

2 CD

DEMO: SETTLERS 5 / THE PUNISHER / HEARTS OF IRON 2
MOD: HL 2 SUBSTANCE / MTW MIDDLE EARTH
VIDEO: RESIDENT EVIL 4 / THE GODFATHER



XBOX VE
GAMECUBE
İÇİN
ARTIK
AYIN OYUNUNU
SEÇİYORUZ!



LEVEL

97

ŞUBAT 2005 5.50 YTL / 5.500.000 TL (KDV Dahil) 2005-02 ISSN 1301-2134

CHRONICLES OF RIDDICK

Aksiyondan
hoşlananlar için
yılın en büyük
sürprizlerinden biri!



» İnceleme

SETTLERS 5

ARMIES OF EXIGO

THE INCREDIBLES

TOP SPIN

TENSEI NOCTURNE

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

ZELDA: WINDWAKER

» Strateji ustası
METAL GEAR SOLID 3

» Oyun evrenleri
WORLD OF AZEROTH





Dördüncü jenerasyon geliyor!

varsın ve Playstation 2 ile kaçırdığı treni PSP ve 2006'daki Playstation 3 ile yakalasın. Tabii bir de şu var ki 2005'in sonuna doğru (büyük ihtimale 2006'da) dördüncü nesil konsollar çıkıyor! Bu konsolların kullanacağı teknoloji oyuncuları inanılmaz bir görsel şölene dönüştürecek. Ama daha önemlisi, yeni yetme ve çok yetenekli bir sürü küçük oyun yapım firmasının doğmasına sebep olacak. Henüz doğru düzgün PS3 veya Nintendo Revolution oyunu görebilmeli değiliz ama X-Box Next için yapılmakta olan birçok oyun dolayı olarak da olsa duyuruldu ve gördüklerimiz ümit verici. Bu karmaşık denkleme X-Box oyuncularının PC'ye diğer konsollara göre daha kolay çevrilebilmesini de eklerseniz, yeni nesil konsolların PC oyunculuğunun da olumlu olarak etkileneceğini fark edersiniz. Yine umalıım ki Microsoft da X-Box konusunda ülkemizde izlediği "tarafsızlık" politikasını X-Box Next için yeniden gözden geçirir.

Evet, Türkiye olarak oyun dünyasında şu ana kadar kaçırdığımız birçok vagon oldu, ama son vagon da geçmeden elimizi uzattık ve trabza-

ni yakaladık. Bu aydan itibaren X-Box ve Gamecube sahipleri için "Ayın Oyunu" seçimleri olacak. Genellikle diğer sistemlerde olmayan farklı, ama Türk oyuncularının kaçırılması gereken özgün oyuniara yer vereceğiz. Kendilerine ayrılan sayfaların azaldığını düşünen Playstation 2 severler ise üzülmescin. Onlar için uzun zamandır üzerinde çalıştığımız, bir süre önce kulağınızda fısıldadığımız BÜYÜK projemiz bitti. PS2'lerini arkadaşlarınıza ödünç vermeyin, 20 Mart'a randevu kabul etmeyin. Neler olduğunu merak ediyorsanız, yillardır beklediğiniz şey derginin en ileri ucunda... :)

2004'ün müthiş finalinden sonra hafif bir durgunluk yaşıyor olabilirsiniz, ama müthiş bir 2005 bizleri bekliyor. PS2'cilerin hayali gerçek oluyor ve hemen ardından LEVEL'in müthiş 100. sayısı gelecek. Ve oyun dünyasının kipirdanın bu yöresinde asla bitmeyecek, ben ve tayfam bunu sizler için garantiyeceğiz. Bu arada: 8. YAŞIMIZ KUTLU OLSUN! Hani pasta, hani?...

Sinan Akkol

Yeni yetme 2005 yılı biz oyuncular için önemli bir yıl. Her şeyden önce, el konsolları Gameboy Advance'in hegemonyasından kurtuluyor. Nisan ayında Nintendo'nun ülkemize getireceği çift ekranlı Nintendo DS ve ardından gelecek olan Sony PSP sayesinde. O zamana kadar umalıım ki Sony Türkiye, televizyon ve müzik setinden çok farklı bir ürün olan Playstation konsollarının Türkiye'deki önemini farkına



AYIN ELEMANI (MANYAĞI)

İşlerini gönderdiği e-postaya şöyle başlıklar atıp gönderen Maddog:

Re: You did win a free X-Box

Hello!

You did win a free X-BOX! But i took it to home and you will hardly ever see it again! To claim your free X-BOX, please hit your head to the nearest wall! www.thenearestwall.com All your X-BOX belong to us!

ve akabinde...

Re: Enlarge Your Tennis!

You can enlarge your tennis racket by up to two thousands feet per second on national tennis league and enjoy young horses all the same now! To buy, click www.hastronomy.com



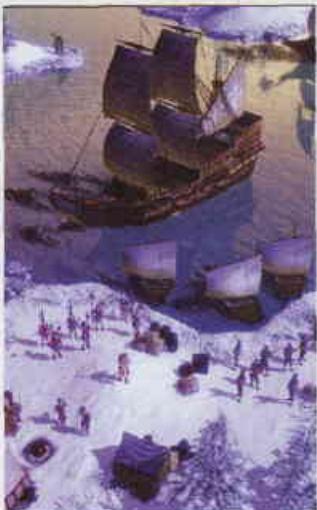
ARADAKİ 7 FARKI BULUN:

%5 oranında daraltılmış bir Fırat'la bir alien arasındaki benzerlik şüphe uyandıracak kadar fazla. Efendim? Sağdaki maske takmış bir çocuk mu? Onlar da böyle düşünmemizi istiyor dostum...

Bir imparatorluk yeniden doğuyor...

AGE OF EMPIRES 3: AGE OF DISCOVERY

Yapım: Ensemble Studios Dağıtım: Microsoft Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil Web: www.ensemblestudios.com



Tahminlerde bulunduk, söyletilerini yazdık, ekran görüntüsünü yayınladık ve sonunda, Ensemble Studios sırrını açıkladı. Age of Empires'in yenisi yapım aşamasında,

Age of Empires 3, Age of Kings'in sonundan endüstriyel çağ'a kadar olan zaman dilimini kapsıyor. Age of Kings'te yönettiğiniz Avrupa gücünü alıp denizin "diğer tarafına" taşımaya ve Yeni Dünya'yu kontrol etmeye çalışacaksınız. Askeri teknoloji gelişmesine rağmen, savaş sisteminde Age of Kings'e oranla çok fazla değişiklik olmayacağı. Oyunun Age of Kings'teki Pikemen, Crossbows gibi birçok ünlü birimle başlayacak-



OYUN DÜNYASI

■ *3D Realms'in yapamadığım* başkanı yapıyor. Duke Nukem Forever'in çıkışmasına icerlegen (!) bir grup, Half-Life 2 Source motoryla Duke Nukem'i yeniden yapıyor. Orijinal oyunun haritaları Source'la yeniden tasarılanıyor.



■ *Silent Storm'un yapımcısı*, Nival, yeni bir sıra tabanlı strateji oyunu geliştiriyor. Silent Storm'un son eklenisi Sentinels'i tamamlayan firmaların yeni oyununun ismi: Nightwatch. Rusyalı yazar Lukyanenko'nun bir kitabından uyarlanan Nightwatch'da vampir ve kurt adamlarla savaşacaksınız.



sınız. İlerleyen çağlarda, savaş alanında yeterli miktarda bärut olسا bile süvariler kılıçlarıyla savaşmaya devam edecek. Age of Kings ve Age of Mythology'de sadece kuşatmalarda kullanılan ağır silahlardır, Age of Empires 3'teki savaşlarda askeri gücün önemli bir parçası olacak. Diğer bir deyişle, top ve mitralyöz gibi ağır silahları sadece binalara saldırmak için değil, piyadeleri öldürmek için de kullanacaksınız.

Oyundaki uygarlık sayısı bu kez sekiz. Ensemble şimdilik bunların sadece üçünü açıklıyor: Fransa, İngiltere ve İspanya. Tabii her uygarlık farklı ekonomik ve

askeri yapılara sahip. Mesela İngilizlerin ekonomisi çok güçlü ve bu sayede köylüler hızlı bir şekilde üretiyorlar. En iyi birimleri ise Musketeer (Amerikan Devrim Savaşı'ndaki "Kızıl Urbalılar"). Fransızlar ise Amerikan yerileriley koယaya müttefik olabiliyorlar.

Bunların dışında dikkatimizi çeken bir şey daha varsa, o da 3D grafiklerdir. Görünen o ki, Age of Empires 3 şimdide kadar yapılan 3D stratejiler içinde en iyi grafiklere sahip olacak. Strateji oyuncuları arasında önemli isimlerden biri olan Age of serisinin yeni halkasını çok yakından takip ediyor olacağız. K.



■ *Warner Bros'un filminden* uyarlanan bir oyun, Constantine. John Constantine adında bir detektif yöneteceğiniz bir gerilim/aksiyon oyunu olan Constantine'de gertaçta yaşayan şeytanlara karşı savaşacaksınız.



Command&Conquer'in yapımcılarından Star Wars...

STARWARS:EMPIRE AT WAR

Yapım: Petroglyph Dağıtım: LucasArts Platform: PC Çıkış tarihi: 2005 sonbahar Web: www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Star Wars diye bir evren yaratılmamasayı oyunlar hangi evrende geçecekti, bir düşünün. Hayır, ikinci Dünya Savaşı bir evren değil. İsmi çok fazla yiprıldıktı için, Empire at War'da bizi heyecanlandıran şey "Star Wars" değil aslında. Asıl haber, Command & Conquer'in yapımcılarının kurdukları Petroglyph'in yeni bir strateji oyunu yapıyor olması.

Empire At War, Revenge of the Sith'in sonrasında, A New Hope'un öncesinde başlıyor. Galak-

sıgi kontrol altına almak için yerde ve uzayda savaşacaksınız. Daha önce hiçbir oyunda görmemiş olduğunuz Tie Crawlers gibi orijinal araçları Empire At War'da kontrol etme şansını yakalayacaksınız.

Empire At War çok geniş bir evrende geçiyor. Asıl göreviniz galaksiden yirmiden fazla dünyayı ele geçirmek. Başlangıç olarak yalnızca birkaç gezegeni kontrol edebilecek ve ekonomik/politik açıdan güçlenmeye çalışacaksınız. Buraya kadar diğer strateji oyunlarından farklı olan bir şey yok. Ama Empire At War'da basit, sadece öyküyü devam ettirmek için saatliğiniz campaign'lerden daha fazlası var:

Yaptığınız her şey, bir sonraki savaşı etkiliyor.

Oyunun farklı olduğu alanlardan biri de kaynak yönetimi. Empire At War bir "Age of Star Wars" değil. Zaten kimse de üs yapmak için ağaç kesen droid'ler görmek istediği sanmıyorsa. Çoğu RTS'de zamanınızın yüzde 80'ini kaynak toplamaya harcarsınız. Empire At War'da gezegenlerin birbirlerinden ayrılan, doğal özellikleri var. Birinde daha fazla doğal kaynak bulabiliyorsunuz mesela. Bir diğer gezegense daha endüstriyel olabiliyor. Oyunun bu sonbaharda piyasaya çıkması olası. Kesin tarih içinse Discovery Channel'ı izlemeye devam edin. x



NPC'LERE EĞİTİM

NPC'leri eğitmenin zamanı gelmedi mi sizce de? PC'ye ve Xbox 2'ye aynı anda çıkacak olan FPS Retribution'da NPC'leri eğitebilecek veya yeni NPC'ler kiralayabileceksiniz. Bahsettiğimiz oyunun türüsse, aksiyon.

Oyunun ana karakteri, çocukken annesinin ve babasının öldürülmesine şahit olan bir polis. Tahmin edeceğiniz gibi, konu intikamla ilgili. Kli- şeee!

Rehine kurtarma, uyuşturucu kaçaklarını yakalama gibi birçok görevi tek başına veya yanınızda bir takımı birlikte yapacaksınız. Oyunun en önemli özelliği de burada ortaya çıkıyor. Takım üyelerini parayla kiralayabilecek, görevlerde ve çatışmalarda eğitebileceksiniz. x



Bir adventure oyunu da Wicked Studios'tan geliyor. Keepsake'teki ana karakter Lydia'ya yükseklik korusu olan bir ejderha eşlik ediyor. Oyun, Lydia'nın kaybolan arkadası Celeste'yi bulmak için yola çıkmaya başlıyor. Third-person kamerasyıyla oynanan Keepsake te bulmacalar için ipuçları veren aktif bir sistem kullanıyor.



4-4-2 dizilimiyle oynanan takım tabanlı taktik/aksiyon oyunlarından sıkılmadıysanız, isteyebilirsiniz. Konami'den The Regiment adlı S.A.S. üyelerini kontrol edecekleriniz bir taktik FPS oyunu geliyor.



Need for Speed Underground 2 ve FlatOut'u bitirmege çalıştığımız şu sırıldarda, dikkat çekici bir seri başlıyor: rFactor. rFactor serisinin ilk oyunu SR Grand Prix olacak. Gerçekçi sürüs dinamikleri ve güzergaflarla bekliyoruz.



PS2'deki bozgunдан sonra PC'ciler için anlamını gittiren ve defalarca ertelenen Driv3r'in çıkış tarihi açıklandı: 18 Mart. Oyunun PC versiyonunun her açıdan daha iyi olacağı iddia ediliyor. Çok yakında ak Tanner, kara Tanner ortaya çıkacak.

Parkan'ın devamı Parkan 2 yapım aşamasında. Parkan 2 aynı zamanda bir aksiyon. Oyunda gemilerinizi ve araçlarınızı yeni silahlara, askeri donanımlarla geliştirebilecek, gezegenler arasında ticaret yapabileceksiniz.

VE DUKE NUKEM'E YENİ MOTOR

Oyunun kendisinden haber yok, ama Duke Nukem Forever'in yeni fizik motoru Meqon'un yaratıcılarıyla kısa bir röportaj yaptık.

Level: Yeni fizik motorunun Duke Nukem Forever'da neleri değiştireceğini anlatabilir misiniz?

Meqon: İlk olarak, fizik motoru muzla oyun dünyasındaki hareket eden her objeyi kolayca hareket ettirmek mümkün. Başka bir odaya açılan bir kapıyı ağır sandıklarla kapatabildiğinizi, bir asansörü bulduğunuz sən-dalyeyle veya patlayıcıyla çalışamaz hale getirebildiğinizi ve asansörün kırılan parçalarını yerden alarak düşmanlarınıza karşı kullanabildiğinizi düşünün. Veya dikenli telle tuzak kurabileceğinizi, düşmanınızın tuzağa yakalanır yakalanmaz yere kapaklıdığını, düşerken ellerile kafasını koruduğunu... Bunların yanında, perde-lerin rüzgârı etkisiyle hareket ettiklerini, üstünde yürüdüğünüzde suyun dalgalandığını ve objeleri hareket ettirdiğinizde yerden çıkan dumanları görebileceksiniz.

Levél: Fizik motorunuzu kullanmak isteyen kaç firma var ve motor hangi platformları kapsıyor?

Meqon: Yayımcıların birçoğu bunu gizli tutmak istiyor. Kendimiz 3D Realms bizi kabul ettiğim için şanslı hissediyoruz. Şu anda dört kıtada ve üç farklı platformda 25'e yakın oyun yapıcı bizim motorumuzu kullanıyor. Meqon teknolojisiyle çıkan ilk oyunsa PC için Shade: Wrath of Angels'dı.

Level: Okuyucularımız için eklemek istediginiz bir şey var mı?

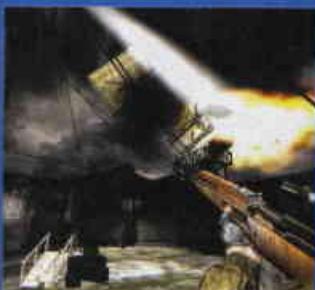
Meqon: Meqon'un yapımına bundan sadece iki yıl önce büyük umutlarla ve hayallerle başladık. Bu ve daha fazlası gerçek olmaya devam ediyor. Eğer demomuzu beğenirseniz, bunu bir arkadaşınızla paylaşın. Eğer arkadaşınız oyun yapımcısı isterse, bizle iletişime geçmesini sağlayın (demoları www.meqon.com/downloadarea/ downloadarea.php adresinden indirebilirsiniz).

NEOCRON?

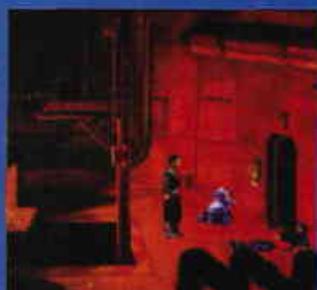
Bu içrenç kelime oyunundan sonra şimdi haberler. Devasa Online oyunlar söz konusu olunca cyber-punk temali oyunların azlığı aşikar. Bir Anarchy Online var, bir de... Başka da yok aslında ülkemizde bilinen. Ama bu ay Türkiye'de oyun dağıtıcılığına giren yeni bir firma, Gizland bunu değiştirmek istiyor. Almanya'da çok sevilen devasa online oyun Neocron'un ikincisi Neocron 2: Beyond the Dome, Mart sonunda orijinal olarak ülkemizde piyasaya çıkıyor. İlk olarak Alman 10tacle firmasının dağıttığı bu oyun ile birlikte tüm sistemlerdeki en gerçekçi araba sürüs simülasyonu olan GTR'in da Türkiye dağıtım haklarını almış Gizland. Tam olarak fiyatı belli olmasa da iki oyunun da orijinal satış fiyatı 60-80 YTL civarında olacak. Ayrıntılı bilgi için firmanın açılacak olan web sitesini (www.gizland.com) ziyaret edebilirsiniz.

OYUN DÜNYASI

■ *İkinci Dünya Savaşı'nı* bir kez daha oynamak istemiyorsanız, alternatif bir *İkinci Dünya Savaşı'nı*, mesela bir shooter olan *East Front'u* oynayın.



■ *Adventure ve Fenerbahçe* fanatiklerine iyi haber: Revolution Games, 1994 yılında Amiga ve PC'yi sallayan Beneath a Steel Sky'in ikincisini yapıyor.



■ *Forts Under Siege*'le bizim için ölen 3D kurtçukları, Codemasters, "kutsal bomba" ile canlandırıyor. Oyunun yayın haklarını satın alan Codemasters, Worms 4'ün May-



hem adıyla piyasaya çıkacağını açıkladı. Worms 4'teki Weapons Factory'yle, yani silah fabrikasıyla kendi silahlarınızı yapabileceksiniz. Peki, o kontroller ne olacak?

■ Amerikan Ordusu hacker'lara gözdağı verdi. America's Army projesinin içinde bulunan Phil DeLuca, oyularının kaynak kodlarının çalınmasından memnun olmadığını dile getirdi. Ve ekledi: "Bunu yanaların kim olduklarını bilfırguruz!". Son iki haberden anlayacağınız gibi sevgili okurlar, "hacking" kötü bir şemdir. Aman diyeğim!

SAHİBİNDEN SATILIK SANAL ADA

6000 dönüm, denize sıfır, kalelerle dolu, değerli kaynaklarla dolu bir maden ocağı ve avlanmak için mükemmel bir yer... Bunların bedeli 26.500\$! Ve bu ada gerçek bile değil!

Bu sanal adayı satın alansa 22 yaşındaki Avustralyalı David Storey. Adanın bulunduğu oyun, Project Entropia. Oyunun sanal ekonomisinde gerçek para kullanılıyor. Project Entropia'yı oyuncular için oyunculardan her ay

para alınıyor. Bunun yerine, oyuncular satın alınan eşyaların parasını kredi kartlarından ödüyorlar. Para biriminin ismi ise Project Entropia Dollars (PED).

265.000 PED değerindeki adayı her şeyiyle 26.500 dolara satın alan Storey, aynı zamanda adadaki herkesten vergi alabiliyor. Sorulması gereken soruya şu: Ben o 26.500 doların üstüne 200.000 dolar daha koyup bir yali alamaz mıymış? Ne? Alamaz mıymış? x



SERİ SAYIM

Victoria McPherson şeri bir katilin davasını araştıran genç bir FBI ajanıdır. Ve katilin kurban sayısını gitgide artmaktadır. Olaylardan bir süreliğine uzaklaşmak için babasını ziyaret etmeye karar veren McPherson, babasının evinde büyükbabasının 75 yıl önceki araştırma dosyalarını bulur. İlginç olansa, dosyanın araştırıldığı dosyaya büyük benzerlikler taşımıştır.

Still Life'in konusu Amerikan gerilim filmlerinin



klişesine takılıyor olsa da oyun değişik olacağı benziyor.

Chicago'da ve 1920 Prag'ında geçen Still Life tam bir gerilim/adventure. Oyunda ağırlıklı olarak cinayetleri araştıracaksınız. Peki kuzuların çığlıklarını dindi mi Clarice? x



OYUN DÜNYASI

Kadın Oyuncunun Tepmesi Pek Olur Aslında eziyet için oyuncuların EA'e ihtiyacı yok. Kendi başlarına da bu işi başarabiliyorlar. Hile bilgisayar oyuncularının çığlık seviyesinde dolandığı Kore'de, Lineage'in bu ülkede milyonlarca kişi tarafından oynandığını birkaç kere söylemişik. Bir oyuncu herhalde bundan daha fazla saftan hâlinde gelemez. Geçen ay Kore'de polis Lineage oyuncusunu bir kadını tutuklamış. Sebe卜 ise kendisini terk eden sevgilisinin hesabına girip ne kadar eşya ve silah varsa yok etmiş olması. Tutuklanan ka-

dın polise verdiği ifadede bunu intikam için yaptığına da itiraf etmiş. Eh işte Lineage'da başlayan ilişkiler böyle. Lineage'de bitiyor. Eskî sevgilinin kravatlarını kesmenin yerini de zırhını çöpe atmak alıyor. Ama olaya moderatörler yerine polisin karışıp kadını tutuklamış olması apayrı bir dumur noktası.

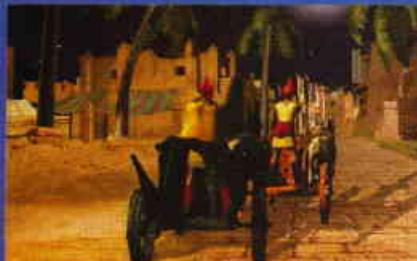
K-D Lab, Perimeter'i geliştiriyor. Bir eklen olmasına karşın Emperor's Testament geniş kapsamlı olacağa benziyor. Emperor's Testament'ta Exodus tarihi farklı



açılarından ele alımı. Yeni bir yaratık irku ve 25 görev, eklenide bulunanlar arasında yer alıyor.

Bir spor oyunu geliyor! Dikkatinizi çekmedi mi? Ama M.O. ??6 yılında geçiyor! Charlots: First Olympi-

cis'te Antik Yunanistan'daki ilk olimpiyatlara katılacaksınız. Zeus Tapınağı, Giza Piramitleri ise yaşanacığınız yerler arasında. Kullanacağınız arabalar... Atlar! Ne? İlgi lenmiyor musunuz? x



TÜRK OYUNLARI NEREDE?

Türk oyunlarında son durum...

Kriz'den başlayalım: Kriz'in yapımına geçerli bazı nedenlerden dolayı ara verilmişti. Yaptığımız görüşmede oyunu yapımına devam edildiğini öğrendik. Ancak olası aksaklılıklardan dolayı yapımcılar kesin bir çıkış tarihi vermek istemiyorlar.

Mevlüt Dinç'in ve ekibinin İstanbul projesiye son aşamada. Mevlüt Dinç, -büyük bir terslik olmazsa- oyunun Şubat ayının sonunda beta testine açılacağını söylüyor. Beta testinin katılımcı sayısıyla olası problemleri en-gellemek için sınırlı tutulacak. Bunun yanında, ekibin online bilardo oyunu Semih Saygın'le Bilardo, oyun.mynet.com adresinden yayınındı. Oyun tamamıyla 3D olarak hazırlanmış. Şimdi sünucuda "3 top" oynanabiliyor, ama Semih Saygın'le Bilardo, "9 top" gibi yeni oyunlarla geliştirilecek.

3TE Games'in oyunu Pusu, tamamlandı. Yapımcılar şu anda oyunu test ediyorlar. Çıkış tarihi içinse biraz daha beklememiz gerekiyor.

Son olarak, Loath Nolder: Labores Solis de büyük ölçüde tamamlanmış durumda. Oyunun 2005'in ortalarında piyasaya çıkarılması planlanıyor. *



ARANIYOR: NFS!

Need for Speed serisinin bittiğini sanıyorsanız, yanlışsınız. EA, Most Wanted isimli yeni bir devam oyunu yapıyor.

Ancak ilginç bir şey var. Oyun sadece PC, PS2, Gamecube ve Xbox'a çıkmayacak. PSP, Nintendo DS ve Xbox 2 de Most Wanted'in çıkacağı platformlar arasında. Ve daha da ilginci, Most Wanted'in Eylül/Kasım ayları arasında çıkacağı söyleniyor. Bu Xbox 2'nin çıkış tarihi için bir ipucu olabilir. Büyük ihtimalle, Xbox 2, 2006'ya kalmayacak veya 2006'nın başında çıkacak. Bir de not: Burnout 4'ün de yine Xbox 2'ye çıkarılacağı tahmin ediliyor.

Gelelim Most Wanted'a.. İlk başta oyunun online olarak oynanabileceğini belirtelim. Ancak yapımcılar bu kez geraltından vazgeçiyorlar ve orijinalinde olduğu gibi, sizin yeniden polislerin ellişine bırakılsın. Oyun da en az sekiz mod bulunacak (Milestones, Knockout, Sprint, Outrun, Best Route, Circuit, Speed Trap vs). *

SİZ SIM'SİNİZ?

EA'ın tek amacının iyi oyun yapmak olduğunu sanıyorsanız yanlışsınız. Onlar bu Sim'i işten iyiye yayamaya kararlı. Oyundan sonra bu işin ikinci adımı ise The Sims televizyon programı.

Bakın EA Avrupa Pazarlama Müdürü Jan Bolz bu TV programıyla ilgili planlarını nasıl anlatıyor.

"Fikirlerden biri bir aileyi kontrol etmek olabilir. Bu sistem ile onlara ne zaman mutfağa ne zaman yatak odasına gideceklerini söyleyebilirsiniz ve dünyanın dört bir yanından oyuncular bu TV şovunu oynamış olur."

Yanarım o aileye ki ne yanarım. Man-yakkılı bu tek kelimeyle. Televizyona çıkmak için modern kölelige hayır demeyecek aile bulmak zor olmaz elbette. Ama siz gerçek insanların kontrolünü öyle dünyanın dört bir yanından oyunculara verirseniz ne olur híc düşündünüz mü? O aile açılıktan ölene kadar yatak odasında ilişkilerini grup ve enest yönlerinde geliştirir. İnsan denen canlinin nelere kadar olduğundan hiç mi haberiniz yok? Gelim Olur Musun'u falan tercih ederiz valla. Bu tek kelimeyle eziyet.

onlar da bir gün gelecek

BATTLE OF THE BULGE

İkinci Dünya Savaşı konulu bir RTS... Normandiya Çıkarması ve D-Day gibi sahneleri bir kez daha yaşayacağımız oyun 20 Ağustos'ta piyasada olacak.



GODFATHER

Don Vito Corleone ve ailesine katılmak isteyen var mı? Varsa, Godfather'in oyunu yapılıyor. GTA gibi hazır bir konsept de varken, yapımcıların işi kolay. Oyun GTA'ya benzer, ama daha sınırlı bir oynanış üzerine kuruluyor.



TRACKMANIA SUNRISE

400 km hız ulaşabilen spor arabalar, Pasifik sahilinde yarış, iki yeni mod, rampadan geçilmeyen yollar, daha iyi grafikler... Trackmania serisi devam ediyor.



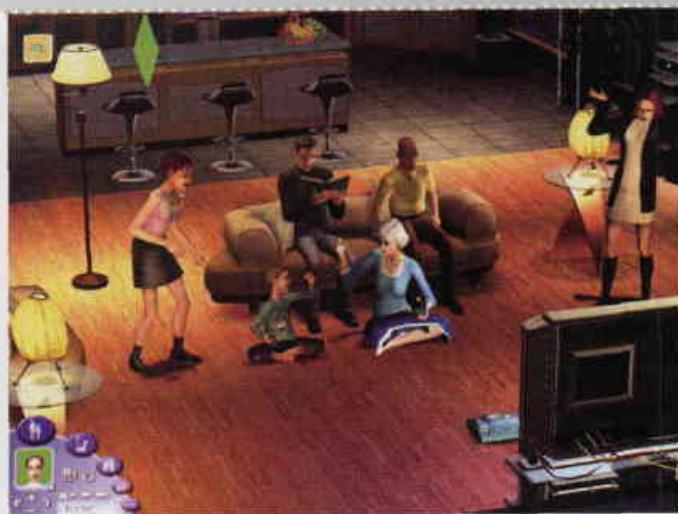
HELLFORCES

Biyofizikçi Henrt Alfred Cole insanların ruhunu alma yolunu bulunca ortaya Doom III çıkar, zombiler her yeri istila ederler, elimizde shotgunla aksak bir şekilde hareket eden zombileri öldürürüz.



RESTRICTED AREA

2083 yılında geçen ve yıkımın konu alındığı bir oyun daha... Dört ayrı karakter seçebileceğiniz Restricted Area'da her karakter için 30'a yakın yetenek bulunacak.



Oynatalım Uğur'cuğum...

TIMESHIFT

Yapım: Saber Interactive Dağıtım: Atari Platform: PC, Xbox Çıkış tarihi: 14 Ekim 2005 Web: www.saber3d.com

Oluşan yapımcılar klasik FPS mantığından kurtulmak için devamlı bir şeyler yapıyorlar. Takım oyunu, erkek kullanımı, RPG unsurları... Ve benzeri birçok genellikle yapımcılar "Doom gibi" canavarından kaçmaya çalışıyorlar. Peki ya, eski tipte FPS dynamak isteyenler ne yapacak?

Saber Interactive de bunun için gelecekte geçen, eski tipte bir FPS geliştirmiyor. Ağır silahlar taşıyabileceğiniz, genelde karşınıza çıkanları vuracağınız gerçek bir aksiyon oyunu Timeshift. Tabii bu, Timeshift'in kötü bir oyun olacağı anımda gelmiyor. En basitinden,

zamanın akışını değiştirebilecek olmanız ilginç.

Oyunda başında kendinizi düşman bir düngeye bulacaksınız. Askeri bir gücün kontrolü altındaki bu dünyada en büyük konutuz zamanı geriye almak, durdurmak veya yavaşlatmak ola-

cak. Zamanı yavaşlatığınızda, Max Payne'deki gibi düşmanlarınızdan daha hızlı hareket edebileceksiniz.

Ama bu zaman eylemleri farklı olacak. Söyledi ki, dibinizde bir bomba patladığında zamanı durdurup patlamadan uzaklaşabilecek, üstünde gelen mermileri havada denmiş şekilde görüp etrafından dolasabileceksiniz. Vega yıkılan bir köprünün başında durup zamanı geri alığınızda köprü yıkılmadan önceki 15 saniyeye geri dönebilecek ve canınızı dışınız takip karşılık ulaşmaya çalışacaksınız. Sizi zamana karşı koruyacak olan seyse öze! zırınız.

Bunlar sağlam grafiklerle birleştirilirse 2005'in sonlarına doğru, "zamanı" değiştirecek bir... oyun... oynaya... bil... ir... iz...*



YÜKLENİYOR

• • • 7 Haziran tarihine dikkat edin! Hem F.E.A.R., hem de San Andreas!

YUNUN İSMİ

TÜR

ÇIKIŞ TARİHİ

BİZİM YORUMUMUZ

YENİ Age of Empires III: Age of Discovery

Strateji

Belli değil

Yarısından fazlası tamamlanmış durumda.

Anno 3

Strateji

22 Kasım 2005

22 Kasım'da mutlu ve sakin kasaba kuruluyor.

Battlefield 2

Aksiyon

22 Mart 2005

Trailer'ları yayınlanıyor. Erteleme beklemiyoruz.

Bet on Soldier

FPS

27 Mayıs 2005

Değişiklik yok.

BloodRayne 2

Aksiyon

Belli değil

Olası vasat bir oyun için "belli değil"e kadar beklemek mi?

Brothers in Arms: Road to Hill 30

FPS

11 Mart 2005

Eklelenen ismi Road to Hill 30. Ve bir ay erteleme...

Call of Cthulhu: DCotE

Aksiyon

1 Şubat 2005

CoC Forever (!) Çıkış tarihine inanmıyoruz nedense!

Championship Manager 5

Menajerlik

Belli değil

Football Manager 2006 çıkmadan çıkış ya keşke...

Close Combat: Red Phoenix

Strateji

1 Temmuz 2005

Çıkış tarihi geçen aylar aynı.

Creature Conflict: The Clan Wars

Strateji

4 Şubat 2005

Başka bir düngeye Birinci Klan Savaşı, 4 Şubat'ta...

Earth 2160

Strateji

6 Mayıs 2005

Bu ay değişiklik yok.

Fahrenheit

Adventure

15 Haziran 2005

Yılan hikâyesi...

YENİ F.E.A.R.

FPS

7 Haziran 2005

Ve 7 Haziran, büyük gün.

Grand Theft Auto: San Andreas

Aksiyon

7 Haziran 2005

Gelecek ay da bir ay daha geriye alınsa, diğer ay da...

Second Sight

Aksiyon

25 Şubat 2005

İlk defa erteleniyor.

Silent Hunter III

Simülasyon

18 Mart 2005

Yaklaşık bir ay erteleniyor.

STALKER: Shadow of Chernobyl

Aksiyon

24 Mayıs 2005

Bu ay değişmedi neysé kıl!

Star Wars: Knights of the old Republic II

RPG

8 Şubat 2005

Sonunda, bir terslik olmazsa bu ay...

Stronghold 2

Strateji

26 Nisan 2005

Uzun zamandır listede, sıkılmıştır artık.

YENİ The Sims 2: University

Simülasyon

25 Mart 2005

Bu daha başlangıcı! 2006'da eklenenleri sayamayacağız!

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Aksiyon

23 Mart 2005

Her zaman erken çıktı!

UEFA Champions League 2004-2005

Spor

4 Şubat 2005

Yine erteleme yok.

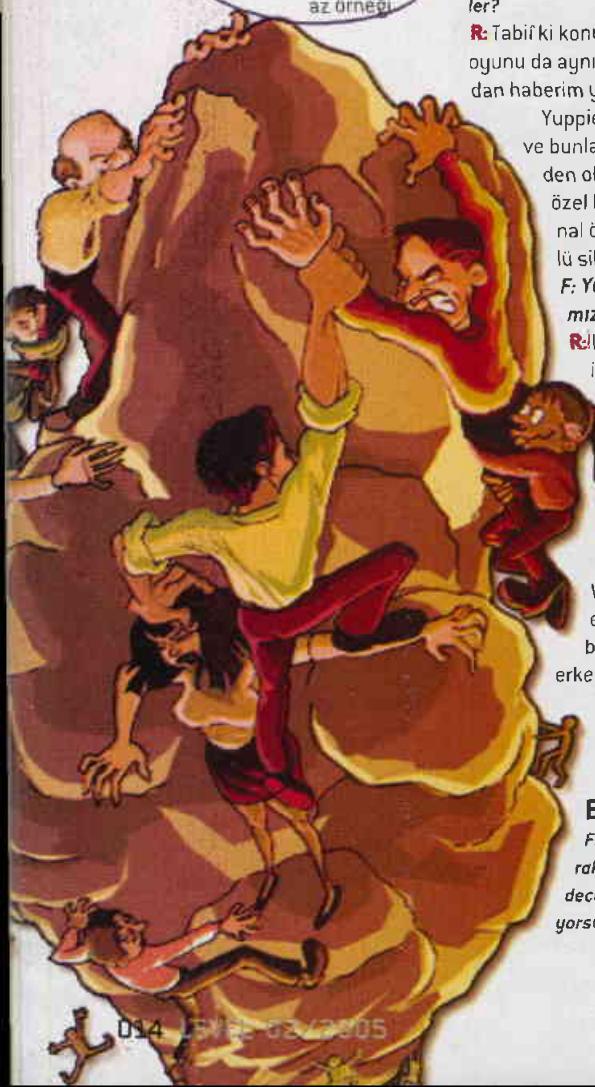
YUPPIES IN FLAMES

İş hayatında başarısız misiniz? Şansınızı bir de Yuppies in Flames'te deneyin!

Türkiye'de oyun yapımı. Zor bir piyasa, bu kesin. Birçok girişim yarıldı şimdije kadar, bu piyasada var olmak veya "belirsiz" bir piyasa somut hale getirmek için. Biz de bu girişimleri değerlendirdiyor ve gücümüzün sonuna dek yardımçı olmaya çalışıyoruz. Ancak şimdije kadar, birkaç oyun dışında piyasaya çıkan Türk oyunu olmadı. İyi ya da kötü, daha fazla oyun yapılmadığı, bu oyuncular piyasaya çıkmadığı sürece buna şahşemamak gereklidir.

Ne var ki biz Türkiye'de de, doğru yollardan gidilirse bir şeyler yapılabileceğine inanıyoruz. Her yeni Türk oyunu haberinde kalp atışlarımızın hızlanmasıının nedeni de bu zaten. Sessiz sedasız ve gizlice Türk yapımı oyuncular arasında değil tüm dünyada bile çok

az örnekler



olan tarzda bir oyun olduğundan, Yuppies in Flames ilgimizi çekti: İş hayatının gerçeklerini, üçkâğıtlarını ortaya koyan bir iş stratejisi Yuppies in Flames. Ve Türk çalışanlardan oluşan Stratgame'in yönetici Ricard Kurt Dost'un da söylemiyle, bu oyun "erkekler içindir".

F: Ne kadar süredir oyun üzerinde çalışıyorsunuz?

R: Richard Kurt Dost: Yuppies in Flames bir yıldan fazla bir süredir yapım aşamasında. Yenilik yaratmak, zamanımızı en çok alan şey. Yeni bir şeyler yaratmıyorum olsaydım veya yeni bir FPS oyunu yapıyorum olsaydım çoktan bitirmiş olabilirdim. Neyse ki bu çalışma sistemi eğlenceli. Herkesin istediği şey de bu zaten.

F: Yuppies in Flames'i yapma fikri nereden akınına geldi?

R: Fikir ünlü Enron skandalı sırasında aklımıza geldi. Enron'da seksten ihanete, kara paradan yozlaşmaya kadar her şey var. Bu bizim için çok iyi bir malzeme. Oyuncu kitlesi genel kanının aksine daha yaşlı ve akıllı. 25 yaşın üstünde olan ve oyun oynayan çok fazla insan var. Ve bence bu dikkate alınmıyor. Ancak biz bu kitleye hitap eden bir oyun yapıyoruz.

F: Yuppies in Flames'i benzerlerinden ayıran özellikler neler?

R: Tabii ki konu. Peter Molyneux'un text tabanlı ilk oyunu da aynı konuya sahipti. Ancak diğer oyular dan haberim yok.

Yuppies in Flames'te koalisyonlar yaratmak ve bunları kırmak zorundasınız. Ve onları yeniden oluşturmalarınız. Bu Yuppies in Flames'e özel bir şey. Bunların dışında da birçok orijinal özellik var. Yaratıcılık ve farklılık en güçlü silahımız zaten.

F: Yuppies in Flames'le karşılaşacağımız bir oyun ismi verebilir misiniz?

R: İlk olarak, oyun gerçek zamanlı olarak iteriliyor. Bunu serbest bir stratejik çevreye birleştirdik. Bu açıdan bakıldığımda, ilginç olacak ama, oyunu

Rome: Total War'a benzetebiliriz.

Oyun için "The Sims'in yanışma versiyonu" diyebiliriz. Sim'lere tehlikeli bir sosyal çatışma ortamında yaşadıklarını düşünün.

Will Wright "The Sims bir oyuncak bebek evi." der. Ve oyunun fanatiklerinin çoğu bayan. Yuppies in Flames ise, The Sims'in erkekler için olanı.

Erkeklerin ve kadınların akıllarından en sık nelerin geçtiğini de araştırdık.

BİRAZ UYUYALIM

F: Oyunda The Sims'teki gibi kapsamlı bir karakter yönetim sistemi mi olacak? Yoksa sadece karakterlerin iş hayatlarına mı odaklısanız?



R: Detaylı bir karakter sistemi olacak. Bu sistem prestij, akıl sağlığı, uyumluluk (yaşlan söyleme), çekicilik gibi kriterlere sahip. İhtiyaçlar oyunun görev veya kural listesinde görülebiliyor. Ancak bunlar The Sims'tekiler kadar detaylı değil. Bazı şeylerse tersine, The

Sims'teki gibi işliyor. Mesela akıl sağlığınız bozulma ya başladığınız zaman uyumalısınız. Eğer uyumazsanız, bir süreliğine çıldırıyor ve insanlara bağırmaya başlıyorsunuz. Bu size zarar verebilir, çünkü oyun tamamen insan ilişkileri üzerine kurulu.

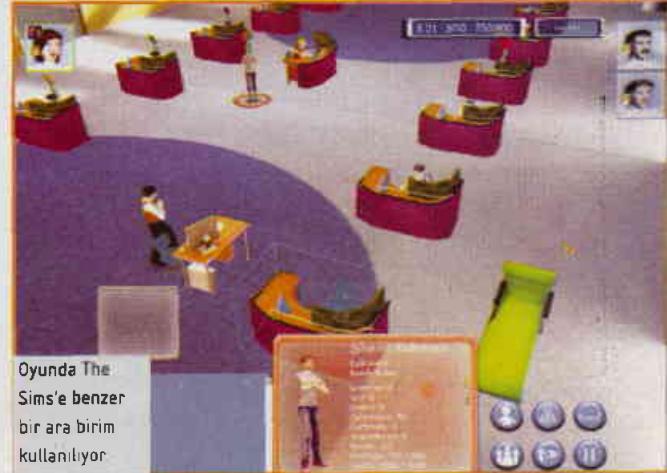
F: Oyun iş politikasının hangi bölümlerini kapsıyor? Diğer bir deyişle, oyunu oynayabilmek için iş hayatında aktif ya da iş hayatıyla ilgili mi olmalıyız? Hedef kitleniz tam olarak nedir?

