuyun, okutun, hepsi güzel tamam
da, lütfen kendinize idoller yarat-
mayın. Sonuçta bu bir oyun dergisi ve
bizler de es kaza buraya yiğilmiş bir
grup keltoşuz. Yani keltoş olan
benim, geri kalan herkesin lüle
saçı var. Öňüm, ne demek istedigimi
anladığını umuyorum. Neyse, konu
daha fazla dağılmadan şu sorulara
geçeyim:

1) Sinan abin zaten delidir ve
kendile olur olmaz diyalog kurar.
Aslında hepimiz öyleyiz zaten, ama
bunda asıl suçlu benim. İnsanlar
etrafında dura dura kayışı sıyırmak.
Zaten herkes deliye muhtaçtır, bu
millet akilliya. Of be yahu!

2) Soru biraz tuhaf, bir durup düşün
bak. İncelediğim simülasyon güzel
güzelliyorum, kötüye kötü. Eh, pek
fazla kötü sim çıkmıyor, çünkü zaten
fazla sim çıkmıyor! Bu durumda
benim oyunun güzel olup
olmamasına bir katkım olamaz,
çünkü sadece Inceliyorum. Eğer
oyunları yapan ben olsaydım bu
değilin olurdu ama. Yok eğer iyi
yazdığını ima etmeye çalışıyorsan, o
zaman sorarım, sadece sim
yazılımını beğenip diğerlerini oku-
muyor musun? Nasıl, düşünücelerin
inceden çorba gibi oldu mu? Ehaha...

3) Şimdi, endüstriyel-nükleer-enfor-
matik çagan faciuğu olduğumdan,
halilie ses dalgalar konusundaki
zevkim de buna uyum gösteriyor.
Arka planda fazla kafa tülemeden
çalışan elektrikli, hidrolik, pnömatik,
mekanik vir zivirin yaydığı
timbirtilleri severim mesela. Uzun
koridorlar boyunca yankılanan ve
derinlerden gelen dımbırdamalar
bana hayatı oldugumu hatırlatır.
Benzer şekilde içten yanmalı dört
zamanlı fosil yakıtlı motorların çeşitli

konfigürasyonlarda
üretilmiş model-
lerinin çalışırken
çıkardıkları mekanik
gümbürtülere de has-
tayımdır. Arada bir de
çayıra ılmene çok
rüzgarın ekinleri ve
denizi dalgalandırmasını
dinlemeyi severim. Gerisi

de garnitürdür zaten.

4) Bak sen korkunç bir hata yapmışsin bu soruda, ben de
düzeltmedim. Çünkü editörler dâhil pek çok kişi zırt pırt
aynı hatayı yaptılarından (konuşurken Fırat da Berker de
İnat söyle "abi 100. yıl sayımızda..." diye başlıyor da -
Blix), bu bir kehanet midir yoksa diye feci killanmaya
başladım. Hata nedir? "100. yıl sürprizi" demişsin, "100.
sayı" diyeceğine! Dergi başlayalı neredeyse 8 yıl olduğuna
göre, bu kehanet uyarınca bizim daha 92 yıl bu işi
yatacağımız sonucu ortaya çıkar!

Hemen Sinan'a bağlanıp yorumunu
cevap
aliyorum. Sinan? "HAAAAAAAGGGGG-
YYYYY!!!!!!RRRRRR!" Teşekkürler ve katılıyorum!

5) En başından beri gelip gidenlerin isimlerini soruyorsan
hiç sormamış ol! O liste buraya sağlamaz. Ama en başından
beri burada olan kim var dersen, bir ben varım işte. Beni de
herhalde burada unuttular, ne arayan var ne de soran
çankü. Ühü...

FUTBOL SORMAYIN!

Selam Berker abi, Level' üc senedir takip ediyorum.
Fazla lafa tutmadan sorularıma geçeyim:

1) Bu aralar televizyonu ne zaman açsam karşıma bir
çöpçatan yarışması çıkıyor. İnsanları bilgilendiren

sini ezberle biliyoruz Sinan. Bize aha böyle kolun kadar
dosyan var Sinan. Yarın öbür gün bizi okumaktan vaz
geçersen bir öteriz çok kişinin kellesi gider Sinan. Nihah,
arada bir böyle korku tahumları saçarılmış gibi
demokratik ortamlara, ne de olsa Vader'i pir tutmuşuz.
Yaşasın İmparatorluk! Geçelim sorularına:

1) Valla pek televizyon seyreden bir hımanoid değilim.
Ben günde 4 saat yayın yapan, onun da yarısını haber,
yarısını türkçe, belgesel vs ile dolduran devlet televizyonu
ile geçirdim çocukluğumu. Belki de o yıldızdır bileyim-
rum, ama 4-5 saat aralıklız TV seyretmek bende müthiş bir
zaman kaybı hissi uyandırıyor, bunalmış yaratıyorum. Zaten
kolay sıkılan bir adamım, o dediğin türden programları otu-
rup saatlerce seyretmek fikri bile beni benden alıysı郎ınsan
onları seyredeceğine bir duvarın önüne dikkili saatlerce
kafasını duvara vursa bile daha fazla şey öğrenir. En
azından duvara kafa atmaması gerektiğini öğrenir ki, o da
bir şevidir.

2) Her şey olabilir doğrusu kendim görmeden bir şey
söylediyem. Seneler senesi korsanların öyle olaylarına,
hikâyelerine şahit oldum ki artık şaşırmam. Mesela sata-
cak CD kalmayınca çöpten topladıkları CD'lerin üzerine çok
aranılan oyuncuların isimlerini yazıp millete sakmaları en
bildik tezgâhçı ayaklarındandır.

3) Sana Google derim. Niye? Çünkü benim futbolla işim
olmaz, işin kötüsü şu an etrafında soracak bildik adam da
yok. Sen en iyişi arat abisi, arat.

DAWN OF ERROR

Merhaba, ben İstanbul'dan Emir. Derginizi her ay
zevkle alıp okuyorum. Size bu maili atma nedenim
CD'nizde verdığınız Warhammer 40K: Dawn of War
yaması ile ilgili. Benim oyunum orijinal fakat CD'deki
yamayı yüklemeye çalıştığmda şöyle bir hata veriy-
or:

Dergi başlayalı neredeyse 8 yıl olduğuna göre, bu kehanet uyarınca
bizim daha 92 yıl bu işi yapacağımız sonucu ortaya çıkar!

programlar varken bunları izleyenlere uyguluyorum. İnsanlar sâlak gibi baştan sona kurgu olan bu
programları izliyor. Evet, kurgu dedim çünkü bâna
göre bunların hepsi kurgu. Bu programları izlemek
yerine insan oyun oynasa daha çok şey öğrenir.
Sence de öyle değil mi?

2) Bir arkadaşım Counter-Strike Source almış. (kor-
san) Oyununda sadece 7 bölüm var. Sence bu betası
olabilir mi? Ya da sahiden diğer bölümler yapılmadı
mi?

3) Football Manager 2005
için takımların armalarını
indirebileceğim bir site söyle misin?
(cmturkey.com'dan denedim oradakileri indirmiyorum.)

Sorularımı cevaplarsan sevinirim her ne
kadar birincisi soru olmasa da kusura
bakma içimi dökmek istedim. Sana ve
tüm LEVEL ailesine başarılar. MUTLU YIL-
LAR.

Sinan Deniz
"FunFighter"
Yorulmaz

Merhaba Sinan, biz de Level
olarak seni 3 yıldır takip
ediyoruz. Sabah kahvaltıda ne
yedin, akşam kankalarla hangi
sinemaya gittin, bunların hep

Warning: Error

Patching error: This patch should not be applied
to your version of Dawn of War

Fakat ben daha hiç bir yama çekmedim ve
oyunum orijinal, neden böyle olduğunu çözemedim.
Sağlıklı kalın. Hepinize selam ve iyi çalışmalar.

Emir

Merhaba Emir, hata mesajından da bariz olduğu üzere elin-
deki oyun ve kurmaya çalıştığın yama arasında sürüm
uğrışlığı var. Buna korsan sürüm
dişinda iki unsur daha.



sebe olabilir. İlk olarak elindeki oyun farklı bir bölge için hazırlanmış olabilir. Pek çok oyun farklı ülke ya da kıtalardan üzerinde değişiklik yapılarak çıkarılır, tabii bu durumda yamaların da buna göre hazırlanması gerekdir. Amerikan sürümünde Avrupa yaması kurmak mümkün olmayacaktır. Ancak ikinci ve daha mümkün görünen bir seçenek daha var. Bazen bir oyun çıktıktan sonra kısa süre içinde birden fazla yama yer ve bu yamaların birbiri üstüne kurulması gerekebilir. Arada bir yamayı atlarsan sonrakini kurmak mümkün olmayıpabilir. Sen en iyisi oyunun web sitesine gir, oradan kendi sürüm numarasını ve hali hazırda yaygınlaşmış oldukları yamaların numaralarını kıyasla. Elindeki Dawn of War'ın sürüm numarasını ana menü ekranında görebilirsün.

AMAN KIZLAR, YÜREĞİM SIZLAR!