R: Yuppies in Flames daha çok iş politikasının sosyal alanıyla ilgili. Bu da oyunun "herkes için" olduğu anlamına geliyor. Hedeflediğimiz asıl kitle ise işyle veya patronuyla problem yaşayan insanlar. Bu kitle, oyun daki mizah anlayışını daha kolay yakalayabilecek.

F: RTS unsurlarını iş politikasıyla nasıl birleştiriniz? Oyunda hangisi ön planda?

R: Gerçek zamanlı çevreyi, serbest, stratejik oynanışla birleştiriyoruz. Anlaşmaların, stratejilerin ve planların en iyi yapıldığı zamanlar, iş araları. Gerçek zamanlı süreç ise uygulamalar için.

Mesela büyük bir projenin sorumluluğunu bu aralardan birinde alabilir ve bu projeyi, diğerlerinin sizi



gerçek zamanlı ortamda sürekli rahatsız etmelerinden ötürü batiräbilisiniz. Hatalar için hesap vermek ya da suçlanmak bir sonraki arada gerçekleşiyor. Neyse ki suçu başkasına atabiliyorsunuz. Başkasına çamur atmak önemli bir iş aktivitesidir ne de olsa (!)

F: Dyanış sistemini anlatabilir misiniz? Planladığınız birim karmaşık mı yoksa basit mi? Ve mikro yönetim sistemi kullanıyor musunuz?

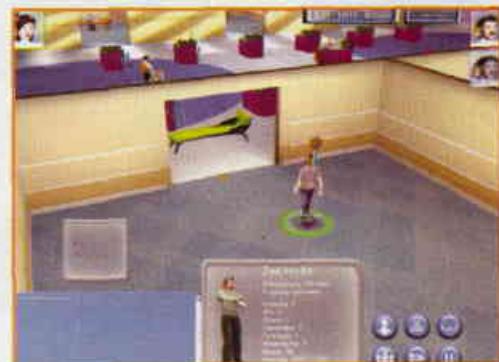
R: Gerçek zamanlı çevre The Sims'e benziyor. Objelerle/insanlarla etkileşime girmek için tıklamanız gerekiyor. Çalışma arkadaşlarınızı etkilemek için daha iyi bir masa satın alabilirsiniz. Aralarda açık artırma ve oglamlara katılabiliyorsunuz. Dyanış sistemi genel olarak MULE'u hatırlatıyor.

F: Karakterimizi nasıl geliştireceğiz?

R: Ödül puanları kazanarak karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Yeni arkadaşlar kazanmak, insanları etkilemek, eşya satın almak ve ayak işleriniz için adam kiralama gibi şeyler için bu puanları harcayabiliyorsunuz.

İSYAN!

F: Oyundaki motivasyon unsurları neler? Patron ve çalışan arasındaki ilişkisinin derecesi nedir? Bizim bu ilişki üzerinden



de herhangi bir etkimi olacak mı? Mesela, patrona karşı gelmek, yapabileceğimiz şeyle arasımda mı?

R: Karakterlerin diğerleriyle ilişkileri olacak. Hareketlere bağlı olarak ilişkinin derecesi artabilecek veya azalabilecek. Patronlarla aranızda klasik bir çalışma olacak. Onlar çalışmanızı isteyecek. Siz ise işten kaytaracak ve dedikodu yapacaksınız. Bu çalışma da patronla aranızdaki ilişkinin stresli bir hal almasına neden olacak.

F: Oyunda bir terfi sistemi olacak mı? Ve maaşlarımızı nasıl harcayacağız?

R: Amaç kendiniz için para kazanmak. Birkaç oyun kişi bölge planlıyoruz. Ancak bunlar da işe ilgili olacak. Mesela iyi bir arabayı bir statü sembolü anlamına getiriyor. Bu aynı zamanda itibarınızı da artıracak. Yine de iş dünyasının dışında bir dünya yaratmıyoruz.

F: Biraz da grafikler hakkında konuşalım. Oyunun grafik motoru The Sims'e mi yoksa The Sims 2'ye mi benziyor?

R: Oyun 3D. Bu motoru daha önce reklam ürünlerini için kullandık. Ve iyi çizelere sahibiz. Barış da bunlardan biri. Ancak oyunu oynamak için en son donanımlara sahip olmak surada değilsiniz. Oyunun herkes tarafından oynanmasını istediğimiz için böyle bir yol seçtik. Bunun anlamı, grafikler güzel, ama "en iyisi" değil.

F: Oyunda çok oyunculu mod bulunuyor mu? Bulunuyorsa, bir sunucuda kaç kişiyle oynanabilecek?

R: Sekiz kişiye kadar çok oyuncuya oynanabilecek.

F: Yuppies in Flames'te bir editör bulunacak mı? Oyun modları ve eklentilerle geliştirilmeye açık mı?

R: Evet. Oyuncular kendi şirketlerini tasarlatabilecek. Bu, oyunun hızla yayılmasını sağlayabilir.

F: Oyun ne zaman piyasada olacak?

R: Büyük ihtimalle gelecek yıl [2005].

F: Son olarak, Türkiye'deki oyun yapımı sektörü hakkında görüşleriniz neler? Yapım aşamasında olan oyunları takip ediyor musunuz? İlerleme kaydedebilmek için tavsiyeleri-

niz neler?

R: Türkiye'de çok iyi çizeler ve programcılar var. Buna şüphe yok. Kimse bu işin çapının ne kadar büyük olduğunu farkında değil. Ama bu değişecek.

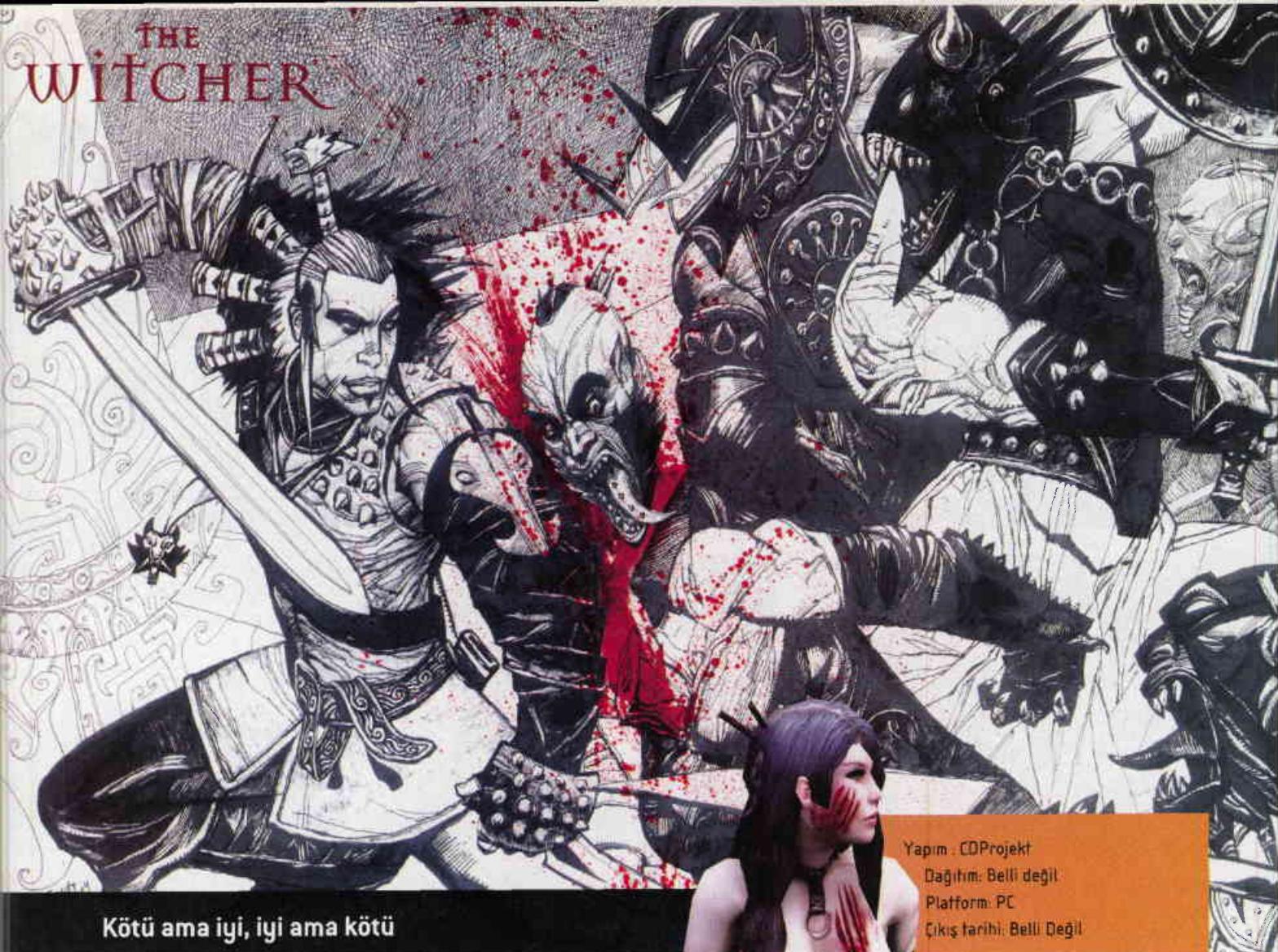
Oyun yapan çok yetenekli ve samimi insanlara rastladım. Ama çabalarını ateşleyecek kadar bütçeye sahip değillerdi. Bu da işlerinin yanında kalmalarına neden oldu. Sonuçta, yaptıkları işi küçümsememek gerekiyor.

Yeni bir Türk oyunu, yeni umutlar. Her zamanki gibi yapabileceğimiz en iyi şey beklemek.

Ama bu kez işin başında her işi oluruna bırakın, yumurta kapiya gelince çalışmaya başlayan Türk mentalitesine sahip olmayan bir ekip lideri olduğu için, Yuppies in Flames'ten umutluyuz. Üstelik, oldukça revaçta olan The Sims benzeri, Türkiye'de yapımına başlanmış oyun türlerinden çok farklı bir oyun. Bizi buradan okuyan ve yazı Türkçe olduğu için hiçbir şey anlamayan Richard Kurt Dost'a röportaj için teşekkür ediyorum. Ama durun, ona bir iyilik yapacağım: Thank you Richard!!!

-Fırat Akyıldız





Kötü ama iyi, iyi ama kötü

Angel dizisini seyrediyorsanız dizi- nin baş karakterinin iyilik yapan ama bunun için kötü güçlerini kul- lanan bir yaratık (yarı vampir) ol- duğunu bilirsiniz. The Witcher'ı ya- pan Polonyalı CD Projekt ekibi de buna benzer bir karakterin üzeri- ne kurulu bir proje üzerinde çalış- makta. Polonya'da oldukça ünlü olan Andrzej Sapkowski'nın senar- yosunu yazdığı oyun bu güçlü ya- zarın yeteneğinden oldukça ya- rarlanmaktadır. Sapkowski'nın yete- neği, fantezi türüyle fazla ilgilen- meyen okuyucuların bile onun eserine ilgi duymasını sağla- mis.

Bir CRPG olan oyundaki ana karakterimizin adı Geralt. Yaşadığı dünyanın bazı yerlerinde kahra- man, bazı yerlerinde ise katil ve kasap olarak bilinen Geralt'ın hi- kâyesi oldukça değişik. Aslında kötü yaratıkları yok etmek ama- ciyla bir mutant avcısı yaratmak için başlanan bir deneyin kötü git- mesi sonucu insanı yönlerini kay- betmeyen, ama bunun yanında

üstün kötülük taşıyan özellikler kazan- nan bir karakter. Bu yaratılış hikâyesi dahi karakterimizin ana hatlarını an- latmak için yeterli.

Uyandığında hiç bir şey hatırlama- yan Geralt, bir süre sonra aslında oldukça tanınan bir kahraman olduğunu ve bir iş- yan sırasında öldürülüğünü öğreniyor. Neden yeniden canlandırıldığını öğren- mek için ise sanırı oyunu sonuna kadar oynamamız gerekecek. Oyunun tüm akışı alışık olduğumuz iyi – kötü ayrimı üzerine kurulu bir oyun yapısından o kadar uzak ki. Örneğin dolaşırken bir adama rastlayan Geralt ondan bir grup yağmacının mez- lîkta dolaştığını öğreniyor. Bu grubu iş ba- şında bulduğunda ise onlara savaşıp yok etmek yerine konuşmayı seçerse aslında o adamların mezarlarda büyüğen bir cins mantarı aradıkları yalanını dinliyor. Onlara inanmış gibi yapıp uzaklaşmak ya da saldırmak ise tamamen sizin inisiyatifinize kalmış. Üstelik oyun bo-



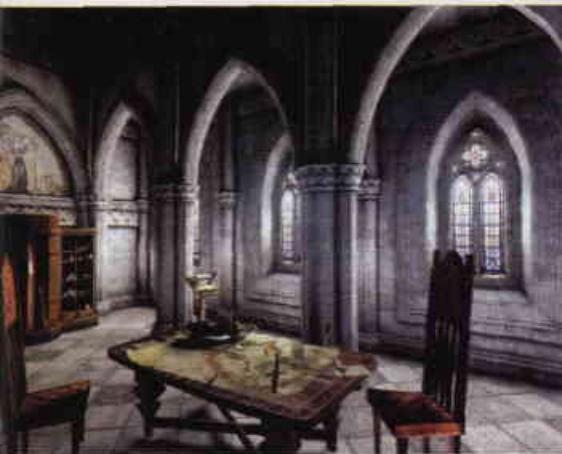
Yapım: CD Projekt
Dağıtım: Belli değil
Platform: PC
Çıkış tarihi: Belli Değil

yunca size katılacak ve yardım ede-cek karakterler de sizin gibi ortada kalmış karakterler olabilir. Örneğin karşılaşacağınız bir Necromancer güç peşinde koşan bir yaratık de-ğil. Tam tersine onu Necro- mancer olmaya iten yol de-lier gibi aşık olduğu ve kaybettiği karısını yeniden hayata döndürmek için aradığı çözümler. Yaratıcı karakteriniz macerası bo- yunca kadim bir vampir ve katil bir hılkat garibesi gibi karakterlerle iletişime gire-cek ve belki de tüm dünyanın kurtuluşu asında böyle akla gelmeyecek yaratıklar-ın elinde olacak.

TEKNİK DEĞİL İÇERİK

Oyunda kullanılan motor daha önce Ne- verwinter Nights'da kullanılan Aurora motoru. Her yapımcı grubunda olduğu gibi önce kendi oyun motorunu yaz- maya niyetlenen ekip bu işin zorluğunu kavrayınca Aurora'yı satın alıp ge- liştirmeyi tercih etmişler. CRPG'ler de her zaman ara yüz ve diğer özelliklerden daha çok içeriğin önemini düşünüyorum. Oyunda ilerledikçe karakterinizin savaş tarzını da be- lirlemeniz

THE WITCHER



mümkün olacak. Kesin ve belki bir sınıf seçmek yerine yalnızca dövüş tarzınızı belirleyeceksiniz. İki kılıç, kılıç-kalkan veya büyüğ-kılıç tarzlarına doğru yöneleceksiniz. Dövüşler ise belki de bir CRPG'deki en rastlamamış tarzda olacak. Doğru yerde doğru hamleleri yaparak kombolar yaratabileceksiniz. Bu kombolar rakibinizi pozisyonuna göre bile değişecek. Dövüş tarzi ve gerçekçiliğe uygunluğu için Varşova Silah Akademisi'nden kılıç ustası Marcin „mudzki ile çatışmış (bizim ülkemizde Yeniçeri stili kılıç kullanmayı öğretecek kimse yokken Doğu Âuralılarında hala böyle ustaların bulunmasına imrenerek bakıyorum) „mudzki'nin hareketlerini hareket yakalama teknigi (motion capture) kullanarak sanal ortama aktaran yapımcılar, böyleselikle hem gerçekçi, hem de yumuşak ve akıcı bir dövüş animasyonları koleksiyonu oluşturmuşlardır.

Oyunun adı olan Witcher'a gelince. Bu bir grup mutant'a verilen bir isim aslında. Ya doğuştan ya da

yaratıklarla savaşarak bir şekilde özel güçler kazanan bu grup, para karşılığında savaşıyor. Fakat kullanıcıları tarz kötü olduğundan haklarında neden pek iyi şeyler düşünülmüyor. Ama işe yaradıkları için kimse onlara karışmıyor.

Oyunun hikâyesinde üç farklı uç var. Birincisi kahramanın geçmişiyle ilgili hiç bir şey hatırlamaması, ikincisi Witcher'ların Kær Morhen adlı kalelerinden çalınan sırları, üçüncüsü ise Nordling lordları ve Order of The Flaming Rose arasındaki politik çekişme.

Her CRPG'de olduğu gibi burada da güç, çeviklik ve kondisyon gibi ana yeteneklerimiz bir de savaş ve büyümeye gibi yan yeteneklerimiz var. Bu yeteneklerimiz biz oyunda ilerledikçe gelişiyor ve bizim isteğimize göre dağıttığımız puanlarla yeni yetenekler kazanıyoruz. Yani oyunun tarzı geleneksel ve alışmasının kolay olacak.

The Witcher senenin sürpriz oyunlarından. Birçok oyun sitesi ve dergisinden oldukça iyi ilk izlenimler aldı ve E3'te dikkat çeken oyunlar arasındaydı. Şimdiye kadar defalarca dediğimiz ve birçok defalar haklılığımızın kanıtlandığı bir tespiti burada yenilemek istiyorum. Doğu Bloku Ülkeleri ve Rusya'da oldukça iyi oyun yapımcıları var ve piyasanın zenginleşmesi adına çok güzel işler çıkartıyorlar. The Witcher da yüksek bir olasılıkla bu oyunlardan birisi olacak. Siz şimdiden hayallerinizi kurmaya başlayın.

-Burak Akmenek



BROTHERS IN ARMS

ROAD TO HILL 30

Her askerin iki ailesi vardır... Birisi evde, diğeri cephede.

Savaş oyunlarında "gerçekçilik" hep iddialı bir söz olmuştur. Sonučta yerden iki karış yukarıda duran pilotlar, şövalyeler, komutanlar ve askerler olan biz, burnumuzda barut kokusu, tenimizde alevin sıcaklığı olmadan o günleri yaşayınların hislerini hiçbir zaman anlayamayız. Fakat savaşta yaşayanları en azından gerçek ortamlarında, yaşayanlar tarafından anlatılırken dinlemek her zaman ilgi çekici olmuştur. Çünkü cehennemden çıkan birisini her zaman göremezsiniz. İşte Brothers in Arms'ta yapılan da bu.

ORADAYDIM

Normandiya Çıkarması'nın 101. Hava İndirme paraşütçülerine ait bir hikaye bu. "Gene mi Normandiya Çıkarması?" diyeceksiniz, ama bu kez durum biraz daha farklı. Çünkü oyun bir taktik-FPS ve çıkışmanın yalnızca ilk 8 günündeki hikâyeyi sunuyor bize. Düşman hatlarının arkasında gerekçe indikten sonra dağılan adamlarımızı toplayıp, onların hayatları ile görev arasında bir seçim yapmak zorunda kalacağız. Oyundaki tüm olaylar gerçekten orada yaşanmış olanlarla paralel olarak gececeği için aslında 8 günde gerçek bir savaş birebir yaşayacağız. Bunun için Gearbox ekibi oyunun geçtiği tüm yerleri ziyaret edip fotoğraflayarak, o zamanın tüm olaylarını oyuna aynen yansıtmağa özen gösteriyor. Oyunun bu aşamasında ne kadar doğru yolda olduklarını öğrenmek için, ekip ellerindeki işleri oralarda çatışan gerçek gazilere göstermiş. Mekânları gören herkes, çalışmaların gerçeğe uygunluğu karşısındaki şaşkınlığını saklayamamış. Olayları birebir ugarmanın yanında gerçek bir savaşı biz koluk askerlerine en iyi yansıtacak en önemli şeyi de unutmamış: Gerçekçi tepkiler veren bir yapay zekâ.

BİZİMKİLER

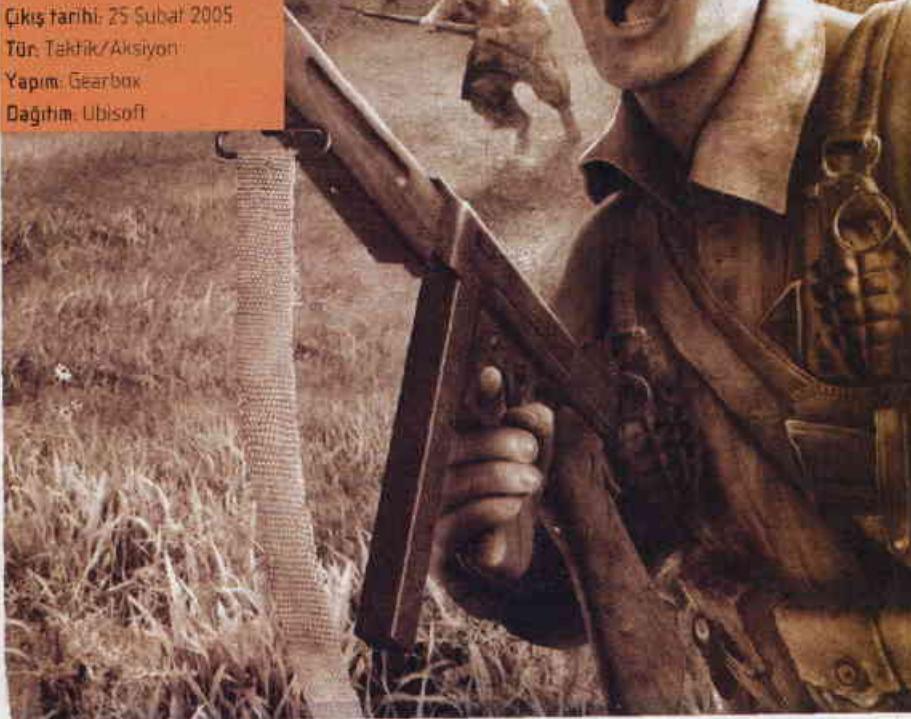
Matt Baker isimli bir çavuşu canlandırıyoruz. Amacımız emrimiz altındaki 13 askeri cehennemden sağ

Çıkış Tarihi: 25 Şubat 2005

Tür: Taktik/Aksiyon

Yapım: Gearbox

Dağıtım: Ubisoft



salırmı. Daha önceki oyunlarda gördüğümüz gibi bu oyunda adamlarımız ateş yerken dimdik ayakta durmayacak. Eğitimlerinin gerektirdiği gibi, en elverişli sıpere kapağı atıp ateşle karşılaşır vermeye çalışacaklar. Onlara emir vermeniz ise gayet basit bir şekilde sağlanıyor. Durmalarını istediğiniz yere tıklamanız yeterli. Oraya gidip en elverişli pozisyonu

alacaklar. Eğer saldırmanızı istiyorsanız düşmana tıklamanız yeterli olacak. Bu durumda ellerindeki her şeyle düşmana saldırılacaklar. Düşman sayına üstünse bu kez önce hangisine saldırılmalı, daha doğrusu saldırı yoğunluğunu hangi düşman üzerinde odaklı malı gerektiğini belirleyeceksiniz.

Düşmanın durumu bir renk kodlamasıyla anlaşılacak. Haritada gri görünen düşman korkak bir tavır sergilerken, kırmızılar saldırıcı olacak. Düşmanların sizin varlığınızın ne kadar farkında olduğunu da bulradan görebileceksiniz. Bir takımıza baskı ateşi aç-





tiriken ötekini kuşatmak üzere yandan gönderebileceksiniz (Full Spectrum Warrior oynadıysanız bu taktiği bilirsiniz.) Eğer adamlarınız vurulursa onları etraftaki havada dönen ilk yardım paketleriyle ya da mucize bandajlarla iyileştirebileceğinizi ummayın. Gerçek hayatta olduğu gibi, eğer birisi vurulmuşsa vurulmuş,, kolu koptuysa kopmuştur. Ameliyat şansınız olmadığınıza göre başınızı çaresine bakacaksınız. Gearbox'ın başkanı Randy Pitchard'ın yapılan bir röportajda dediği gibi, "takımınız bir anda Brothers Without Arms olarak kalabilir" ("Kolsuz Kahramanlar" diğerek oyunun adına alegorik bir gönderme yapılıyor. Evet Sinan bey alegorik kelimesine güldüğünüz duyar gibiyim-Burak) (Ben hiç gülmem! Gülen yerlerimi aldırdım - Blx). Yani Brothers in Arms'da GearBox'ın eli pek çekingen davranmıyor. El bombası ile bağırsaklarından yara almış ya da havan mermisi isabet etmiş olan bir askeri kıvrırken görmek pek hoş bir görüntü değil.

Takımımızdaki her askerin değişken bir psikolojisi var. Bu yüzden her karakter kendi ruh yapısına göre tepkiler verebiliyor. Bu ruh yapısı oyun içerisinde değişecek. Başlarda korkak davranıştan bir asker bir süre sonra düşmana baskın ateşi yapar hale gelecek. Fakat bu psikolojik değişimlerin radikal olmasını beklemeyin. Yani korkak bir asker bir anda aslan parçası kesilmeyecek. Ama en azından sağ kalmak için ortama uyum sağlamak zorunda kalacak. Tabii daha farklı psikolojik değişimler de olabilir. Aynı şey çarpışmalar sırasında savaşın gidişatına göre Alman askerleri için de geçerli olacak. Yani Almanların bir bölümünü de popolarından vurma zorunda kalabileceksiniz!

VE ONLAR

Gelelim Almalara. Önceleri karımıza eksik eğitimli birlikler çıkarken oyun ilerledikçe zamanın seçkin birlikleri olan Alman paraşütüleri, oyunun sonlarına doğru Carentan Kasabasına yaklaşıkça 17. Panzer Birliği, Stuka, Mk IV, PAK 36 anti – tank, çeşitli hava savunma silahları, kamyonlar, paletli taşıyıcılar gibi birçok birlik ve savaş aleti çıkacak.

Düşmanlarınız size bir satranç oyununda olduğu gibi tepki vermeyecekler. Oyundaki yapay zekâ tamamen sizin yaptıklarınıza göre tepki vermenin yanında pozisyonunuza göre taktik geliştiriyor. Yani hiçbir zaman karşınıza tavuk gibi oturan ya da deliller gibi üstüne saldıran adamların çıkacağını düşünmeyin. Sürekli aktif bir düşmanla karşı karşıya kalacağınız gibi "savaşta öldürmekten önce ölmemek gelir" ilk kuraldır. İkinci kural ise vatanınız için ölmek yerine bunu karşınızdanın yapmasını sağlamaktır (ikinci kuralı General Patton'un bir sözünden aldım ama biraz edepli bir hale getirdim). (Aslında Call of Duty oynayanlar hatırlayacaktır, ne kadar insancıl bir kişidir o Patton değil mi? İşte böyle insanlar yüzünden Uzay Bürgi'ne alımyorlar dünyayı!-Blx). İşte Almanlar da bu iki kuralın peşinde olacak. Saklanacak, sizi kuşatmaya çalışacak, aşağı çekmek için tu-

zak kuracak ve hep kellenizin peşinde olacaklar.

Sakin yanlış anlama olmasın, oyunda siz de birebir ve gayet sıcak çatışmanın içinde olacaksınız. Asıl göreviniz takımınızı yönetmenin yanı sıra gerektiği yerde ateş gücünüzle onlara destek vermek.

BEKLİĞİMİZE DEĞECEK Mİ?

GearBox oyunun gerçekçi olması için elinden gelen her şeyi yapıyor gibi. Özellikle gerçek mekânların digital ortama aktarılması ve savaşı bizzat yaşamış askerlerle yapılan bilgi alışverişinin yanı sıra o döneme ait resmi ve gizli arşivlerde birçok çalışma yapılmış. Senaryo zaten gerçek bir hikâyeyin birebir anlatımından oluşuyor. Geriye kalan tek korkumuz ise oyunun oynaması ve yapay zekâ. Her oyunda "aman yapay zekâ söyle iyi söyle iyi" dedikten sonra dip dibe duran iki düşman askerin birbirlerinin ayaklarına ateş edip isabet kaydedemelerine çok şahit olduk. Tek umdimiz bu kadar titizlikle hazırlanan bir oyunun böyle olmaması. Çünkü Band of Brothers'i seyrettikten (iki kez!-Blx) sonra Brothers in Arms ile Carentan'a girmek oldukça heyecan verici bir tecrübe olacak.

Burak Akmenek



Okyanusta
bir
damlanın
hikâyesidir
bu...

EVRENLER



A WORLD OF AZEROTH

E V R E N L E R

Her şeyin bir başlangıcı ve bir de sonu vardır. Ancak bazen başlangıçta, son da ölümlü olsun olmasın yaşananların gözlerinin göremeceği denli uzakta olabilir. Bu durum en çok evrenin kendisi için geçerlidir, çünkü hiçbir türün ne gazlı, ne de sözlu hikâyelerinde evrenin nasıl oluştuğundan bahsedilmez. Bu hemen herkes için kayıp bir bilgidir, bilenler varsa da şüphesiz kendilerine saklamaktadır.

Ancak evren hakkında bilinen şeyler de vardır. Bunlardan biri evrenin sınırları olduğu, işin ermediği öteerde karanlık ve kaosun hüküm sürdüğüdür. Kavgalarda "Twisting Nether" diye geçen bu bölge sayısız iblis ve benzeri garatığı bandırır. Bu yaratıklar ki ışık tan ve onun etkisi altında oluşan her şeyden nefret eder, onların yok oluşu için bitmez bir nefretle çaba harcarlar.

Kavgalarda adı geçen bir başka şey ise en başlarından beri evreni dolasıp duran tannışsal varlıklar. Kendilerine Titan diyen bu varlıklar, zamanın sancılı doğumundan beri evrende yürümeyi, geçitleri her gerekçeyle ve ışık getirmeyi kendilerine görev bilmislerdir. Milgalarca dünden geçmiş, bunlara havâ, su, ışık ve düzen getirmiştir. Okyanusları şekillendirmek, kıtaları yogurmak ve vardıkları yerlerdeki ilkel türlerle kurdukları düzenleri korumalan için çeşitli güçler bağıtetmek, onlar için var olmanın anlamı haline gelmiştir. Nether'in kaotik iblislerine karşı ilk günden beri nefret etmiş, onları gördükleri her yerde merhametsizce ezmişlerdir.

SARGERAS'IN İHANETİ

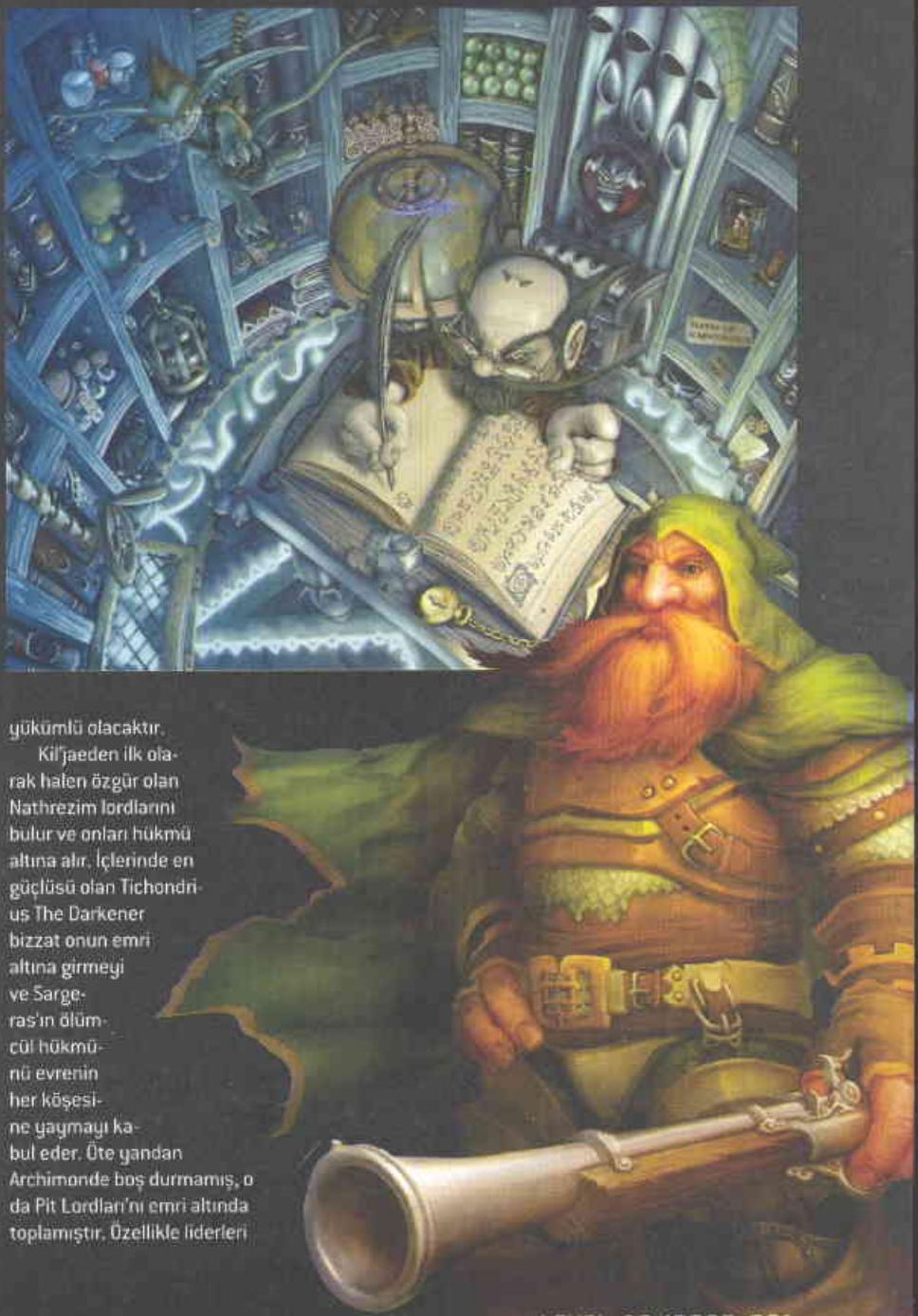
Titanlar arasında Sargeras adlı bir tanesi vardır ki, ergenmiş bronz görünümlü bu Titan hem inanılmaz gücü, hem de özellikle savaşta maharetlidir. Sargeras diğer Titanları da onayıyla iblislerle savaşma ve onların oyunlarını bozma görevini üzerine alır. Çağlar boyu bükmeden bu görevi yerine getiren Sargeras, zaman içinde iki büyük iblis kabının Nether'den evrene sizliğini farkeder. Bunlardan ilki kara sanatlarda ustalar olan ve ele geçirildikleri düngaların halklarını da iblis sürülerine katan Eredar kabmidir. Diğer ise Dreadlords olarak da bilinen Nathrezim kabmidir ki, buntar canlılarının yaşam güçlerini çalıp onları gölgelere dönüştürmeye, halklar arasına ektikleri nifak tohumlarıyla savaş ve yıkımı körüklemektedirler. Sargeras iki kavmine de büyük bozgunlar yaşatır, tutsak ettiği liderleri de kendi eliyle kurduğu zindanlara kapatır.

Ancak çağlar süren savaşlar Sargerası' sadece güçlendirmekle kalmamış, umutlarını da ondan calmıştır. Süregelen sonsuz yıkım ve karmaşa karşısında "düzene" kavramının içinden boş olduğuna, kaos ve karanlığın ise evrendeki yegane değişmez gerçek olduğuna inanmaya başlamıştır. Bu durumu farkeden dostları onu ikna etmeye fırsat bulmadan yanlarından ayrılar ve saflarını sonsuza dek terkeder. Ancak durum daha da kötüye gidecek, Sargeras kendini mahkûm ettiği sığınanın yalnızlığı içinde gün geçtikçe daha da karamsarlaşıp bin bir türlü vahme kapılacaktır. En sonunda hastalıklı aklının derinliklerinde yaradılmış kusuru olduğuna ve bundan da Titanlar'ın sorumlu olduğunu

guna hükmeder. Kanaatince yapılan herşey yıkılmalıdır ki, daha iyisi en baştan yapılabilisin.

Sargeras bu hukme vardığında hiddetle yerinden kalkar ve iblisler için inşa ettiği zindanlara varıp kapılarını kırar! İçin içen kagnayan dev, bronz bir volkan andıran bu kara Titan'ın gücü karşısında çaresiz olduklarını çok iyi bilen iblis lordları önünde diz çöküp ona bayat ederler. Sargeras içlerinden iki şampiyon seçilir, Kil'jaeden The Deceiver ve Archimonde The Defiler. Kil'jaeden evreni dolasıp bulduğu halkları Sargeras'ın ordularına katacaktır. Archimonde ise Sargeras'ın gün geçtikçe büyüğecek olan ordularını savaşa sürmekle

dwarf kralları
khaz-modan ve
ironforge'de
çağlar boyu
rahatsız
edilmeden
uygarlıklarını
geliştirdiler...



yükümlü olacaktır.

Kil'jaeden ilk olarak hala özgür olan Nathrezim lordlarını bulur ve onları hükümlü altına alır. İçerinde en güclüsü olan Tichondrius The Darkener bizzat onun emri altına gitmeye ve Sargeras'ın ölüm cü'lük hükümlü evrenin her kösesine yaymayı kabul eder. Öte yandan Archimonde boş durmamış, o da Pit Lordları'nı emri altında toplamıştır. Özellikle liderleri

EVRENLER



undead
ordularının gelişि
ne orc, ne de
insan için hayırı
olmayacağı...

olan Mannoroth The Destructor ve yardımcıları Archimonde'un seçkin savaşçıları olarak evrene yıkım getireceklerdir.

Sargeras bakar ve emri altında toplanan iblis ordularının hazır olduğuna kanaat eder. Onları Burning Legion olarak isimlendirir ve sonra kurulmuş her şeyi yıkımları için evrene saliverir. Burning Legion büyük bir nefretle Burning Crusade adını verdikleri yıkımı girişirler, geçen çağlar boyunca kaç dünyaya ölüm getirdiklerinin hesabını ise kendileri bile tutmayacaklardır.

AZEROTH'UN DOĞUMU

Sargeras'in içine düştüğü çığlıktan ve ekmekte olduğu yıkım tohumlarından habersiz olan Titanlar evrende yürümeye, rastladıkları dünyaları uygun gördükleri biçimde şekillendirmeye devam etmektedirler. Yürüyüşleri esnasında küçük ve nispeten önesiz bir dünyaya denk gelirler ki, burada Old Gods adını verdikleri kötü efendilere taşan elemental varlıklar hüküm sürmektedirler. Büyük ve şiddetli bir savaşın ardından Titanlar beş kötü tanrıyi geraltına hapseder, elemental varlıklar ise sonsuza dek birbirleriyle dövüşüp duracakları bir öte boyutu sürerler. Bunların gidişiyle dünyadan tabiatı durulur, ahenkli bir varoluş huküm sürmeye başlar.

Titanlar bu dünya üzerinde uzun süre çalışır, toprakları tek bir kita oluşturacak biçimde yeniden şekillendirirler. Titanlar bu kitaya Kalimdor adını vereceklerdir, bu da "Sonsuz Yıldız İşığı Diyan" anmasını taşımaktadır. Kitinan ortasına tüm dünyaya yaşam enerjisi saçacak olan Well Of Eternity adını verdikleri sihirli bir göl yerleştirirler. Bu gölden yayılan güç dünyayı her daim canlı ve yaşanır kılmaya yardımcı olacaktır.

Titanlar dünyayı şekillendirme işini bitirdikten sonra, bu dünyadan canlıları içinde en güçlüleri olan beş ejderhayı muhteşem güçlerle donatırlar. Dragon Aspects adı verilen bu varlıkların görevi verilmiş olan emekleri olası tehditlere karşı korumaktır. Herşeyin tamam olduğuna ve bu dünyadaki emeklerinin tamama erdigiine hükmeden Titanlar yolculuklarına devam etmek üzere ayrırlar ve Azeroth'u sonsuza dek arkalarında bırakırlar. Ancak Azeroth uzun süre banış içinde kalmayacak, Sargeras bu dünyadan varlığını haberدار olacaktır.

SONSUZLUK KUYUSU

İnsanların Orklarla mücadeleşti başlamadan yaklaşık onbin yıl önce Azeroth üzerinde tek bir kita vardı, Kalimdor. Kalimdor'un merkezindeki büyük gölün sularının kıyısında ilk kamp kuranlar hayatı ilkel, insansı bir kavimdi. Ancak gölden taşan sibir onları de-

gistirmekte, sahip oldukları büyük potansiyeli açığa çıkarmakta gecikmeyecekti. Bu kavimin üyeleri bilgili, güzellik, her konuda büyük maharet ve olumsuzluk sınırlı dayanan uzun yaşamla kutsandılar. Geçen zaman içinde gölün çevresinde kuleleri göge yükselen muhteşem şehirler kurdular ve kendilerine "yıldızların çocukları" anlamına gelen Kaldorei adını verdiler. Onlar ay tanrıçası Elune'ye taptılar ve ilahelerinin geceleri Well of Eternity'nin derinliklerinde uguduguına inandılar.

Kaldorei çok sonralan başka kavimlerce Night Elves olarak bilinçeklerdi, ancak o zaman için ugarıklarına rakip yoktu. Gelişikçe gorden uzaklara yolculuk ettiler ve dünyayı daha iyi tanıdıklarını. Bu gezilerinde gordukları pek az şey onları Dragon Aspects kadar derinden etkiledi. Bu yaşlı ejderlerin beş tane olduğunu ve dünyayı olduğu gibi koruma görevini üstlendiklerini anladılar, ancak bilgelik edip daha fazlasını sormadılar, yaşıları sırlaşıyla başbaşa rahat bırakıtlar. Ve dikkatlerini sahip oldukları maharetleri mükemmelleştirmeye göndeltiler.

Zaman akış gezerken Elf kralı Azshara gölün sularına bakan büyük bir saray inşa etti ve zamanının büyük kısmını Due'l'dorei, ya da "Highborne" adı verilen yardımcı kastla beraber burada sihir üzerine çalışmaya ayırdı. Ancak gölün sularından elde ettikleri güçlerin büyüğükçe kralice ve yardımcıları daha ulaşılmaz, uzak ve soğuk varlıklar haline bürünmeye başlayacaklardı. Kendilerini herkesten üstün görüp, halk arasında görülmeli bile reddediyorlardı.

Bir seylerin ters gittiğini ilk fark edenlerden biri druidizm üzerinde çalışan Malfurion Stormrage adındaki genç bir bilge oldu. Haklıydı da; çünkü kralice daha fazla güç peşinde koşarken Karanlığın ötesindeki Sargeras ve Burning Legion iblislerinin dikkatini üze ne çekmiş, gölün derinliklerinden yükselen kara enerjileri onların etkisi altına girmiştir.

Ef toplumu içindeki huzursuzluk kısa sürede büyük bir savaşın patlamasına sebep olacaktı. "Ancient's War" olarak tarihe geçen bu savaşta iki taraf vardı. Bir yanda Kralice Azshara ve Sargeras'ın iblisleri, diğer yanda ise onlara karşı çıkan ejderler. Así ejderlere Malfurion ve onun tek akı elő rahiye Tyrande ile Highborne kökenli kardeşi Illidan tarafından önderlik ediliyorordu. Kısa süre içinde druidlerin yan tanısı Cenarius ve yaşlı ejderler de Sargeras'a karşı savaşa katıldılar. Uzun ve kanlı savaş milyonlarca hayatı mal olacaktı. Ancak kısa sürede anlaşıldı ki Burning Legion sadece askeri güçle yenilemeyecekti.

Üstelik savaş tüm şiddetiyle surerken Malfurion iki büyük ihanetle karşılaştı ki, bunlar tarihi tamamen değiştirdiler. İlkı savaşın en kritik anlarından birinde toprağın gücüyle donanmış olan ejderha Neltharion'ın deilvererek taraf değiştirmesile gerçekleşti. Kendine Deathwing adını alan ejderha tüm gücüyle saldırdı diğer ejderleri savaştan çekilmek zorunda bıraktı. İkinci ve daha acı ihanet ise bizzat Illidan'dan geldi. Savaşın sonunda sihir gücünü kaybetmekten korkan ve Malfurion ile Tyrande arasındaki sevgi kırkalan Illidan kralicinin safına geçerek onu hakkındaki planlardan ha-

EVRENLER

berdar etti.

Ihanetlerle sarsılan Malfurion son ve ümitsiz bir çabayla en güçlü büyüsünü yapmakta olan Kraliçenin tapınağına kadar girdi, ancak onu hazırlıksız yakalayamadı. Kraliçenin bu en büyük büyüsü bizzat Sargas'ın bile gecebilmesine yetecek bir boyut kapsı açmayı amaçlıyordu, ancak savaşın şiddeti öyle bir hal almıştı ki büyü düzgün bir biçimde tamamlanamadı. İki evreni birbirine bağlayan güçlerin kontrolden çıkışının sonucunda Well of Eternity sarsıldı, çöktü ve sonra da Kalimdor'u neredeyse tamamen yok ederek patladı. Okyanus köprürek açılan boşluğa dolarken dev kitadan geriye çok küçük bir parçası kalacak, bunlar da dünyanın yeni kitalarını oluşturacakları.

Kraliçe ve yardımcıları kendilerini saran kara enerjiler sayesinde olmazdılar, ancak okyanusun ortasında döndürdükleri girdabın derinliklerine çekildiler ve dönüşerek sürüngenvari Nagalar halini aldılar. Burada Nazjar'ı kuracaklar ve tekrar yüzeye çıkmaları çağlar sonra gerçekleşecekti. Ancak bir çağ da böylece kapanmış olsaydı.

HYJAL DAĞI

Kalimdor'un yıkımında başka sağ kalmayı başarabilenler olmamış değildi. Malfurion ve Tyrande kıyametin bağından sağ çıkmayı her nasa başarmıştı, Elflerden sağ kalanları da peşlerine takarak derme çatma sallar üzerinde denizin üzerinde kalmışlardı. Hırçın okyanus dalgaları yorgun mültecileri meşhûle doğru sürüklerten, onlar etrafına baktılar ve içeri yitip giden tüm güzelliklerin acısıyla doldu. Well of Eternity'nin yok edilmesi Sargas ve lejyonlarının bu dünyaya olan bağıni koparmıştı belki ama bunun bedeli altından kalkılacak gibi değildi. Yine de onlar kalplerinin derinlerinde, tüm bu olup bitenin kendi kayımlının gücü duymuş olduğu inritis ve açılıktan kaynaklandığını düşündüler, büyük bir pişmanlık altında ruhlan daha da ezildi. Malfurion yanlarında pek çok Highborne Elf'e bakarak tüm bunlara onların sebep olduğunu düşündü, ancak artık Well of Eternity yoktu ve onun gücü olmadan daha fazla zarar veremezlerdi.

Boylece sürüklenerken kutsal dağları olan Mount Hyjal'in yakınılarında karaya çıktılar. Hyjal'ın batmadığını görünce ruhları hafifledi ve kendilerine yeni bir yuva aramak için onun zirvesine tırmandılar. Ote tarafta dağın yamaçları arasında yüksek ve korunaklı bir vadide indiklerinde ise şaşkınlık ve dehşete ırkıldıklar. Buradaki küçük, sakin dağ gölü tipki Well of Eternity gibi saf ve katıksız sihir gücüyle içten içe yanıyor.

du, kısa süre sonra bunun Illidan'ın işi olduğu ortaya çıktı. Buraya herkesten önce varan Illidan, yanında getirmeyi başardığı azıçık miktardaki Well of Eternity'nin sağundan gölün saf ve arı suyuna katmış, bu da kısa sürede etkisini göstermişti. Illidan böylece eski gücün ve görkemin en azından küçük bir kısmının geni nesiller için korunabileceğini umuyor, bunu da sonrakilere kendinden bir armagan olarak görüyordu.

Bu yüzden de Malfurion öfkeyle üzerine geldiğinde büyük bir şaşkınlık ve dehşet yaşadı. Malfurion ona kesin bir dille tüm olup bitenlerin sebebinin sihire ve gücü olan tutkulan olduğunu, aynı felakete tekrar izin vermeyeceğini anlattı. Ancak Illidan'ın gücünden vazgeçmeye niyeti yoktu ve Malfurion onun ihanet etmeden durmayacağına da emindi. Bu yüzden onu tuttu ve yerin altındaki bir zindana zincirledi ki güçlerini sonsuza dek kimseye karşı kullanamasın. Sonra da dğelerine dönerken şîr kullanımların cezasının ölüm olacağını duyurdu. Gölu yok etmenin yeni bir kıyamet getirebileceğinden korktukları için onu öylece bırakılarak ve oradan uzaklaştılar.

Dağın eteklerinde kendilerine yeni yerleşimler kuran Elfler antik druidizm irfanını öğrenmeye ve sevdikleri yeşil ormanları tekrar diriltmeye başladılar. Ashenvale adını verdikleri en büyük yerleşimleri asırlar geçtikçe gelişti yemyeşil ormanlarla çevrelenindi. Druidlerin gözetimi ve şefkatı sayesinde kıymette yok olduğu düşününen pek çok canlı

bans içinde yaşayabilecekleri
bu yerlere aktılar ve tekrar coğaldılar.

Ancak Elfler arasındaki Highborne kökenli olanların uslu durmaya niyetleri yoktu. Sessizlik ve barsak ortamında, onların sayesinde râha ta ermiş oldukları unutarak druidizmle uğraşan kardeşlerini ve onların göntemlerini aşağıladılar. Onlar dağdaki gölün sîhrinden faydalananlığı kendilerine

quel'thalos
şehrini kuçan
elfler yüzlerini
güneşe döndüler
ve böylece
kuzenlerinin
inonçlarını
terkettiler



**orc ve insan
arasındaki
mücadele iblisler
yeryüzüne ayak
bastıktan sonra
bile uzun süre
devam edecek...**



taya afterward, humans of Lordaeron were diyeceklerdi. Orada Quel'Thalas adını verdikleri krallığı kurdular ve şiriller üzerine çalıştılar. Kuzenlerinin aksine ay tanrıçasına tapmayı ve geceleri yürüme de reddedip, yüzlerini güneşe döndüler ve o günden sonra kendilerine sadece High Elves dediler.

DRAENOR'UN ÇÖKÜŞÜ

Azeroth üzerinde yaşanan büyük yıkımdan sonraki 10,000 yıl boyunca Sargeras ve Burning Legion orta- da gözükmedi, ancak bu onların vazgeçikleri anlamına gelmiyor. Sargeras'ın komutanlarından Kil'jaeden bu küçük ama inatçı dünyanın direnişini kıracak bir piyon aramaktaydı, nitekim çok geçmeden Draenor adındaki geniş ovalarla dolu, yemyeşil bir dünyaya rastladı.

Draenor'un sonsuz gibi görünen otlaklı çölde bir hayat süren ve şamanızmı benimsenmiş Orc klanına ev sahipliği ediyordu. Kayalık bölgeler ise nispeten ilkel ancak Orclar kadar barışçıl olan Draenei irkının basit yerleşimlerini barındırdı. Kil'jaeden der-

bir hak biliyor, konulan ölüm cezasının kalkmasını istiyorlardı. Liderleri olan Dath'Remar özellikle bu konuda çok ısrar ediyordu ve sonunda takipçileriley birlikte kaderlerini değiştirecek bir iş yaptı. Şirillerini kullanarak Ashenvale Üzerine korkunç bir fırtına yolladılar. Druidler bu ısgarı bastırdılar, ancak verilen idam hükümlünü uygulamaya ve bir kerede bu denli çok akraba kani dökmeye elleri asla varmadı. Bu yüzden Dath'Remar ve takipçilerini denizin ötesine sürmekle yetindi- ler.

Highborne için bu sürgün aslında cezadan çok ödüldü, çünkü artık uzaklarda da olsa kendi özgür krallıklarını kurabileceklerdi. Gemiler inşa ederek okyanusa açıldılar ve durmadan dönen dev girdap Maelstrom'un ötesindeki topraklara ayak bastılar, bu ki-

hal Orc şamanları arasında en yaşılı ve en sözü dinlenen olan Ner'zhul üzerinde çalışmaya, kara sanatlarını kullanarak akıl almamaya başladı. Ancak Ner'zhul asla iblisin kara gücüne tamamen boyun eğmeyecek kadar güçlüydu, bu yüzden de Kil'jaeden ligisini yaşı şamanın genç ve göce aç olan çırayı Gul'dan üzerine çevirdi.

Gul'dan iblislerden öğrendiği kara sanatlarla etrafındaki kilerin akılını çeldi ve Shadow Council adında bir gizli örgüt kurdu. Bu örgütün üyeleri şamanistik yöntemleri terk edip tamamen kara büyülere yöneldiler ve her gün daha da güçlendiler, daha fazla klan liderinin ve Orc'un akını çeldiler. Orc klanları gün geçtikçe daha acımasız, savaşçı ve kana susamış sürüler haline dönüyordu. Üstelik büyütülerin kullandıkları iblis büyüğü Dreanor'un yaşam gücünü neredeyse tamamen tüketmiş, o yemyeşil dünya kısa sürede kızıl bir çöle dönüşmüştü.

Gul'dan bir gün Shadow Council'i topladı ve birlikte kara bir ayın gerçekleştirdi. iblis lordlarından Mannoroth The Destructor'lü dünyalarına getirecek olan kapı açtılar. Mannoroth önlerinde yükselen, damalarını açıp içmeleri için kanını onlara sundu. Başta Warsong klanının lideri Grorm Hellscream olmak üzere tüm klan liderleri ve büyütüler bu kandan içerek kaderlerini iblislerin eline teslim ettiler; sadecə Frostwolf klanının lideri Durotan onlara uymadı, ama artık bunun da çok bir önemi yoktu. Mannoroth'un kanıyla güçlenen Orc savaş lordları kisa sürede kalan herkesi etkileri altına alacaklardı.

Gul'dan tüm yönetimi elinde tutabilmek için klanlarının başına gelecek lideri kendi tayin etmeye karar verdi ve Blackhand The Destroyer'i seçti. Birleşen klanlar güçlerini ilk kez tam anlayıla dünyalarını paylaştılar. Draenei üzerinde denediler ve birkaç ay içinde onlardan geriye kimseyi sağ bırakmadılar. Artık elindeki ordunun hazır olduğunu gören Sargeras vakit kaybetmeden onları planları için kullanmaya karar verdi, çünkü beklemek düşmansız kalan Orcların birbirini yok etmesine sebep olabilirdi. Ve böylece Horde doğmuş oldu.

AZEROTH'UN DÜŞÜŞÜ

Ibils lordu Kil'jaeden Orc sürüleri üzerinde çalışırken Sargeras'ın kendisi de Azeroth üzerinde etkisi altına alabileceği insanları aramaktaydı. İşte bu arayışı sırasında insanların en güçlü büyütülerinden olan Lord Medivh'ı buldu ve onu etkisi altına aldı. Stormwind kalesinden hüküm süren Kral Llane ve yaveri Anduin Lothar, kadim dostları olan Medivh'in üzerine çöken karanlık ve deliliği fark etmişlerdi, ancak sebebinin anlamaktan çok uzaktılar. Sargeras ise boş durmuyor, Medivh'in kulağına yarı tanrı olma vaatleri fısıldıyordu.

En sonunda Medivh bir yandan, Shadow Council üyeleri diğer yandan ayınlar düzenleyerek, Dark Portal adı verilen ve Dreanor ile Azeroth'u birlestirecek olan ölümcül boyut kapısını gizlice açtılar. Kapıdan geçen Orc öncülerini insanların hazırlıksız olduğunu rapor ettiğinde ise işgal için gereken herşey hazırlanmış oldu. Ancak kapıdan ilk geçenler iblislere bağlılık yemini etmiş Orc klanları olmayacağındı. Durotan ve Frostwolf

EVRENLER

kları devamlı Gul'dan ile çatışmanın ödülünü Azeroth'a ilk sürülenler olmakla aldılar. Durotan derhal güçlerini Black Morass denilen bataklıkta konumlandırdı ve kaçınılmaz olarak insanlara ilk çatışmanın yaşadı.

Kral Llane ve Lord Lothar gelişmelerden tedirgindiler, ancak birden ortaya çıkan bu yeni irkin gücünü ve oluşturduğu tehdidi sezmeye yetersiz kalacaklardı. Kral Llane savunmada kalmayı tercih etti, ancak Lothar savaşı düşmana taşımaktan yanındı. Ayrıca edindiği bilgiler bu cılgınlığın ardında Medivh'in olduğunu işaret ediyordu ve geç olmadan onunla hesaplaşması gerektiğini düşünüyordu. Sonunda kralın emirlerine karşı çıkarık yanına birliklerini ve Medivh'in genç yağı Khaðgar'ı da alarak Karazhan'a gitti. Medivh buradaki kulesinde Sargeras'ın etkisi altında iliceydi, mis bir halde karşıladı onları. Kısa ve vahşi bir çarpışmadan sonra Medivh katledildi ve böylece bu düngedeki piyonunu kaybeden Sargeras'ın ruhu Abyss'e geri kovuldu. Medivh'in kendi saf ve temiz ruhu ise var olmaya devam etti, çağlar boyunca bogular arasında yürecek, tekrar zamanının gelmesini bekleyecekti.

Ancak Medivh'in ölümü Horde'ü durdurmak açısından çok geç kalmış bir çabaydı. Orc sürüleri önlere gelene biçerek Stormwind şatosuna doğru akmaya devam ettiler. Bu esnada Durtan eski dostu Orgrim Doomhammer'i Gul'dan ve onun iblislerle olan pacti hakkında uyarmak için uzaklardan döndü, ancak Gul'dan tarafından gönderilen suikastçiler tarafından hem kendi, hem de ailesi tamamen katledildi. Kimse farkında degildi ama bu katliamdan en küçük oğlu sağ kalmıştı ve Aedelas Blackmoore adındaki bir insan tarafından köle edilmişti. Bu küçük Orc zamanı geldiğinde halkın kurtuluşu olacaktı.

Durotan'ın katledilmesi Orgrim Doomhammer'in bazı konularda kesin kararlar vermesine sebep olacaktır. Derhal harekete geçerek Gul'dan tarafından atanın büyük savaş şefi Blackhand'ı katletti ve Horde'un kumandasını alarak son büyük saldırısını gerçekleştirdi. Karazhan'dan dönen Lord Lothar ve askerlerini, Stormwind şatosunun yanınca enkazı etrafında ziyafet çeken Orc savaşçıları karşılaşacaktı. Kral Llane ise yarı-Orc suikastçı Garona tarafından katledilmiştir. Bütün topraklarda yaşama imkânı kalmadığını gören Lothar sağ kurtulabilmiş herkesi toplayarak gizlemek üzere uzaklaştı. Orclar ganimetin tadını çıkarırken sağ kalan insanlar göz yaşları içinde sessiz intikam yeminerdi.

LORDAERON'DA BÜYÜK İTTİFAK

Kalan güçlerini toplayan Lothar denize açılarak kuzeydeki Lordaeron kıyısına doğru geçti. Burada insanların yedi krallığının yanı sıra, Dwarf ve High Elf kralıkları da bulunuyordu. Geride bıraktığı yıkım ve tehdidin haberlerini getiren Lothar'ın yedi krallığı büyük bir ittifaka birleşmesi çok ta zor olmadı. Yeni ve güçlü bir ordu kurma işine girişen Lothar, Orc sürüllerinin er ya da geç Lordaeron üzerinde de boy göstereceğini iyi bildi.

Lothar'ı askeri ve diplomatik cabalarında yalnız bi-

rakmagan birkaç önemli isim vardı. Uther The Lightbringer, Amiral Daelin Proudmoore ve Turalyon'un da yardımlarıyla ittifakın gücünü hızla büyütten Lothar, Dwarf ve Elf kralıklarıyla da irtibat kurdu. Efsanevi Ironforge'da yaşayan Dwarf efendileri yaklaştı tehdide karşı insanlarla birleşmekte sakınca görmediler. Anasterian Sunstrider tarafından yönetilen High Elf lordlarıysa kendilerini bu savaşın dışında görüşürlerdi, ancak yine de Lothar'a kısıtlı da olsa destek verdiler. Çünkü o Arathi soylu kamını taşıyan son insandı ve bu kandan gelenler de vaktigle Ettiere çok yardım etmişlerdi, bu yüzden arada bir onur bağı vardı.

Öte yandan Doomhammer yönetimindeki Orclar da boş durmuyor, saflarını yeni müttifiklerle kabilalılaştırıyorlardı. Dreanor'dan akip gelen sayısız Orc'a bir de Oğrular eklenmişti. Ayrıca Amani ormanlarında yaşayan Troll savaşçıları da pek çok vaatle Horde saflarına katılmaya ikna edilmişti. Fakat Orclar insanların bilmediği bir müttifik daha kazanmışlardı ki, bu neredeyse onlara zaferi verecekti. Demon Soul adındaki antik bir tilismi ele geçen Orclar bununla ejder kralı cesesi Alexstrasza'yı tutsak etmemeyi başarmışlardır. Kralıce kendini ve yumurtalarını Orc katliamından korumak için mecburen emri altındaki yetişkin ejderleri Orc saflarında savasa sürdü.

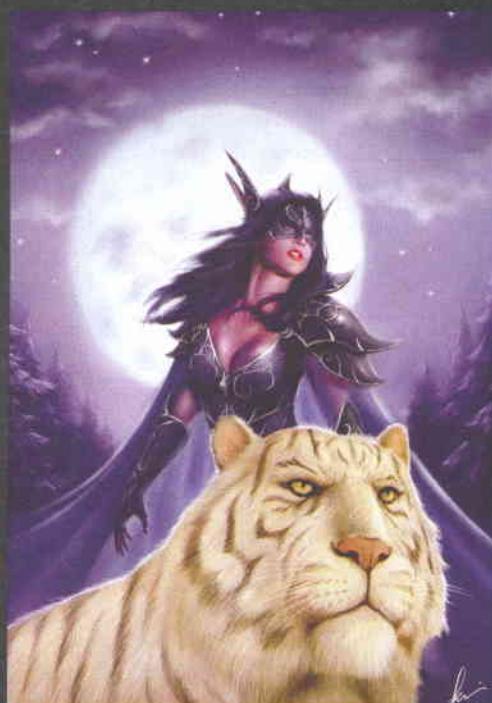
Hazır olduklarını düşünen Orclar tüm güçleriyle harekete geçtiler ve böylece ikinci büyük savaş başlamış oldu. Bu savaş Khaz Modan, Lordaeron ve daha pek çok bölgeyi etkisi altına alacak, Quel'Thalas bile pagina düşeni alacaktır. Çarpışmalar çok büyük ve şiddetliydi, kimi zaman göklerde Griffon sürüleri ejderlerle savaşıyor, kimi zaman da dev donanmalar dalgalar üzerinde birbirlerine ateş ve ölüm yağdırıyordu. İnsan ittifakı cesaret ve fedakârlığın sınırlarını zorlayan bir biçimde savıyor, toprak ve su dökülen karla kızılı dönüyor. Ancak Horde hem daha kalabalıktı, hem de damarlarında dolaşan iblis ateşi onları inanılmaz güçlü kılgordu. Lordaeron'un başkentinin düşmesi artık an melesiymi ve insanlar için umitler hızla tükenirdi. Orgrim Doomhammer artık mutlak zaferinin tadını da mağında hissetmeye başlamıştı.

Tam bu son günlerde gelişen olaylar herşeyi beklenmedik bir biçimde değiştirdi. Gul'dan ve savaşçıları hiç haber vermeden ayrılip denizin ötesine doğru yola çıktılar. En güçlü büyüğünün böylesine çekip gitmesi ve beraberinde iki büyük klanı da götürmesi Doomhammer'ın tüm planlarını suya düşürmüştü. Ancak Horde'un kaderi artık Gul'dan için pek anlam ifade etmiyordu, onun aradığı şey tanrı haline gelmenin yoludu. Sargeras önceden Medivh'in aklını çelmek için



İllidon da tüm
Highborne
kuzenleri gibi en
sonunda güç
turkusunun
kurbanı
olacaktı...

kalimdor'da
kalan night elves
druidizm
süyesinde ilk
büyük savaşın
izlerini bıraz
olsun silmeyi
başarmışlardı...



EVRENLER

ona binlerce yıl önce savaşta sakatlanan bedeninin bir mezara hapsedildiğini, bunu ele geçirenin tanrı haline geleceğini fisildamıştı.

Gul'dan bunu duymuş ve uygun zamanın gelmesini beklemiştir. Nitekim denizin altındaki adayı bulmayı ve sivilere yükseltmeyi başardı. Ancak oradaki mezar açıldığı zaman söz verildiği gibi Sargeras'ın bedeni ve ölümsüzlüğü bulmadı. Binlerce yıl evvel bu mezarla hapsedilmiş olan şeyler eski bir savaşta yakalanmış olan iblislerdi ve onlar da geçen zaman içinde tutusaklığından dolayı delirmişlerdi.

Gul'dan böylesce ölümsüzlüğü ararken iblislerin pencelerinde korkunç bir ölüm bulmuş oldu. Gul'dan ve yalanlarını izleyerek buraya gelen iki büyük Orc klanı ise önlöründe kana susamış iblisleri, arkalarında ise intikam yemini etmiş olan Doomhammer'in savaşçılarını gördüler. Ümitsiz bir savaşta hepsi katledildi ve böylesce isyan bastırılmış oldu, ne var ki Horde çok kısa sürede gücünün büyük bir kısmını kaybetmiştir.

Lord Lothar olup biteni izlemektedi ve Horde'un nasıl içten parçalandığını görerek bu fırsatı değerlendirmeye karar verdi. Tüm güçlerini toplayarak saldıran İttifak ordusu Horde'u güneyde Stormwind'indenlerine kadar aralıksız kovaladı. En sonunda Orclar eski bir volkanın tepesine kurulmuş olan en büyük kaleleri Blackrock Spire etrafında toplanarak son bir direniş gösterdiler. Buradaki savaşta büyük bir ki-

ym yaşandı ve Lord Lothar'ın kendisi de düşenler arasında yer aldı. Ancak yardımcısı Turalyon ordugu çözmekten koruyup kalan Orclar dağıtmayı başardı, üstelik Dark Portal'ın yerini bularak onu da yok etti. Dreanor ile tek bağlı kopan ve neredeyse tamamen kıyımı uğrayan Orclardan geri kalanlar da ya kaçtı, ya da silah bıraktı.

Bundan sonra topraklar adım adım tarañarak sağ kalan Orclar yakalanacak ve belli yerlerde kurulan toplama kamplarına getirileceklerdi. Ancak başta Archmage Khadgar olmak üzere pek çok kişi başarısın devamlı olmayacağı hissedebiliyordu. Dark Portal'ın yeniden açılmasını önlemek için yıkıntılarının hemen yakınına Nethergarde kalesini inşa ettirler ve buraya güçlü bir birlik koydular.

İSTILA VE KIYAMET

İkinci savaşın ateşi küllenirken sağ kurtulan Orcları başta Durnholde kalesi olmak üzere çeşitli toplama kamplarına hapseden insanlar yaralarını sarmaya başladılar. Ancak Dreanor'daki Orcların yaptığı hazırlıklardan habersizdiler. Yaşı şaman Ner'zhul boş duruyor, Dreanor üzerinde kalan Orc klanlarını tek bayrak altında topluyordu. Uzun yıllar boyunca iblis sivilere hesapsızca kullanıldığı Dreanor artık tam bir cehenneme dönüşmüştü ve Orcların soylarını sürdürmek için yeni dünyalara göçmeleri gerekiyordu.

Ancak tek başına başka dünyalara giden boyut kapıları açabilmek, Ner'zhul gibi bir büyüğün için bile çok zor bir işti. Bunu başarabilemek için Azeroth üzerinde olduğunu bildiği bazı eski tilisimleri kullanması gerekiyordu. Azeroth ile olan kapı ise henüz tamamen kapanmış değildi, bu yüzden onu açması çok zor olmadı ve buradan seçkin Orc savaşçılarını aklına gönderdi. Gromm Hellscream ve Killrog Deadeye gibi efsanevi savaşçıların onderliğinde kapidan dışarı akan Orc birlikleri insanları gaflı avlamayı başardı. Ancak bu Orcların işi fazla oyalanmadan eski tilisimleri bulup geri dönmekti ve bunu da çabucak başardılar.

Lordaeron'un kralı Terenas bu yeni gelişmeleri yaklaşan bir başka istilanın habercisi olarak gördü ve derhal birliklerini harekete geçirdi. Komutan Turalyon ve Archmage Khadgar liderliğindeki seçkin kuvvetlerin kapidan geçerek savaşa Dreanor'a taşması, böylece bir istilanın başlamadan önlenmesi planlandı. Kapidan geçen İttifak orduları kendilerini Hellfire yanmadاسının ucunda, Orc klanlarıyla yüzüye buldular. Yüksek Elf büyüğüsü Alleria Windrunner, efsanevi Dwarf savaşçısı Kurdran Wildhammer ve ünlü şövalye Danath Trollbane gibi isimlerle güçlenmiş olmalarına karşın, bu savaş İttifak orduları için neredeyse ümitsiz bir çatışma haline dönüştürmekle gecikmeyecekti.

Kurak Dreanor düzülüklerinde çarpışmalar olanaçlı şiddetle süredursun, Ner'zhul boyut kapılarını açacak ayını bitirmekle meşguldü. Ancak kapılar açıldıgında kimsenin hesaba katmadığı bir şey oldu ve açılan kapıların inanılmaz enerjileriyle sarsılan Dreanor parçalanmaya başladı. O ana dek insanları uzak tutmak için çarpışan Grom Hellscream ve Killrog Deadeye bir anda dünyalarının sonunun geldiğini anladılar.

EVRENLER

Peslerindeki Orc savaşçılarıyla beraber insanların safarına dalan Orclar, ümitsiz bir delilik içinde kesip bıçak kendilerini Azeroth'a atmaya başardılar.

Fakat insanlar için durum biraz daha farklıydı. Turalyon ve Khadgar iki dünyayı bağlayan Dark Portal'ın Azeroth'u da Dreanor ile aynı akibete sürüklememesi için bulundukları taraftan yok edilmesi gerektiğini anlamışlardı. Böylece geride kaldılar ve hayatlarını feda ederek Dark Portal'ı Dreanor tarafından kapattılar. Son kurtulanlar da arkalarında çöken boyut kapısından geçip Azeroth'a ayak basarken, evrenin çok uzak bir köşesindeki Dreanor dünyası kıyametten bir sahneyi canlandırmış gibi patlayarak sonsuza karıştı.

LICH KING'İN DOĞUŞU

Dreanor patlamadan biraz önce Ner'zhul ve takipçileri de bir boyut kapısından kaçmayı başarmışlardı. Ancak kendilerini Twisting Nether'in tam göbeğinde buldular, üstelik Kil'jaeden ve iblis lordları da onları bekliyordu. Kil'jaeden uzun süre ruhunu bedeninden ayırdığı Ner'zhul üzerinde çeşitli işkenceler denedi, sonra da ana yeni bir anlaşma önerdi. Azeroth için yaptığı yeni planlarda kendine verilecek rolü oynarsa yeni bir yaşama kavuşabilecekti. Ner'zhul tereddüsüz kabul etti ve ruhu dev bir buz kristalinin içine hapsedildi. Bu yeni haliyle inanılmaz bir kudret kazanan Ner'zhul geriye doğru fırlatıldı ve gece göklerinde ışılıtlı bir iz bırakarak Northrend denen buz çölünde Azeroth'a düştü.

Ner'zhul düştüğü yerden iradesiyle uzanıp etrafını taradı, bulabileceği ve etkileyebileceğini her türden yaratığı etkisine alıp kendine esir etmeye başladı. Ancak ona verilen esas güç The Undead Plague idi ve bunu insan kasabaları üzerinde denediginde dilleri rahatlıkla kaldırıp ordusuna katabildiğini gordü. Ölenlerin ruhları ise bizzat ruhunu besiliyor, onu daha da güçlendiriyordu. Böylece Ner'zhul iblis lordlarının yakın gözetimi altında gürültüne ölüler ordusunu kurmaya başladı.

Öte yandan Azeroth topraklarındaki tüm Orclar esir edilebilmiş degildi ve bazıları hâl tehdit oluşturuyordu. Dragonmaw Klanı ve onların büyüğü lideri Nekros savaş zamanından ellerde kalan Demon Soul'un da yardımıyla insanlara saldırımı planlıyorlardı. Grim Batol bölgesindeki lanetli Wildhammer kaleşini mesken tutan Nekros büyük hayaller kurmaktadır. Ancak büyüğü Rhonin liderliğindeki küçük bir savaşçı grubu onu öldürerek ve Demon Soul'u da çalacaktı. Bu eski tilismen gitmesiyle serbest kalan ejderhalar ise öfkeyle saldırıp Dragonmaw Klanını kül ve dumana çevireceklerdi.

SEFİN GELİŞİ

Dragonmaw klanının yok oluşyla birlikte Orc tehdidi büyük bir oranda azalmıştı. Ancak toplama kamplarındaki mühafiz ve komutanların dikkatini çekten başka bir gelişme daha vardı. Orclar her geçen gün daha uguruk, daha tembel yaratıklar haline geliyorlardı. Bunun sebebini dair pek çok fikir üretildi, ancak bunların içinde belki de en doğru olanı Archmage Antonidas'tan geldi. O, uzun araştırmalarında Orcları etkileyen iblis

büyülerinin farkına varmış ve şimdiki ruhsal çöküşlerini uzun zamandır bu büyülerle maruz kalmayışlarına bağlıyordu. Orclar damarlarını dolduran iblis büyülerin olmadan boşluğa düşmüştü, hayattan kopmuşlardı. Onları yeniden yaşama döndürmek için neyin lazımlığını kimse bilmiyordu, ama doğrusu kimseyin umurunda olduğunu da söylemenemeli. Bir kişi haric...

Bir insanın emri altında büyüğen ve her tür konuda eğitilen Thrall Özgürlük ateşiyle yanıp tutuşuyordu. Kendini ya da halkından kimseyi köle olarak görmemiş arzuluyordu, ancak tek başına yapabileceği fazla bir şey yoktu. Onu planlarında kullanmayı amaçlayan sahibi Aedelas Blackmoore'un yanından kaçtı ve uzun bir yolculuğa çıktı. Grim Hellscreeam'ı bulmayı başaran Thrall ondan pek çok gerçeki öğrenecek, önce varisi olduğu Frostwolf Klanı liderliğini, sonra da pek çok kanlı savaşa Horde'un savaş şefliği unvanını alacaktı. Toplama kamplarını başıp ırkadaşlarını kurtarmasına yardım edenlerden biri de Orgim Doomhammer olacaktı. Doomhammer olduğundan ona sadece efsanevi balyozunu ve sigah zırhını değil, aynı zamanda büyük savaş şefliğini de miras bırakacaktı.

SCOURGE'UN AYAK SESLERİ

Ner'zhul bilincini Azeroth üzerinde dolastırıp kendine hizmet edecek usaklılar aramaya devam etti. Buldukları içinde en güçlüsü ise Dalaran yüksek konseyi üyesinden Archmage Kel'Thuzad olacaktı. İhtiyan büyüğü hayatının büyük kısmını yasak ilimleri öğrenmekle hıcamıştı ve Ner'zhul kulagına vaatler fısıldadığında severek yanına kostu. Ner'zhul ona neler yapabileceğini gösterdi ve hizmetini karşısız bırakmayacağına söyledi. Kel'Thuzad üç yıl boyunca insanlar arasında yeni bir din yadı ve Lich King'i tanrı olarak tanıttı. Bununla da kalmayıp Cult of the Damned'i kurdu. Bunlar güç ve ölümsüzlük için herşeyi yapmaya, hatta önce ölmeye bile hazır olan insanlardı. Kısa sürede sıradan köylülerden rütbeli askerlere kadar her sınıftan insanın aklını çelmemi, saflarını zenginleştirmeyi başardı.

**Lich King'ın
Lordaeron üzerine
soldığı kara veba,
oslindo bu
hostilikten ölenlerin
undead ordusuno
kotılmasını
sağlayacak şekilde
yaratılmış bir büyü
idi...**



EVRENLER

lar. Bir zaman sonra Ner'zhul bu grubun da yardımına hazırladığı planı harekete geçirdi. Okkültistlerin Northrend'in çeşitli kasabalarına sakladıkları tılsımlar birkaç gün içinde çok geniş bir alandaki herkesi önce öldürdü, sonra da kaldırın lanetli hastalığı havaya yaydılar. Ner'zhul ordusu Scourge'in gün geçtikçe büyümeyi keyifle izliyordu.

İnsan İttifakı ise tüm bu olantardan habersiz, politik çekişmelerin gücü altında parçalanıyordu. Çeşitli Elf ve insan liderleri Kral Terenas'in vergilerini ya da eski hesaplaşmaları bahane ederek anlaşmalarını bozduklarını byan ettiler. Her ne kadar İttifak zayıf düşmüş gibi görünse de başta Dwarf kralı Magni Bronzebeard olmak üzere pek çok önemli dost yardımını Kral Terenas'tan esirgemeyeceklerini söylediler.

met edebilmek için yeniden diriltilemedi. Arthas bunun için onun bedeninden kalanları Quel'Thalas sınırları içindeki Sunwell'e götürdü. Well of Eternity'nin minik bir benzeri olan bu büyülü kaynağı ulaşmak için yolu üzerindeki High Elf ordusunu yok etmekten ve bölgelerdeki herkesi ordusuna katmaktan da çekinmedi. Sonuçta Kel'Thuzad bir Lich olarak yeniden kalkacak, Elflerin güzel gurdus ise haritadan silinmiş olacaktır.

Kel'Thuzad yeniden yürüdüğünde Arthas ile beraber Kirin Tor'a saldırdı ve orada gizlenen Medivh'in yasak kitabını ele geçirdiler. Bu kitaptaki bilgilerle açılan boyut kapısından geçen Archimonde ve emrindeki Burning Legion binlerce yıl sonra tekrar Azeroth üzerinde yürüdüler.

Bu esnada gizemli bir kâhin tüm ırklar arasında dolasıyor ve onları birleştirmeye çalışıyordu ki bu çağlardır uykuda olan Medivh'in kendinden başkası değildi. Medivh kendisini dinlemeyen ve birleşmeyecek ırkları çeşitli hilelerle Kalimdor'a getirdi. Burada Orclar kendilerine Taurenler ve şefleri Cairne Bloodhoof ile bir ittifak kurdu. Ancak iblislerin yeryüzünde yürüy olması onların damarlarındaki laneti yeniden ateşlemiştir ve Grom Hellscream başta olmak üzere pek çok Orc bir zaman için liderleri Thrall'a karşı isyan ettiler. Orcların delirdiğini gören Gece Elleri onlara savaştı ve bizzat Cenarús karsılarına çıktı, ama katledildi. Yine de Orclar yeniden köle olamayacak kadar uzun süre iblis etkisinden uzak kalırlar ve nitekim damarlarındaki kanın sahibi olan Mannoroth ile mücadele ettiler. Thrall ve Grom Hellscream o iblisle yüzleştiler, Grom kendiyle beraber Mannoroth'u da yok etti. Böylece kan paktı bozulmuş, Orclar iblis etkisinden nihayet kurtulmuş ve Hellscream de günahının bedelini ödemisti.

Öte yandan Scourge ve Burning Legion kendilerine karşı koyan Night Elf güçlerinin tüm çabalarına rağmen Kalimdor'un bağradındaki Nordrassil'i ele geçirmek için ilerliyorlardı. Bu dev ağır gücünü köklerini uzattığı Well of Eternity'den alıyordu ve onun ölümü demek, Kalimdor'un ölümü demekti. Büyüyen tehdit karşısında Orc, İnsan ve Night Elf ırkları güçlerini birleştirmek zorunda kaldılar. Son bir çabaya Nordrasil'in içinde yatan saf gücü serbest bırakınca İttifak üyeleri, Burning Legion'i durdurmayı ve yenmemi başardı. Ancak yaptıklarının bedeli ağır olmuş, Kalimdor kitası kökünden sarsılmıştı.

HAIN'İN YÜKSELİŞİ

Hjal Dağı'nın etrafındaki son savaşta Illidan da onbin yıldır beklediği zindandan çıkarılmış ve mücadeleye katılmıştı. Ancak gerçek yüzünü göstermesi ve herkesin ihanet edip ortadan kaybolması uzun sürmedi. Bulduğu antik bir tılsım ona büyük güç verecek ve iblisvari bir görünüme bürünmesini sağlayacaktı. Ancak yolculuğu bizzat iblis lordu Kil'jaeden tarafından kesildi. Archimonde'un genilgisine ofkeli olan Kil'jaeden, gittikçe kontrolden çıkan Lich King'in de yok edilmesini gerektiğini düşünüyordu, bunun için de Illidan'a gerçek bir iblis lorduna dönüşme teklifini getirdi.



dwarf'lar
insanları büyük
bedeller ödemek
pehasona da
olsa,
savaşlarında
asla yalnız
bitmekmeyecek
lardı...

BURNING LEGION'IN DÖNÜŞÜ

(DİKKAT! Warcraft 3 ve Frozen Throne ek görev paketinin hikayesini öğrenmek istemiyorsanız SON MU, BAŞLANGIÇ Mİ? ara başına atlayın.)

Uzun hazırlıklardan sonra Ner'zhul yürüyen ölüler ordusunu Lordaeron üzerine saldı. Prens Arthas'ın başına çekti insan güçleri gittikçe büyüğen Scourge'i durdurmak için ümitsiz bir çaba içine girdiler ki bu ümitsizlik bizzat Prens Arthas'ın karanlığa düşmesine sebep olacaktı. Ner'zhul tarafından kulagına fısıldanan yalanlara kaynağını bilmeden karanın Arthas, halini kurtarmak umuduyla lanetli kılıç Frostmourne'yi eline aldı. Güçü bir anda inanılmaz biçimde artan Arthas, bunun bedelini ruhunu kaybederek ve düşmanının usağı haline gelerek ödeyecekti.

Daha önce öldürülgen Kel'Thuzad Lich King'e hız-

E V R İ E N L E R

(DİKKAT: Frozen Throne ek görev paketinin nikayesini öğrenmek istemiyorsanız türfün direkt olarak SON MU, BAŞLANGIÇ MI? ara bölgüsüne atlayın)

Illidan derhal kabul etti ve büyülerini kullanarak denizin dibindeki Nagalan kendine yardımcı olmaları için çağrırdı. Onları da yardımıyla Sargeras'ın Mezancı bulmayı başaran Illidan, buradan aldığı Eye Of Sargeras adlı eski bir tilisi kullanarak tüm dünyayı şarşan bir büyü yaptı. Büyü az kalsın buzdan zindanından hukum süren Lich King'in sonu olsugordu, ama tamamlanmadan Illidan kardeşi Malfurion'ın saldırısına uğradı. Yenilgiye uğradığını ve iblis lordlarının merhamet göstermeyeceğini bilen Illidan için tek çare kalmıştı, bir boyut kapısı açarak Dreanor'dan geri kalan Outlands adlı boyutlar arası bölgeye sığındı, burada intikam planları kuracaktı.