Merhaba Burak abi, sana bir şey soracağım. Ben NFS Underground2'yi aldım. Oyun çok hoşuma gitti. Arkadaşımın oyununda yarışın startını kızlar veriyor ama benimkinde startı (3,2,1) diye bilgisayar veriyor. Bunun nedeni nedir? Yardım edersen sevinirim:-))

Avni

Merhaba Avni, mektubu Burak'a atmışın tabii ama bu onu Inbox sayfalarında görmeyeceğin anlamına gelmiyor. Gelelim senin "kız problemline", bunun çözümü çok basit. Kendine çok süper bir araba topla, bel para kazan, güzel giyin, jilet gibi delikanlı ol ki oyundaki kızlar gelip senin de yarışının startını versinler! Ya da oyunun grafik detaylarını sonuna kadar açmayı deneyebilirsin, bu da derdine derman olabilir. Hadi bakayım, şeytanın bol olsun!

ANCIENT MARINER

Selam Level, derginiz 80 senedir okuyorum diye

Bu konuda mantıklı bir fikri olan varsa dinlemeye hazırlım, ama kalkıp önume TOEFL standartlarını da koymayın hanı!

nutuk çeken değilim. Okuyucu bu, bunun 5 yılı, 2 aylığı olmaz. Derginiz hoş güzel de kafama takılan bazı şeyler oldu:

1) Oyun değerlendirmelerinde bu oyuna alışmak, İngilizce gereksinimi ve zorluk gibi kriterler gerçekten berbat. Yani sadece bir ayaklı şu değerlendirmeleri size göstermek isterim: Oyuna Alışmak: Kolay, Orta, Normal, Zor, Düşük(?) İng Gereksinimi: Yok, Az, Normal, Orta, İyi(?), Yüksek, Düşük. Zorluk: Zor, Kolay, Orta, Normal, Yüksek, Düşük. Yani gördüğünüz gibi ben bunları anlayamadım. Kolay, az, düşüğün, yüksek ile zorun, orta ile normalin farkını anlayamadım. Bu karışıklığı çözmeniz umuduyla.

2) Birazda ülkemizdeki bilgisayar anlayışından bahsetmek istiyorum. Babamın çalıştığı bankadaki (isim vermek istemiyorum) PC'lerin halleri içler acısı. Tamam, çok süper, son model sistemler olmayıpiller, ama desteklerinin olması şart. Birde pcler yillardır temizlenmemiş, monitör, klavye ve mouselerin temizlikleri yapılmamış ki bu çok iğrenç geliyor bana, mouselerin topları yillardır temizlenmemiş, klavyede ki tuşların araları sımsıyah pisliklerle dolu falan filan. Neyse, babam cep telefonuya kızılıtesi iletişim kurmak için bir Usb cihaz aldı. Bunun CD'si bilgisayarı bozunca -hayır bozması sorun değil- gelen sözde teknik eleman -bu tip heriflere de sinir oluyorum çevresinde "bilgisayarçı" olarak tabir edilen ama hiçbir şey bilmeyen denyolar- gülünç bir çözüm

üretiyor: Git bu bilgisayarın aynısından bul onun HDD'sini getir kopyalayalım. Zaten PC'lere uzun yıllar boyunca format atılmamış, birde böyle maymunluklar yapıyorlar.

Sonra kopyalıyorlar -Allah'tan onu biliyormuş- ama tüm dosyalar silinmiş, aygarlar bozulmuş, diğer PC'ye sahip olan adamın özel dosyaları özel olmaktan çıkmıştı ve sistem Win98'den WinNt olmuş, tüm donanımlar çıkışmaya uğramış ve dosya uzantılarının kaydı sıfırlanmıştı. Yani ben harbiden oha oldum -gülemedim bile- donup kaldım. Yani ben anlamıyorum insanlar nasıl bunlara müsaade ediyorlar. O PC'lere yillardır format atılmamış ya bi düşünün. Çok mu zor yani, sanki kopya işletim sistemi yükleyeceksiniz. Internet zaten yarımda yamalak birşey, dial-up'tan bile yavaş kılıyor internetleri. Ve gazetelerin resmi sitelerinden başka siteye girmek yasaklanmış. Zaten bu sitelerde IE'nin 4.0 sürümü yüklü olduğu

icin çarpık sütunlar ve kaymış görüntüler oluşuyor. Ve ağ denen birşey yok. Bir belgeyi yazdırınmak için ilk önce diskete kaydedip, sonra başka bilgisayara aktarıyorlar. Uzun lafın kısası ülkemizdeki durum tamamen içler acısı.

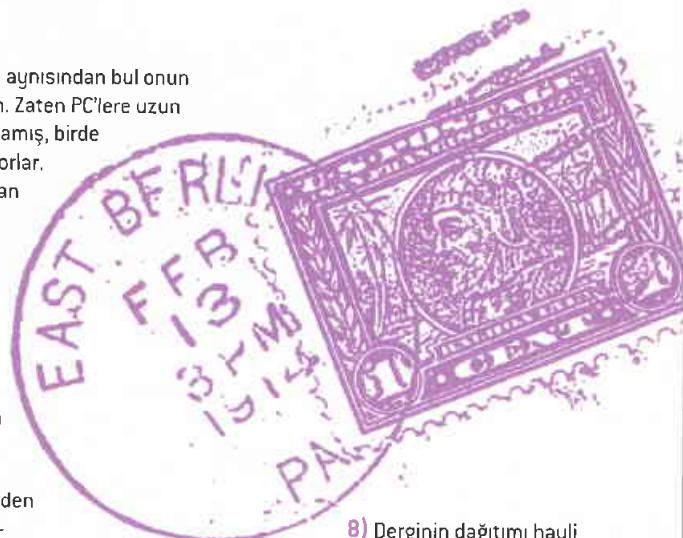
3) Kısa Kısa'da başlığın yanında yazan şeyleri yapan okurlar oldu mu hiç çok merak ediyorum. Yaptırlarsa onlara ödüllerini verdiniz mi?

4) Level bana çok farklı dünyaları ulaştırıyor aslında, karşımızdakilerin de bizim gibi insan olduklarını gösteriyor. Zaten bunun için Level okuyorum, farklı olabilmek için değil insan olabilmek için. Yeni oyunlar mı? Umurumda değiller. Ben Level'ı Level olduğu için okuyorum sadece.

5) Yeni oyunları tabii ki cynamak isterim ama eski lerin de hatırlını almak gereklidir. Zaten sistemim yetmeyen yenilere. GF2 mx400 olan karttan ne beklersin ki? Değiştirmek için para biriktiriyorum. İşin doğrusu bana para kazandıracak bir proje peşindeyim. İşler yolunda giderse yazın sistemimi upgrade etmeye düşündürüm. SH2 çıktıktan sonra oynayabileceğim demektir, yaşasın!

6) Başlıklardaki yeni yazı tipiniz nasıl olmuş? Sanırım Times New Roman ile Comic Sans karışımı birşey. Ne desem dergi bayağı bir etkileşim ama bu etkinin ne yönünde olduğu tartışılmaktadır, ama eskisi galiba da güzeldi. Evet evet, daha güzeldi.

7) Her ay Cd'de Level'in eski sayılarının PDF'lerini verebiliyorsunuz? (1.sayıdan başlayarak) Gerçekten çok güzel olurdu. Eski oyunların incelemelerde kaç allığına bakardık, nostalji yapardık. Hem sayı olmuş 96, verseniz nolcak vermeseniz nolcak... Hatta bir ayda 2-3 tane bile verebiliyorsunuz. (Bu arada 100. sayınız nasıl olacak çok merak ediyorum, birşeyler çitlatamazsınız?)



8) Derginin dağıtımını haglı bir geçikiyor. Sizin suçunuz değil elbette ama bari Next Level sayfasına "1 Aralık'ta bayilerde" gibisinden şeyler yazmadın da bizimde sınırlarımız allak bullak olmasın.

Başarılar!

Eren "Seb_Gymn" Bekçe

Merhaba Eren, bizim eski-yeni okur ayrımı yaptığımız yok zaten. Ama insanlar nedense dergiyi ne kadar sürekli okuduklarını söyleme ihtiyacı duyuyorlar. Tabii arada baltayı taşı vuranlar da olmuyor değil, bir arkadaş mektubuna dergiyi 10 senedir takip ettiğini söyleyerek girmiştii mesela, gülmekten kırınırken kaza-gla Delete tuşuna basıp siliverdim. Oluyor arada böyle işte. Geçelim sorularına:

1) Aramızda kalsın, şahsen ben de karne kısmının yeniden düzenlenmesi gerektiğini söyleyip duruyorum. Öte yandan lisans gereksinimi, oyuncu zorluğu ve benzeri muaallak konuları zaten neye göre ölçüp biçip bir miktar verebiliriz

CEVAP
ki? Yani 3 kilo İngilizce, 4 metre zorluk seviyesi olmayacağına göre? Bu konuda mantıklı bir fikri olan varsa dinlemeye hazırlım, ama kalkıp önume TOEFL standartlarını da koymayın hanı!