Ancak Illidan bunu yalnız yapmayacağındı, Quel'Thalas üzerinde kalan son High Elf savaşçıları güçlerini artırıbmak için o ve Nagalarla işbirliği içinde girecekti. İttifak komutanları için bu şüphesiz ihanet demekti ve kendilerine Blood Elves adı veren bu son High Born kökenli grup sonsuza dek kovuldular. Illidan'ın ayak izlerini takip ederek Outlands'a varan Blood Elves ve liderleri Prens Kael'thas, onun yönetimini kabul ettiler, böylece de kaderleri mühürlenmiş oldu.

ÖLÜLER ARASINDA İÇ SAVAŞ

Illidan'ın büyüsü Lich King'i yaralamıştı ve gittikçe zayıf düşürgordu, bu yüzden de en güvendiği hizmetkarı olan Arthas'ı yanına çağırdı. Ancak Arthas'ın kendisi de Lich King ile beraber gün geçtikçe zayıflıyordu, ultiplik bir zamanlar alay etmek için Banshee olarak kalındığı Sylvanas Windrunner isyan etmiş ve Scourge içinde bir iç savaşa yol açmıştı. Kendilerine Forsaken diyen bu Undead grubu, eskiden Lordaeron ve Quel'Thalas olan, şimdi ise Plaguelands diye bilinen kıta'yı kontrol etmek için savasıyorlardı.

Yine de Arthas efendisinin yanına vaktinde varmağı başardı ve intikam için dönen Illidan ile Icecrown'ın buzlu düzüklüklerinde savaştı. Illidan'ı yenmemeyi başaran Arthas, kılıcı ile Lich King'in buzdan tabutunu kırdı ve onun zırhıyla mırferini alarak donandı. Böylece Ner'zhul ve Arthas'ın bilincleri tek bedende birleşti, Azeroth'un gördüğü en güçlü varlıklardan biri de doğmuş oldu.

ESKİ HESAPLAR

Savaş en sonunda bitmiş, görünüşte insan İttifakı ve Horde'un geri kalan kısmı muzaffer olmuştu. Ama bu korkunç bir zaferdi, Lordaeron kitası tamamen yok edilmiş, yürüyen ölülerin kendi içlerinde çekistikleri bir mezarlık haline gelmişti. Kalimdor ise baştan sonra yeniden kurulması gereken bir harabeydi. Elflerden kalanlar druidizm yardımıyla sevgili ormanlarını tamire çalışıyor, Orclar ise Tauren ve Troll müttelikleriyle birlikte yerleşimler kuruyorlardı. İnsanlar ve Dwarfalar ise Theramor İlman kentini kurmuş, hayatı kalmaya çalışıyorlardı. İnsan, Elf ve Orc arasında nihayet zoraki de olsa bir anlaşıs ve barış tesis edilmiş gibi görünüyor.

İşte bu esnada Theramor limanına büyük bir insan armadası yanaştı. İnsan İttifakının lideri olan Jaina Proudmoore'in babası olan Amiral Daelin Proudmoore kumandasındaki bu armada, Arthas'ın son ve mutlak zaferinden önce Lordaeron'dan ayrılmış, denizde uzun ve zorlu bir yolculuk gerçekleştirmiştir. Daelin Proudmoore eski bir savaş kahramanıydı ve Horde için zerre anlaşış göstermeye niyetli değildi. Jaina'ğı korkunç bir seçim yapmak zarında bıraktı, ya Orclarla karşı onunla beraber, ya da Orcların yanında düşman olarak karşılaşacaklardı.

Jaina için güç bir seçimi bu, ama tüm olup bitenlerden sonra Kalimdor'u Orc ve İnsan arasındaki yeni bir savaşla sarsmanın bir anlamı olmayacağı anlamıştı. Bu yüzden güçlerini toplayarak Thrall'ın ya-



nında babasına karşı savaştı ve zafer kazandı. O anadık kazanılan tüm zaferler gibi bu da çok acıdı, babası ve kızı düşman olarak karşılaşmış, topraklar bir kez daha kanla sulanmıştı. Ama Thrall bu özverinin farkındaydı ve sonuçta en azından Kalimdor'ın üzerinde kurulan huzursuz barış daha da sağlamlaştırılmış, Durotan ve Theramor şehirleri arasındaki gerilim azalmıştı.

SON MU, BAŞLANGIÇ MI?

İşte tam bu noktada, sizin hikayeniz başlıyor, World of Warcraft'ta. Daha yapılacak çok iş, sarılacak çok yara var. Ve uzaklarda gittiğe büyüğün Lich King'in gölgesi Kalimdor kıyılarına düşmeye devam ediyor. Sargeras ise bu küçük düngüda peşpeşe aldığı yenilikleri asta unutacak değil. ☺

medivh ve
gül'dan
tarafından
açılan dark
portal, sadece iki
dünyayı değil,
orodakilerin
kaderlerini de
birbirine
bağlayacaktır...



BilenAdam

·YAPMAYIN, ETMEYIN! GÜNÜ GELİR DÜSERSİNİZ!

Neredeyse 20 yıldır oyun oynayan bir insan evlidiyim. Bu süre zarfında oyun endüstrisinin doğusuna, büyüğün, Hollywood'a kafa tutan bir hale gelmesine bizzat tanıklık etmiş biriyim. Ve şunu rahatlıkla söyleyorum: Artık oyunlarda daha fazla orijinaliğe ihtiyacımız var. Sürekli daha iyi teknolojile pompalanmış, birbirinin aynısı veya devamı olan oyunlarla dolduk. Ve maalesef, bu oyunlar eşek yüküyle de satıyor. Sattıkça da aynı formülü kullanan daha çok makajılı yeni oyunlar yapılmıyor. Acaba oyun endüstrisi olsaştı ve hantallaştı da ondan mı? Ayak oyunlarıyla dolu bir hale gelen bu piyasaya üzerinde durduğu dali mi kesiyor?

20'li yaşlarını geçmiş oyuncular sürekli "oyunlardan eski tadı alamıyorum" derler. Bunun en büyük sebebi yaşı ilerledikçe sorumluluk ve ihtiyaçların değişip artması. Ama oyun endüstrisinin giderek bildik formüllerle, birbirine benzeyen oyunlar yapmaya歧nmasası da önemli bir parçası bu şikayetin. Ve sadece yapılan oyunlar değil, firmalar da birbirini yuta yuta tekelleşmeye doğru hızla ilerliyor. EA'nın en büyük rakibi Ubisoft'un %19,9'unu fark ettirmeden

satın alabilmesi mesela. Üstelik Ubisoft'un bu na karşın yapabileceği hiçbir şey yok. Düşünsenize, en büyük rakibinizin birden en büyük ortaklarından biri olugorsunuz ve alınan bütün önemli kararlarda artık söz sahibiniz. Kafa karıştırıcı, öyle değil mi?

Sadece oyun dağıticılarının değil, en büyük konsol firmaları Sony, Nintendo ve Microsoft arasında ölümçül bir rekabet var. Dördüncü büyük SEGA jübile yapalı çok oluyor zaten, ama son zamanlardaki ataklarıyla Sony Nintendoyu, Microsoft da Sony'yi fena halde sıkıştırıyor. El konsolları piyasasında GB Advance ile Nintendo tartışmasız bir liderdi. Ama Sony PSP'nin fiyatını, Nintendo'nun DS'ine karşı öyle düşük tuttu ki, Nintendo'dakiler küçük dilini yutmuş olmalı. DS'in yaklaşık 280 dolarlık fiyatına karşın, PSP 180 dolara piyasaya çıktı. Bu fiyat herkesin beklediğinin yarısı ve söylenenlere göre satılan her PSP'den Sony'nin 200 dolar zarar etmesine sebep oluyor. Yani bir Sony PSP alındığınızda, Sony kara geçebilmek için sizin 20 oyun satın almanızı beklemek zorunda (bir oyun elde edilen kar kabaca 10 dolar). Nin-

tendo'nun önünü kesmek için yapıldığı bariz olan bu hareketin sonucunda bakalım Sony umduğunu bulacak mı?

Bir diğer yandan Microsoft konsol pazarını hem Sony, hem de Nintendo'yu zorlayacak şekilde bir sonraki aşamaya itiyor. X-Box ile Microsoft'un asla Sony PS2'ye karlılık ve yaygınlık açısından yetişmeyeceği belli oldu. Bu yüzden Microsoft X-Box Next'i bu yıl sonuna yetişmeye çalışıyor ve bu da Sony ve Nintendo da yeni sistemlerini (PS3 ve Revolution) hızla bitirmeye zorluyor. Daha elimizdeki konsolların tam potansiyelini görmemişken (8 MB hafızalı PS2'de hiç yüklemeyen GTA San Andreas'ı ve grafiklerini gördünüz mü?) yeni jenerasyon konsollara ne gerek var?

Asla durmayacağını bilsem de bu dev firmalar bir çift lafım var: Höst! Yavaşlayın hatta durun artık! Durun ve "oyun"un anlamını düşünün biraz. Orijinaliğe ve oynamabilirliğe ihtiyacımız var. Daha hızlı, daha pahalı ve daha fazlasına ihtiyacımız yok! Durun artık!

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Heterik! Feci yazılım hatalarımızdan birisidir, yıllar sonra bile hala dalgı geceniz bu hatamızla. Raven Software'ın muhteşem aksiyon oyunu Heterik 2'ye, üstelik de basıga, tutsen Level Heterik 2 yaz. Olacak şey değil! Heterik o Heterik! (10 üzerinden 10)

Aha, hemen arkasındaki sayfada Thief The Dark Project var! Ne mutluysam oyndu, ne korkunc oyndu. Bir bölümde Portal'dan geçtim, lejyon lejyon yaratıklar şehre yürüyor, korkuyorum. Kulaklığın dirseğime dolandı, sandalyede sağa kayınca kulaklık da kafamda döndü (D.J. kulaklığdı, süperdi). Zaten korkmuşum, kafamda o tuhafta "kavranma" hissiyle sıçrayıp sonra kendimi yerde buldum. Hafırlıyorum da, hic gülmemişim. Hic. (10 üzerinden 9)

Blood 2: The Chosen! Blood gibi bir şaheseri nasıl, nasıl bu hılkat garbesine çevirmeyi başardınız? Bu oyundan yüzünden Monolith'ı asla affedemedim, Shogo, NOLF ve Tron gibi müthiş oyunlar bite affettiremedi bana. İnsallah F.E.A.R ile affettirecekler kendilerini (10 üzerinden 6... çok vermisiz bâ!) Nostalji Ötesi: AYIN OKUYUCU İNCİSİ: "Ben derginizin yeni abonelerinden birisi olarak derginizin birçok oyun dergisine değişeceğini gururla söylemek istiyorum. Evet, bu kadar övgü yeter..."



3 yıl önce

O zamanlar Şubat ayında seviyorduk yılın en iyi oyununu ve 2001'in en iyi oyunu Civilization 3 çıktı. Aksiyon türünde Max Payne, FPS'lerde AvP 2, taktik simülasyonda Operation Flashpoint, stratejide Commandos 2, adventure türünde Myst 3, RPG'de Arcanum, yanıtla Colin 2.0, sporla FIFA 2002 ve simülasyondaysa Independence War ödülü götürdü.

Medal of Honor: Pacific Assault (%95), Atlantis 3 (%88), IL2 Sturmovik (%92) gibi oyunların haricindekiler pek de dokunur seyler degillermiş. Yani genel bir yılbaşı sonrası rehaveti söz konusu oyun piyasasında. Zaten hemen her Şubat ayının lanetidir bu, ama olsun. Biz yine de elimizdekinin kıymetini biliyoruz, bunu da bulamayanlar var... Değil mi? Yoo, incelenen oyunlar vasıfsız diye burayı doldurarak yazı mikfannı: "6 yıl önce LEVEL" kısmıyla eşitlenmeye çalıştığımız da nereden çıkardınız ki? Öyle bir şey olsa söylemez miyim size, veya siz fark etmez misiniz hemen? Elbette fark edersiniz, fark ettiğiniz gibi de çeşitli forumlarda kendınızı tutamaz söyleriniz değil mi? Zaten çok önemsiyoruz forumlarda "LEVEL söyle, böyle" diye ahp hufanları.

O vakıt ben de derhal ayağını denk atayım ve forumlarda hakkımızda yazılabilecek olumsuz söyleyi düşünüp... Aaa, yerim bitmiş bak, tüh!



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

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

80-89 arası: LEVEL HIT

Yanında bu logogu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

70-79 arası: İYİ

Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmemse de, oldukça iyi bir oyun demektir.

60-69 arası: ORTA

Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT

Paranızı harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

30-49 arası: KÖTÜ

Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimalle paranızı çöpe atmış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT

Tam anlamıyla rezaletf. Üstüne para bite verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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



ALTIN KLASİKLER

Hala 2004'ten biriktirdiğiniz oyunların altında gömülü duranlar için söyleyorum: Bu ayın kıymetini bilin. Altın Klasiklere giren üç yeni oyun (Ratchet & Clank : Up Your Arsenal, TOCA Race Driver 2 ve Chronicles of Riddick) haricinde pek bir hareket yok. Tabii geçen aydan kalan birkaç hayatı düzeltlik GTA San Andreas ile birlikte birkaç oyunun notunu değiştirmeyi unuttugumuz için bir ay daha fazla bulundukları yerde durdular. Ama şimdi hepsi düzeldi.

Bu arada Altın Klasikler sisteminin nasıl işlediğini tekrar hatırlatalım: Bir oyun aldığı puanı göre kendi türünde ilk 5'e giriysorsa listemizde yerini alıyor. Daha sonra 6 ayda bir puan düşerek listenin güncel kalması sağlanıyor.

	Platform/Oyun	Yıl	Not Güncel Not	
AKSIYON	GTA: San Andreas	2004	96.88 96.98	
	Metal Gear Solid 3	2004	96.93 96.93	
	GTA: Vice City	2003	96.96 96.93	
	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	96.94 96.93	
	Ratchet & Clank 3 [PS2]	2005	96.91 96.91	
FPS	Half-Life 2	2004	96.95 96.95	
	Far Cry	2004	96.93 96.92	
	Call of Duty: United Offensive	2004	96.90 96.90	
	Chronicles of Riddick [PS2]	2005	96.91 96.91	
	Call of Duty	2003	96.91 96.89	
SPOR	Football Manager 2005	2004	96.95 96.95	
	Pro Evolution Soccer 4	2004	96.95 96.95	
	Pro Evolution Soccer 3	2003	96.96 96.94	
	CM Season 03/04	2003	96.93 96.91	
	Madden NFL 2004	2004	96.93 96.91	
YARIŞ	TOCA Race Driver 2 [PS2]	2005	96.92 96.92	
	Gran Turismo 3: A-Spec	2001	96.98 96.91	
	Need for Speed Underground	2003	96.92 96.90	
	Colin McRae Rally 04	2003	96.92 96.90	
	Grand Prix 4	2002	96.93 96.88	
STRATEJİ	Rome: Total War	2004	96.94 96.94	
	Silent Storm: Sentinels	2004	96.91 96.91	
	Age of Mythology	2002	96.94 96.80	
	Medieval: Total War	2002	96.94 96.90	
	Rise of Nations	2003	96.92 96.89	
ADVENTURE	Vampire: Bloodlines	2004	96.92 96.92	
	Sid Meier's Pirates!	2004	96.92 96.92	
	Star Wars: KOTOR	2004	96.92 96.90	
	Elder Scrolls: Morrowind	2002	96.94 96.89	
	Baldur's Gate 2	2000	96.97 96.87	
SIMULASYON	Myst 4: Revelations	2004	96.91 96.91	
	Brokeh Sword 3	2004	96.90 96.88	
	Syberia 2	2004	96.84 96.83	
	Silent Hill 3	2003	96.85 96.83	
	Grim Fandango	1999	96.93 96.81	
ONLINE AKSIYON	The Sims 2	2004	96.95 96.95	
	Pacific Fighters	2004	96.88 96.88	
	The Sims	2000	96.96 96.87	
	IL2 Sturmovik	2001	96.92 96.86	
	Ace Combat 5: Unsung War	2005	96.84 96.84	
ONLINE AKSIYON	Unreal Tournament 2004	2004	96.95 96.94	
	Tribes Vengeance	2004	96.80 96.90	
	Battlefield 1942	2002	96.92 96.88	
	Joint Operations	2004	96.87 96.86	
	Counter-Strike Source	2004	96.85 96.85	
DEVAŞA ONLINE	Everquest 2	2004	96.88 96.88	
	City of Heroes	2004	96.85 96.84	
	Final Fantasy XI	2004	96.85 96.83	
	Asheron's Call 2	2003	96.87 96.83	
	SWG: Jump to Lightspeed	2005	96.81 96.81	

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- The Sims 2
- 2- Football Manager 2005
- 3- LOTR: Battle for Middle Earth
- 4- Half-Life 2
- 5- Medal of Honor: Pacific Assault
- 6- Rome Total War
- 7- Rollercoaster Tycoon 3
- 8- Zoo Tycoon 2
- 9- NFS: Underground 2
- 10- Vampire: Bloodlines



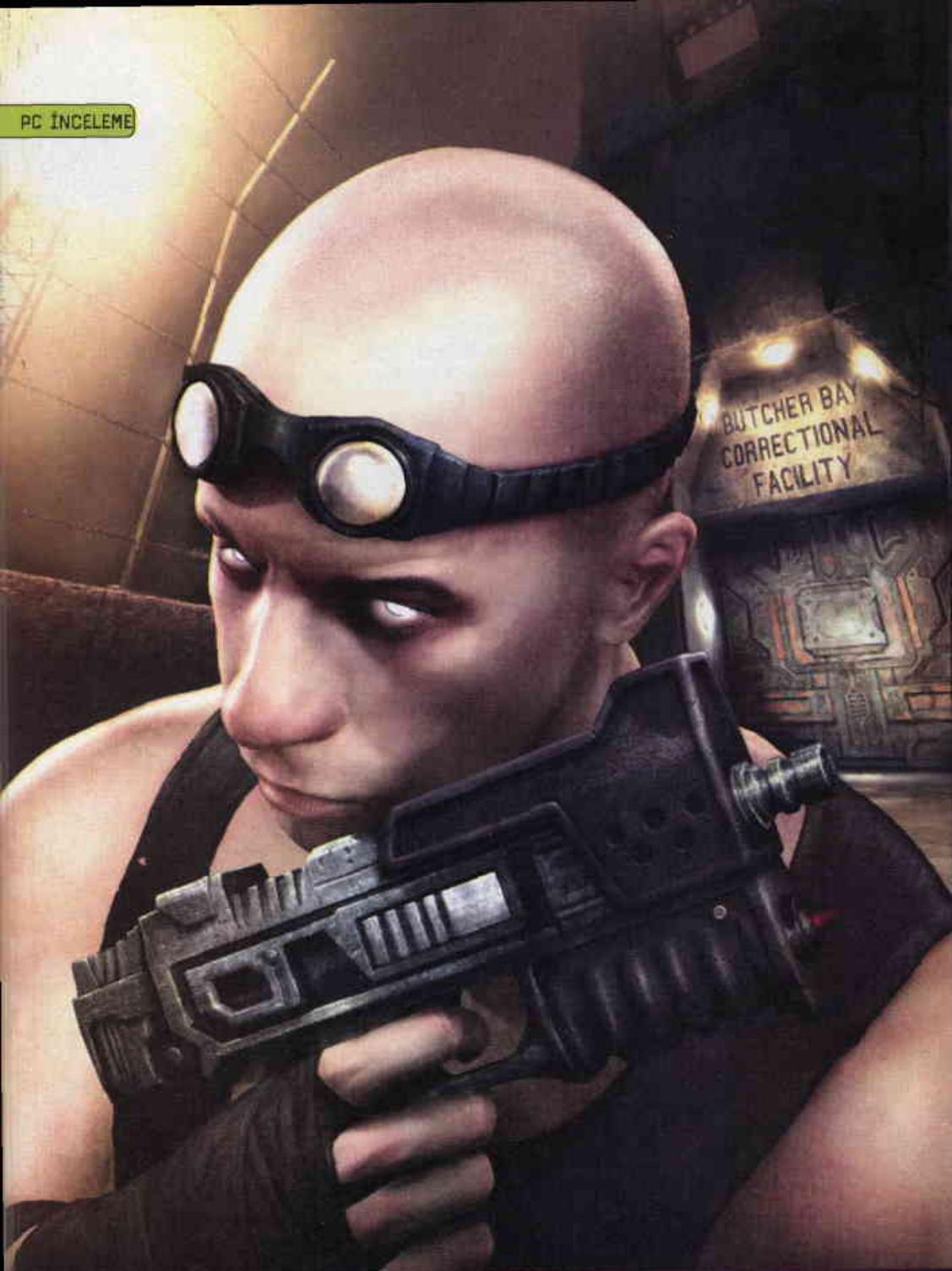
PLAYSTATION 2

- 1- NFS: Underground 2
- 2- GTA: San Andreas
- 3- Prince of Persia: Warrior Within
- 4- FIFA 2005
- 5- Call of Duty: Finest Hour
- 6- The Incredibles
- 7- LOTR: Third Age
- 8- WWE Smackdown! Vs RAW!
- 9- The Getaway: Black Monday
- 10- Pro Evolution Soccer 4



Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✕ değişmedi ○ yükseldi ▶ düştü



**Son yılların
en sağlam
kahramanı
Riddick
beyaz
perdeden
monitörlerimize
geliyor.
Bu kadar
izlediğimiz
yeter.
Şimdi
Riddick olma
zamanı.**

ogunculardan özür dileyip gelecek-
te buna izin vermeyeceğini söyle-
memiş miydi? Onun sözünü tutup
tutmadığını görmek için bile bu
oyunu oynamaya değerdi. Üstelik
oyunu yapımcısı Starbreeze ilk
oyunları Enclave ile bizi oldukça
memnun etmişti.

YOU'RE NOT AFRAID OF THE DARK, ARE YOU?

Chronicles of Riddick: Escape from
Butcher Bay, The Developer's Cut (bundan sonra kısaca ve sadece
Riddick) isminden de anlaşılacağı
gibi Riddick'in, Butcher Bay ismini
evrenin en iyi korunan hapisane-
inden kaçışını anlatıyor. Oyunun
ismindeki The Developer's Cut ise
PC versiyonuna özel olarak ekle-
nen bazı yeniliklerden geliyor.

Oyun bir kaçış hikâyesi ama
Riddick'in filmlerde de bir kaç kere
mevzu bahis olan Butcher Bay'den
kaçışlığı de göründüğü kadar ba-
satılmıyor. Hele son filmdeki Cre-
matoria'dan kaçışının yanında
hiç kalmıyor. Oyun boyunca Butcher
Bay'ın farklı bölümlerini görme ve

Oyun türleri konusunda çok seçici olduğunu söyleyemem. Daha doğrusu seçici olmamaya çalışıyorum. Hangi türde, hangi platformda oyun varsa oynamanın gerekligine inanıyorum. Hatta yeterince ilgi-
lenemediğim türler içinde kalır. Bir yerlerden başlaya-
yım istenim hep, iki tür haric. Gerçek bunlara tür demek
bile doğru değil. Bunlar bence oyun sektörünün artıklarıdır. Kafagoldan para kazanmak isteyenlerin yaptığı
oyunlardır. Hangileri mi? Filmlerin oyuncuları ve konsol-
dan PC'ye çevrilen oyuncular.

"Hazır film ortağı yok, neden oyununu da yapalıım. Oyunun ayağına gerek yok, nasıl olsa satar", "Bak bu
oyunu yapın, zaten PC'ye de çevirelim hemen, hem ta-

nınan oyun iyi satar hem tas atıp da kolumuzu mı go-
runcuz?", Böyle bize ne oyuncular yedirdiler. Die Hard'dan
tutun, Lord of the Rings'e kadar iyi filmler için yapılmış
ne facia oyuncular gördük. Halo, PES gibi nice klasikler
PC'ye geldiklerinde bir kenara atılıp unutulduular.

Bu yüzden Sinan gelip de "Riddick'i sen yaz" dedi-
ğinde yüzümü olabildigince ekşitip "puf puf" efektyle
gazmak istemediğimi belirtmem gerekiyordu. Hem film-
den üremiş hem de Xbox'dan çevrilmiş bir oyun ne ka-
dar umut vaat edebilir ki? Ama Riddick'e burun kıvrıma-
dim, kıvrımadım. Çünkü içimden bir ses en basından
ben Riddick'in iyi bir oyun olduğunu söylüyordu. Hem
Vin Diesel, xxx filminin oyuncunu oynadıktan sonra:

THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY THE DEVELOPERS CUT

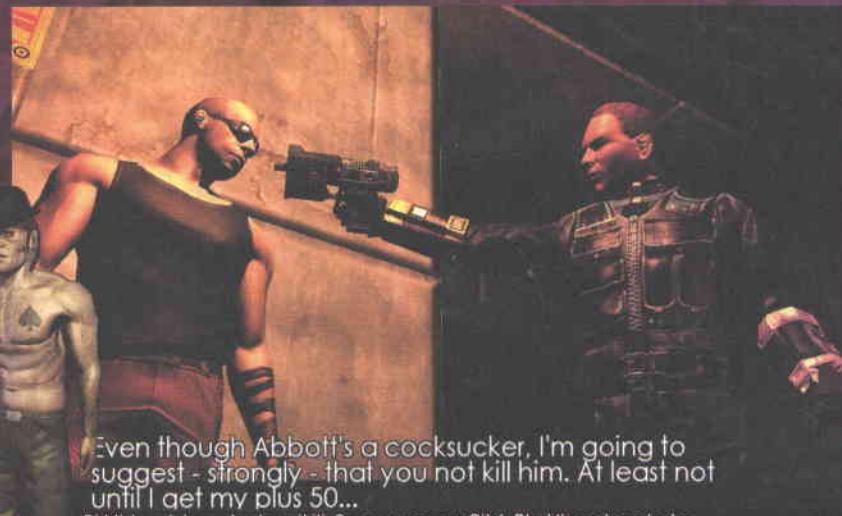
buralarda farklı mücadelelere girme şansımız oluyor. Bölgeler birbirinden farklı olsa da hepsinin ortak yan kaçmak için hem zekâmız hem de yumruklarımızı iyi kullanmamız gerekmeli.

Ebette bu bela mekândan çıkmak için diğer hükümlülerden ve gardiyanlardan yardım almak, yolumuza çıkanlara haddini bildirmek gerekmektedir. Bu yüzden oyunun önemli bir kısmı başkalrıla konuşmak ve onların isteklerini gerine getirmekle geçmektedir. Oyun zaman zaman bizi bu konularda özgür de bırakıyor. Diğer hükümlülerin dertlerini kendimize görev biliyor durumda el koymak, bunu hayrına veya para karşılığı yapmak bize kalmış. Mesela diğer hükümlülerden dayak yediği için sizden yardım isteyen bir hükümlüyü "Kes zırlamayı be!" diye bir posta da sizin dövmeniz ya da gidip intikamını almanız mümkün. Sonuçta Riddick'siniz ve ne yapacağınız hiç belli olmaz.

Özellikle oyunun başında oldukça sıkı bir adventure tadi alıyoruz bu sayede. Özellikle son dönemde piyasaya çıkan muhteşem grafaklı içi boş FPS'lerin tersine Riddick bir parça olsun oyun içi karakterlerle etkileşimi, yan görevleri, izlenebilecek farklı yolları olan bir oyun. Hikâyeyi tümü bir hapishanede geçse bile kurulan bu devasa kalenin yapısı bize yeterince farklı mekanlar sunuyor. Bu sayede Riddick, Doom 3'te hepimizi bezdiren birbirinin aynısı bölümleri dizmüyor önumüze.

THE DEVELOPER'S CUT

Riddick'in PC versiyonunu farklı kılan birkaç değişiklik olduğunu söylemiştim. Bunların başında grafiklerin ge-



Even though Abbott's a cocksucker, I'm going to suggest - strongly - that you not kill him. At least not until I get my plus 50...

Riddick ve Johns... Ayrılmaz ikili. Oyunu oynayınca Pitch Black'te neden o kadar sevişiklerini daha iyi anlayacağınız.

listirilmiş olması geliyor ebette. Oyunun PC versiyonu Xbox'dan çok daha

başarılı görünüyor. Diğer bir değişiklik ise oyuna eklenen yeni bir bölüm. Hikâyeyi ortalarında yolumuza bir parça şaşırıp havalandırma tünelinden Butcher Bay'in ana güvenlik merkezine geliyoruz ve oradan biraz yıkıyoruz.

Bu bölüm tamamen PC versiyonu için eklenmiş ve oyunun genel yapısına gayet güzel uyumlu.

Riddick'in PC versiyonuna eklenen en büyük sürpriz ise Commentary modu. PC versiyonuna hazırlanan oyunun yapımcıları oturup saatlerce Riddick ve oyunun geliştirilme süreci üzerine konuşup yorum yapmışlardır. Kimi zaman oyundaki bir tercihin sebebi, kim kimi zaman küçük bir anekdot olarak karşınıza çıkıyor bu yorumlar. Asıl ilginç bunları bir yandan oyunu oynarken dinliyor olmanız. Oyunu bu modda çalıştırıldığınızda bölümterin içine bollukla yerleştirilmiş ikon objeleri çıkıyor. Bu objelerin yanına gidip aktif hale getirdiğinizde o bölüme veya ikonun yanında bir karaktere ait konuşmaları dinleyebiliyorsunuz.

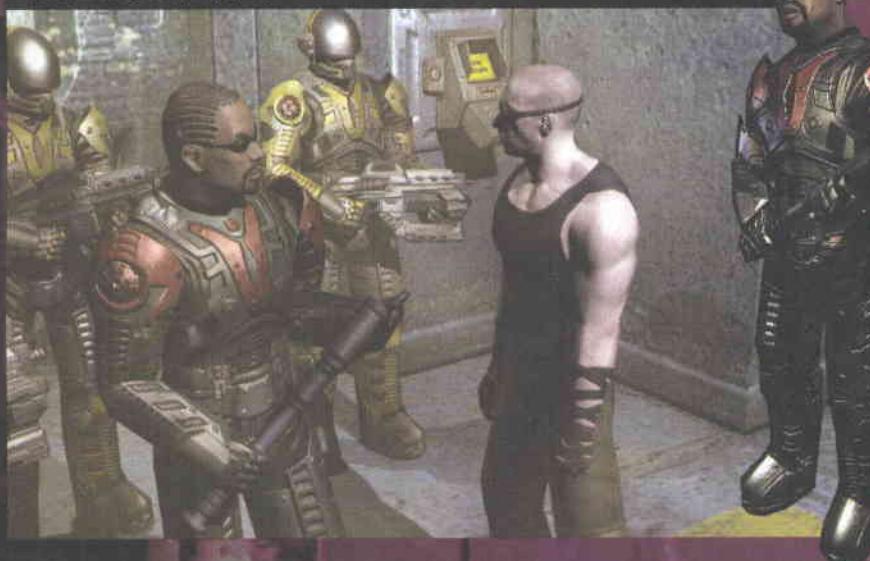
Üstelik bu yorumlar gerçekten bol ve entertenan. Neredeyse her mekân parçasını, her karakteri anlatmış Starbreeze. Açıklası ben oyunun her parçası üzerine söylemeyeceğim bu kadar çok şey olduğuna inanamadım. Üstelik tasarımcılar görüşleri konusunda o denli samimiler ki. Kimi zaman "Aslında planımız bu degildi ama son dakika kalınca yetişiremedik" gibi itiraflar veya oyunda gerçekten geçenmediği şeyler karşınıza çıkıyor. Hatta Riddick'deki nelerin farklı oyulardan esinlenildiğini bile açık açık anlatıyorlar, sık sık Half-Life'ın adı geçiyor.

Commentary modu öylesine eğlenceli ve aydınlatıcı ki insan bugüne kadar neden kimse bunu düşünmemiş diye şaşmadan edemiyor.

BEAUTIFUL!

Riddick'in grafikleri siz oyunda ilk çapraz şeyle biri, Starbreeze'in Enclave'de kullandığı 3D moto-

Pimp My Ride ile her gariban gencin arabasına karizma katmış Xzibit bu sefer kendisine de güzel şekil yapmış.



KİM BU RIDDICK? BURASI DA NERESİ?

Chronicles of Riddick'in geçtiği evren ve Riddick karakterinin kendisi tamamen Vin Diesel ve yönetmen David Twohy'nin ortak eseri. Özellikle Alien'la çok büyük benzerlik gösterse de daha önceki yaratılmış hiçbir fantastik dünya ile direkt ilişkisi yok bu evrenin. David Thewlis tam bir bilim kurgu hayranı. Vin Diesel ise fantastik evren-

Jere düskün. Özellikle ikinci filmdeki Elemental karakteri, UnderVerse konsepti, bedenden ruh söküme gibi tüm fantastik detaylar Vin Diesel'in etkisini taşıyor. Bu yüzden ilk film Pitch Black ile ikinci film Chronicles of Riddick bir hayli farklı. Serinin özellikle ikinci filmde sekilenen evreni bu iki farklı merakın karışımından geliyor.

Şu an Riddick'in hikayesini anlatan bir oyun, bir anime ve iki film var. Bunları hikâyeyi kronolojik sırasına koymduğumda şöyle bir liste çıkıyor ortaya.
Escape From Butcher Bay (Oyun)
Pitch Black (Film)
Dark Fury (Anime)
Chronicles of Riddick (Film)

Butcher Bay ile Pitch Black arasında geçenler hariçinde bu 4 eser bize Riddick'in hikayesini tam olarak anlatmış durumda. Bu durumda gelecekte yapılacak oyun ve filmler muhtemelen Riddick'in Butcher Bay öncesi geçişini veya Lord Marshal oluktan sonra yaşadıklarını anlatacak.



Butcher Bay'deki herkesin yardımına koşan Riddick, horlama problemi olan bir mahkûmün sınıflarını açarken.

ru bu kadar geliştirmiş olması ve üstelik Xbox'dan çevrim bir oyunda bu kadar yüksek bir grafik kalitesini yakalayabilmesi inanılır gibi değil. Gerçek oyunun bazı yerlerinde Xbox'ın hafıza gücüne göre yapılmış dokular gözüne batabilir. Ama oyunun grafikleri genel olarak HL2, Doom 3 ve FarCry ile aynı ligde top kosturacak kalitede.

Riddick'in grafiklerinin en güçlü yanı ise karakter modelleri. Hele Vin Diesel'in fiziksel yapısını oyna söyle güzel aktarmışlar ki bırakın yüzünü, tek tek kaslarını parçalayıp 3D tarajıcılarından geçirdik deseler inanırım. Bu biraz da adamın gerçek hayatı bile bir oyun karakterine benzemesinden kaynaklanıyor tabii. Ayrıca oyunda çarpıcı olan diğer bir nokta hiçbir oyun içi karakterin bir digerinin aynısı olmaması. Kimi tasarımcılar karakter modelleme zahmetine girmeyip aynı karakterden onlarcasını pompalarken (bakınız Vampire), Riddick'de her insan evlidi üzerinde tek tek ugurlanmış. Zaten oyun içindeki her karakter için gerçek bir insan 3D tarajıcıları kullanarak şanal ortama aktarılmış. Oyun içinde tasarım ekibinin tümü ve yakın arkadaş çevreleri ile karşılaşorsunuz aslında. Hele Commentary modu ile oynarsanız hangisinin kim olduğunu ve aslında oyunun başında Aquilan bölgelerindeki te-

Kötü adamların en sevdigim yanı bu. Ne kadar canını yakarsanız yakın artist artist konuşmadan duramıyorlar.



VIN DIESEL

New York barlarında bodyguard'lık yaparken 4 sene gibi kısa bir sürede Hollywood'un en aranan aksiyon oyuncularından biri haline gelen sert görünümü bu adamın hayat hikâyesi hakkında çok şey söylemek. Aslında Vin Diesel'in hayat hikâyesi Hollywood'da kendini kanıtlamak için verdiği yıllar süren mücadele ile hagranıklığı ugandırır. Bugün 38 yaşındaki Vin Diesel

- » Aktörüğe sadece 7 yaşındayken tiyatro oyunculuğu ile başladı.
- » Kolej eğitimi sırasında yollarca yaratıcı gazarlık üzerine çalıştı.
- » Hagattaki en büyük hobisi ADB'D oyunları ve girmi senedir hiç aralsız oynamıyor.
- » İlk filmi kendi yazdığı, yönettiği ve oynadığı Cannes film festivalinde gösterilen Multi-Facials isimli kısa filmdi.
- » Yine tüm yapımını kendi hazırladığı Strays filmi Sundance film festivalinde yarıştı ve daha sonra MTV tarafından dizi haline getirildi.
- » İlk önemli rolü 1998'deki Saving Private Ryan'da Pvt. Caparzo rolüydu.
- » 1999'da unutulmaz Iron Giant çizgi filminde dev robottu seslendirdi.
- » Bir sene sonra Pitch Black'de ilk başrolünü cynadı.
- » Beklenmedik şekilde başan kazanan Fast and Furious ile Hollywood'a kendini kanıtladı.
- » 2002 yılında XXX onu aksiyon filmlerinin aranan ismi haline getirdi.
- » Bir yandan Chronicles of Riddick'e hazırlanırken 2003 senesinde oyun şirketini kurdu.
- » Bu sene yeni projesi Hannibal the Conqueror ile karşımıza çıkacak.

NOT GONNA HAPPEN

Riddick karakterinin oyuna yansımışı gerçekten çok başarılı. Sert, soğuk ve güçlü olduğunu oyunun başından sonuna hissediyorsunuz. Siz Half-Life 2 oynarken kendinizi ne kadar Gordon Freeman hissettiniz bilmem, Ama Riddick oynarken "bu derinin altına nasıl bu kadar rahatça girdiniz" anlamayacaksınız bile.

Bunda zaten filmleri her izleyenin sempati duyduğu Riddick tiplenesinin Vin Diesel'in oyunculuğu ve sestile en az filmlerdeki kadar canlı olarak karşımıza çıkışının önemini büyük elbette. Ayrıca Starbreze her fırsatta bize Riddick'i göstermeye çalışıyor. Bolca karşılaşlığımız ara demolann yanısıra bir merdiven çıkarken, bir havalandırmaya dalarken kamera birkaç saniyelik olusun dişan çıkıp bize kim olduğumuzu hatırlatıyor.

Riddick'i sahiplenmemiz sanırım biraz da oyunu dövüş sisteminden geliyor. Filmlerde de ateşli si-

Cryo Ünitesi mahkûmların sinir sistemini bir hayli yıpratıyor olsa gerek.





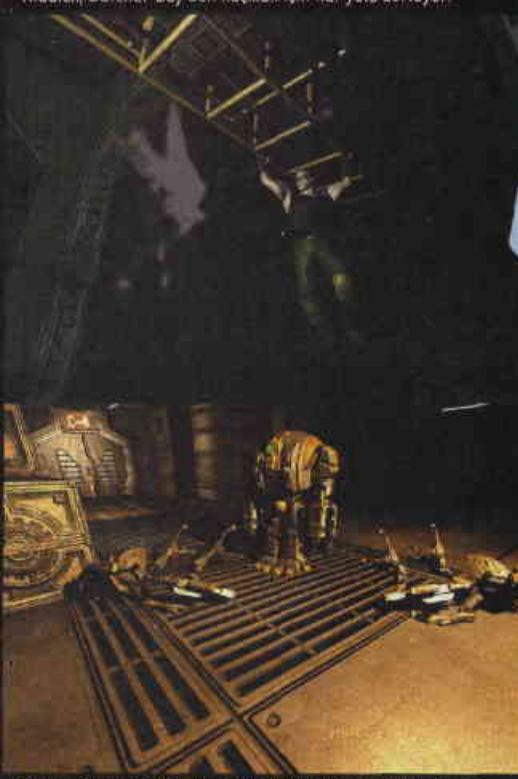
Commentary moduna girdiğinizde karşınıza çıkan bu ikonlar oyundaki hemen her karakterin nasıl yarattığını anlatıyor.

İlahıdanca çıplak el ve basit silahlarla iş görmeyi bilen Riddick bu oyunda da bu özelliğini sonuna dek kullanıyor. Zaten oyunun ilerleyen böümlerine kadar ateşli silah kullanamadığımız gibi aralarda elimizdeki silahları da kaybediyoruz.

Takdir edersiniz ki bir FPS'de oyunun uzunca bir kısmını yumruk, musta, şip gibi hapishane işi silahlarla geçirmek bir hayatı zor. Hatta zoru da geçelim bugüne dek hiçbir FPS'de dört dörtlük kullanılabilmiş değildi atesiz silahlar. Riddick belki bu konuda mucizeler yaratıyor ama işi fazlaşıyla başardığını söylemek de yanlış olmaz.

Üstelik silahsız dövüşmek çok kofay. Farenin sol tık ile yumruk atıp sağ tık ile gard alırsınız. Ayrıca vururken WASD tuşlarını kullanarak farklı yönlerden

Riddick, Butcher Bay'den kaçmak için her yolu zorluyor.



Oyunu Developer's Cut yapan ek bölümde bu cici Riot Guard Suit'i kullanabiliyorsunuz.



Zombiler, gardiyalar, mahkumlar, robot savaşçılar... Yeterli mi? Elbette ki hayır. Yaratık avlanmayan bir FPS olur mu hiç?

CAREFUL. YOU MAY FIND WHAT YOU'RE DIGGING FOR.

yumruk veya bıçak salayabiliyorsunuz. Rakibiniz tam size vuracakken sol tık yaparsanız Riddick rakibin elini veya silahını yakalayıp tek harekette düşmanın işini bitiririyor. Ayrıca düşmana sessizce arkadan yaklaşarak tek seferde boyunu kırmak da mümkün.

Bu Riddick usulü dövüşün en güzel yanı hareket ve animasyonların çok akıcı ve doğal olması. Zaten oyunun genelinde doğal bir havası var. Mesela hareketler sırasında kendi vücudunuza görebilirsiniz. Ayrıca oyundaki bütün arayüz ekranın sol üstündeki çok basit sağlık kutucuklarından ibaret. Mermi sayısını silahın üzerinden okuyorsunuz ve cross-hair yerine silahınızın lazer işaretini takip ediyorsunuz. Bu da oyunun atmosferine girip Riddick'le özleşmenizi kolaylaştırıyor.