2) Klışsəl çabalarımızla bilgisiyarnızı ayakta tutmak için yaptığımız maymunlukların, attığımız takıların haddi hesabi yoktur şüphesiz. Ama senin de altını çizdiğin gibi, bu tür oylara kurumlarda rastlamakta insanın canını fena sıkar. Misal, daha dün sabah fatura ödemek için gidip bir bankada sıra numarası aldım, beklemeye başladım. Tabii teknolojiye çok yabancı olmadığımdan, çalışan elektronik aletlerin ve tükirdayan klavyelerin sesinin eksiksizinden yola çkarak, bankanın bilgisayar sisteminde bir sorun yaşandığını bankonun ardına

bile geçmeden fark etmem güç olmazı. Yine de ses çıkarmadan beklemeye devam ettim, ne de olsa bilgisayarları düzgün çalışan bir kuru ma daha denk gelmemisti. Ama sira ilerlemeyince insanlar ısrana başladilar. Banka müdüresinin getirdiği açıklama ise İlginçti. "Ekranlar çalışmıyor efendim, biz de o yüzden bekliyoruz!" Ekranlar çalışmıyor? Eh, daha ne denebilir ki?

3) O şeyleri Firt Firt oraya kafası güzelken yazıyor tahminimce. Bu arada evet, Mad Dog almak için kalkıp kupon gönderen oldu ki ben bu duruma sevineyim mi, üzüleyim mi bileydim.

Cevap

Çıkıp peluş köpek filan aradım göndermek için, ama hava bozuktu ve araya başka şeyler girmeye o da öyle kaynadi. İyi hatırlattın, gidip Fırat'a kafa atıyorum. Fıraaaat, baksana bir beş dakika işin yoksa?

4) Ya zaten bizim de sizlere farklı álemler yaşatmak, farklı lezzetler tattırmak, bambaşka ortamlara sokmak gibi bir iddiamız yok. Şurada iki kalas, bir heves idare edip gidiyor, ortak oyun zevkimizi ve bilmemizi bu sayfalarda paylaşıyoruz. Daha da ne olacaktı ki?

5) Takdir ettim! Uzun bir aradan sonra ilk defa bir insan evlidi kalkıp bana ihtiyaçlarını karşılamak için şunu bunu sömürmekten değil de, projesini uygulayıp para kazanmaktan bahsetti! Valla takdir ettim!

6) Bu sayı öyle olur, önemizdeki sayı gene değişir, takılmayın böyle ufak detaylara. Durağan değiliz!

7) O iş için tüm çıraklışlardan bir tane, bir tarayıcı, bir bilgisayar, bolca zaman ve bir de keriz, öhüm, yanı bu işin altından hakkını vererek kalkacak babayıgit delikanlı gereklidir. Diğerleri neyse de, zamanı olan kerizi bulmakta zorlanıyoruz. Hoş, ben bir ara yaparım filan diye attırdıdım genç kaplan misali ama, neyse ki unutuldu o. Şşşşşş, aman diğim açma mevzu!

8) O tarih oraya yazılmak zorunda, çünkü ona bağlı olan bazı yasal yükümlülükler var. Dergi o ayın sonunda bile dağılsa ki başımıza bir kez o da geldi, yasal çıkış tarihini söylemek durumundayız. Oyun dergisi hazırlıyor olmamız, üçüncü şahis ve şirketlere, ya da devletin kurumlarına karşı çeşitli sorumluluklarımız olmadığı anlamına gelmiyor. Ve tabii ki bunların cezai müeyyidelerini de

unutmamak lazım, değil mi?

SWAMPED

Merhaba Berker ağabey nasilsin, iyi misin? Bu Inbox'a ilk mailim. Daha önce Tuğbek ağabeye yazmıştım. Sağolsun cevapladi ve yardımcı oldu. Berker abi sana birkaç sorum olacak cevaplarısan ve dergide yayınlsan sevinirim.

- 1) Son bir yıldır derginin arka kapağına komik komik cep telefonu oyuları reklamları koyuyordunuz. Bunlar dergiyi daha basitleştirdiyo ve dergiyi sanki çocuk dergisi gibi gösteriyordu. Bu Philips reklamları dergiyi daha da asilleştiriyor.
- 2) Ya şu Mafia 2'nin çıkacağına dair bir haber var mı, varsa nereden bulabilirim. Vallaha şu ana dek oynadığım en iyi oyundu. Ve senaryosu mühîş id.
- 3) Berker ağabey senin şu ana dek oynadığın en iyi BIR TEK OYUN hangisi?

çıkarsa tabii ki dergide ve web sitesinde yerini alacaktır.

- 3) 20 seneden uzun bir süredir bilgisayar oyuları hayatımıda bir yer tutuyor. Kimi zaman kendi bilgisayarında, kimi zaman oyun salonlarında, kimi zamanda kankaların sistemlerinde sayısız oyun oynamışdım. Mesela Boulder Dash'in orijinalini bilir misin? Army Moves? Arkanoid? Uridium? Yani öyle tek bir oyuncu yok hafızamda yer eden. Her zaman ilgimi çeken bir ya da iki oyuncu bulmayı başarmışdım. Üstelik o "nerede eski oyular" geyigine de inanmam. O laftı eden adam yaşılmış, olsa da filan alakası kalmamıştır. Başka álemlere ákma ihtiyacı içindeydi öyle konuşan yürekler, yolları açık ola.
- 4) Burada çalışan herkesin ofis dışında bir hayatı, oyun dışında farklı ilgi alanları var. Ama tabii oyundan ve yazmaktan çok hoşlandığımız için, ister istemez hayatımızdaki en büyük paya bunlar sahip oluyor. Mecburen değil gönüllü olarak veriyoruz bu vakti biz bun-

Mafia 2 haberi çıkarsa tabii ki dergide ve web sitesinde yerini alacaktır.

- 4) Sen hiç yorulmuyor musun Berker ağabey? Her gün ofise gel, bilgisayarın başında kalkma, bir sürü oyun incele, mailleri oku... Hiç dışarılara çıkip, piknik yapıp, temiz hava alıp, sinemaya gitmez misin?
- 5) CMS 5 ne zaman çıkacak kesin bir tarih var mı? 5-6 ay içinde çıkar mı?
- 6) FM 2005 sence iyi mi? Bir CM fanı olarak FM 2005 çok zevksiz ve karışık geldi. Ama oyuncu fotoğrafları iyi olmuş. Keşke CMS'e de foto koysalar...
- 7) Bir de şu Cenk'e Erdem'e ulaşabileceğim bir mail adresleri var mı?

Neyse sorularım bu kadar, kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar...

TURKIYE'NIN SİZE İHTİYACI VAR..

Efe Dikici

Merhaba Efe, sana birkaç cevabım olacak, oku bakanım neler yazmışım?

- 1) Gerçekten ilginç ve bir o kadar da tuhaftır bir bakış açısı sergilemişsin reklamlar konusunda. Unuttuğun bir şey var, dergiler para kazanmak için reklam alır, çünkü etiket fiyatı sadece maliyeti karşılamaktan pek öte gidmez. Yanlış burada oturup önumüze yığılan reklamların arasından kafamiza göre seçim yapmadır, reklam bölümündekiler deli danalar gibi koşturup çıkarılan dergilerde yayınlanmak üzere firma sahiplerinden reklam almaya çalışırlar. Tabii ki bir oyun dergisinde bolca oyun ve donanım reklamı olmalı, biz istemez miyiz yabancı dergiler gibi sayfalarca gayet karizmatik Unreal 3 ya da Half Life 2 ilanı almayı? Ama bu ülkede ve bu piyasada işler öyle yürümüyorum, yanı sayfaların boş kalmasına, tuvalet kağıdı gibi alakası bir ürünün reklamını alabilmek bile yeğdir. Dergi hayatı kalır.
- 2) Sen bizi okumaya devam et, Mafia 2 haberi

tara, şikayet te etmiyoruz haliyle.

- 5) Oyunlar için şu gün çıkar demeye korkar oldum ben çok uzun zamandır. Günü ayı biraktım, senelerle geciken oyular var yahu, nasıl korkmayayım?
- 6) Futbolla ilgim olmadığını kaç defa yazmam gerek bileyorum ki. Haliyle menajerlik oyularına da dönüp bakmıyorum bile.
- 7) Cenk ve Erdem'e ulaşabileceğim bir mail adresi bilmigorum, kusura bakma.

Son sözüne gelince, bu ülkenin bize gelene dek çok daha başka şeyleme ihtiyacı var, hem de acilen. Ama boşver, hiç girmeyelim.



Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanması garantisiz mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Vay canına, yer bitmiş bile! Eh, demek ki dükkanı kapatma zamanı gelmiş. Bu arada kendinize iyi bakın, üzütmeyin. Üşütseniz bile kibarlık edin, eşek kafalı Firt Firt gibi getirip virüsü ofise yaymayın. Bir de ben yapmadım diyor yaaa! Ben yapmadım diyor yaaa! Allah'ın kisa kısası!

NASIL YAPILDI?

DUNE 2

Çöl kumlarından doğan bir efsanenin öyküsüdür bu...