Riddick'te gözle görülen büyük eksiklik çok oyuncu desteğinin olmaması. Ama oyunun yapısı tek kişilik oyuna öylesine odaklanmış ki bana Riddick'den iyi bir çok oyuncu desteği çıkarmış gibi gelmiyor. Bu yüzden çok da kafamı takımıyorum. Ama doğruyu söylemek gerekirse oyun Riddick'in muhteşem gözlerinin kaynağı konusunda beni hiç tahmin etmedi. Evet, oyun sırasında Riddick bu yeteneği kazanıyor ve nasıl olduğunu görüyoruz. Ama tam olarak ne olduğunu anlamak pek mümkün değil. (DİKKAT UFAK SPOILER!!!) Hele bizi hiç yalnız bırakmayan gizemli sesin sahibi Shirak kim biraz ipucu verseler hic de fena olmazmış. Umarım sorun benim anlamaya kapasitemde değildir de ilerideki film ve oyunlarda bu konular biraz daha açılır.

Riddick e kadar ince tasarlanmış o kadar başarılı bir oyun ki benim filmlerden uyarlanan ve konsolların çevrilen oyulara olan tepkimi bile bir hayli yumuştu. Hele son dönem süper FPS'lerinin ortak eksikliği olan adventure yanının güçlü olması ilaç gibi geldi. Bazı sıvı zekalar Chronicles of Riddick'ı yılın en kötü filmi seçse de aynı adı taşıyan bu oyunun yılın en iyilerinden olduğu tartışma götürmez. Özellikle Doom 3 ile hayal kırıklığı yaşayanlara şiddetle tavsiye ediyorum.

Tugbek Ölek



THE CHRONICLES OF RIDDICK: FPS www.riddickgame.com

Yapım: Starbreeze

Medya: 1 DVD

Fiyat: -

Dağıtım: Vivendi Universal

Örijinal Olarak Yok

Multiplayer: Yok

Multiplayer: Internal

Ağ

Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX	2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
------------------------------------	-------------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> EAX2	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
<input type="checkbox"/> S+1	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo

Oyunu Almak: Normal

İngilizce Gereklilik: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dynamiklilik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Doom 3

Artılar/Eksiler

- ▲ Karakter model ve sesleri
- ▲ Hikâye ve yan görevler
- ▲ Commentary Modu
- ▲ Grafikler

▼ Multiplayer Modu yok.

▼ Bir süre sonra

▼ monotonlaşıyor

91

Sıcak kasabada
soğuk savaş

THE SETTLERS® HERITAGE OF KINGS

"Sakinlik" tabanlı strateji oyununun evrimi...

The Settlers, Blue Byte'in 12 yıl önceki mucizesiydi. O zamana, yani '93 yılına kadar çıkan hiçbir strateji oyunu bu denli detaylı değildi. "Micro Management" sisteminin ilk kullanıldığı oyunu aynı zamanda, Mesela işçilerinizi doğurmak için ekmeme, ekmek içinse buğday çiftliğine, değirmene ve fırınıca ihtiyacınız vardı. Orta saha ve defans bloğu arasında "kollektif uyum" vardı kısacası. Biri olmadan, diğerini anımsızdı. Bakmayın geçmiş zaman kipi kullandığımı. Blue Byte, Settlers V'e kadar bundan vazgeçmedi. Ama da iki kişiyle de oynadığımız oldu Settlers'i. Diğer strateji oyunlarından farklı bir oyun bahsettiğimiz. Bildiğimiz, olagân strateji oyunlarının sevenlerin Settlers'i sevmesi zor. Settlers'i sevenlerinse, "digerleri"ni sevmesi... Ama Blue Byte, Settlers'la bir fark yaratmayı başardı bir şekilde. Şimdiye yine aynı Blue Byte, 3D ve "ters" bir Settlers'ta risk alıyor.

SESSİZLİK

Sakin bir kasaba olan Thalgrund'da, sessizlik Mordred'in ordusunun komşu köye, Prens Dario'nun annesinin evine saldırmasıyla bozulur. Dario, annesine yardım etmek için hemen yola çıkar. Ama eve vardığında her şey için çok geçti. Annesi, ölmeden önce ona korkunc bir sırr açıklayarak amcası Helias'ı bulması için bir eşya verir. Ve macera başlar.

Diger Settlers'lara benzer bir konuya sahip Herita-

ge of Kings. Oynamış olarak şimdide kadar yapılmış enძokşik Settlers oyunu. 3D grafikler de ilk defa bu oyun'da kullanılıyor. Dolayısıyla, Settlers V serî için bir devrim,

Tabii yine Settlers'a özgü bazı şeyler var yeni oyununda. Küçük çarklardan oluşan devasa bir çark gibi işliyor oyun. Bir çark dönmezse eğer, diğeri çalışmıyor. Bu da işlerin aksamasına neden oluyor. Mesela, bıha kurmak için kile, kili



Zoom yaparak -eskiden olduğu gibi- adamlarınızın nasıl çalışıklarını izleyebiliyorsunuz

işlemek için bir Shaft'a, işlenmiş kili kullanmak içinse tuğlaçıya ihtiyacınız var. Bu oynanış sistemi Settlers'ı farklı kıtan şey zaten. En çok zamanınızı alan süreç de bu. Yani arasıdırma ve yapılanması. Ne var ki ilk değişiklik de bu noktada ortaya çıkıyor. Yapılanma her ne kadar çok fazla zamanınızı alsa da, işler hızlandırılmış. Eskisi gibi adamlarınız taşımacılık yapmıyor. Kesilen ağaçları kullanılır hale getirmek için atölyeye götürmen kimse yok ortada. Adamlarınız ağaçları keser kesmez stoklarınız artıyor bu kez. Bunu da çalışma alanındaki "+" işaretlerinden anlıyorsunuz. Durdurmadan çalışan, bir şeyler taşıyan küçük adamlar göremiyor olmazsınız üzücü aslında. Çünkü bu, Settlers'ı Settlers yapan şeylerden biriydi. Ancak yapımcıların bu değişikliği yapma nedenleri, yine de gaudi gibi, oyunu hızlandırmak.

Yeni oyunda kölelerin işlevi artırılmış. 50 Thaler'e (oyunun para birimi) satın alabileceğiniz köleler ev yapıp onarabiliyor, ormanda kullanılabilecek olan açabiliyor ve hamadden çıkarabiliyorlar. İşlerinizi yaptırmak için



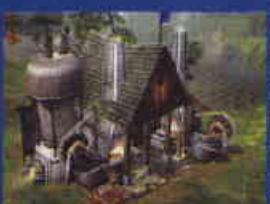
Nehir buz tuttu. Artık düşmanlar için iyi bir yol var. Ama bunu avantajınıza dökülebilirsiniz.

SETTLERS 5'TE KAT ÇIKMAK

Binaları kurup sokağa atamazsınız, değil mi?



Yüksekokul oyununda önemli bir yer tutuyor. Adamlarınız burada birinci sınıfın sonra teknoloji geliştirmeye başlıyorlar. Oyunda "kat okmanın" da yolu bu. Binalar ve birimler için upgrade'ler burada öğrenciler tarafından geliştiriliyor. Yeni kaynaklar bulmak içinse binaları bir defa upgrade edebiliyorsunuz. ikinci ekran görüntüsünde okulun yeni halini görebilirsiniz.



Ordunuzun ve çalışanlarınızın ihtiyaçlarını karşılayan demirci iki defa upgrade edebiliyorsunuz. Binaları geliştirdiğinizde içinde bir yerine iki demirci çalışıyor. Bu da daha fazla teknoloji, daha hızlı çalışma demek.



Taktik açıdan iklim makinesi çok önemli. Nehri dondurarak bir diğer adaya geçebilir veya düşmanlarınızın nehrin üzerinden size saldırırken onları suya düşürebilirsiniz. İklim makinesi iki defa upgrade edilebilir. Her upgrade'de hava koşullarına biraz daha fazla hâkim olabiliyorsunuz.

se daha fazla seçenek sahipsiniz artık. Örneğin dağılar, kölelere oranla daha hızlı hamadden çıkarabiliyorlar. Bir taş ocağı keşfettikleri zamansa hemen bir maden ocağı kurabiliyorlar. Burada gine sizin devreye girmeniz gerekiyor. İşçilerinizin yiyecek ve kalacak yer ihtiyaçlarını karşılamalısınız.

Çalışma yerlerine yakın yerlere çiftlik ve kulübe kurmanız, sorun kalmasın. Tabii çiftlik için gereken şeyleri de-



vamlı sağlamanız gerekiyor yine. Eğer bunları yapmazsanız işçilerinizin motivasyonları düşüyor ve bir süre sonra da çalışmayı bırakıyorlar.

Oyundaki ana yeniliklerden biri teknoloji geliştirmeye. Yüksekokulda öğrenciler 40'tan fazla teknoloji geliştirebiliyorlar. Bu da binaların yapım aşamasına benzer bir şekilde işliyor. İnşaat, endüstri için gerekiyor. Endüstri teknolojisiyle kale kurabiliyorsunuz. Bu aynı zamanda rüzgar çarkını, taş ustaları için dönenek yer gibi birimleri ve barakaların geliştirilmesi gibi teknolojileri kullanılabiliyor hale getiriyor. Binaların da geliştirilebildiğini gözmiş oldum bu arada. Oyunda binaların LEVEL atladığını söylesem, herhalde yanlış olmaz. Mesele talim alanını birkaç defa geliştirerek daha hızlı ve daha iyi bir eğitim sağlayabiliyorsunuz. Tabii burada, aynı zamanda, okçular ve diğer savaşçılar eğitiliyor. Yani adamlarınız da gelişime açık.

Endüstri ve Üniversite ise chain-block için gerekiyor. Bu da kuyu kurmanıza ve ağaç atölyelerinin geliş-



Dario'yu seçtiğten sonra menüden şahine tıkılsanız, haritayı kuşbakışı görebilirsiniz

trilimesine olanak tanıyor. Bu arada, komut verdikten sonra teknoloji geliştirme derecesi aniden durursa, anlayın ki adamlarınız ya uyuyorlar, ya da dinleniyorlar. Onlara yatacak bir yer yapmamışsanız eğer, dışarıda ateş yakıp isınıyor olacaklar. Motivasyonları mı? Üzgünüm.

Oyunda iki kritik birim var: Headquarter ve Village Center. Headquarter'i, yanı merkezi kaybettığinizde oyun bitiyor. Village Center ise işçilerinizin, savaşçılarınızın ve diğer settler'ların ortaya çıktıığı yer. Yapımı için fazla Thaler gereğiğinden dolayı buraya dikkat etmeniz gerekiyor.

DÜZENLİ ORDU

Askeri sistem neredeyse baştan aşağıya yenilenmiş. Oyunun ilginç bölümlerinden biri de bu. İlk olarak, kullanabileceğiniz askerlerin sayısı kısıtlı. Ve askerleri satın alma yolu da eskisi gibi değil. Şöyle açıklayayım: Ürettığınız her birim bir kumandanı sahip. Ve bir okçu aldiğinizda, bu okçu aynı zamanda sonrasında alacağınız okuların, dolayısıyla birimin kumandanı oluyor. Ve okçunuza gelişikçe, deneyim kazandıkça birliginiz güç-

leniyor. Yani oyunda her asker için ayrı bir LEVEL atlama sistemi kullanılmıyor.

Kumandanlar toplam beş deneyim puanı kazanabiliyorlar. Deneyim kazandıkça daha hızlı illeşebiliyor veya daha iyi savaşabiliyorlar. Her birimin bir liderinin olması savaşlarda kontrolü kolaylaştırıyor. Bir tıklamayla tüm askerlerini istedığınız yere yönlendirebilirsiniz. Ayrıca, liderler savaşı kaybettiklerinde barakalarına (güçlü bir ordu için fazla yapılmaması ve geliştirilmesi gerekiyor) dönenler bilgiler.

Diger dört oyuna bakarsanız, Settlers'in savaş üzerinde kurulu olmadığını görebilirsiniz. Oyundaki savaş

Kara Şövalye şehrde saldırmaya hazırlanıyor



sistemi, askerlerin teke tek kılıç savaşını yapmalarından ibarettir. Settlers 5'te ise durum biraz farklı. Savaşlar eskisine oranla daha organize bir şekilde gerçekleştiriyor. Eskisi gibi bir defada düşmanları öldürmek zorunda değilsiniz. Ek olarak, aynı anda, birden fazla askerle birden fazla düşmana karşı savaşabiliyorsunuz artık. Bunlar Settlers'diğer savaş stratejilerine biraz daha yaklaşılıyor. Zaten oyunda genel olarak da böyle bir hava var. İnşa aşamasının hızlandırılmış olması da bunun bir kanıtı zaten.

Yenilenmesine rağmen savaş sisteminde bazı problemler yaşanıyor. En basitinden, adamlarınızın savaş sırasında birbirlerine girmeleri sınır bozucu. Bir düşmanı seçip saldırmanızı istedığınızda birbirlerine takılıyorlar ve bu da zaman kaybına yol açıyor. Özellikle birkaç adamla birden saldırıyorsanız bu noktada zorlanabilirsiniz. Yapay zekâ çok da iyi değil kısacası. Bu na rağmen askerleriniz yol izlemeye ve takip etmeye çok iyi.

PARA, PARA, PARA

Ticaret ve ekonomi yine arka planda kalsada, Settlers 5'te bu açıdan bazı yenilikler var. Oyuna bir vergi sistemi getirilmiş. Payday ismi verilen vergi gününde (her 2 dakikada bir), halktan vergi alıyorsunuz. Vergilerle ekstra askeri donanımlar veya personel satın alabilirsiniz. Ayrıca alacağınız verginin miktarını kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Seçebileceğiniz beş farklı derece var. Eğer Thaler durumunuz kötüye gitdiyorsa aldiğiniz vergiyi artırabiliyorsunuz. Özellikle savaşa yakın çok fazla paraya ihtiyacınız oluyor. Dolayısıyla vergileri artırmak için en iyi zaman savaş dönemleri. Peki bunun dezavantajı ne? Tabii ki motivasyon kaybı. Devamlı olarak fazla vergi alırsanız işçileriniz motivasyonlarını kaybediyorlar. Eğer az vergi alma yolunu seçerseniz, kaçınılmaz olarak daha az para kazanıyorsunuz. İki arasındaki dengeyi çok iyi sağlamamanız gerekiyor. Ancak burada bir "boşluk" var. Motivasyonun düşmesi veya artması neredeyse tamamen paraya bağlı.

Bu da katedrallerin ve benzeri motive edici birimlerin aksıta kalmalarına neden oluyor. Yani oyundaki bazı birimler havada kalıyorlar bu yüzden.

Oyundaki ticaretse taş veya kürt gibi bazı hammaddeleri değiştirmek sınırlı. İstediğiniz kadar hamaddenin satın alılabiliyor. Devamlı yaptığınız büyük alımlarda fazla Thaler kaybediyorsunuz elbet. Buna dikkat etmelisiniz.

Vergi sistemi önceki versiyonlardaki altın sistemi yerine getirilmiş. Bunun dezavantajı,

sağlam bir askeri güç kazanana kadar getirişi olmasası ve dolayısıyla uzun zaman almasıydı. Bu açıdan bakınca vergi çok iyi bir yenilik (o değil de, "çok iyi" derken aklıma geldi, "SABA, çok iyi televizyon" reklam serisini unutabilen var mı aranızda? Varsa firat@level.com.tr).

Oyuna RPG havası veren bir yenilik daha var Settlers V'te: Kahramanlar. Dario'nun yanında; Pilgrim, Ari, Helias, Erec ve Salim'i de kontrol ediyorsun-





nuz: Her karakterin öne çıkan bir özelliği var tabii ki. Mesela Ari çok iyi bir okçu. Pilgrim ise patlayıcı uzmanı bir savaşçı. Bu beş karakteri oyunun aksına göre kullanırsınız. Hatta birçok quest'ta ana karakterlerin özel yetenekleri olmadan tamamlayamırsınız. Farklı özelliklere sahip olsalar da, genel olarak ana karakterlerin haritayı keşfetmek, diyalogları başıyla sürdürmek gibi ortak bazı özellikleri var. Bunların yanında, dedığım gibi, çoğu yerde özel yetenekleri kullanmanız gerekiyor. Mesela bir quest'te Pilgrim'le kayağıkları patlatmalısınız. Dario'nun özel yeteneği ise, sahniyle çevrili kuşbakışı görevbilmesi. Bu hemen büyük avantaj sağlıyor size.

Aşında oynanış sistemi de bu quest'ler üzerine kurulu. Bir quest'te bitirdiğinizde yenisini alırsınız. İlk quest'te yapmanız gereken şey annenizin evine gitmek. Eve vardığınızda, diğer tarafa geçmek için gerekli olan köprüün kapalı olduğunu görüyorsunuz. Bunun için de gardiyarı Kara Şövalyelerin ellerinden kurtarmız gerekiyor. Tabii bu ayni zamanda "savaş" anlamına geliyor. Savaşmak için de olagân aşamalarдан geçmeniz gerekiyor. Bina yapmak için kil bulmakla işe başlayabilirsiniz. Çok geride gittim, ama yapacak bir şey yok.

Vaillerin veya dağcıların üzerinde ünlem işaretini gördüğünüzde yanlarına gidip konuşmanız gerekiyor. Çünkü quest'ler bu yolla alınıyor. Yine bu quest'lerden birinde yağmur yağdırmanız gerekiyor. Burada oyunındaki yeni birimlerden de bahsedelim. Quest'te istendiği için veya haritayı avantajınıza çevirmek için iklim makinesi bulmalısınız. Tabii bu, oyunun ileri aşamalarında ortaya çıkan bir şey. Çünkü iklim makinesi, SABA televizyon gibi çok ileri bir teknoloji ("çok iyi televizyon" da, kumandası yok sanırım). İklim makinesini aktif hale getirdiğiniz zamansa nehirler donuyor. Siz de bunu kullanarak adalar arasında geçiş yapabiliyorsunuz ve başka yerlere de gidebiliyorsunuz. Yapılanına üzerine kurulu bir oyun için mükemmel bir yenilik. Ayrıca, ilginç bir şekilde nehirlerin buzlanmasını avantajınıza kullanabiliyorsunuz. Düşmantar dommuş nehrin üzerinden geçerken, yeterli kükürdünüz varsa yeniden güvenliğini sağlayabiliyor ve bu sayede düşmanlarınızı suya düşürebiliyorsunuz. Aynı şekilde, yağmur da defans yaparken düşmanın görüş mesafesinin düşmesini sağlıyor. Bunlar sadece Settlers serisinde değil, strateji oyunlarında da küçük çapta bir devrim sağlıyor. Hiçbir şey olmasa bile, Blue Byte'in yaratıcılığı:



takdir ediyorum (ayrica lisedy) -
ken ne zaman teşekkür alsam, baba
"Neden takdir değil?", ne zaman takdir alsam "Neden hepsi S değil?" sorularını gönitmekten kaçınmadı hiçbir zaman).

OBEZİTE

Settlers V, bu ay incelediğim 20'den 30'ye çevrilen ikinci oyun (daha önceden 30'ye çevrilmiş olsa da, diğer Worms: Forts Under Siege). Şimdi sevgili ekurlar, burada sorulması gereken basit bir soru var: Üçüncü boyutun Settlers'a kazandırdığı şey ne? Veya oyun 3D olmasaydı, kaybedeceğimiz

sey ne olurdu? Settlers V'in 3D olmasının getirdiği avantajı şu: Zoom yaparak binaları ve karakterleri daha yakından görebilmek. Ama bence burada attan bir nokta var. Strateji oyunlarında Half-Life 2 gibi bir grafik kalitesine ulaşmak, en azından şimdilik imkânsız. Çünkü Settlers gibi kapsamlı ve detaylı bir oyunu Half-Life 2'nin grafik kalitesinde çalıştırma aksı işlemci gücü gerektirir. Dolayısıyla bu tip 3D strateji oyunlarındaki grafik kalitesi aşağı-yukarı belidir. Settlers 5'te ise 3D iyi bir şekilde kullanılmış denilebilir. Buzzdaki yansımalar ve diğer efektlere tamamen edici. Ne gazık ki bu, en yüksek detay seviyesinde bile zoom yaplığınız zaman yetersiz kalıyor. Tabii oyunun eski sevimi havası da bu yüzden yok. Eğer yapımcılar eski Settlers oyunlarının havasından sıkılmışsa, söylemeye çok fazla bir şey yok. Ama sıkılmamışsa, bence 3D iyi bir seçim değil.

Zaten oyunda yine, eski Settlers'lardaki gibi sabit ve izometrik bir kamera var. İstediğinizde kamerası çevirebiliyorsunuz. Sonuçta, Settlers V'in 3D olmasının avantajından çok dezavantajını yaşadım oyun boyunca. Donuk karakterler, kötü animasyonlar, elle rendredeki kılıçları kalelere doğru bosa sallayan askerler, birbirlerinin içlerinden geçen toplar... Blue Byte'in 3D'deki amatörüğünü birçok yerde fark ediliyor. Neyse ki müzikler oyunun eski, neseli ve şirin havasını aynı şekilde verebiliyor.

VE...

Yazının başlarında da belirttiğim gibi, Settlers 5 seri için bir devrim. Oynamıştı eski oyunlardan kalma bazı şeyler var. Ama genel olarak "yabancı" bir Settlers var karşımızda. Serinin eski oyunlarını sevenler bu oyunda aradıklarının coğunu bulamayacaklar. Strateji oyunlarını sevenler içince savaş sistemi dışında pek sorun yok. Devrim, bazı açılardan olumlu sonuçlar vermiş. Ancak Settlers V'te Blue Byte'in arada kaldığını söyleyebilirim. Hem ciddi bir oyun yapmak, hem de klasik Settlers'i tamamıyla dağıtmamak istemişler. Bu da karakteri zayıf bir oyunun ortaya çıkmasına neden olmuş. Ama bol micro-management'lı ve araştırma/gelistirme üzerine kurulu strateji oyunlarını seviyorsanız, bir deneyin derim.

Fırat Akyıldız

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

STRATEJİ www.thesettlers.com

Yapımcı: Bluebyte	Medya: 2 CD	Fiyat: -
Dağıtım: Avatürk	Örijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 12+
Multiplyer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet		
Multiplyer Modu: VS		
Hareket	Onarım	Hoparlör ve Ses Desteği
1 Ghz LPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	2 Ghz LPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> EAX <input checked="" type="checkbox"/> 2+1 <input checked="" type="checkbox"/> Stereo
Özellikler	İngilizce gereklilik: Normal	Zıtlatırma: Orta
Grafik:	Artılar/Eksiler:	▼ Sorunlu 3D grafikler;
Ses:	► Eğlenceli görüntüler; daha hızlı oynanış, yeni vergi sistemleri, yarıyıcı birimler,	▼ yaş zekâsıyla boşluklar,
Dynamiklik:	► daha iyi bir savaş sistemi	▼ bazı gereksiz birimler,
Multiplyer:		▼ savaş sırasındaki sorunlar
Eğlence:		
LEVEL NOTU		
Altı:	Altı:	Altı:

ARMIES OF EXIGO

Yerüstü oyuncuyu kesmeyince

Fantastik bir dünyada yaşıyorsanız huzur yabancı bir terimdir. İmparatorluk ve sadece yıkımdan zevk alan Beast arasındaki savaş nedeniyle Noran'da da durum pek farklı değildi. Vefakâr strateji oyuncusunun olağan şahitliği buna son vermek isteyen Beast'in ani bir saldırmışla başlıyor. Beast'in başarıya ulaşmasına fazla kalmamışken askerlerden birinin komutanının ilgisini

Yeni bir hit mi yoksa Blizzard ordövrü mü?

mağaranın girişine yöneltmesiyle bir umut doğuyor: Yeraltından nehrin diğer tarafına bir geçit. Yalnız bu umut bir toplu katliama gelebilir, çünkü yeraltındaki Fallen uyanmış ve geryüzündeki tüm yaşamı yok etmeye geliyor. Tek kurtuluş İmparatorluğun ve Beast'in iş birliği olacaktır. Tabii hainler bu anlaşmaya gölge düşürmezlerse.

WARCRAFT'IN SELAMI VAR

Bir oyunun başından adrenalini artırmanın yolunu Blizzard uzun zaman önce keşfetti. İnanılmaz klişe senaryosuna rağmen Armies of Exigo'nun (AoE) giriş videosu sayesinde bu adrenalini yeniden hissettim. Ama bu çok uzun sürmedi. (kutuya bakınız)

Gelelim oyuna. Yapımcılar yeni oyunlarına başlar-

ken kafalarında gerçek zamanlı strateji türüne köklü yenilikler getirecek bir klasik imza atmak vardı. Oyunu bir Warcraft kopyası olmaktan kurtaracak yenilik de hazırıldı: Yerüstünün yanı sıra geraltında da savaşabilmek. Hem de is-

tediğimiz zaman diğerine geçiş yapabileceğimiz çift mini map'lı bir sistemle. AoE'nin tek kişilik senaryosunda on ikişer görevden oluşan üç ana bölümde irkların kaderini çiziyorsunuz. İlk önce İmparatorluk ordularını (insan, cüce, elf ve Gnome), sonra Fallen'i (Deep Elf, Summoner ve bilimum Zerg'ümsü yaratık) yönetiyor ve son olarak Beast (Dgre, trol, Wyrm ve Goblin) komutanı Dragga ile İmparatorlukla birleşerek ortak düşmana karşı savaşıyorsunuz.

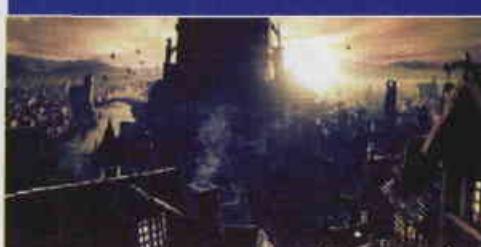
ALTTA KALANIN CANI ÇIKSIN

Strateji türüne aşına olanlar AoE'ye alışmakta problem yaşayacaktır. Görevlerin hepsinde er veya geç bir üs kuruyorsunuz. Oyundaki hamaddelerimiz ise odun, altın, cevher ve gıda. Odunu ağaçlardan sağlarken altın ve cevher için madenler kuruyorsunuz. Gıda maksimum birim sayısını belirlemesine rağmen limit çiftlik veya bizon gibi birimler yoluyla aşılabilir. Sik kullanacağınız binaların birisi olan demircide mühimmat upgradelerini yaparken, ana binada gözetleme kuleleriyle destekleyebileceğiniz surlar oluşturuyorsunuz.

Görevler yeraltının yerüstüyle etkileşimi sayesinde oyuncuya istediği çeşitliliği veriyor. Örneğin yerüstünde düşmanla yüzleşmeden yeraltından gitmeyi seçtiğinizde mancınıklarınızı sağ salım karşı tarafa geçirilebiliyorsunuz. Yerüstünde yaptığınız depremle ye-

LEZİZ BİR VİDEODA KAÇ KİŞİLİK EMEK VARDIR?

Black Hole Entertainment yedi heyecanlı oyuncu tarafından kurulmuş bir firma. BHE'nin asıl macerası üç yıl önce Hollywood'un tanınmış yapımcılarından Andrew Vajna'nın 40 kişilik deneyimli bir kadro oluşturmasıyla başlıyor. Bu arada yan şirketlen Dicic Pictures ile Terminator 3'ün özel efektlerini hazırlayarak adlarını iyice duyuruyorlar. Dicic'in katkısı ve Morrowind'in müzüklerine imza atmış Jeremy Soule'un eklenmesiyle ortaya enfes videolar çıkıyor.





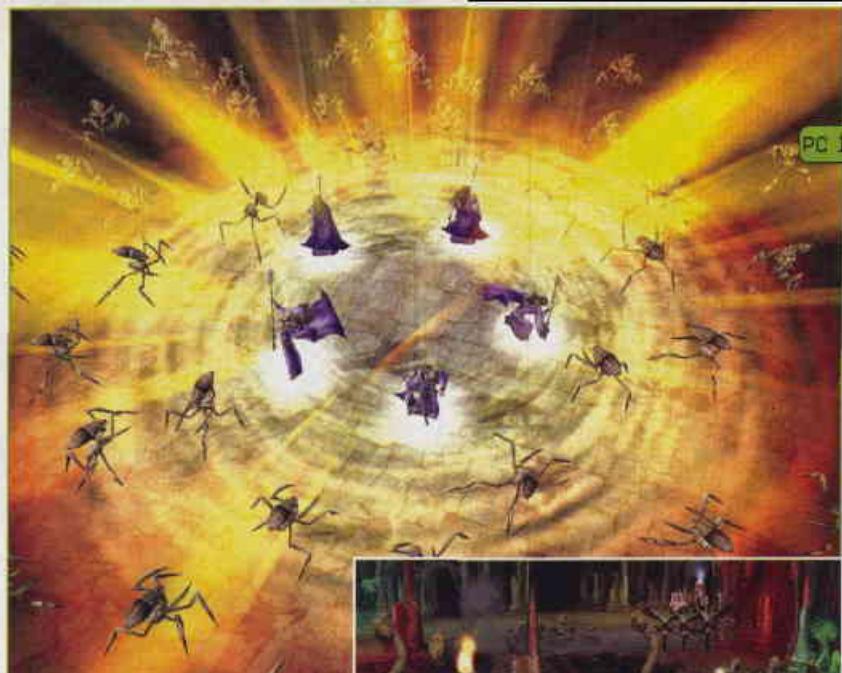
raltındaki bir yolu kapamanız da mümkün. Düşmanın yolumu kapamak için köprüleri havaya uçurarak ağır bir kuşatmaya dayanma sürenizi uzatabilirsiniz.

Gideceğiniz ana yolun dışında sık sık yan görevlerle de karşılaşışorsunuz. Örneğin bir trol köyü için reislerini kurtardığınızda örümcek zehrine karşı bir panzehir alıgonsunuz. Bu panzehir bir sonraki mağarada sürüngenlere karşı kurtuluşunuz oluyor.

FANTASTİKSE AT SEPETE

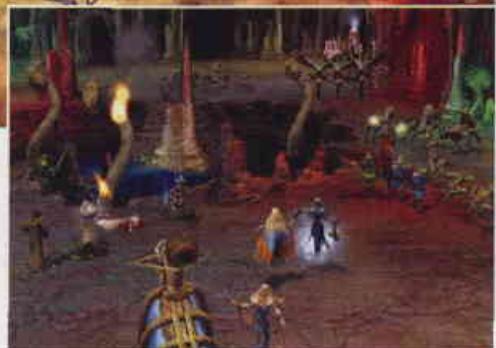
AoE'de ırklar arası farklılık birim çeşitliliği olarak kendine yer bulmuş. Phoenix'i, goblini derken fantezi edebiyatına ilgisi olan birinin aklına gelebilecek her türlü buluyorsunuz. Hatta Fallen'la oynarken Zerg'ün bile kulagini çınlatacaksınız. Birimler arasında standart taş-kağıt-makas prensibi geçerli. Biraz pratikle hangi birime karşı neyin etkili olduğu kolayca bulunabiliyor. Örneğin Ogre gibi güçlü bir birime karşı kılıç yerine mızrak kullanmak iyi olacaktır.

AoE'de her ırk kendi özel yeteneklerine sahip iki kahraman kullanabiliyor. Vampir özelliği favorim olduğundan özellikle Domina'yı (Fallen) tuttum. Yalnız kahramanlar Dawn of War'daki gibi insanüstü bir güçe sahip olmadığından arka planda kalıyorlar. Ayrıca birlikler bir kere savaşa bulaştı mı kendilerini geri çektiğimizde ve bu yüzden rakip üstünse kahramanın kurtarılması imkânsızlaşıyor. Dolayısıyla arkasında ne olduğunu bildiğiniz kőseler paranoyaşa neden oluyor. Bu stresse tüm birimler dahil. Çünkü oyundaki her birim XP kazanarak 5. LEVEL'a kadar yüksèlebilir. Bu oyuncunun orduuna daha çok dikkat etmesini sağlıyor, çünkü tecrübeli bir birim daha fazla rakibi aşağı edebiliyor.



MAZOHİST OLUN, EN ZORDA OYNAYIN

AoE son zamanlarda oynadığım en zor oyun. Kaç yıldır stratejile içli dışlı olursanız olun, birçoğunuzun ilk görevlerden itibaren zorluğu aşağıya cekeceğinden eminim. İlk zorluk seviyesi bile oyuncuların büyük çoğunu ağılatacak seviyedeyken üçüncü seviye nasıl bir mantığa hizmet ediyor anlamak mümkün değil. Paralel turnuvalara katılacak derecede profesyonel olmadıkça ya da elinizde kronometreyle stratejiler kurmadıkça yapay zekâ siz ezip geçiriyor. Çünkü yapay zekâ kesintikle hile yapıyor. Bunun ilk örneği İmparatorluğun üçüncü görevinde bilgisayarın her yirmi saniyede birer düzine asker göndermesi. Ayrıca yeni üretilen askerlerimiz karşı tarafın yüksek LEVEL'lı bölgüsü karşısında patır patır dökülünce rakibe karşı düzenli bir ordu kurmak imkânsız hale geliyor.



Hile bir yana bırakıldığından yapay zekânın oldukça geri olduğunu ve kamplarının göze batan zayıf noktalarını es geçtiğini söyleyebilirim. Devamlı aptalcasına aynı yerlere aynı şekilde saldırıyor. Buralarda on kule ve iki düzine okçu bulunması fikrini değiştirmiyor. Bu na rağmen oyun çoğullukla hatırlı sayılır seviyede zor geliyor. Hatta öyle anlar var ki yer yükleme ekranını kahramandan çok görüyorsunuz.

TEKNOLOJİYE ÇIKAN ŞAPKA

Exigo gerçek zamanlı ışık ve gölgelendirmeyle türünün en iyi grafik motorlarından birine sahip. Güneşin doğusuya gölge uzunluklarından renk derinliklerine kadar herşey değişiyor. Tablo güzellikindeki manzaralar, kardaki ayak izleri, sayısız bitki türü, rüzzgârla düşen yapraklar... Gerçekten etkileyici. Grafikler görsel güzellik dışında oyun üzerinde direkt etkiye sahip. Aniden bastırılan yağmur ve yoğun sis savaşçıların görünüşünü olumsuz etkiliyor. Büyüülerle hava durumunu etkileyerek bunu avantaja çevirmek de mümkün. Jeremy Soule'un orkestral müzikleri grafiklerle birleşince gerçekten harika bir atmosfer oluşturuyor.

Armies of Exigo'da LAN ya da GameSpy üzerinden toplam 30 harita üzerinde (2-12 kişi) çarpışmak mümkün. Multiplayer seçenekleri arasında Deathmatch ve Capture the Flag gibi modlar bulunuyor. Takım oyuncuları eğlenceli olmasına rağmen "onsuz yaşayamam" gibi bir hisse kapılmıyor.

PARAMI HAKEDİYOR MU?

AoE'nin şanssızlığı Dawn of War ve Rome Total War gibi hitlerden sonra çıkan nostaljik bir strateji oyunu olması. Bir iki sene önce bomba grafikler bir oyuna aşık olmamız için yeterliyken günümüzde etkileşici olmaktan fazlasını veremiyor. Yerüstü/geraltı değişimleri ve WarCraft-StarCraft sentezi oynamayı isteyen canlı tutsa da yapay zekâ ve zorluk oyuncuya kısa sürede soğutabiliyor. Sonuç olarak iyi bir atmosferde hile yapan bir rakibe karşı kendine güveni tam olan bir stratejisiyeziz alın tadını çıkarın.

Not: 1.3 yaması birkaç ana hatayı düzeltiyor.

- Göker Nurbegler

ARMIES OF EXIGO

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.armiesofexigo.com

Yapımcı: Black Hole Ent.

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: EA

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer: Internet LAN

Özelliğe

Multiplayer Modu: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill

Minimum Önerilen

1,2Ghz CPU, 256MB RAM, 1,0GB Alanı	1,8Ghz CPU, 512MB RAM, 1,0GB HD Alanı
------------------------------------	---------------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo	2+1
5+1	Surround

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce gereklilik: Normal

Zorluk: Zor

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Grafikler, Yeraltı/yerüstü sistemleri, Ara videoları, Detaylı bölümleri, Atmosferi.

Oynamabilirlik

Yapay zekâ Bilgisayarın hile yapmasını, Gereksiz zorluk.

Multiplayer

LEVEL NOTU

Alternatifler: Warcraft 3: Age of Mythology



NEXUS

Beklerken ağaç olduk...

THE JUPITER INCIDENT

Orada, bir wormhole var uzakta...

Imperium Galactica adı sizde herhangi bir çığrışım yapıyor mu? Yapmıyor değil mi? Yapmadır, ne yapacak, kaç sene olmuş ilkki çoklu ben bile unuttum. Öyle uzay gemilerine filan kumanda ettiginiz, senaryo bazlı bir strateji oyunu idi. Sonra ikincisi çıktı, hatta Çem çok kaçırmamıştı oyunu bitirmeden elinden aldırmadı. Len kaç ay olmuş bitirmemişin, keyfini mi bekleyecektim bir de? Mis gibi galaktik imparatorluk oyunu bulmuştum, di mi? Ama o da çok tatmin etmiş bir yapımdı hani, bir zaman sonra koloni ve filo sayısı abartıyor, ipin ucu kaçındırı mesela ki uyuz olurum. Sonra üçüncüsü yapılmıştı dediler, sağlam oyun olacak dedi-

ler, köklere dönüyoruz dediler. O oldu. Hesapta 2001 senesinde piyasada olacaktı, sene kaç şimdidi? 2005 değil mi? Yaaa, oldu mu canım efendim, oldu mu paşam?

Imperium Galactica 3 diye bekledik, bekledik, beklerken arada izini bir kaybettik, bir bulduk. Kaç kere el değiştirdi oyun, belli değil, şahsen üç firma gezdi diye biliyorum. Sonra bir Macar firmasında kaldı dendi, ben de eyvah dedim. Niye dedim? Master of Orion 3'te de böyle olduğunu, oyun bir eski Doğu Bloku kökenli firmanın eline geçtiyi, sonuç sıcak ve hızlı kaçmış koladan beterdi. Aslında şaşırılmamak lazımdır, galaktik strateji oyunlarını doğru düzgün yapabilmek için "empyeralist" bir bakış açısı gereklidir, sosyalizminden daha yeni yeni çıkan adamlar için bu algılama pek o kadar da kolay olmayan bir boyut sanırım. Neyse, harala gürle geçerken zaman, bir de baktık ki Imperium Galactica 3 en sonunda Nexus şeklinde piyasaya çıkıvermiş. Çıkıvermiş ama neye benzemiş?



Grafikler gerçekten mükemmel, gemicilerin tasarımları oldukça detaylı.



TAM YOL İLERİ!

Nexus'u kuruyoruz, başlatıyoruz ve ne görüyoruz? Koskocaman bir açılış videosu, izle izle bitmiyor. Normalde buna itirazım olmaz, hele de video güzel hazırlanmışsa. Ancak Nexus'unki gibi açılış videoları beni de irritir, çünkü yarım saat süren bir monolog esliginde başı başına bir oyun olabilecek denli çok senaryo mazemesi heba edilir. Yahu, madem bu olayın böyle derin bir perde arkası var, o videoyu kasana kadar ilk dört beş görevi o zaman diliminde gececek ve olayları anlatacak biçimde yapsanız ya? Ama tabii öyle oluyor ve kendimizi tarihinin bir savaş kahramanı ve yıldız gemisi kaptanı olarak oyunla başlarken buluyoruz. Haliyle eğitim görevi tarafından ilk birkaç bölüm de bayıgor.

Nexus tür olarak strateji gibi görünse de, aslında daha çok adventure türü. Şuan bir uzay simülasyonu. Emrinizde kocaman yıldız gemileri var ve bunları uzayın tehlikelerle dolu karanlığında düşmanı saf dışı bırakıp konuğu ilerletmek için kullanıyorsunuz. Tabii önce tek gemiye kaptanlık ediyor, ancak ilerleyen bölümle beraber bir filonun idaresini





ele alıyorsunuz. Tabii işin içine filo filan girince çoğu nuz bunun Homeworld tadında bir strateji olduğunu düşünebilir. Ne de olsa ikisi de uzayda geçiyor ve gemiler var.

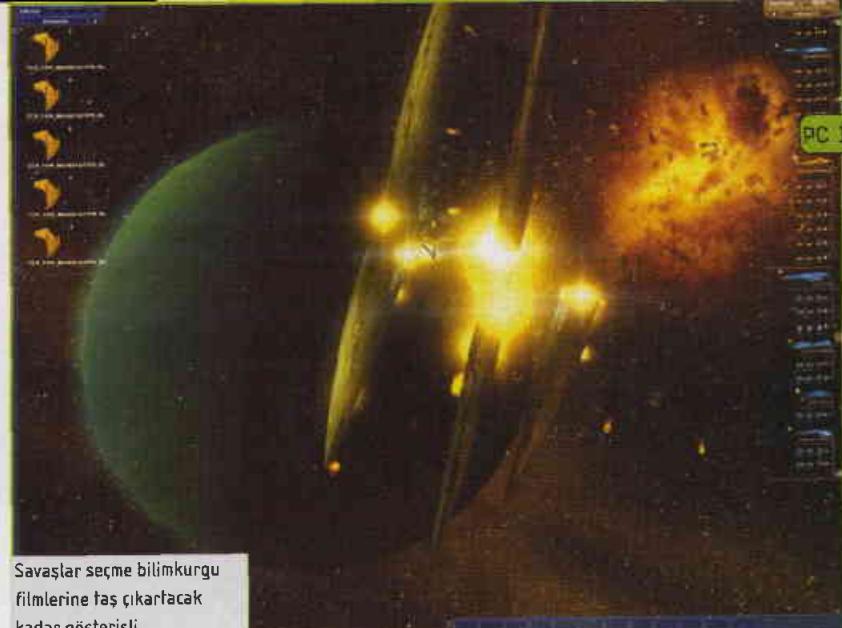
Ancak kazın ayağı pek öyle değil. Nexus ve Homeworld arasındaki benzerlikler uzaya geçiyor olmaya sınırlı. Bilmem daha önce oynadınız mı, ancak bir zamanlar Starfleet Command adlı bir Star Trek oyun serisi vardı. Orada da gemilere komanda ediyor ve görevleri tamamlamaya çalışıyordu. İşte Nexus genel olarak o seride büyük benzerlik gösteriyor. Kaynak toplamak ya da üretim yapmak söz konusu değil, sizdeki gemile ekipmanda etmekle yükümlüsunuz. Tabii başarılarınıza karşılık belli bir prestij kazanacaksınız, bunda gemilerinize çeşitli ekimeler yapmakta kullanabilirsiniz, ancak bunun dışında kafanızı yormanız gereken bir kaynak yönetimi yok.