Strateji oyunları eskiden beri bilgisayar oyunları içindeki en temel türlerden biri olmuştur. Ancak ister bilim-kurgu konulu olsun, ister gerçek tarihe dayansın, bu türde yapılan tüm oyunlar ıstısnasız sıra tabanlı oynanışa sahiplerdi. Üstelik bu durum 1992 yılına kadar değişmeden gelecekteki ki bu dönemde pek çok tür oyunlaşmaya başlamıştı. Yeni teknolojiler oyun dünyasında kabul görür, pek çok tür bugün bildiğimiz şekillerine kavuşuyordu. Bu açıdan bakıldığında strateji oyunları çok geride kalmış gibiydiler. Ancak buna rağmen Dune 2 çıktığında öyle büyük ilgi çekti, kendi türü için öyle bir ileri atılım oldu ki bugün bile adından saygıyla anılır.

Fakat her hikâye gibi bunun da bir başlangıcı var. Bu ökübü mimarlık ve felsefe eğitimi almaktak olan genç Brett Sperry'nin kafasındaki bazı sorulara cevap ararken kendini Las Vegas şehrinde bulmasıyla başlar. Genç adam aslında oyun yapımı gibi hayaller kurmaktadır, ancak oyun endüstrisinin geleceğe ilgili bin bir şüphe içindedir. Ote yandan kendisinin bu gelecekte olup olmayacağı da belli değildir, çünkü ne parası ne de bir bilgisayarı vardır. Sonunda Las Vegas kökenli bir firmanın eğitim yazılımlarında kullanılacak grafikleri tasarlama işine bulaşır ve hem hayaline yaklaş-

miş, hem de bu işten biraz para kazanır hale gelmiş olmaktan dolayı mutludur.

Las Vegas'ta pek çok insanla tanışır, bunlardan biri de Louis Castle'dır. Castle grafik tasarıma hayli ilgi duymaktadır, ancak bu konuda programlamada olduğu kadar bilgili değildir. Sperry ise programlama bilgisinin eksikliği yüzünden grafik tasarımda zorluklar çekmek-



tedir. Çünkü o günlerde grafik ve programlama aynı potada eritmeli gibi gerek iki uğraştır, birini bilmeden diğerine vakıf olmak mümkün değildir. Sonuçta birbirlerine bildiklerini öğretmeye başlarlar. Sperry boş zamanlarında Dragonfire adındaki bir oyun üzerinde çalışmaktadır, Castle ise Bloodstone diye bir oyun hazırlamaktadır. Kısa sürede bu çabalardan profesyonel bir oluşumda birleşmeye karar verirler ve böylece Brelous Software kururlar. Ancak aradan fazla zaman geçmeden yeni katılımlar da olacak, firmanın adı Westwood Associates olarak değişecekтир.

"Aslında gerçek zamanlı bir

strateji yapma fikri bana Eye of the Beholder serilerinden kaynaklanıyordu" diye çıkış noktasını açıklıyor Sperry. "İlk bakişa tuhaf gelebilir, ancak o oyundaki gerçek zaman akışını bir stratejide kullanmak ilginç olabilir diye düşünüyorduk. Tek sorun bunu düzgün bir biçimde nasıl yapacağımız idi. Üstelik o zamanlar Meier'in oyunları dışında kalan stratejilere pek fazla ilgi yoktu ki bu da canımızı sıkın aynı bir konuydu." O zamanlar önerilerinde tek seçenek olan Virgin Interactive yeni fikirleri pek seven bir yayıncı değildi. Ancak Legend of Kyrandia piyasaya çıktığında Westwood'un yeteneklerine bir fırsat vermesi gerektiğini anlayacaklardı.