AĞIR YOL İLERİ

Böylesi bir oyunda arabirim hayatı önemlidir, çünkü siz gemilerin bizzat dömeninde değilsiniz. Verdığınız komutlar personel tarafından yerine getiriliyor ki bu da doğru zamanda doğru emirleri verebilmeyi önemli kıllıyor.

Nexus'un arabirimini fena sayılımaz, ancak kullanımı biraz dołambaçlı. Bir düşman gemisinin üzerinde sağ tıklayıp bir listeden emirleri seçebilmek çok daha kolay olurdu, ancak programcılar bunun yerine ekranın çevresinde kümelenmiş komut listelerinden seçimler yapmak gibi nispeten karmaşık bir göntemi tercih etmişler. Neyse ki bu oynamayıp çok fazla düşürmüyorum, çünkü oyunu dondurup emirler verebilmek mümkün.

Ancak Nexus oynarken çoğu zaman oyunu dondurmaya ihtiyacınız olmayacağı. Çünkü özellikle ilk başlarda oyun inanılmaz ağır ilerliyor. Tamam, uzadık dev kütüklere manevra yaptırmak kolay değildir. Ve tamam, savaşlar çok gerçekçi ve hoş görünüyorlar. Ama basit bir görevi bitirmek için bile çok fazla zaman harcamak gerekiyor. Eğer şorun sadece zaman harcamak olsa, bunu pek takmadım, ama bu yavaşlık oyun dan alınan zevki de çok etkiliyor. Gemilere emirler veriyor ve sonra oturup seyretmeye başlıyorsunuz. Ağır



Savaşlar seçme bilimkurgu filmlerine taş çıkaracak kadar gösterişli.

ağır hareket ediyor, uygun pozisyonları yakalayıp ateş açmak için manevra yapıyor, çarpışmaları önlemek için manevra iticilerini kullanarak uzayın derinliklerinde ağır ağır dans ediyorlar. Bu esnada siz hep seyrediyor, seyrediyor, seyrediyorsunuz. Kalkıp kahve yapmak, bir dergi açıp makalelere göz gezdirmek ya da telefonla uzun bir sohbetle girmek oyun esnasında sık sık yapacağınız şeyler, yoksa sıkıldığınızda esnerken çeneniz ağrımıya başlıyor. Bir zaman sonra emrinizde daha fazla gemi ve daha güçlü silahlardır olduğunda çatışmaların temposu da doğal olarak artıyor, ancak yine de oyun asla yeterince hızlanmıyor.

Bu düşük tempo yüzünden tüm oyun boyunca kendinizi bir komutandan çok bir sinema seyircisi gibi hissediyorsunuz. Ve aslında oyların akışı da bir stratejiden çok bir macera oyununu andırıyor, bu da seyredecek bir şeyler var demek oluyor. Aslında bu oyun sizin

kumanda ettiğiniz çarpışmalarla dolu bir bilim-kurgu filmi, olayların akışı önceden belirlenmiş ve çeşitli koşullar oluştuğunda senaryo da ilerliyor. Bu bir açıdan iyi, çünkü burada çoğu oyundan biraz daha iyi bir senaryo mevcut ve anlatım da kötü sayılmaz. Öte yan dan, gerçek anlamda bir strateji oyunu oynamak istiyorsanız, maalesef aynı sebeplerden dolayı Nexus beklenilerinizi karşılamayacaktır. Tamam, oyun esnasında taktik seçenekleriniz çok gibi görünüyor olabilir, ancak gerçek anlamda stratejik bir inisiyatife kesinlikle sahip değilsiniz.

Neyse ki Nexus ses ve grafik açısından hayli iyi, hatta özellikle grafiklerin rahatlıkla kendi başında yeni bir standart olduğunu söylemek hata olmaz. İster birbirini alt etmeye çalışan iki uzay gemisi olsun, ister tamamen modellenmiş bir yıldız sistemi, ekrana bakarken gördükleriniz sizi asla hayal kırıklığına uğratmıyor. Doğrusu bu grafik motoruyla oturup Wing Commander tadında bir simülasyon yapılrsa hiç fena olmaz. Belki bir dahaki sefere? Bu haliyle Nexus gerçekten de iki arada bir derede bir yapılmış. Bilim-kurgu seven ve ekranında koca gemilerin ağır çekim savaşlarını izlemek isteyen oyuncular için iyi bir seçim olacaktır. Ama yüksek tempolu ve bol taktik seçenekli stratejileri seven oyuncuları kısa sürede uzaydan da, uzay gemisinden de soğutabilir. Uyarmadı demeyin.

M. Berker Güngör

NEXUS - THE JUPITER INCIDENT

STRATEJİ www.nexusthegame.com

Yapım: Mithis Games

Medya: 2 CD

Fiyatı: Yok

Dağıtım: HD Interactive

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: Internet LAN

Dünyalı

Multiplayer Modu: Deathmatch

Minimum	Önerilen
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.5 GB HDO	1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo	2+1
4+1	5+5
Dolby Surround	

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

- ▲ İyi grafik ve fizik, geniş oyun evreni, iyi bir senaryo.
- ▼ Çok düşük oyun temposu, zayıf strateji seçenekleri.

Ses



Dynamabilitlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: Starfleet Command serileri

75



Her yıl tek tük tenis oyunu çıkar, hemen hemen hepsini "eğlendirir, kendini kısa sürede bıktırmadan oynatır" umuduyla alıp oynarım. Fakat bir türlü sürekli kazanmadı hiçbiri. Bugüne kadar da kötü'nün iyisi hep "Tennis Masters Series" serisinin oyunları oldu. Bu yıl ise bir Xbox oyunu olan Top Spin PC'ye adım attı ve tenis oyunlarına yepgeni bir soluk getirdi.

GAME

Top Spin'ı öne çikaran ilk özelliği lisanslı oyunculara sahip olması. Bugüne kadar tenis oyounlarında en büyük eksik olarak gördüğüm konu buydu. Erkekler ve bayanlarda toplam 32 tenisi var. Bunların yarısına yakını, spora ilgisi olan herkesin düşüğü isimler. Bir Sampras, bir Hingis, özellikle bir

Konsoldan gelen esinti

TOPSPIN

Kournikova, tenisi bırakmış olsalar da oyunda olmaları bizi sevindiren isimler. Gönül isterdi ki Sharapova da güzelliğle oyunu renklendiresin. Agassi "Gillette"lenmiş kellesigle oyunda da arz-ı endam etsin, ama buna da şükür (yine de Sharapoval...).

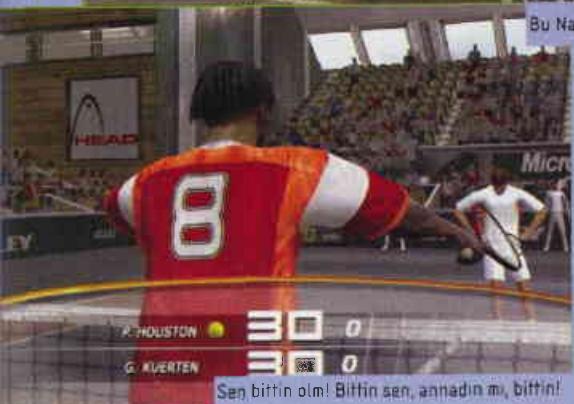
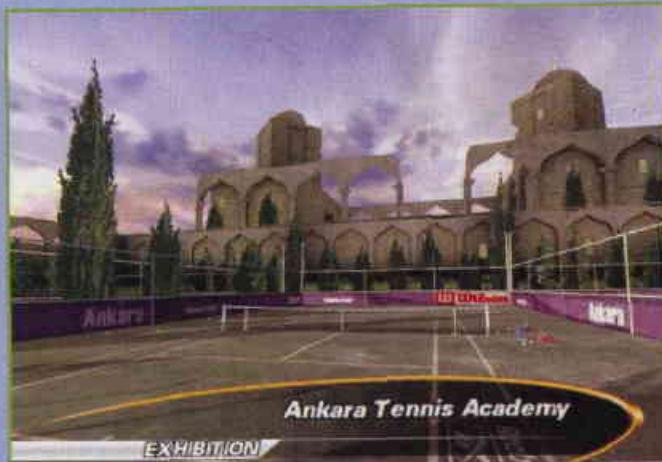
Sadece bu oyuncularla yetinmek zorunda değiliz tabii. Oyunun kariyer moduna başlarken kendimize bünbir surat bir karakter yaratabiliyoruz. Önce cinsiyet ve ırk DNA'sını seçiyor, daha sonra kaşı, gözü, dudağı dijerektan şekilden şekilde soktuğumuz bir insan yaratıyoruz. Bir tenis oyoununda görme ye alışık olmadığımız bu bölümde oldukça fazla seçenek yer alıyor (İpucu: oyuncunuza ne kadar uzun yaparsanız, uzağa gelen vuruşlan karşılaşmanız o kadar kolay olur). Görünümümüzü belirledikten sonra ise oyun karakteristiğimizi belir-

iyoruz. Raketimizi ve spor ayakkabılarını seçip son olarak altımıza bir şort, üstümüze de bir tişört geçirerek tenis dünyasına ilk adımı atıyoruz (hadî hoyrlısı).

SET

Oyunu zevkli kılan kariyer modu üzerinden anlatmam yeterli olacaktır sanırım. Kariyerimize dünyanın herhangi bir kıtasında başlıyoruz. Top Spin'de dünyalı kıtalara böllerken hepimizin bildiği şekilde 6'ya değil, 7'ye bölmüşler ve 7'inci kıta olarak "Orta Doğu"yu göstermişler. Bu da bir düşünce tarzıdır diyor ve bu aynılığı es geçiyoruz. Her kıtada çeşitli turnuvalar, Grand Slam'ları, tenis kursları ve görsel seçenekler için dükkanlar mevcut (berberiydi, giym kuşamıydı...). Ayrıca her kıtada birer gökdelen bulunuyor. Bu gökdelenler sponsor firmalarını temsil ediyor. Bulundan birini kendimize sponsor seçerek para sıkıntımızı gidermemiz gerekiyor. Çünkü kurs masrafı ve doğru düzgün (markalı) kıyafetler için paraya ihtiyacımız var. Tabii sponsorlar bir kere para ödedikten sonra cekip gitmiyorlar. Onlar için yaptığımız (veya yapmamızı istedikleri) her faaliyetin karşılığı nakit demek. En başta da "test maçı" na çıkarık iyi bir miktar (en azından oyunun başları için) cebe indiriyoruz. Bunun dışında ulusal ve uluslararası TV aktiviteleri ve sonunda bir gala maçı ile siz paraya boğuyorlar. Ayrıca her türde yeni donanımı da (raket, tişort, ayakkabı vs.) sağlıyorlar. Sponsor değiştirirken eski sponsorun sağladığ-





gi tüm getirileri kaybediyoruz.

Tenis kursları, hem oyunu öğrenmek hem de düşük güç değerlerimizi yükseltmek için oldukça yararlı. Forehand, backhand, servis ve vole vuruşları için bu kursları başıyla gecerek yıldızları toplayıp kendimizi geliştirmiyoruz. Ayrıca yıldızları topladıkça bize özel yetenek seçimleriaptırılıyor. Her oyuncunun 4 özel yeteneği olabiliyor. Bize de bu özellikler için tercihler sıralanıyor (servis, servis karşılama, güç, hız gibi). Turnuvaları kazanmak için bunlar önemli. Turnuvaları kazanıyoruz da ne oluyor derseniz, paranın dışında 100'lük bir dünya sıralamasında yükselerek ünlü raketter ile rekabete girebiliyoruz.

Kitalarda 3 sınıfa ayrılmış toplam 24 turnuva var. Bunların arasında lisans nedeniyle gerçek adlarını kullanımasalar da Wimbledon ve US Open gibi 4 bü-



Hay racket gibi senin

XBox'in en iyi tenis oyunu artık PC'de

yük Grand Slam mevcut. Bu turnuvaların maddi getirişi çok olduğu gibi, kazanılmaları da bir o kadar zor. Bu nedenle kendinizi daha ufak turnuvalarda iyiçe geliştirerek sona gözünüzü bunlara dikmeniz daha mantıklı olur. Kariyer süresince 3 kademede toplam 8 göreviniz var. Acemilik sürecindeki görevleriniz ufak çapta bir turnuva kazanmak ve herhangi bir skill puanı elde etmek. Star döneminde, ilk 70'e girmeniz, kendinize bir sponsor bulmanız ve profesyonel seviyede bir turnuvayı kazanmanız isteniyor. Ününüzü

tavana vurduracak süreçte ise dünya sıralamasında bir numaraya yükselmek, bir Grand Slam turnuvası kazanmak ve tüm özelliklerinizi geliştirmek sizin efsane haline getirecektir.

& MATCH

Sadece bu kariyer modu bile diğer tenis oyunlarını fazlaıyla gölgeliyor. Biraz da oynamıştan bahsedebiliriz, diğer tenis oyunlarının az tuş sunumun aksine Top Spin'de her vuruş stil için (toplam 6 tane) birer tuş var. Bunlar kesme, aşırma, forehand, backhand vs. diye sıralanıyor. Bu kadar vuruş çeşidi olunca oyun bir miktar daha zorlaşıyor. Özellikle forehand ve backhand için doğru pozisyonu almadan yanlış tercih yaparsanız, vuruşlarınız istediğiniz kadar etkili olamadığı gibi rakibe de daha rahat karşılık verme imkânı sağlıyor. Bunların dışında alınan veya kaybedilen her sayidan sonra olumlu ya da olumsuz tavır sergilemeniz için size 3-4 saniye veriliyor. Bu seçim için 2 tuş daha sağlanmış durumda. Tabii tercih yapmazsanız gayet sakin bir şekilde yerinize gidiyorsunuz. Bu pozlar genelde rakibi alkışlamak ya da aşağılamak şeklinde. En hoş görüneni de klasik "sen bittin dostum" tavırlarıyla rakibin üzerine yürümek (ama altta kalmayın).

Oyun görsel açıdan fazlaıyla tatmin edici. Kortlar ve çevre tasarımları oldukça başarılı. Fakat burada bir noktaya parmak basmadan geçemeyeceğim. Oyunda "sokak arası kortlar" diye bilinen kategori içinde "Ankara Tennis Academy" adı altında bir kort yer alıyor. Bu bir nebeze güzel fakat kortun çevresi kubbeler ve minarelerden kurulu bir yapıyla çevrelenmiş. Zaten Ankara'yı da yedinci kır olarak belirttiğimiz Orta Doğu'da gösteriyorlar. Sanırım bu konuda biraz şaşırılmışlar (oyunun kalitesine bir etkisi var mı, yok). Bunun dışında antrenman yapılan kortlar arasında çok entertenan ortamlar da mevcut. Çeşitli ülkelerin kendilerine has motifleriyle süslenmiş birçok antrenman kortu siz bekliyor. Ses kalitesine gelirsek, grafikler kadar olmasa da gayet başarılı. Oyunu başlarken Vines'tan "Get Free" gibi gaz bir parçayı tamamen dinlediğimiz uzun bir video da koymuşlar (tebrik ediyoruz).

Sonuç olarak gerek türünden gerekse kaliteli olmamalarından dolayı bir türlü rağbet görmenin PC tenis oyunlarının kaderini Top Spin değiştirdiğini. Hem grafikleri, hem gerçekçiliği, hem de oynanabilirliği oldukça başarılı bir oyun sunuyor. Tenise ilgisini olan herkesin denemesi gereken ve başından da kolay kalkamayacağı bir oyun var artık elimizde. Ben şu gelen servisi karşılamaya çalışırken size de bol aceili günler diliyorum...

Şefik Akkoç



TOP SPIN

Yapımı: Power & Magic
Dağıtıcı: Atari
Multiplayer: Internet (Gamespy Arcade)

Minimum: 1GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 1,7GB HDD

Oyna Alışmaki: Kolay

Grafik: 8/10

LEVEL NOTU: 8/10

SPOR

Medya: 2 CD
Orijinal Olarak: Yok
Multiplayer Modu: Tek veya takım, turnuva

Önerilen: 2MHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX

İngilizce gereksinimi: Az

Artılar/Eksiler: Dostluk modu, 8 oyuncu

Hoparlör ve Ses Desteği: Stereo, 2+1, 5.1, Dolby Surround

Zorluk: Az

www.itf.org.tr

Fiyatı: -
Yaş Sınırı: Herkes için

8 oyuncu

Alternatifler Tennis Masters Series 2003

85



ToCA

V-8 gümbürtüsü eşliğinde asfalt balesi yapmaya doyamadık!

RACE DRIVER 2TM

ULTIMATE RACING SIMULATOR

LEVEL CLASSIC

Komik aslında, burada oturmuş sizlere bir yarış oyunundan bahsetmeye hazırlıyorum. Ama bilin bakalım aklıma ne geliyor? Bu ülkede hiçbir şeyin olmadığı gibi, içten yanmalı motorlarla çalışan taşıma araçlarının da bir kültürel alt yapısı yok! İnsanlar dündüz yolda bile araba kullanmayı beceremeyecek kadar ilgisiz, cahil ve umursamazlar. Eh, haliyle bu ülkede doğru düzgün bir motor sporları kültürü de yok. 70 milyonluğuk ülkede idrar zoruya bir yarış pisti kurulmaya çalışılıyor, öte yandan Monaco gibi baltık konservesi boyutlarındaki bir ülke bu işten neredeyse bir asırdır okmekiyor. Düunganın ne kadar gerisindeyiz? Aha bu kadar gerisindeyiz.

Ve ben böyle bir gerceği göz ardi edip de nasıl bir yarış oyunu incelemesi yazabilirim ki? Aslında "seve seve" yazarımlım, yoksa müdür tarafından meşə odunuyla tinsel tacize uğramak isten bile değil! Evet, "tinsel" dedim, adam nasıl beceriyor bileyim mi ama bir meşe odunuyla insanın sade-

ce bedenini değil, ruhunu da örselmemi basabiliyor. Doğrusu ben bile bunu takdir ediyorum ve saygı duyuyorum. Hemen ardından da yazmaya devam ediyorum.

VERİN GAZI!

Çok ilgili olmayanlar için yarış oyunu yarış oyunudur, nasıl tüm dört tekerlekli araçlar "taksi" ve tüm iki tekerelli araçlar da "şeytan icadi babam" ise! Hâlbuki "taksi" dediğin şeyin taksi metresi olur, motosiklet ise 1896 yılında bizzat Daimler tarafından "kazaya" icat edilmiştir. Yani şeytan bunun neresinde be kardeşim? Tabii aranızda Almanları "şeytan" ve icatlarını da "şeytan icadi" olarak kabul edenler varsa orası başka. Ama biz yine dönelim dört tekerlekli sardalge kutularımıza, çünkü bu oyun onlarla ilgili.

Dediğim gibi, bilmeyenler için tüm yarış oyunları aynıdır. Oysa durum hiç de öyle değildir, gerçekte Gran Turismo serileri ile Underground serileri arasındaki fark dağlar kadardır. Midnight Club gibi sırf aksiyon oyunlara ise deyinmiyorum bile, onlar iyiçe başka bir model oluyorlar çünkü, Gran Turisimo lezzetindeki oyunlar iyiden iyiye simülasyon iken, göstergenin daha alt seviyelerindeki yapımlar eğlenceyi gerçekçilikle dengelemek için büyük çaba sarfederler, ancak pek azı gerçekten başarılı olabilir. Peki, ToCA Race Driver 2 bu terazinin hangi kefesine daha yakın derseniz, işte size aksiyon ve simülasyonun başarılı bir karışımı derim.

ToCA Race Driver 2 asılarda yine bir Codemasters oyunu olan Pro Race Drive'in devamı niteliğinde bir yapılmıştır, her ne kadar adı farklı olsa da. Oyunda ağırlıklı Career modu taşır ve burada pistlerde kendine yer bulmaya çalışan yeni yetme bir pilotu canlandırıyoruz. Race Driver 2 çoğu yarış oyununun aksine hayli sinematik bir anlatıma sahip. Mesela kariyer moduna başladığımızda kendimizi bir Audi'nin içinde pistte deneme turu atarken buluyoruz. İki tur sonra pite girdiğimizde bizi takım kaptanı karşılıyor ve bundan sonra evimiz olacak olan karavına götürürken "Yeteneğin var evlat, ama bu işler zordur" tadındaki alışılmış bilge adam konuşmasını döktürüyor. Ara sahneleler hayli iyi kotarılmış ve neyseki tüm olayı kendi gözümüzden görüyoruz, böylece oyun boyunca kendimizi direksiyonlarındaki karakterle özdeşleştirmemiz kolaylaşıyor.

Hasar almak
yarıştan
düşmenize
sebep
olabilir!





ASFALT YANIĞI

Race Driver 2 grafik olarak fena değil, özellikle araçların modellemeleri gerçekten çok iyi. Pistler de mümkün olduğunda gerçekine uygun hazırlanmışlar. Ne var ki özellikle durup etrafı bakarsanız çevre tasarımının pek o kadar da iyi olmadığını fark ediyorsunuz. Ancak tabii yüksek hızla yarışırken ve tüm dikkatinizi yola vermişken bu pek sorun olmuyor. Zaten öyle de yapmak zorundasınız, çünkü oyuncuların sürüsü dinamikleri açısından hayli gerçekçi sayılır. Her ne kadar gerçekçilik bazı oyuncuların gibi oyuncuya boğacak derecede yüksek değilse de, yine de ne yaptığına dikkat etmeniz gerekiyor.

Bunun bir sebebi de araçların hasar modellemesi, Codemasters programcılarları sadece çok gerçekçi bir hasar modellemesi hazırlamakla kalmamış, bunu aynı zamanda oyunu dengelemek için de başarıyla kullanmışlardır. Yapay zekâ underground oynarken olduğu gibi sizin sıkıştırılmaya çalışılmış, hatta mümkün mertebe temasta kaçınıyor. İster Single, ister Multi oyuncular olun, sizin de aynı şeyi yapmanız şart, çünkü bu oyunda araç hasarı yüzünden bırakın



Yarışlar kalabalık ve hayatı heyecanlı!

birinciliği kaçırmayı, yarışın sonunu bile göremeyebilirsiniz. Yani rakibi sıkıştırma taktiklerine başvurursanız bile çok dikkatli olmanız gerekiyor, aksi halde ava giderken avlanıp soluğu bariyerlerde alabiliyorsunuz.

Oyunun bir başka güçlü yanıda sesleri, yapımcılar üşenmemeyip oyuna koymakları düzinelere aracın sesini yarış pistlerinde kaydetmişler. Yanı duyduğunuz Mercedes sesi gerçekten de Mercedes'e ait. Lastiklerin ötesi, turbanın tıslaması, metalin ezilmesi derken kulaklarınız bayram ediyor. Ve bol bol motor sesi duyacağınız, çünkü oyuncular o kadar bol araba ve yarış çeşidi içeriyor ki, başından kolay kolay kalkmak mümkün olmuyor. Yarış çeşidi

derken, Single Race, Time Attack vs cinsi yarış içi oyun modlarından bahsetmiyorum. NASCAR, Touring Car, Formula, Hot Rod ve envai çeşitli türden arabalarla yapılan farklı yarışları kastediyorum! Mutlaka kafanızda göre bir müsabaka türü vardır bu oyunda. Ama tabii bu durum aynı zamanda bir dezavantaj da teşkil ediyor, çünkü tam bir yarış türüne alışırken bir başkasına geçiyorsunuz. Neyse ki kariyer modunda açığınız yarışlar ve pistlerde bol bol alıştırma yapma imkanınız var.

Tabii bu kadar çok yarış demek, aynı zamanda bolca farklı türden otomobil demek oluyor. Ford kamyonetten tutun da klasik Mustang'e, Aston Martin'den Nissan Skyline'ye kadar her türden araba var. Doğrusu tüm bu arabaların isim haklarını almış olmaları bir yana, bir de üstüne üretici firmaları hasar modellemesi konusunda ikna edebilmiş olmaları çok şartlı. Çok yapıcı sır firma kaprisleri yüzünden hasar modellemesini oyuncularına koymaz. Ya da en azından sebep olarak bunu gösterirler. Codemasters yapabildiğine göre diğer firmalar bunca zamandır bu bahaneye bizi keşfetmeyi başardı? Diye düşünmeden yapamıyor insan.

Digeceğim o ki, yarış oyuncularını seviyorsanız bu oyundan da hoşlanacaksınız. Grafikleri, sürüs hissi, sesleri gayet iyi ve menüler hariç insana itici gelen hiçbir tarafı yok. Ama özellikle bir direksiyonda oynarsanız çok daha büyük keyif alırsınız, onu da parantez içinde belirtiyim.

M. Berker Güngör

Oyunda araç ve pist sıkıntısı çekmeyeceksiniz!



TOCA RACE DRIVER 2 YARIŞ

www.codemasters.com

Yapım: Codemasters

Medya: 1 DVD

Fiyat: 89 YTL

Dağıtım: Videoexpress

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: Internet

12 Oyuncu

Multiplayer Modu: Tek tek maç, turnuva

Önerilen	Önerilen
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 3,5 GB HD	1,5 GHz CPU, 32 MB GFX, 3,5 GB HD
1,5 GHz CPU, 64 MB RAM, 64 MB GFX	1,5 GHz CPU, 64 MB RAM, 64 MB GFX

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereklimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

- ▲ İyi grafik ve ses, bol yarış ve arabası çeşidi, bol pist, yüksek oynanabilirlik.
- ▼ Grafikler biraz daha iyi olabilir, alışılmış biraz zaman isteyen bir oyun

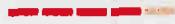
Ses



Dynamanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: Pro Race Driver

92

Süper kahramanlıkta son nokta...

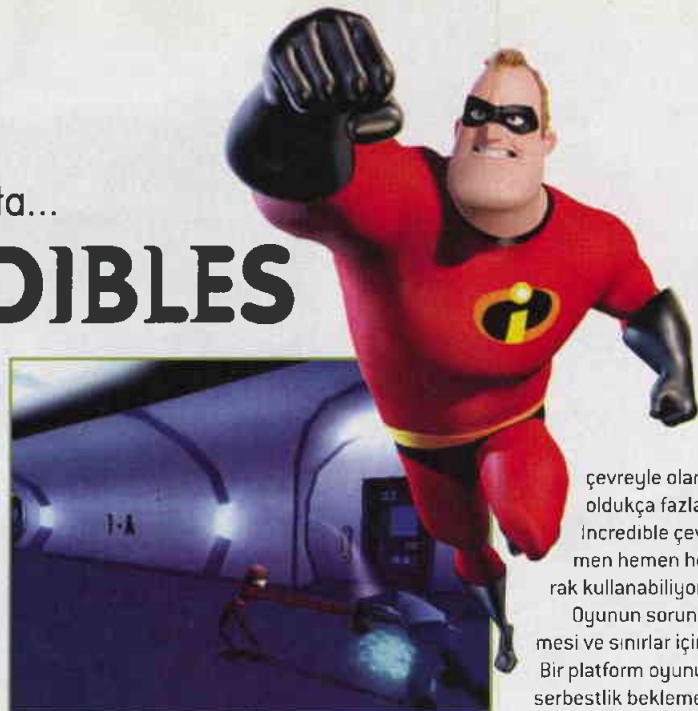
THE INCREDIBLES

Süper kahramanlar hayatında oldukça önemli bir yer... Tutmuyor açıkçası. Şimdiye kadar ikisi dışında dikkatimi çeken süper kahraman olmadı. Bunların ikisi de ucuyordu ayrıca. Birinci Superman, diğeri ise Batman... Nedenlerim, Superman'ın kostümünün gövdesindeki üçgen, "S" harfi, Batman'ınse gökyüzüne yansızan siyah yarasa amblemiydi. Ama ne Superman olmak istedim, ne de Batman. Birtakım yeni süper kahramanlar var şimdi karşımıda. Filmini izledim, oyununu oynadım ve yazısını yazıyorum. Ama onlar gibi olmak ister miydin dersiniz?

İNANILMAZ MI?

Pixar'ın filmleri dışında animasyon film izlemiyorum pek. Pixar bu işin nasıl yapılacağını biliyor. Toy Story, Nemo gibi mükemmel filmlerden sonra, The Incredibles da beklediğimi fazlasıyla verdi. Tabii burada filmden bahsediyorum. Ne var ki, filmi kadar iyi olmasa da, oyun da eğlenceli.

Eğer bu yazımı okuyorsanız, büyük ihtimalle The Incredibles'i çok sevdiniz ve oyun da ilginizi çekti hâliyle. O zaman ilk dikkat edeceğiniz şey de oyunun atmosferinin filmle aynı olup olmadığı. Tabii bu da grafiklere ve animasyonlara bağlı olarak değişen bir şey. Diğer birçok animasyon-film oyununun tersine, The Incredibles'in atmosferi filme hemen hemen aynı. Grafikler, 640x480 çözünürlükte bile çok güzel. Çevre tasarımları ve renkli karakter modellimeleriyle atmosfer sağlanmış. Ancak asıl güzel olan şey, filmdeki "abartılı" animasyonların oyunda da olması. Mr. Incredible düşmanlarını fırlatırken havada falsolu bir şekilde git-



tiklerini görebiliyorsunuz mesela.

Şimdi ikinci kısma, oynamışa geçelim. Klasik bir aksiyon/platform oyunu The Incredibles. Filmdeki karakterleri kontrol etmenize olanak tanıtmış. Oyunu Mr. Incredible'la başlıyorsunuz, ardından Elastigirl ve diğerleriyle devam ediyorsunuz. Checkpoint'lardan geçtiğiniz zaman oyun otomatik olarak kaydediliyor. Oynamış olarak ise sınırlı bir oyun kaçınılmaz olarak. Yapacağınız her şey belirli. Yanlış yoldan gitmek gibi bir ihtimal yok. Bunun dışında, bölüm içinde bir sonraki aşamaya geçmenizi sağlayacak birkaç hareketin dışında (F tuşuyla kuleleri devirip üstünden geçmek, kancaya tutunup sallanmak vs) yaptığınız tek şey düşmanlarınızı öldürmek. Bunun için de birçok seçeneğe sahipsiniz. Her karakter azımsanmayacak kadar harekete sahip. Mr. Incredibles iki farklı yumruk atabiliyor, zıplarak gerek vurabiliyor. Elastigirl ise daireler çizerek yerde yuvarlanabiliyor, uzun tekmeler, yumruklar atabiliyor, kollarını açarak çevresindeki düşmanları kendisinden uzaklaştırabiliyor. Hareket konusunda bir kısıtlama veya sorun yok kısacası. Bunların güzel animasyonlarla birleştirilmiş olması da bir artı.

Oyunun basit bölüm bulmacaları üzerine kurulu olduğunu söyleyebilirim. Mr. Incredible'in lazerleri geçmesi için odadaki dolabı alıp karşısındaki mekanizmaya fırlatması gerekebiliyor mesela. Aynı şekilde Elastigirl'ün kancalara tutunarak aşağı geçmesi veya elektriği keshmek için düşmanlarını tutup elektrik

devrelerine çarpması gerekebiliyor.

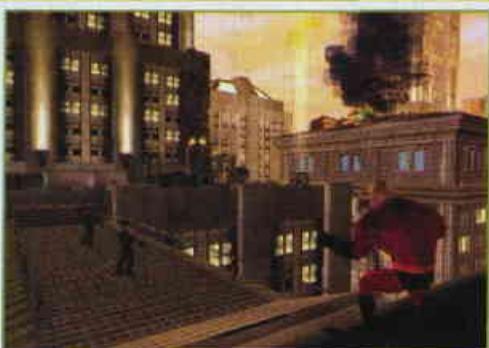
Karakterlerin çevreyle olan etkileşimleri oldukça fazla. Özellikle Mr. Incredibile'ndeki hemen hemen her şeyi silah olarak kullanabiliyor.

Oyunun sorunuysa, tekrar etmesi ve sınırlar içinde oynaması. Bir platform oyunundan çok fazla serbestlik beklemek yanlış olur, ama yapacağınız her şeyin size okular gösterilmesi de oyunun tadını kaçırmıyor az da olsa. Tekrar etme problemiyle oyunda çok az düşman tıplamasının olmasından kaynaklanıyor. Uzun bir süre aynı düşmanları, defalarca öldürmek zarında kalıyorsunuz. Diğer yandan, birçok küçük detayla donatılmış olsa da, oynanış şekli aslında pek değişmiyor.

BELKİ DE...

Oyunda fazla kontrol ve kamera problemi yaşamayacaksınız. Karakterler büyülerle uyumlu. En azından, bir gerekzi tutmanız gerekiyor. Tahminlerimin aksine çıldırtan bir kontrol sistemi yok The Incredibles'ta. Genel olarak da eğlenceli bir oyun. Birkaç saatliğine de olsa eğlenceli. Bu oyundan bekletileriniz sınırlı olmalı ama küçükler için iyi olabilir (ama şiddette dikkat).

Fırat Akyıldız



THE INCREDIBLES AKSIYON thq.com/theincredibles

Yapımcı: Heavy Iron Studios

Medya: 1 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Avatürk

Orjinal Olarak Var

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: ■ Internet

LAN Ayni Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Team, Vs

Minimum Önerilen

800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	1.8 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
------------------------------------	------------------------------------

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Az

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Rayman, Shrek 2

Arı
Eksi

70

GÖRÜNTÜ GÜZEL AMA...

Hiç şüphesiz EA Sports oyun endüstrisinin devlerinden biri. Yaptıkları her oyun, satışlarda dünya listelerine girmeyi başarıyor. Fakat konu menajerlik oyunları olduğunda Total Club Manager (TCM) serisi, bugüne kadar üzerinde pek çok formül denenmesine karşın Championship Manager (CM) serisi ve devamı olan Football Manager 05'in (FM'05) önüne geçmemi başaramadı. Ancak söylemeye fayda var ki, her geçen gün bir adım ileriye gidiyorlar.

DEĞİŞİYOR VE GELİŞİYOR

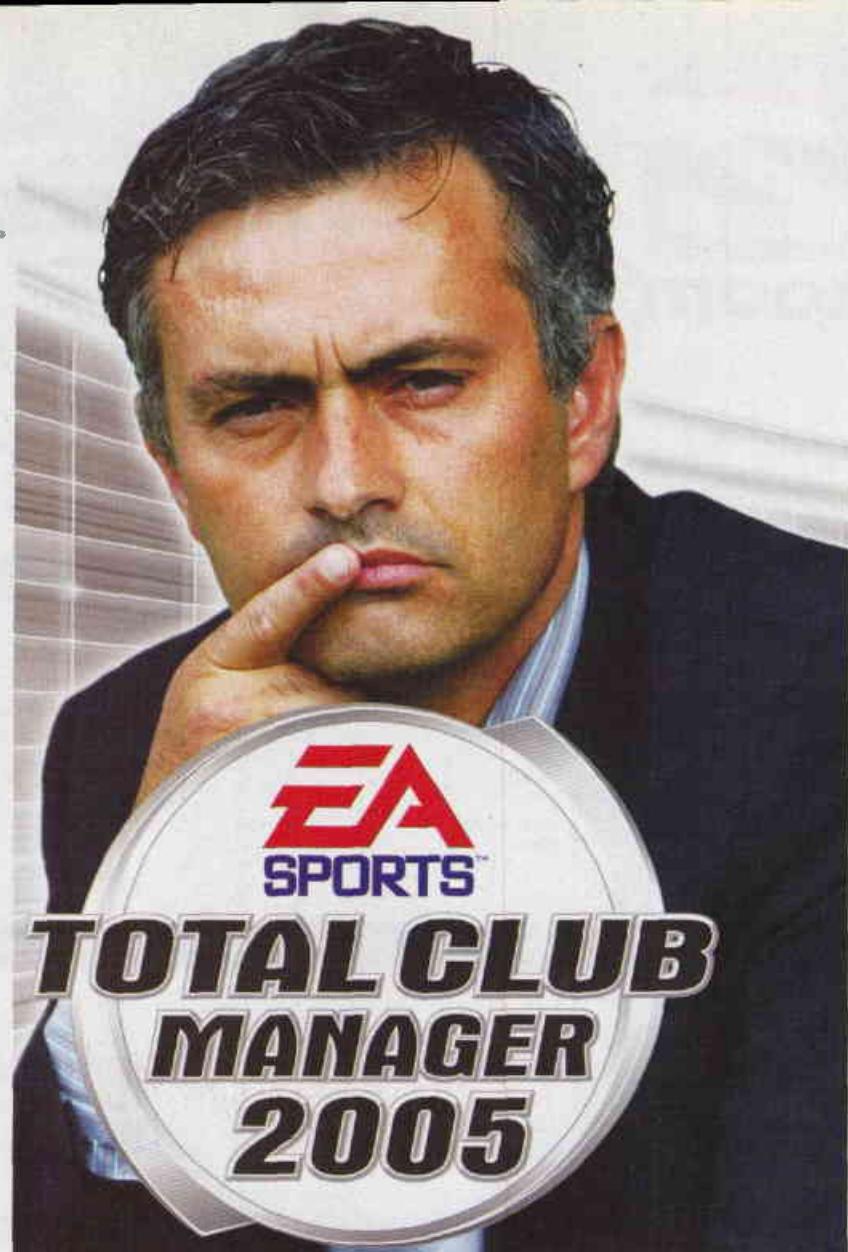
FIFA serisinin yapımcıları tarafından yapılan TCM'05, kendine has yenilikleri ile PC, PS2 ve Xbox için üretildi. Oyunda 50 yıllık kariyer yapma şansı bulunuyor. 29 ülkeden toplam 53 lig lisanslı olarak TCM'05'te yer alıyor. Merak edenler için hemen söyleyelim, bu ülkelerden biri de Türkiye.

- **Oyuncular:** Geçmiş oyunculara göre oyuncuların moral, sağlık durumu, kondisyon gibi parametreleri güncellendi ve her oyuncuya kendine has 2 özel yetenek ekleni. Aynı zamanda oyuncuların yapay zekâları kendileri için bir ahlak anlayışını meydana getiriyor. Bu durum oyuncuları tutarsız davranışlarından uzaklaştırıyor. Oyuncular ve takımlar arasındaki rekabet TCM'05'e oldukça iyi adapte edilmiş. Motivasyon burada ön plana çıkarıyor. Bir maçın devre arasında genik durumda olan bir teknik adam olarak size sunulan konuşturma tercihini doğru kullanırsanız ikinci yarıda takımın sahada daha fazla çalışmasını ve buna bağlı olarak pozisyonu girip goller bulmasını sağlarsınız.

Bir başka değişim de oyuncu yeteneklerinde. Oyuncu yetenekleri artık 0-99 puan aralığında veriliyor ve duran top özelliği yeteneklerin arasına eklenmiştir.

- **Görsellik ve maç ekranı:** Konu görsellik olunca pek çok oyuncu tercihini TCM'den yana kullanacaktır. Zira CM ve FM'05 ikilisi bu konuda kendilerine farklı bir yol çizmiş olsalar da, TCM geliştirilmiş bir 3D maç ekranı ve pek çok kamera açısı ile –ki bunlardan biri de unutulmaz oyun Sensible Soccer (sayfa 82) açısı– FIFA'nın avantajlarını en iyi şekilde kullanıyor. Maçı tam ekran gözleme şansınız olduğu gibi, 3D ekranı bölgerek istatistik bilgileri aynı anda alabilirsiniz.

- **Sıfırdan başlamak:** TCM'05'in bu yıl önemli yenilikle-



rinden biri de yeni bir kulüp oluşturmak. Her şeyi ile size ait bir futbol takımını inşa etmek istiyorsanız şimdilik tek alternatifiniz TCM. Bu oluşumu tüm adımlarıyla inceleyelim.

1.adım: İlk olarak yeni bir oyun başlatın ve 29 ülkeden hangi ülke liglerini tercih ediyorsanız seçerek bir sonraki sayfaya ilerleyin.

2.adım: TCM'yi aynı anda 4 oyuncu oynayabilir izin

veriyor. Bu ekranda bu sayıyı belirlemeniz gerekmekte.

3.adım: Bu ekranda 3 farklı tercih göreceksiniz. Bunlardan ilk standart tercih bölümü. Seçtiğiniz ülkelerin liglerinde yer alan bir takımı çalıştırılabilirsiniz. İkinci sırada sistemin sizin için bir takım ata-

Bir ipde bir cambaz oynar, bir gönülde tek menejerlik





masını istersiniz. Ve son olarak bizim tercih edeceğimiz yeni kulüp yaratma seçenekleri bulunuyor.

4.adım: Karşınıza gelen bölümde sizinle ilgili bilgileri gireceksiniz. Bu bilgiler ad, soyadı, cinsiyet, doğum tarihi gibi standart bilgiler.

5.adım: TCM de 5 farklı zorluk seviyesi bulunmaktadır. Oyuna yeni başladığımızı düşünürsek alt seviyelerden birini tercih etmenizi öneririm.

6.adım: Sezon öncesi antrenman planını vermemiz gereken bölümdeyiz. 4 farklı tercih yer alıyor. Tactics Based: Sezon öncesi taktiksel özelliklerin artmasını sağlar, Player Skills Based: Hava hakimiyeti, pas gibi bireysel özelliklerin yukarı çıkmasını sağlayacak idman türüdür, Well-balanced: Yorucu bir çalışma programı olup ko-disyon, taktiksel ve bireysel yetenekler üzerine yoğunlaşmayı hedefler, Fitness Based: Çalışmanın kendi kondisyon artırmaya yönelikliği.