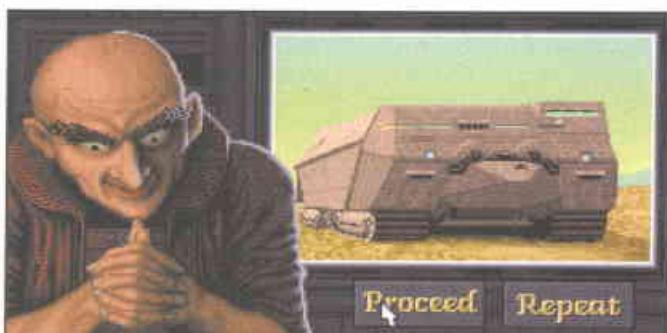
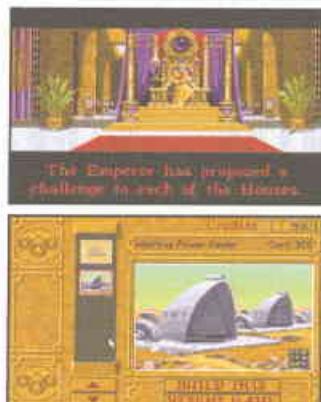
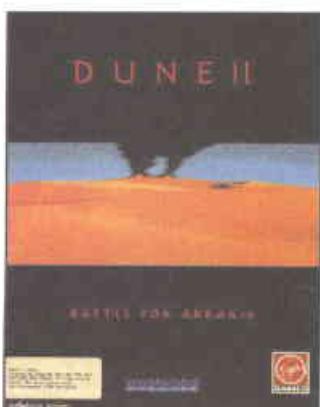
Virgin ile Westwood arasındaki ilişkinin pek de pürüzsüz işlediği söylenemez. İlk toplantıları için Las Vegas'a gelen Virgin temsilcisi Stephen-Clark Wilson daha havalandırmadan şoförleriyle kavga etmiş, toplantı da haliyle gergin bir havada başlamıştı. Wilson onlara Sega Genesis için yapılmakta olan Herzog Zwei diye küçük bir oyunu örnek gösterdi, ayrıca oyunu Dune adlı romanın üzerine kurmalarını önerdi. Bunlar iyi fikirlerdi ve Westwood tarafından benimsendiler, ancak Virgin ve bir Fransız firması olan Cryo arasındaki anlaşmazlıklar daha da karıştıracaktı. Cryo zaten Dune adında bir taktik-macera oyunu yapıyordu ve bitirmek üzereydiler. Virgin ise bir toplantıda

oyunu iptal etme kararı almış, ancak bu karar asla Cryo'nun eline geçmemiştir. Sonra bir gün Fransızlar tamamladıkları oyunu üzerinde "Paramızı istiyoruz!" yazan bir nota beraber Virgin'e postaları ki bu durumda Westwood'un projesi Dune 2 adını almak zorunda kalacaktı. Bu da yetmezmiş gibi Virgin ve Westwood arasında oyunu nasıl tanıdıklarını konusunda da hayli çekişmeli geçen tartışmalar yaşandı. Westwood haklı olarak oyun hakkında kararları Virgin'e bırakmak istemiyordu ve tâbii bu da sorun yaratıyordu.

Dune 2 her şeye rağmen piyasaya çıkacak ve "gerçek zamanlı strateji" terimini lügata sokmayı başaracaktır. Ancak o gün kimse farkında olmadığı başka şeyler de vardı. Westwood programcılar Dune 2 üzerinde çalışırken pek çok şey öğrenmiş, fikirlerini bir sonraki oyunları için geliştirmeye başlamışlardır. Bu oyun Command & Conquer adıyla piyasaya çıkacak, Westwood adını tarihe geçirecekti.

Eva Dvorackova Bekdemir
M. Berker Güngör

Dune 2:
Battle for Arrakis
Strateji
286/2 MB RAM/DOS
3.0/VGA
Westwood
Studios/Virgin
Interactive Ent.
1992 (disket)



NEXT LEVEL

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakol@level.com.tr

Vefa Bayir Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, fırat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz aliaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megaemir@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeşler gnb@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Savaş Alagoz savas@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesagır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Haftalık İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Nihan Özkasap

Abone Satış Müdürü Asu Bozyağla

Abone Servisi 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

Vefa Bayir Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gürçan Bayraktar, gurcan@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okunmuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikleri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak. No 4 Eto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım DPP A.Ş

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Vefa Bayir Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

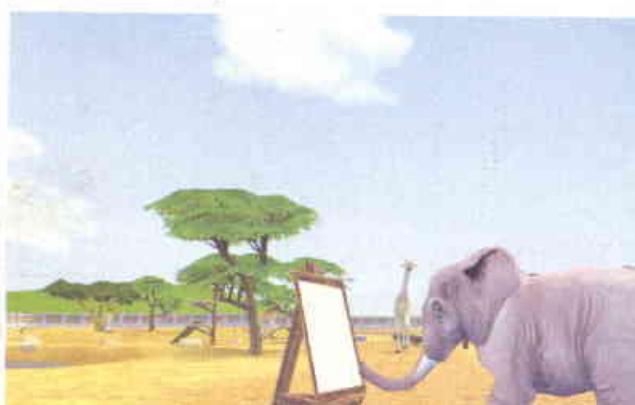
Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılımları Faks (212) 238 73 26

Yayın Türü: Yayınlı, sureli, aylık



Şubat sayısı 1 Şubat'ta, CD ve DVD'li versiyon olarak piyasada.



GELECEK AY:

Gelecek ay, 9. yılımızı kutluyoruz. Nintendo Gamecube ve X-Box sahipleri için Konsol bölümünde de ayın oyunu seçimlerine başlıyoruz.