7.adım: Size verilmiş olan 20 beceri puanının bulunmaktadır. Bu puanları sırasıyla yazacağım (puan tercihlerimi de belirteceğim) 4 ana başliga dilediğiniz gibi dağıtabilirsiniz: Motivasyon becerisi (?), antrenörlük becerisi (8), kaleci antrenmanları (1), iletişim becerisi (4). Aynı sayfada bulunan dil tercihini de doldurmaya unutmayın. İletişimi kolaylaştırmak için gittiğiniz ülkede konuşulan lisansı seçmenizde fayda var.

8.adım: Bu adımda takımın farklı branşlarında ne kadardında etkin olacağımızı belirliyoruz. Aynı zamanda farklı bir iş kolunu da seçebiliriz. Örneğin başkan olup sadece finans işlerine bakabiliyor, Tabii ki burası Türkiye ve örneklerini sıkça gördüğümüz gibi transferden sadece başkan olarak kendimiz sorumlu olabiliriz. Nasıl olsa arkamızı toparlayacak bir menajer bulmak kolay!!!

9.adım: Yeni bir takım yaratma işleminin esas olarak başladığı bölüm. Yeni oyuna başlarken seçtiğimiz türkülerden birinin haritmasını açarak hangi şehre ait bir takım kuracağımızı belirliyoruz.

10.adım: Bu ekrannda kulüp adı, kısa yazılışları, stadı ve şehre ait bilgileri sisteme giriyoruz.



11.adım: Düşündede ve uygulamada başarılı sayılabilecek bir ekranıız. Kulübümüzün logosunu oluşturacağız. Oldukça basit tasarlanmış bu sayfada çok sayıda kombinasyonu deneme şansınız var. Sayfayı geçtiğinizde hoş geldiniz sertifikasını alacaksınız. Artık kulübümüz resmen kuruldu. Ancak birkaç detay daha var.

12.adım: Biraz para kazanmamız gereklidir. Bu nedenle size sunulan 3 sponsorlu tekniklerden hedeflerinize en uygun olanı tercih edin.

13.adım: Hakem dündünden önceki bu son sayfada kulübümüz finans durumu özetleyen bir tablo ile karşılaşacaksınız. Artık futbol zamanı!

DİĞERLERİNDEN FARKLI NELER VAR ?

TCM'05'in diğer menajerlik oyunlarından farklılarından bazlarına kısaca bakarsak ilk dikkati çeken konu uzun zamandır TCM ve artık FM'05 oyuncularının olmasını istedikleri -bilet fiyatlarının oyuncu tarafından berilmesi olacaktır. Tesiste me konusunda rakiplerinden ayrılan TCM, stadınumu ve testisleri ne yaptığınızı görererek yenileme ve geliştirmenize imkân tanıyor. Düzenli olarak gelen mesajların yanında, oyuncu içinde yer alan Four Four Two The Ultimate Football Magazine isimli dergi futbol gündeminin başlıklarla taşınan haberlerini toplu halde okumanıza fırsat veriyor. Ceza ve motivasyon sisteminden yukarıda bahsetmiştim. Diğer oyunlarda idmanı bırakmayan bir oyuncuya ceza verme hakkınız vardı. Ancak TCM'de

durum biraz daha değişik. Böyle bir durum meydana geldiğinde konudan hemen haberiniz oluyor ve oyuncuya ikna etme yöntemlerine başvurabiliyorsunuz. Oyunlar arasındaki en önemli farkılılık ise hiç şüphesiz maç ekranları. CM 4 ile başlayan 2D moturu alışkanlığını, geçtiğimiz yıl FIFA ile ortak kullanıma girerek kırın TCM, bu sezon ise FIFA'ya gerekşim duymadan çalışan bir 3D moturu geliştirdi. Son olarak bir eksikten bahsedelim. Geçtiğimiz yıllarda yayınlanan FM 05'te oynanabilir 345 lig bulunmaktaydı ve TCM henüz bu rakamın yanısına bile ulaşmadı.

Yazımızın başında TCM'nin rakipleriyle kıyaslandığında zorlu başarımeye çalıştığını söylemiştim. Her ne kadar arkalarında dev bir firma bulunsa da ve her gül yenicilikler ile karşımıza çıksalar da, CM serisinin tarifsız atmosferini elde etmeleri için uzun bir sürenin geçmesi gerekiyor.

Bora T. Oyacı

TOTAL CLUB MANAGER 2005

MENAJERLIK

Yapımcı: EA Sports

Dağıtıcı: Aral İthalat

Multiplayer: Internet Ağ 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

Medya: 2 CD

Orjinal Olarak Var

Fiyatı: -

Yaş sınırları: 3 yaş ve üstü

Minimum

Minimum sistem:	1.8GHz CPU, 13GHz CPU, 256MB 512MB RAM, 64MB RAM, 32MB GFX
-----------------	--

Önerilen

Hoparlör ve Ses Desteği
<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2+1 <input checked="" type="checkbox"/> 4+1 <input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> Dolby Surround

Oyunu Almak: Normal

İngilizce Gereklisini: Çok

Zorluk: Normal

Grafik

Artılar/Eksiler

- ▲ Yüksek grafik kalitesi ve maçları 3D motoru
- ▲ Üzerinden izleme olanağı ile rakiplerinden ayrılmıyor

Ses

Dynamabilik

CM serisinin ve yeni adıyla FM'05'in tadını veremiyor.

Multiplayer

Eğlence

Üzerinden izleme olanağı ile rakiplerinden ayrılmıyor

LEVEL NOTU

Alternatifler: Football Manager 2005

85



colin mcrae rally

UÇAN İSKOÇYALI GERİ DÖNDÜ... AMA HİC GİTMEMİŞTİ Kİ?!

2005™

Bir yıl gibi kısa bir sürenin ardından serinin yeni oyunu CMR 2005 evlerimize geldi. Sürenin kısalığı ve değişen isimden de anlaşılabilirliği gibi Colin de FIFA serisi gibi her sene rutin olarak çıkış oyunları arasına girdi. İki sene sonra ise artık kustumuz oyuların listesine girer herhalde. Her şeye rağmen bu seferlik yeni oyun beraberinde yeni özellikler de getirmeyi başarmış.

COLIN 2015'E BİRŞEY KALMADI...

Oyundaki şampiyona modunda Colin McRae'yi yönetiyor ve hayal bir dünya şampiyonmasına katılarak şampiyon olmaya kastınırsınız. Bunun için güçlü kuvvetli WRC araçları ile 9 ülke gezip, dağlar bayır乱ş, Almanya, Birleşik Krallık, İsviçre, ABD, Finlandiya, Avustralya, İspanya, Yunanistan ve Japonya rallilerinden tek parça çikabilmelisiniz. Oyun WRC lisans-

sına sahip olmadığı için ülkeler ve olaylar hayal ürünü, bu yüzden Rally Of Turkey de oyuna dahil değil. Her ülkede altışar etap ve bazı ülkelerde ise buna ek olarak kafa kafaya yarışığınız özel etaplar koşuluyor.

Bu kez oyundaki esas bölüm yeni eklenen "kariyer" modu. Burada bir çaylak olarak başladığınız ralli kariyeriniz dünya şampiyonu olarak bitirmeye çalışıyorsunuz. Ötuzdan fazla araba kullandığınız bu bölüm çizgisel olmayan bir oynanışa sahip; hak kazanlığınız süreci istediğiniz yarışa katılabiliyorsunuz. Başlangıçta VW Polo gibi tırt, iki çekerli araçlarla uğraşırken, rallilerde yer alıp sürücü puanlarını topladıkça daha fazla araba ve yarış açabiliyorsunuz. İlk iki saatlik oynanışın sonunda MG ZR, Escort Cosworth, VW Beetle RSi ve Celica GT-Four gibi araçların sahibi olabiliyorsunuz. Bu mod kesinlikle değişik ve yeni bir soluk, fakat gereksizce seyretilip uzatılmış ve 30 saatlik bir oynanışa sahip olmuş. Bu şekilde insanı bayabilen bir teknolojili parçaları alma şansına sahip oluyorsunuz. Seramik frenler, gelişmiş damper, şanzıman, motor, egzoz gibi geliştirmeleri aracınıza uygulayabilmeniz için gerekli teste giriyorsunuz. Başarılı olabilirseniz ilgili teknoloji aracınıza ekleniyor, iki de-



nemeđe başaramazsanız avuç yalama teknolojisi ile ilgili briefing veriliyor.

HANGİ ARABAYI SEÇSEK?

CMR 2005 oynamış açısından serinin önceki oyunundan çok farklı değil. Yine ilk yarım saat yola tüm dikkatınızı vermeniz ve konsantre olmanız gerekiyor, ardından eliniz açılığın ve en iyi zamanları ardı ardına sıralamaya başlıyorsunuz. Burada Colin'in emekli olmadan önce son kullandığı araba olan Citroen, diğer araçlara göre güç olarak birazlık daha torpıllı yapılmış. Ama daha da önemlisi oyunda Peugeot 206'nın yolda durma üstünlüğü tartışılmaz. Hiç sevmesem de, size oyunu bu arabayla oynamanızı tavsiye ederim. Aslında Peugeot bu sene 307'lere geçti ama dedim ya, bu şampiyona birazlık hayali.

İşin ilginç tarafı oyunun PS2 versiyonu oyuncuları zorlamazken PC versiyonu kök söktürüyor. Bu yöneden biraz haksızlık olmuş denilebilir. Serinin eski oyunlarında olan aracın kendi eksenin etrafında dönmesi olayını dört tekerlekten ağır ağır veri okuyan bir teknik kullanarak düzeltmişler. Artık aracınızın iki tekerlegi yolun dışındayken yolumuza hiçbir şey olmuş gibi devam edemeyeceksiniz, zira aracınız yol dan çıkma eğilimi gösterecektir.

Oyunumuzda konsol versiyonları için online, PC versiyonu için de hem LAN, hem online desteği mevcut. Sekiz kişiye kadar oynama imkanı sağlayan online mod birçok yönden sorunsuz ve kullanımı kolay. Bu modda diğer araçları yolda tek renkli hayalet arabalar olarak görüyorsunuz ve üzerlerinde rakiplerin isimleri yazıyor. Biz oynarken sorun olmasa da, rakiplerin gecikmeleri yüzünden rahatsız edici ekran parlamaları ile karşılaşabiliyoruz.

UÇAN İSKOÇYALI DAKAR'DA YAMULDU!

Oyunda Colin McRae'nin Dakar rallisinde kullandığı 4x4 Nissan da dahil olmak üzere birçok araç mevcut. Binalar arasında Mitsubishi Evo VIII ve Subaru WRC gibi dört çekeriler, 206 gibi iki çekeriler ve grup b araçları da var. Hasar modellemeleri her araç için özel olarak





Eğlenceli bir ralli deneyimi isteyenlerin yolu yine Colin'e çıkıyor.

çalışılmış ve boyaya çiziklerine kadar düşünülmüş. Aldığınız hasarı etap sonlarındaki servis noktalarında onarmalısınız, çünkü sürüşünüzü çok etkiliyor. Servis noktası estetik anlamda hayal kırıklığı çünkü etrafı dağılmış birçok araç gereç var, ama çalışan herhangi bir servis elemanı yok. Garaj da sanki dev bir uçan halının üzerine kurulmuş gibi. Oyunda yeni takip ve kaput kamerası da dahil beş görüş açısı var. Konsol versiyonunu PC versiyonuyla birlikte oynadım ve oyunun kayıt dosyasının PS2 hafıza kartında 4.5 MB yer kaplamasına söyleyecek söz bulamıyorum, kart zaten toplam 8 MB, anlaşılabılır gibi değil.

Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi arayüz yine sade ve fonksiyonel, ama introyu hiç beğenmediğim. Oyun görsel gerçekçilik olarak FIA WRC 4 ile kıyaslanamaz, fakat grafik detayları yeterli ve iş görüyor. Ağaçlara çarptığınızda dökülen yapraklar, arada sırada verilen hafif bulanıklık efekti gibi özellikler bu oyundaki yenilikten birkaçı. Özellikle hasar, kirlenme ve hava efektleri çok iyi. PC versiyonunun ışıklandırması gece etaplarında biraz sorun çıkartıyor. Gelişmiş sürüş tekniklerinin de anlatıldığı yükleme ekran-

ları yeterince kısa. Oyunun PC versiyonu PS2'dan çevrilmemiş olmasına rağmen tekrar elden geçirilmiş. Bu yüzden araçların ve çevrenin kaplama kalitesi çok daha kaliteli, oyunun akıcılığında ise herhangi bir aksama yok. Hatta CMR 2005, serinin bir önceki oyununa göre ortalama bir sistemde çok daha stabil çalışır halde getirilmiş.

İSKOÇ UÇUNCA ETEĞİ AÇILMAZ MI YAWU?

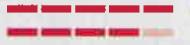
Codemasters oyunun sesleri için yüzlerce saat kayıt yapmış. Her arabanın motor sesi, her atılan vites, redline, çarpma ve yüzey sürtünme sesleri çok iyi. WRC'deki gerizkali co-pilot yerine burada istediğiniz

beş co-pilottan birisini seçebiliyorsunuz ki bunların arasında artık akraba olduğumuz Nicky Grist de var.

Sonuç olarak Colin McRae Rally 2005 daha az detaylı, daha zor bir oynamış sahip ama hala ralli heyecanını en iyi yaşatabilen oyun. Artık tartışmasız olmasa da bence Colin ralli oyunları arasında hala birinci sırada. Bye&Smile...

MegaEmin


CMR 2005
YARIŞ
www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

Yapımı: Codemasters	Medya: 1 DVD	Fiyat: -		
Dağıtıcı: Tiglon	Orijinal olarak: Var	Yaş sınırı: 3+ Yetişkin		
Multiplayer: Internet	LAN	1-8 Oyuncu		
Multiplayer Modu: Var				
Minimum		Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
700 MHz CPU, 256 MB RAM, 3,45 GB HDD, 32 MB GFX		1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB HDD, 32 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2+1 <input checked="" type="checkbox"/> EAX <input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> Dolby Surround	
Oyna Alışmak: Orta		İngilizce Gerekliliği: Kolay	Zırhlık: Orta	
Grafik				▼ Oyun oldukça zor
Ses				▼ Artık yeni bir soluk olmalı
Oynamabilirlik				
Multiplayer				
Eğlence				
LEVEL NOTU				

Alternatifler: Richard Burns Rally



ZOO TYCOON II

Daha kolay ve daha eğlenceli...

İster klasik bir Tycoon oyuncusu olun, ister Tycoon'dan baymış bir bünge, Zoo Tycoon 2 ilginç ve kendini diğer türdeşlerinden ayıran bir oyun. Kolay ama farklı bir oyun arayanlara, ama en çok da çocuklarıyla oynayabilecekleri bir oyun arayan ailelere hitap ediyor. Çünkü bu sefer sadece sanal bir hayvanat bahçesi kurup işletmekle kalmıyor, onu dolaşır işleri bazen kendiniz hallederek, bazen karışmayıp "ben turistim bana ne laylagıml..." diye fotoğraf çekerek tadını da çıkartabiliyorsunuz! Üstelik bu kez işin ekonomik yönü çok daha rahat, bütçeniz arada bir sıkışsa da artık hayvanat bahçenizi geçindirmek için sürüyle hatıra ivr zıvır ve hizmet satmak yerine bağışlardan yararlanıyorsunuz. Bu da size daha iyi, daha güzel bir hayvanat bahçesi yaratmaya yoğunlaşma fırsatı veriyor, hayvanları izleyip biraz kafa dağıtmak, rahatlama fırsatı sağlıyor. Böylece ismindeki Tycoon'a rağmen kendini diğer Tycoon'lardan ayıran bir strateji- simülasyon doğuyor.

Zoo Tycoon 2'de amacımız hem hayvancıklarımıza, hem de ziyaretçilerimize mümkün olduğunda mutlu etmek ve bunu yaparken de hayvanat bahçemizi ayakta tutmak. Her hayvanın sevdigi iklim, huyu suyu farklı olduğundan

dan öncelikle onlara yaşam alanı hazırlıyoruz. Kutuplardaki bir deve nin ya da çöldeki bir penguenin mutlu olmayacağı mağumunuz. Elbette iklimler ve araziler sadece sıcak ya da soğuk değil, farklı bitki örtüleri ve arazi şekilleri de demek. Ceylanların sektörüne yesil tepeler, aslanlar için savanalar, hipopotamlar için bol bol su derken oyunun yeni 3D motoru ve bunun getirdiği araçlar sağ olsun, kendinizi kaptırmamak elde değil. Bu yeni araçları kullanmak Windows'ın Paint'ini kullanmaktan da basit. Sadece her türlü arazi şekline dereli tepeli ayarlamakla kalmıyor, kendi içlerinde her türlü araziyi karıştırabiliyorsunuz. Ayrı ayrı çiftliklerde farklı iklimler yaratabileceğiniz gibi birbirine içine karışmış garip fantastik yaşam alanları, av ile avcının paylaşacağı ilginç ortamlar yaratabilirisiniz. Hem hayvanlarınız sıkılmaz, hem ziyaretçileriniz çok mutlu olur!

SERBESTLİK VE ÇEŞİTLİLİK

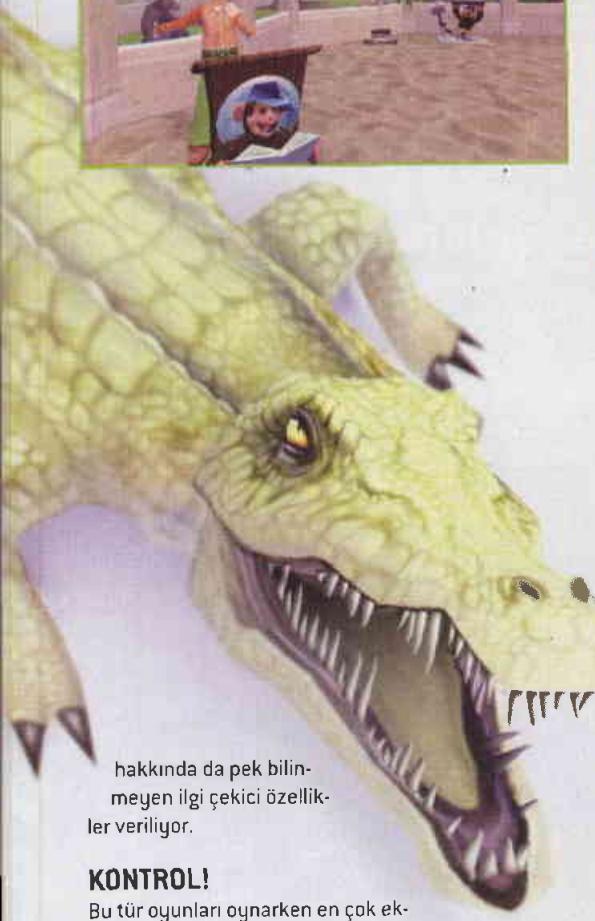
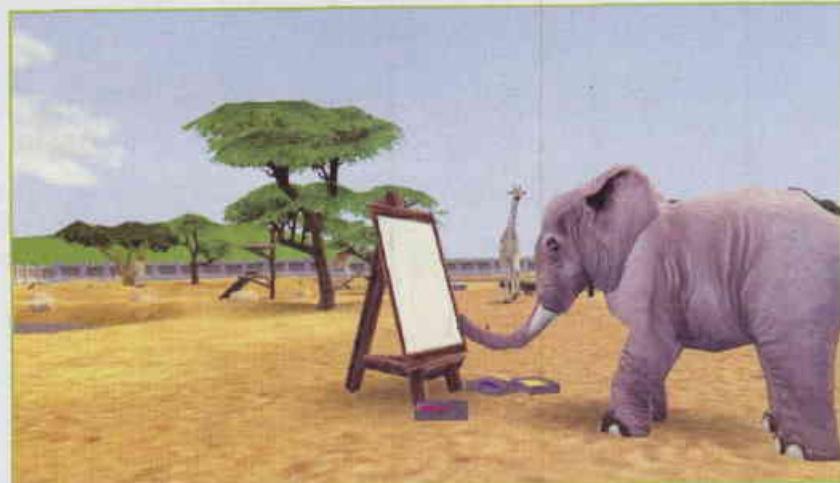
Yeni 3D oyun motoru ve genel görünüş hiç de fena değil. Kullanılan renkler gayet uygun, doğal ortamlar ve park ise gerçekten çok güzel. Ayrıca uzun oyunlar gözleri pek yormuyor. Ama maalesef hayvanların modelleri ortalamada, ziyaretçilerin modelleri ise ortalamadan da altında. Aynı şey sesler için de geçerli, hayvanların sesleri gayet gerçekçi ve güzel ama ziyaretçilerin sesleri için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Microsoft'un kendi üretmediği ama dağıtımcılığını üstlendiği ve kalite kontrollünden geçirdiği bir ürün bu, hayvanların dışındaki sesler de kesinlikle iyi olmaliydi. Genel olarak grafiklerin çocukların hedef aldığı söylemek mümkün, yetişkinler için de çok basit

değil. Çünkü modellemeler ortalamada da olsa hayvancıklarımızın animasyonlarında çeşitlilik var, onları mutlu ya da mutsuz olmalarına ve türlerine has şekilde davranışırken izlemek mümkün, bu da gerçekçiliği artırıyor. İşe iyi yönünden bakmak gerek, ilk oyunun ve genelde 2D oyunların yapımcıları oldukça uğraştıran detaylı, hoş grafiklerine karşılık elimizde 3D sayesinde serbest kamera, hayvanat bahçesinin içinde gezebilme ve hatta fotoğraf çeken能力和 imkânı geçiyor! Cidden ailecek oynanabilecek bir oyun olması için çaba sarf edilmiş ve böyle güzel pek çok özellikle düşünülmüş!

Oyunun arabirimini kullanmak inanılmaz kolay olduğundan, oyun içinde aradığınız bilgilere ulaşmak çok kolay. Hem ziyaretçilerin düşüncelerini hem hayvanlarının ihtiyaçlarını görebilir, her adında oyundan gerekeni nasıl yapacağınızı konusunda kolayca bilgi alabilirsiniz. Microsoft Encarta, hayvanlar hakkında oldukça detaylı ve okuması oldukça eğlenceli, kolay ve öğretici bir ansiklopedi. Çok kısa her hayvan

Herkese hitap edebilecek bir oyun





hakkında da pek bilinmeyen ilgi çekici özellikler veriliyor.

KONTROL!

Bu tür oyunları oynarken en çok ek sikliğini hissettiğim şey olaylara birebir müdahale edememek, sinir olduğum bir şeyi bizzat haledememekti. İşte Zoo Tycoon 2 bu aradaki büyük boşluğu dolduruyor. Canımı sıkan bir şey olduğunda

istediğim gibi halledebiliyorum! Fil çukura mı düştü? Tutup yerine koyuyorum, evet efenim! Hayvanların yemi, suyu mu eksik? Aynen parayı bastırıp etin samanın alásını alıyor, hayvanları dombili yapıyorum. Peki, güzeliim hayvanat bahçemin ziyaretçileri hayvanat mı çıktı? Etraf çöp ve pıstık içinde mi kaldı? Süpürgeyi kaptığım gibi adeta bir Über-süper-hademe moduna geçerek bütün parkı süpurebiliyorum, parkla birlikte bünye de pırıl pırıl oluyor.

Hasta ve üzgün bir hayvanı hemen koşup tedavi etmek de mümkün! Yani, artık sadece izlemiyor, çalışanlarımın halletmediği veya yetişemediği sorunları hızlı bir şekilde halledebiliyorum. Hatta bütçem kısıtlı olduğu zamanlarda çok az çalışan tutup büyük mikarda tasarruf ediyor, gereken pek çok işi kendim hallediyorum! Bu da hem oyuna kaptırıp vakit geçirirmeyi kolaylaştırıyor, hem de



ZOO TYCOON 2

STRATEJİ

www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2

Yapımcı: Blue Fang

Dağıtıcı: Microsoft

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: Yok

Medya: 1 CD

Orjinal olarak: Yok

Çağ:

1 Oyuncu

Fiyat: -

Yaş sınırı: Yok

Minimum

Önerilen

800Mhz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX	1.6Ghz CPU, 512MB RAM, 32 MB GFX
-----------------------------------	----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1

4+1 5+1

Dolby Surround

Dünya Alışmak: çok kolay

İngilizce gereksinim: orta

Zorluk: çok kolay

Grafik

Artılar/Eksiler

▼ Vasat müzikler Kötü

Ses

▲ Kullanışlı arabirim. Kolay, eğitici, eğlendirici. Güzel grafikler

▼ İnsan seslendirmeleri

Oynamabilirlik

▼ Zorluk ve çekişmeden ve bunun getirisini olan

Multiplayer

▼ fatmenden yoksun

Eğlence:

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Zoo Empire

76

çok işe yarıyor.

Zoo Tycoon 2 ile ilgili son görüşüm oldukça olumlu, ortalamanın çok üzerinde, kolay öğrenilip rahatça herkes tarafından oynanabilecek, rahatsız edici hatalar içermeyen bir oyun olduğu yönünde. Ayrıca ulaşmayı başardığı hedef kitle açısından da takdire şayan, eğlenceli ve öğretici olmasının gereken süreyle wasatın altında ve hiç de eğlendirici ya da oynanabilir olmayan oyunun yanında tam bir pırlanta. Yine de Tycoon adını taşıyan bir oyunungecel olarak bu kadar kolay ve rahat olması herhangi bir çekişme ve zorluktan alınacak tatmin duygusunu da ortadan kaldırıyor. Size hıtap ediyorsa kaçırılmayın ama bekleyenizde çok büyük olmasın.

All Gündör

FORGOTTEN REALMS DEMON STONE™

Hızlı bir aksiyon RPG arayanlara

Bu oyunun en sevdigim yanı, hikayesini çok begendigim bir yazarin hazırlamış olması. Demon Stone'un hikayesini hazırlayan kişi Salvatore!! Evet, Underdark'ın ve Drizzt'in yaratıcısı, Forgotten Realms'i belki de en çok şekillendirmiş olan bu büyük ustadin Demonstone'da imzası var.

Tabi sağlam RPG oyuncuları, gerçek masaüstü FRP oyuncuları bunu öğrenince bir bekleneni içine girecekler. Ama Demon Stone Baldur's Gate gibi, Icewind Dale gibi bir RPG değil. Uzun zamandır gitmekle daha fazla örneğini gördüğümüz Hack&Slash diye tabir edilen türde bir aksiyon oyunu. Yani kesip bıçmec!

hapsedip bulunamayacağı bir yere koyar Khelben. Ve böylece en azından uzunca bir süre dungeyi yok edebilecek bir milyon tehlikeden biri engellenmiş olur. Malum, Forgotten Realms büyüğü ve ejderhalar ile dolup taşan, ılgıncı, eğlenceli ve inanılmaz detaylı bir diriğar. Ejderhalar, orclar, trolller, Slaadi, Yuan-Ti gibi sayısız yaratık burada bizlere bekliyor. İçine düşüğümüz olaylar, karmakarışık savaşlar bizlere sürükleyip ve sonunda üç farklı karakter Demon Stone'a hapsedilenlerin serbest kalmasına sebep oluyor. Bir Githyanki generali ve Slaadi lordu! Esas oyun işte burada başlıyor!

görüyoruz. Kasabanın tepesinde ejderha dönüp duruyor, aşağıda kanlı çarpışmalar sürüken mancınıklar taş yağdırıyor! Gürültü ve efektlər, savaşına atmosferi ve sadece tepede durmayı etrafı alevlere boğan ejderha! Tam anlamıyla sinematik ve büyük çaplı, etkileyici bir atmosfer söz konusu. Hayatta kalmaya çalışırken bir takım haline gelen yarı Drow bir hatırlı, bir insan büyüğü ve bir de insan savaşçı! Üç karakter arasında birer tuşla geçiş yapabiliyoruz. Hangisini severseniz onunla taktılın.

Her karakterin dövüş komboları farklı ve hepsinin güçlü olduğu noktalardır. Rannek bir Jedi karizmasına sahip güçlü bir savaşçı ve komboları güçlenen saldırlılar şeklinde tasarlanmıştır. Illus asası ile toplu dayak atabilen, ışılık bildiği büyülerini istediği kadar kullanabilen bir büyüğün, yanı klasik çırırıldım D&D sürüngenin bir büyüğü değil. Zhai ise seksiz yarı Drow Rogue, yanı buna da ister akrobat, ister hırsız, ister katil deyin. Klasik savaşçı, büyüğün, hırsız kombosu iste. Ama anımsayın, yetenekler ve Salvatore sag olsun gavan bir tat vermiyor.

AKICI VE SINEMATİK

Oyunun grafiklerinin etkileyiciliğinden bahsetmek, seslerin ve müzикlerin olayı nasıl sinematik hale

Khelben 'Blackstaff' Arunsun'u duymuş olun veya olmayın...

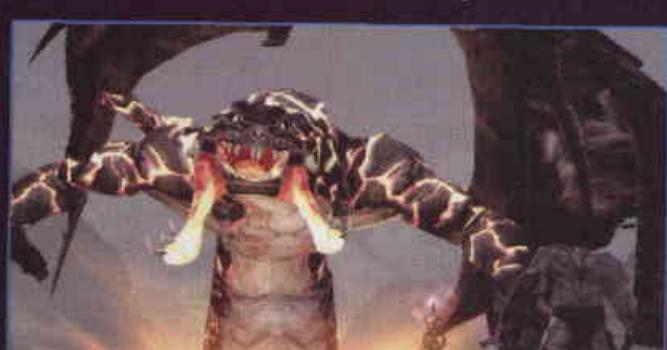
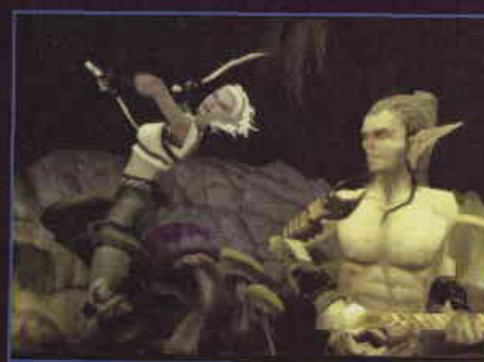
Gönül Salvatore'u Fallout, Planescape ya da Icewind Dale gibi bir yapımda görmek isterdi. Ne de olsa Icewind Dale kitaplarının yazarı kendisi!

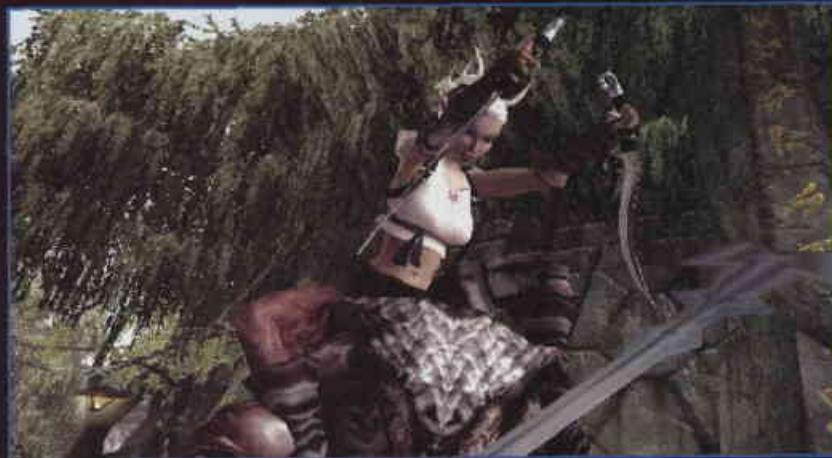
Ne yapalım, şimdilik elimizde bu türden bir oyun yok. Sıkıntıdan patlayalım mı? Yoksa fantastik ortamların ve aksiyonun tadını çıkarmaya mı bakalım? Bu türden "bir oyunda Salvatore hikayeyi yazsa ne olur yazmasa ne olur" demeyin, baştan sonra hareket dolu ve heyecanı tırmaldıran bir oyunda da hikaye ve karakterler en az saf RPG'lerde olduğu kadar önemlidir. Yoksa üzerimize yagan yüzlerce, binlerce düşmanı kesmenin, bıçmanın, büyüler ile yakıp kavurmanın, gölgelerden fırlayıp bıçaklamının bir anlamı kalmadı mı?

GITHYANKI VE SLAAIDI

Hikayenin başlangıcında ünlü bir sima yar, Blackstaff, yani büyüğü Khelben Arunsun. Birbirleriyle olan savaş Faerun'u tehdit eden iki ebedi düşmanı iblis tasına

Demon Stone oldukça hızlı bir giriş yapıyor, bir birlikle savaşan kötü irkların arasına, yağmalanmakta ve yanmakta olan bir kasabaya varan ilk kahramanımız savaşçı Rennek kafadan dalmıyor. Daha ilk andan etrafta canlı, sürüp giden bir savaş olduğunu





getirdiğinden de. Ama bu ikişigle birlikte oyunu güzel yapan bir diğer unsur da enes karakter animasyonları ve izlemeye doyamacağınız savaşlar! Adeta her karakterin vücudunun ağırlığını, taşıdıkları eşyaların ağırlığını ve karakterlerini duşlarından hissetmek mümkün. Kendinizi kaptırbiliyorsunuz, karakterleriniz karizmatikler ve onları sevmemek elde değil, hele ekipmanları ve kigafetleri de, hareketleri de daha karizmatik hale geldikçe.

Peki bütün bu unsurları bu oyunu yapanlar nasıl böyle ustaca harmanlamış? Cevabı basit, Lord of The Rings: Return of the King oynadıysanız, bu oyun'daki aksiyonun türü size tanındık gelmiştir zaten. Demon Stone bu oyunda işe yaradığı görülen her şeyi yepenmiş bir oyun için kullanmış. Arka arkaya oynatılan haretli katmanların arka planın gerçekçi savaş görüntülerini oluşturması biz ilerlerken devamlı yükselen, ganan ve değişen yollar.

Oyunun ilerleyisi neredeyse kesintisiz. Bölümler küçük küçük parçalara bölünmüştür. İstediğiniz zaman kaydedebilirseniz de, bölüm başlarında otomatik saheler de sizi ölüme üzüntüde 3-5 dakikadan fazla vakit kaybetmeye kurtarıyor. Bu güzel cümlü ilerleyen bölümlerde grubunuz büyük Boss'lar ve sağlam yaratıklar tarafından feci şekilde dağıtılmaktır. Her bölümün sonunda kazandığınız altınları ve tecrübeleri harcayarak D&D oyun sisteminde temel almış ekipmanları kusursuz, sınıfınıza uygun komboları öğrenmelisiniz. Buz, elektrik ve ateş hasarı verebilen, +1 ile +5 bonus alabilen silahlar, farklı tipte zırhlar, iyileştiren yüzükler gibi pek çok ekipman mevcut. Yetenekler ise büyüğünün büyülerini, saväşçının vuruşlarını güçlendirdiği için hayatı. Kombolanın doğru kullanımını ve -her ne kadar yapay zeka diğer iki karakteri iyi kullanırsa da- doğru düşmanlara karşı doğru karakterin seçimi ile uygulanacak taktikler kazanmak için önemli. Çünkü işi en verimli halledebilen ve merkezde olan sizsiniz. Arada ban dolunca kullanabileceğiniz super güçlü vũruşunuz ve topladığınız kullanabileceğiniz yan birer silahınız var. Ayrıca düşmanları savaşın harareti içinde yüksek yerlerden itip düşürebilir, ateşlere itebilir, yani çevreyi kullanarak da öldürübilirsiniz! Ama

bunlar tabii ki size olmuyor çünkü siz kahramansınız!

Oyun tamamıyla çizgisel bir oynamış sahip, bir seçim şansınız ve diyalog seçenekleri mevcut değil. Üçüncü kişi takip kamerası her ortamda en destansı açıları sunuyor, takılma veya öneni kapatmayı gibi bir şeyler söz konusu değil. Sonuçta Demon Stone güzel bir hikâyeyi çok hızlı ve heyecanlı bir şekilde işliyor. Bir kez oynanıp bitirilecek zevkli bir aksiyon oyunu bu, tadını çıkartın.

Ali Güngör



FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE RPG www.demonstone.com

Yapımcı: Stormfront Studios

Medya: 1 DVD

Fiyat: -

Dağıtım: Atari

Orjinal dilarak: Yok

Yaş sınırı: 13+

Multiplayer: Internet

Ağ

1 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum Onerilen

1Ghz CPU, 256MB RAM, 3GB HDD, 32MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo 2+1
- EAX 5+1
- Dolby Surround

Dünya Alışmак: Gölge

İngilizce gereklilik: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Heyecanlı, Sağlam grafik
▼ Fazlaıyla çizgisel ilerleyiş

Oynamabilirlik

▲ ve sesler, Karakter ve

Multiplayer

▲ ekipman gelişimi.

Eğlence

▲ Underdark.

LEVEL NOTU

75

Alternatifler: LOTR: Return Of The King

Kurtçukların intihar girişimi...

WORMS FORTS UNDER SIEGE

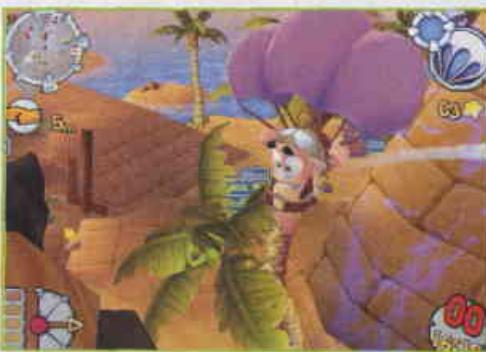
3D olması gerekiyor muydu?

Oynadığım onlarda 3D oyun var. Buna karşı değilim elbette. Ama karşı olduğum bir şey var; 2D bir oyunun 3D versiyonunun yapılması. Bir düşünün, orijinali 2D olan ve sonrasında 3D'si yapılan hangi oyun eski tadi verdi? Grim Fandango en iyi ilk 10 adventure oyunu arasında girebilir. Ama bu oyun 3D olarak doğdu. Escape from Monkey Island ise en kötü ilk 10 oyun arasında girebilir. Belki bu GTA için geçerli değil, belki bir-iki oyun için de değil. Ancak genelde bu sorun var. Sensible World of Soccer'in 3D'si yapılsa ne hissedersiniz mesela? Ben ağlayabilirim. Bazı oyunlar 2D kalmalı. En azından kalmalıydı...

MESELA WORMS!

9 metre 15 cm'lik geçmemek için modlardan başlayalım: Quick, Campaign ve The Trials, oyundaki modlar. The Trials'ta verilen görevleri yapmaya çalışıyoruz. Buradaki sistem diğer oyunlardaki Challenge moduya aynı şekilde işliyor. Campaign moduysa Worms 3D'den farklıdır. Oyuna Mısır'da başlıyorsunuz ve verilen görevleri, bu kez bir senaryo doğrultusunda yerine getirmeniz gereklidir. Görevlerden kastettiğim şey şu: Sandıkları topla, hedefleri patlat ve istenilen yere ulaş. Daha fazlası bir "kurtçuk" için gereksiz zaten.

Aslında Worms Forts Under Siege, Worms serisi için küçük çapta bir devrim sayılabilir. Çünkü Under Siege'le serinin klasik oynaması değişiyor. Ana yenilik



"kaleler". Oyun da neredeyse bunun üzerine kurulmuş. Artık sıra sizdeyken sadece karşı tarafta saldırmamanız, aynı zamanda kale kurarak cephenizi de güçlendirmeniz gerekiyor. Oyuna merkez kalede, dört kurtçukla başlıyorsunuz bu kez. Buradan yeni kaleler kurarak ilerleyebiliyorsunuz.

Tanrı'yalımcı kaleye bağlı değilsiniz. İstediğiniz gibi çevrede dolasabiliyorsunuz. Yine de kale olmadan, işiniz zor. Kurduğunuz kalenin üstüne çıktıığınızda, kalenin üstünde rasgele bir silah oluşuyor (mancıncık, sapan vs). Bu silahlara düşmanlarınıza karşı daha etkili olabiliyorsunuz. Ve kurtçukların yanında kalelerin de bir puanı var yeni oyunda. Vuruldukça bu puan eksiliyor. Dolayısıyla ne kadar çok kale kurarsanız, ordunuzu o kadar güçlendirmiş oluyorsunuz.

Ama... Ama bu oyuna zarar veriyor. Team 17, yaptığı bir değişiklikle Worms serisini resmen öldürmüştür. Bu kasıtlı yapılmış gibi görünüyor. Çünkü böyle bir hata, Team 17 gibi bir firmانın yapabildiğine inanamıyorum. İşte hata; art - sadece kurtçuklar ve kaleler zarar görür. Worms'u Worms yapan parçalanabilen haritalar, yanına düşen bombada havada uçan kurtçuklar yeni oyunda yok. Kalelerin fonksiyonsuz olması da bunu etkiliyor. Genellikle hızlı yolculuk yapmak veya yeni, sabit bir silah kullanmak istediğinizde kaleler işe yarıyor. Bunun dışında, fazla seçenekiniz yok. Oyunu bitirmek içinse ya karşı taraftaki kurtçukların hepsini öldürmeniz ya da onların kalelerini yok etmeniz gerekiyor. Ne var ki ikinci yol saatlerinizi alıyor. Oyun bu kadar gereksiz ve kötü işlenen bir yapı üzerine kurulu olunca da, "kale" çöküyor.

Söylenebilecek çok fazla şey var Under Siege hakkında. Kusura bakmayın, yeni silahlardan bahsetmeyecek kadar üzgünüm. Kontroller, başı başına bu oyunu almamanız için bir sebep. Nerede Worms 1'in, 2'nin kontrol rahatlığı, nerede Under Siege. Bir defa kamera, burada bağırmam gerekiyor, REZALET!

Ne yaptığınızı göremiyorsunuz hiçbir zaman. Fareyle rahat bir görüş açısı sağlamak tam bir işkence. Oyunun hızını yarı yarıya azaltan bir şey bu. Kurtçukları bir yerden bir yere götürmek de aynı şekilde, imkân dahilinde değil malesef.

MESELA...

Çok az oyunun incelemesini yazarken bu kadar üzülmüşümdür veya sınırlenmişimdir. Bir oyun **nasıl mahvedilir**, bir oyun nasıl öldürür, Under Siege'i oynamaya "çalışıktan" sonra anlıyorsunuz. Çözünürlük **ayarının olmaması** dan ve bu yapay grafiklerin eski Worms'un şirinliğinin yanına yaklaşamamadan bahsedelek yerim bileyim. Ben eski Worms'umu istiyorum. 2005 yılına girsek de, 2050'den çıkışır olsak da...

Fırat Akyıldız



WORMS FORTS UNDER SIEGE STRATEJİ-AKSİYON www.wormsforts.com

Yapımı: Team 17

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: SEGA

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: Internet

LAN Ayrı Dilde Oynamak

Multiplayer Modu: Team, Vs

Minimum

1 Ghz CPU, 256 MB

RAM, 64 MB GFX

Önerilen

1.5 Ghz CPU, 512

MB RAM, 128 MB

Grafik

Ses

Dynamanabilik

Multiplayer

Eğlence

Artı /
Eksi

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Worms serisi

40

PAINKILLER

BATTLE OUT OF HELL

Cehennemden uzak, cehenneme yakın

LEVEL HIT



Eskişehir aspirin popüler bir şevidi. Ne zaman basım ağzı çevremdeki "bilirkişiler", "Aspirin al aspirin!" derlerdi. Ne yazık ki bu girişim sadece bas ağzına sınırlı kalmadı. Ateşim çıktıında "Aspirin!", uyuyamadığında "Aspirin!", midem bulandığında "Aspirin!", bisikletten düşüğünde "Asp...". Peki ne oldu o yeşil-begaz kutulu aspirinlere? Şimdi nerede oldukları, kaçtıktıklarını merak etmiyor musunuz? Ben etmiyorum.

SABAH-AKŞAM

İlk Painkiller'ı çok fazla beklediğimiz söylemeyecez. Oyunu sevmemizdeki nedenlerden biri de buydu belki de; sürpriz gibi, sırsız gibi geldi. Painkiller kendi içinde sağlam bir FPS oyunuydu. Doom 3'ün aşırı sistem ihtiyaçları ve ID'nin optimizasyonla "uğraşması" da birçok oyuncuya Painkiller'a itti. Painkiller da son yıllarda yapılış gözde FPS'lerden biri olarak Doom 3'ün kaçırdığı oyunculara istediklerini verdi.

Battle out of Hell ise, tahmin edeceğiniz gibi

euklar çığlıklar atarak size saldırıyorlar. Diğer odalarda geçtiğinizde, çocukların sonra oyuncaklar da canlanarak size saldırıyorlar. Birkaç dakika önce yanlarından geçen kırmızı gözlerine baktığınız hareketsiz Pinokyo'lar da düşman listenize ekleniyor böylelikle.

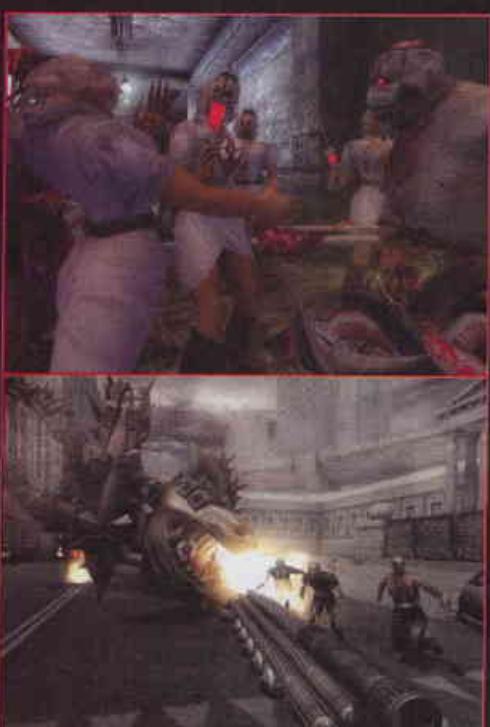
Bir eklenme olmasına rağmen, Battle out of Hell'de kokulu sayılabilecek bir yenilik var: Düşman çeşitliliği. Painkiller'in eksilerinden biri buydu aslında. Bir bölümde karşılaşığınız farklı düşman sayısı ikiyi geçmiyor. Eklenideyse bir bölümde en az beş farklı düşmanla savaşıorsunuz. Bu da sıklılığı azaltıyor. Ancak yine Painkiller'daki gibi düşmanlarınız dalga dalga üzereğinize geliyor. Aynı düşmanlardan onlarcaını arkaya öldürdüğünüzü. Ama bu oyunun tarzi bu, yapacak bir şey yok ve bir eksi de değil. Başka bir oyun olsayıdı, farklı düşünülebilirdim. Painkiller'daki fizik modellemesi, aynı şeyle yapmanızı rağmen sıkmanızı engelliyor. Bu oyunda bir şeyle öldürmek kesinlikle eğlenceli. Grafiklerle atmosfer de eğlenceye eşlik ediyor.

"İlerle ve vur"dan daha fazlası değil, ama bunu People Can Fly'dan daha iyi yapabilen yok.

Painkiller'in ek görev paketi, 10 yeni bölüm ve 2 yeni silah içeriyor. Bunların dışında Painkiller, bildiğimiz Painkiller. Gümber gümber üzerinde akan düşmanlar, hiç bitmeyen bir aksiyon, bir kırımlı kırımlık, bir, bir... Peki, yenilikler yerli mi? Ben de konuyu oraya getiriyordum.

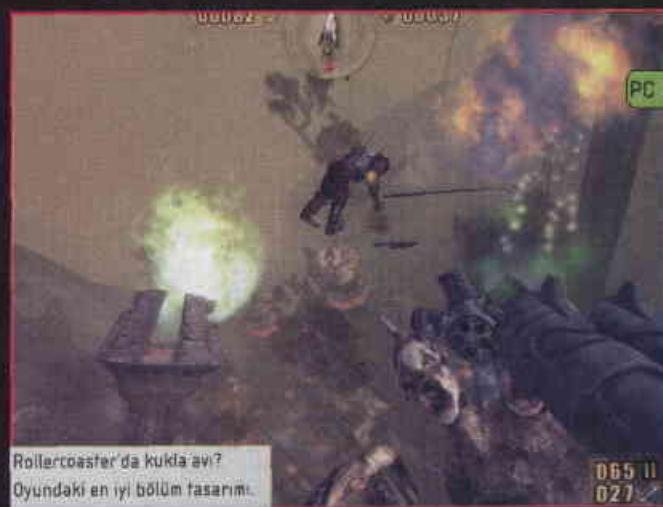
Battle out of Hell, ilk oyunun bittiği yerden başlıyor. Şeytanı yok eden Daniel Garner'in başı bu defa onun yerine geçen Alastor'a belada. Yeni Şeytan Alastor'un planlarıysa biraz daha acımasız: Cenneti ele geçirmek! Çarpıcı bir hikaye; dudugusal bir anlatım! Etkileşmediniz mi? O zaman gelin birlik olalım sevgili okurlar, oyunu inceleyelim. Tutun şunun ucundan (Fırat Boru-Blx) siz de, beraber gəzəlim, ben yoruldum.

Dün garip bir yetimhanede başlıyor. Sislerin arasındaki butaş yığınına girerken birkaç çocuk siz karşıyor. Ünlü biriktikten sonra içeriye giriorsunuz. Çevredeki her şey yakılmış, yıkılmış, duvarlar kanla boyanmış, ama oyuncak aylardan ne istemişler, bilmiyorum. Painkiller'daki gibi, daha oyunun başından kasvetli bir ortamda bulugorsunuz kendinizi. Ardından yetimhanede kapalı kalan "büyük" ço-





Dünyadaki genel sahne bu: Kaos!

Rollercoaster'da kükürt avı?
Oyundaki en iyi bölüm tasarımları.

People Can Fly'in en iyi yaptığı bölüm tasarımları. İkinci bölümde bir lunaparkta başlıyorsunuz. Yetimhane gibi, burası da garip ve kasvetli. Paramparça edilmiş atıkarınçalar, elektrikli sandalyeli dönen şalıncaklar buradaki oyularlardan (!) birkaçı: "Psikopat misiniz utan!?" diye çıkışığınız zamanca cevabı kukular ve palyaçolar veriyor. Lunaparkta sırasıyla oyunları dolasıyorsunuz. Bir giesenin geçtiğinden yeni bir grup siz bekliyor. Rollercoaster'la devasa raylarda yolculuk ettiğiniz yerse, tek kelimeyle yaratıcı. Bu arada, oyun yine checkpoint'ler üzerine kurulu. Checkpoint sınırlarındaki düşmanları öldürmediginiz zaman harita içinde diğer aşamaya geçemiyorsunuz. Tabii bu da tartışmaya açık. Bu sistem çizgisel olduğu için bogucu gelebilir. Çünkü size hiç özgürlük tanınmamış. Ne var ki bu da Painkiller'in tarzı.

Oyunun bosslarla çatışma kısmında da bazı değişiklikler yapılmış. Boss'ları öldürmek için yine basit bulmacaları çözmek zo-

rundasınız. Mesela bir boss'a savaşırsanız, lavın üstünde ziplama noktalarına basmanız gerekiyor. Ne var ki bu iyi bir seçim değil. Çünkü lava düşmek çok kolay. İşin kötü yanısı, uzun yükleme süreleri. Lava düştükten sonra uzun bir süre beklemek sınır bozucu. Bölümler yüklenirken de aynı şey geçerli.

Dünyadaki ikinci yeni silah Bolt Rifle. Bu silah aynı anda beş çelik parçası, altı natiifiyle de (sağ tuş), aynı anda beş bomba atabiliginiz sunuyor. Silahın bir de zoom özelliği var. Diğer yeni silah, lav silahı. Bu silahın alternatifisi yani otomatik makineli. Capture the Flag ve Last Man Standing ise oyunun yeni multiplayer modları. Fizik modellemesinin etkisine rağmen çok oyunculu modun geride kaldığı bir gerçek.

TOK KARNINA

Düşmanlardaki çeşitlilik bir yana, Painkiller'da ters olan birçok yeni düşman da var oyunuda. Bunlardan biri piranalar. Piranalar çok hızlı hareket ediyorlar ve onları öldürmek için önce dondurmanız gerekiyor. Bu da orta zorluk derecesinde bile zor. Bölüm tasarımlarında da bu terslik var. Painkiller'daki renkler, dokular ve haritalar Battle out of Hell'de yok. Aksıtı, oynamış sistemini saymazsan, Battle out of Hell bambaşa bir oyun gibi görünüyor. Her bölümde başka bir oyunla karşılaşıyorsunuz. Mesela lunaparktan sonrası bölüm Unreal'daki bazı haritaları hatırlatıyor. Aynı şekilde Dead City, yanı zombi istilası altındaki şehir de orijinal. Buradaki boss tasarımlının etkile-



yici olduğunu belirtmeliyim. Sonuçta, People Can Fly, yeni ve farklı bölüm tasarımlarıyla oyunu "değiştirmeyi" başarmış.

Eklenti çıkmadan önce yapımcılar Tarot kartlarını yerine başka bir sey düşündüklerini söylemişlerdi. Ancak kartlar yerinde duruyor. Yine oyun içinde topladığınız altınlarla birçok Tarot kartı satın alabiliyorsunuz (ruhları çekme, ruhların daha fazla kalmasını sağlamak, aynı kartı iki defa kullanmak vs). Onlarca yeni kart var oyunda.

Grafiklerde teknik açıdan herhangi bir yenilik yok. Painkiller'in mükemmel grafiklerini Battle out of Hell'de bulacağınız. People Can Fly'in özellikle renk kullanımındaki ustalık takdire değer. Düşman tasarımları da bölüm tasarımları gibi orijinal. Gerçekçi bir şekilde sendeleyerek gere duşen veya attığınız kazıkları duvara saplanan düşmanlar oyunun eğlencesini katlıyor. Battle out of Hell'in uzunluğunu bir ekleneti olduğunu göz önünde bulundurarak değerlendirmeliyiz. Ancak oyunu birkaç saat içinde bitirebiliyor olmanız da biraz rahatsız edici.

BİR ADET PAINKILLER

Dişardan bakarsanız, Battle out of Hell'in eleştirilecek birçok yanını bulabilirsiniz. Devamlı aynı şeyleri yapigor olmanız, sınırlanılmamanız, uzun yükleme süreleri, bazı gereksiz boss hileleri, sadece iki yeni silah sizi bu oyundan uzaklaştırabilir belki. Eksterne ve "aynı şeyleri yapmanız" rağmen, farkında olmadan bu oyunu eğlenceli oynuyorsunuz. Önemli olan da bu. Başka bir firma bu oyunu yapmışdı, tekrar eden oynanış rahatsız edebilirdi. Ama People Can Fly bu işi biliyor. Sonucta, Painkiller'i seviyorsanız, Battle out of Hell'de seveceksiniz. Aspirinden iğdir.



PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL FPS www.peoplecanfly.com

Yapımı: People Can Fly

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Alsan

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16+

Multiplayer: Internet

Ağ 8 Oyunlu

Multiplayer Modu: Var

Minimum Önerilen

1.5 CPU, 512 MB
RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo 2+1
- 5+1 5+1
- Dolby Surround

Oyunu Almak: Kolay

İngilizce gereklilik: Orta

Zorluk: Orta

Grafik



Arıtlar/Eksiler

Ses



Mükemmel ve hızlı

Dynamabilitlik



grafikler, sağlam

Multiplayer



atmosfer, güzel bölgeler

Eğlence



fırsatları

LEVEL NOTU



Alternatifler: Serious Sam, Doom III

80

Firat Akyıldız

SPONGEBOB SQUAREPANTS THE MOVIE

Hersey daha büyük, daha emici, daha san ve daha mutlu Sünger Bob'lar için...

Onu hepimiz tanıyoruz. Hiç kapanmayan masmavi gözleri, tavşan dişleri, kısa pantolonu, ve kabus gibi sesiyle SpongeBob ailemizden biri artık. Okyanusun derinliklerinde, bir ananasi kendine ev bellegen bir bulaşık süngeri bu kadar mı arkadaş canlısı olabilir? Evet, hem de tahmin edemeyeceğiniz kadar! SpongeBob, televizyondan sinemaya geçerken oyun camiasına da uğruyor ve biri platform, biri şu an inceleme-sini okuduğunuz adventure olmak üzere iki oyunla fanatikleriyle buluşuyor. Tabii birbirerinde kankalarını da getirmeyi ihmal etmiyor.

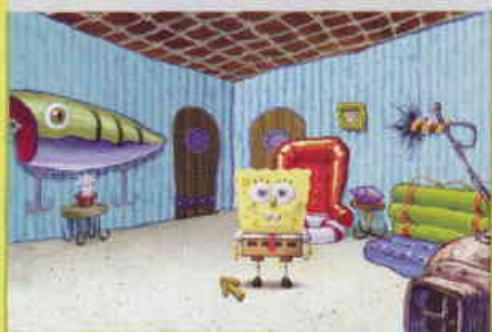
BİR PLANKTONU ASLA KÜÇÜMSEMEYİN

Oyunun hikâyesi filmden devşirme. SpongeBob halen bir çocuk olarak görüldüğünden, terfi fırsatını komşusu Squidward'a kaptırınca adeta yıkılır ve kendini döndürmeye verir. Aynı sırada kötüler kötüsü Plank-

Kötüler kötüsü Plankton yine iş başında



İşte SpongeBob ve muhteşem evi!



ton dünyayı, daha doğrusu Mr. Krabs'in gizli hamburger tarifini ele geçirmek için Neptün'ün tacını çalar ve suyu da Mr. Krabs'e atar. Neptün de Mr. Krabs'i dondurur. SpongeBob, gine absürd bir maceraya başlamak üzeredir; tacı bulup Neptün'e geri iade ederse, Mr. Krabs'i kurtaracak ve böylece ona bir çocuk olduğunu ispatlayacaktır. İşin ilginç yanı Plankton olup, Neptün'ün tacını da siz çalıyorsunuz. Oyun toplam dört kısacık ve çok kolay bölümünden oluştuğu için, hem iyi, hem de kötüyü oynuyorsunuz. Bulmacalar

bii SpongeBob'a viz geliyor bu laflar. Grafikler çizgi filmden aynen uyarlanmaya çalışılmış. Rengârenk, absürd formlar sizi bekliyor. Sadece karakterlerin üç boyutlu olup, tüm arka planların orijinaline uygun bir şekilde iki boyutlu tasarılanması birazcık garip olmuş. Karakterlerin hemen hepsi oyunda mevcut. Patrick, Squidward, Sandy Cheeks, Goofy Goober... Ara demoların da fotoğraf albümü tadında tasarılanması gayet eğlenceli olmuş.

SpongeBob SquarePants: The Movie, SpongeBob hayranlarının kesinlikle göz atabileceği bir oyun. SpongeBob'u kontrol ediyor olmak bile deli bir şey ama eğer sağlam bir adventure arıyorsanız, bu oyunu pas geçin.

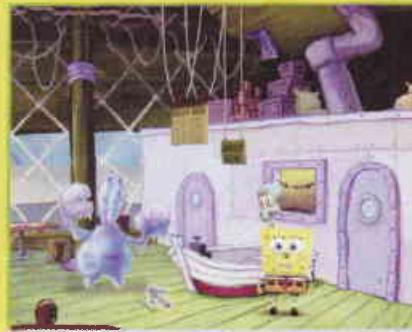
Güven Çatak



gerçekten basit; oyunun biraz da çocukların için tasarlandığını düşünürsek bu gayet normal aslında. Genellikle bir karakterin elindeki bir şeyi almak için ona başka bir şey bulmakla uğraşıyoruz. Ekranlar arasında birkaç git-gelen sonra olayı kavırıyorsunuz. Bulmacaların yanı sıra arcade takıldığınız zamanlar da oluyor (Neptün'ün sarayına giderken denizanlarına yakalanmamak gibi).

ESPRİLER GIRRLA!

Oyunun en büyük artısı esprileri. Diyaloglar çok iyi yazılmış ve seslendirilmiş; karakterlerin sesleri çizgi filme aynı. Devamlı bir iğneleme söz konusu ama ta-



Karakterler 3D, arka planlar 2D tasarılmış

SPONGEBOB SQUAREPANTS ADVENTURE www.spongebobmoviegame.com

Yapımcı: AWE Games

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: THQ

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: Internet

LAN

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

Grafik:

500MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX

733MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX

Ses:

Dynamabilik:

Multiplayer:

Eğlence:

Oyunla Alışmak: Kolay

İngilizce Gerekliliği: Normal

Zorluk: Az

LEVEL NOTU



Alternatifler: Rugrats Adventure Game

71

Kısa Kısa

DeerHunter2005

Yapım: Southlogic Studios Dağıtım: Alari Minimum Sistem: 200 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Ya iki dakika geyik yapmayı arkadaşım, işim var, yazıyazamı... Ha, yazı. Sonuçta, geyik bir avlama simülasyonu Deer Hunter. Diğer simülasyonların aksine daha az tuşla ve daha az mouse'la (beş-on adet yeterli) oynanıyor. Peki, Deer Hunter 2005'te farklı olan ne? Geyik bir avlama oyununda ne gibi değişiklikler yapılabılır? Noel Baba geyiklerinden biri veya Arsenal'in ileri üç adamlarından Jose Antonio Reyes kadroya dahil edilebilir mi? O değil de, Berker be, derginin bacasından giren Noel Baba'yı niye tartakladın abi? Pastaneden sandviç istemiştim, onu getiriyor du. Hayallerimi yıkın Berker!

Oyun bu defa RPG sistemiyle işliyor. Değişik kategorilere atayabileceğiniz 15 puan var elinizde. Bunu UNICEF'in yardım kampanyası kapsamında geyiklere dağıtarak yeteneklerini geliştirmek olabilirsiniz,

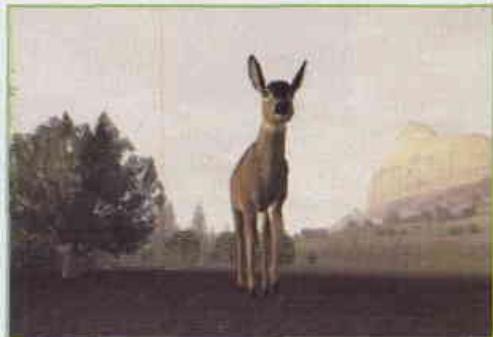
Kısa Kısa kulakçığı enfeksiyon kaptı, Acıbadem KBB'ye yolladık.



emin değilim. Ama şu var, mese- la, silahınıza puan eklediğiniz za- man titremesini azaltabiliyorsun- nuz. Bu tipte bir oyun için iyi bir yenilik.

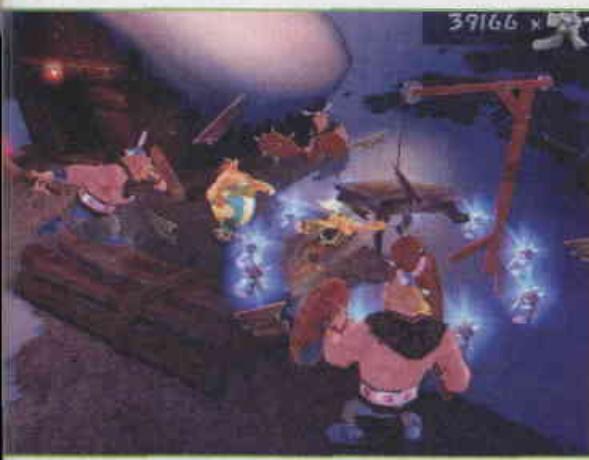
Geyiklerin yapay zekâsı ya- vasatı aşamıyor. Birbirleriyle olan diyalogları, tartışmaları gerçekçi değil. Tek Yaratıkları şey, kaç- mak. Ne? Kaçmak mı? İyiymiş yapay zekâ be! ☺

level NOTU 46



Asterix&ObelixXXL

Yapım: Alari Dağıtım: Alari Minimum Sistem: 200 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



İçinizde Asterix'i hatırlayan biri varsa, vardır, yoksa yoktur. Yapı- cak bir şey yok. Bu da inceleme-ye başlamam için iyi bir sebep. Asterix & Obelix XXL, tahmin edebil- eginiz gibi bir, evet bir, oyun.

Oyunun konusu şu şekilde: Asterix ve Obelix oraya bakan- yoren, yaşadıkları kasabanın sa- kinleri kaçırılır, Roma İmparatorlu- ğu'nun değişik yerlerine yolları. Buna içerleyen Asterix de, Obe- lix'le birlikte kasabaları aramaya çıkar. Ve yeni bir macera başlar, bu başka bir anlama gelmez, ko- nuğu saptırmayın.

Grafiklerde çizgi-roman hava- sı korunmuş. Bu da bir Bugs Bunny veya Saving Private Ryan izliyormusunuz hissi veriyor. Bir diğer hissimiz ise diz. Evet diz. Neyse ki gazının bununla bir ilgisi yok. Yapabileceğiniz hareketler arasında: tekme/yumruk, ya- rım vole, ara pas, havadan ara pas gibi şeyler var. Bunların dışında, klasik bir platform oyunu var kar-



level NOTU 53

şimzda. Aradaki puzzle'lar ve pitstop'lar da bunu ka- nitlıyor.

Normandiya, Yunanistan, Helvetica, Mısır, Kum- pir gibi yerlerde bulunuyorsunuz oyun boyunca. Sizi buldukları zamansa oyun bitiyor. Asterix & Obelix XXL'in birçok eksisi de var, yıllarca bunu dergideki masamın çekmecesinde sakladım, ama artık her şeyi açıklamanın zamanı geldi: Oyun, tekrar ediyor! Buna rağmen yaşı 0 ile 12 arasında değişen bir kardeşiniz, kuzeniniz veya Burak'ınız varsa bu oyunu alın, yoksa almayın. Tek sorun, Burak'ın yaşıının nasıl 0 ile 12 arasında değişeceğini. ☺

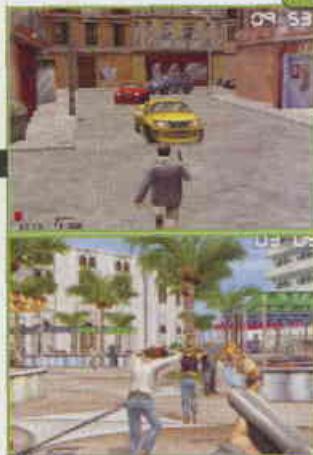
Torrente

Yapım: Cinemaware Dağıtım: G3 Entertainment Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

İçinizde Torrente'yi hatırlayan biri varsa, vardır, yoksa yoktur. Ama Torrente diye bir karakter hiç bizim çokluğumuzdan geçmedi ki? Asterix olsa neyse, ama Torrente ne? TORRENTE NE?! Buna rağmen sakin olmakta yarar var.

Torrente, kesin rakam vermemeyelim, ya ikinci, ya da yedinci kişi kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Faşist, sarhoş, serseri, asosyal bir karakteri kontrol ettiğiniz oyunda, tipki bir inşaat gibi, çevreye geçici/kalıcı rahatsızlık vermeye çalışırsınız. Buna ek olarak elinizde silahla Beşiktaş'ın sol kanadında oynayan İbrahim gibi "hımpıf!" diye sağa sola koşup, GTA'dakine benzer birtakım işler çeviriliyorsunuz.

Oyunun eksilerini şuraya bir yere koymuştum, nerede ya! Bi' aradığımı da bulalım zaten buşu dergide! Hah, ne diyordum, eksiler. Bir defa, sevgili okurlar, grafiklerin Pong'dan aşağı kalır yanları var. Mesela Pong'daki karakter modellemeleri, çevre tasarımları ve fizik modellemesi Torrente'den daha iyi. Atmosfer açısından da Torrente'yi Pong'la karşılaşmak gereklidir: Starcraft'ın birimleri daha fonksiyonel (?). Araştırmalarım sonucunda oyunun bir artısı olduğuna dair bulgulara da rastlamadım değil. Sesler! Kesinlikle, çok iyi. Ama, derseniz ki, "Ses de neymiş, - mişli geçmiş zamanla yemişim sesini!", o zaman doktorunuza başvurunuz. ☺



level NOTU 42

Mortyr2

Yapım: Mirage Interactive Dağıtım: Just Flight Minimum Sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

değiştiriyorlar. Siz de misilleme yapıp yeniden 1944 yılına giderek savaşın kaderini değiştirmeye, Nazileri engellemeye çalışırsınız.

İlk Mortyr'nın sinifta kalıp discipline yollanmasından sonra yapımcılar ikinci Mortyr'yi çıkarmak istemişler. Bu en doğal hakları, diyecek hiçbir şey yok, evet yok. Herkesin nasıl oyun yapma hakkı varsa onların da... BU NE BİÇİM OYUN ULAN?! (...)

Aslına bakarsanız oyunдан beklediğiniz birçok şeyi alabiliyorsunuz. Mesela, Mortyr'nın devamı olan, yanında "2" ibaresi bulunan bir oyun bekliyorsanız, sorun yok. "Mouse kullanmak istiyorum!" derseniz, Mirage Interactive oyna mouse desteğini de eklemiş. Ayrıca, benzerlerindeki gibi Mortyr 2'de adamlar hareket etmiyorlar. Bunun yerine 5'e 10, sabit, karton dekorlar kullanılmış. Aynı zamanda Naziler porta-

tif tasarlanmıştır. Onlara istediğiniz kadar yaklaşabilir, katlayarak kolumnuzun altına alıp evde, okulda, iş yerinde kullanabilirsiniz. Bu da oyunun ne kadar esnek bir yapıya sahip olduğunu kanıtlıyor.

Bir haritanın açılması içinse yaklaşık olarak 5 YTL ile 10 cm² arası beklemeniz gerekiyor. Soncunda karşılaşığınız şeyse, hiç Thief serisinden tanıabileceğiniz hatırlayacağınız Garrett, grafikleri calmış. Bildiğimiz çatmak. Biz buna evrensel dilde "Hayvan Herif, gGrafiklerim nerede?" diyoruz. Matematikte ise " $(x-5)(1+1+y)/5^2$ ".

level NOTU 40

Hücum unutmadım! Yıl 2093! O zamanlar ne Burak var, ne Berker, olsalar da ikisini de sevmeydim. Naziler'in kontrol ettiği yerkabugunda, gelecekte geçiyor Mortyr 2. Naziler bir zaman makinesiyle geçmişe giderek tarihin akışını

Legacy Dark Shadow

Yapım: Razber Studios Dağıtım: GMX Media Minimum Sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

İyi bir adventure oyunu mu arıyorsunuz? Aramıyor musunuz? Elimde az kullanılmış (birkaç dakika), CD'den DVD'ye modifiye edilmiş, içinde sigara içilmemiş bir oyun var, yok değil. Legacy Dark Shadow bir adventure oyunu. Diğer adventure oyunları gibi bu oyun da "ilerle-anahatı-bul-kapıyı aç-kapat, soğuk girmesin" sistemiyle oynanıyor. Piksel ve Deer Hunter ise avladığınız birimler arasında.

Geçmişte, 22. yüzyılda geçen bir

oyun Legacy Dark Shadow. Oyunda Ren Silver adında araştırmacı bir cismi kontrol ediyorsunuz. Ne var ki ne dersiniz, ne konumuz, ne de konuşanızız (?) bu değil. Oyun belgeselinde çita diye tabir ettiğimiz hayvan gibi çok ağır ilerliyor. Çitanın saatte kaç cm³ hızla ilerlediği kapsama alanında değil. Burada çekmiyor Berker, sesin de gelmiyor Berker, bağır biraz. Ha, ne diyorдум, felicity... Eğer çevrede neler olup bittiğinden haberدار olmak istiyorsanız, bir yere tıklamalı ve ardından Ren'in durup notlarını bakmasını, bunları değerlendirmeye almasını, uymasını, uyanmasını, yorum yapmasını beklemeniz gerekiyor.

Karanlık arkalar planların içinde kaybolan piksellere ve bulmacalarla ise çok sık rastlıyorsunuz oyunda. Ama işe iyi yanından bakın, bunlarla hazır neşir olmak zonaًda olan siz değilsiniz, benim. Kısa Kisa sınırları içine giren her oyun vurulmalıdır bir defa. Ben de şu elimde tutmuş olduğum Legacy Dark Shadow CD topluluğunu

Sinan'a fırlatıyorum. Sinan, eğ abi kafanı, hah, dur: Filizbbb! (CD'leri fırlat!) Fiyk! (Sinan kulaklığını çıkart!) Fırat'ım şu sayfa planını da sana ve değerli Berker mensuplarına verirk... Çattt! (CD'ler Sinan'a çarptı!). ☺

Fırat Akyıldız



level NOTU 43

KONSOL USTASI

Yeni bir yıla birlikte yeni... Şubat oldu bile ne yeni yılı? Bunu geçen ay gazmam gerekiyordu da dalmışım, yeni yılın geldiğini bile unutmuşum. Herhalde 2005'in ilk ve en süper olayı PSP'nin çıkıştı. Her ne kadar şu anda sadece Japonya'da olsa da Türkiye'de bir yerlere geldi ve ben de elimdeki tüm parayı verip bir PSP sahibi olmamak için kendimi zor tutuyorum. Düşünsenize, PS2 ellerinizde! Üstelik film ve MP3 desteğiyle birlikte, 1 yıl sonrasında düşünüyorum da, herhalde PSP'ye oyun yetiştirmeye çalışırken beş parasız kalacağım. Bu arada Bill Gates PSP'ye ilgili de söyle bir yorum yapmış. "Sony PSP ile dikkatini dağıttı ve diğer planlarına yeterli özeni göstermeyecek. Bu da bize yeni planlarınızla bir adım önde olma fırsatı verecek." Kayga daha da büyüyecek gibi gözüküyor. Bekleyip görelim. Ha bir de, bu aydan itibaren Gamecube ve X-Box için oyun incelemelerine başladık. Fazla değil, konsol bölümünün sonunda bir X-Box, bir de Gamecube oyunu inceleyeceğiz. Ancak bu oyunlar bu mithis aletlerin en iyi örnekleri olacak, hem yeni hem de eski. Önemli olan Türkiye içinde bulunabilecek olmaları. Playstation 2 sahipleri de nefeslerini tutsun, bir bomba düşecek 20 Mart'ta ki hem içi hem dışı yakacak hep imizi...

SON PERDEDE KOMBO DEHŞETİ DEVILMAYCRY3:DANTE'SAWAKENING

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

Dante yeniden aramızda. Üstelik Devil May Cry 2'deki gibi bıçimsiz de değil. Daha önce de yazdığımız üzere, DMC3'teki en büyük yenilik farklı dövüş stilleri şebebecek olmanız. Trickster, Gunslinger, Sword Master gibi stillerin her biri farklı bir oynanışı da beraberinde getiriyor. Yeni açıklanan bilgilere göreysse, oyundaki Style Level'a göre de dövüş biçimimize yepenî kombolar kazandırabilecek olmamız. O anki Style seviyenize ve silahınıza göre Dante değişik kombolar sergileyecek. Örneğin Stylish kombolar, o an elinizde bulunan silaha göre şekillenecek. Silahınızı ateşlediğinizde zamanlamayı doğru tutturarak Uçgen'e ba-

sarsanız, daha değişik bir harekete geçiş yapabileceksiniz. Crazy kombolar da yine doğru zamanda doğru tuşa basma prensibi üzerine kurulmuş. Bu kombolara örnek vermek gerekirse, Beowulf eldivenlerini giydiğinizde Hyper Fist isimli komboyu gerçekleştirerek düşmanınıza sonsuz sayıda yumruk atabilirsiniz. Elinizde Artemis Laser Gun varsa, etrafınıza lazer yağmurunu yağdırarak Acid Rain kombosunu yapabilirsiniz. Bu komboların tümünü yazmak yerine, oyunda sizin keşfetmeniz daha mantıklı olacak. DMC3 teorik olarak çok sağlam gözüküyor. Bakalım pratikte de aynı başarıya sahip olacak mı?



RISE OF THE KASAİ HER TUŞA FARKLI BİR DÜŞMAN

Yapım: Bottlerocket Entertainment | **Dağıtım:** SCE | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 15 Mart 2005

Sakin sakin gelip ilginç bir başarıya imza atan The Mark of Kri, Rise of the Kasai ile devam ediyor. 2003 yılından beri hazırlığı devam eden oyunda bu sefer tam dört karakterin hikâyesini takip edebileceğiz. Rau'yu zaten tanıyorsunuz. Tati artık 10 yaşında ufak bir kız değil. 20 yaşında ve karanlık sanatlarda bir uzman. Baumusu Rau'nun öğretmeni ve Griz de Rakus ırkının en saygın uyesi. İşin güzel tarafı oyun

boyunca iki karakteri yan yana kullanacak olmanız. Düşmanlarınıza karşı daha etkili savaşmanın yanında, önnüze çıkan bulmacaları da ancak iki karakteri kullanarak çözebileceksiniz. Rau'nun hareketlerine getirilen yeniliklerden en çok dikkat çekeni çeşitli objelerin arkasına saklanıp, sadece ok atmak üzere dışarı çıkabilecek olması. Tati'nin de Prince gibi iki elinde iki farklı silahlı dövüşmesi ve zaman zaman karanlık güçlerin onu ele geçirip çok daha güçlenmesi, sabırsızlık yaratacak derecede kulağa hoş geliyor. Tek üzücü olaysa oyundan Online oyun desteğinin çıkartılmış olması. Yine de sağlam bir oyun geldiğini söylesek yalan olmaz.

BASKIYI DURDURUN!

► 3 boyutlu solucanlara hazır mısınız? Worms: Forts Under Siege 1 Mart günü PS2 ve Xbox'a geliyor. Üstelik fiyatı da sadece 19.95\$ olacak.

► Tekken 5'i beklemekten sıkılanlara müjde. Eğer PS2'nin import oyunları oynatmaya müsaite, 31 Mart günü Japonca Tekken 5'e kavuşabilirsiniz. Üstelik PSOne klasiği Tekken, bonus olarak Tekken 5'le birlikte gelecek.

► Gizemini korumakta direnen Capcom'un Kil-

ter 2'si PS2 ve GameCube için 24 Mart günü niyet Japonya'da piyasaya çıkıyor. Böylece en azından oyunun neye benzedığını anlayabileceğiz.

► Electronic Arts ve Vivendi Universal, PS3'ün disk formатı olmayı planlayan Blu-Ray'ın yasal birer destekçisi oldu. Liht katmanlı bir Blu-Ray optik diskinin 50GB gibi inanılmaz bir depolama kapasitesi bulunuyor.

► Gran Turismo 4 Japonya'da 1 haftada 635.000 adet satarak, Gran Turismo 3'ün 620.000'lik rekorunu geçmemi Başardı.

► PSP için şu anda piyasada olan Armored Core Formula Front, 3 Mart'ta PS2'lerimize de giriş yapacak. PSP ve PS2 arasında USB ile veri aktarımı yapılabilecek olması da hoş bir özellik.

► Sega Sammy'nin Jissen Pachislo Hisshohou! Hokuto no Ken isimli tilt oyunu 1 milyonluk

CONSTANTINE CEHENNEM ASLINDA GERÇEK DÜNYANIN BİR KOPYASI

Yapım: Bits Studio | **Dağıtım:** THQ | **Platform:** PC, PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** 9 Şubat 2005



Hellblazer Comics'in karakterlerinden biri olan John Constantine aynı zamanda Keanu Reeves. 2005'te sinemalarda gösterime girecek Constantine'de başrolü Reeves oynuyor, oyunda da biz oynamayaçız. Gizemli bir dünyası bulunan John Constantine, bir şekilde cehennemin güçleriyle de baş etmek zorundadır. Bunu yapmak için çeşitli özel silahlar ve büyüler kullanan kahramanımızı Van Helsing'e benzetmeden geçemeyeceğim. Her silahını kutsal bir takım cisimlerle süsleyen Constantine, düşmanlarını da gerçek dünyadan bir paralelinde bulacak. Bulundığınız mekânın

cehennem versiyonuna geçiş yaparak, aynı bölgenin yıkılmış ve daha korkunç bir şeklini göreceksiniz. Büyü sistemiyle yine doğru zamanda doğru tuşa basma hedefanızı içeriyor. Artık bu sistemi neredeyse her oyunda görüyoruz. Bir büyüyü yapmak istediğinizde listeden seçtiğiniz ve ilgili tuşa basıysınız. Bundan sonra yukarıda belirtilen tuşlara hızla basarak büyüyü tamamlayorsunuz. Güçlü büyüler daha fazla tuşa basmanızı isteyecek ve burada da sizin refleksleriniz devreye girecek. Umugoruz ki Constantine iyi bir oynanış sunar da keyifli bir aksiyona karşılaşırız.

XENOSAGA II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

XENOSAGA I KAYITLARINIZI HALA SAKLIYORSUNUZ, DEĞİL Mİ?

Yapım: Monolith Software | **Dağıtım:** Namco | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 15 Şubat 2005

Saklamığorsanız üzülebilirsiniz, zi-ra ilk oyundaki kayıtlarınızla yeni oyunda çeşitli gizler açabileceksiniz. Bu direkt girişin ardından ne-den Xenosaga II'yi beklediğimizden bahsedelim. Ya da bahsetmeyelim, zaten oyun 15 gün sonra piyasada olacak. İşin gerceği şu ki, Xenosaga konusu ve oynamasıyla mükemmel bir RPG'yi ve devamının gelmesi kaçınılmazdı. Hatta animesi bile yapıldı, şu anda internetten indirilmeye müsaıt. Yeni oyunda grafiksel anlamda büyük bir değişikliğin olduğunu görüyoruz. Artık karak-

terlerimiz daha gerçekçi, daha küçük gözlü, daha ciddi. Dövüş sistemi de baştan aşağı yenilenmeye de, birçok değişiklik barındırıyor. Bunlardan bir tanesi düşmanlarınızın üç saldırısı noktasının bulunması. A, B ve C noktalardan biri veya birkaçı zayıf nokta olarak belirlenmiş. Bu noktalara yapacağınız saldırılarla düşmanınıza hem daha çok hasar verecek, hem de art arda birkaç saldırısı şansı elde edeceksizez. Bir diğer değişimse karakterlerin birlikte hareket etmesiyle daha güçlü bir atak gerçekleştirebilecek olması.

Mech kullanımında da iki karakter bir robota biniyor ve her ikisini de kontrol ederek Mech'inize daha etkili bir biçimde emir verebiliyorsunuz. Jenseits von Gut und Bose 35-100 saat arası oynamanı süresiyle tüm RPG fanatiklerinin edinmesi gereken bir oyun.



KONU YOK, BULMACA YOK, BEKLEMEK YOK. SADECE AKSIYON VAR...

DEAD TO RIGHTS 2

Yapım: Namco | **Dağıtım:** Namco | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** 1 Nisan 2005

1 Nisan şakası olsaydı düşünülmeliydi, iki ay sonra rüşümüza çıkacak olan Dead to Rights 2 yine



kontrolörümüzü elimizden bırakmamıza mani olacak. Daha çok Dead to Right 1.5 izlenimi versede, ilk oyunun fanatikleri bu oyunda da aradıklarını bulacaklar. Bir kere elimizde yine onlarca silah olacak. Shadow, K-9 köpek dostumuz düşmanımızı etkisiz hale getireceğiz. Biz, düşmanımızı etkisiz hale getireceğiz. Atlayacağız. Eğileceğiz. Kutuların arkasına saklanacağız. Bullet-Time ile za-

mani yavaşlatıp kurşunları tek tek sağacagız ve tüm bunlar gerçekleşken eğlenmeyen birine rastlarsak onu da hırsızlayarak etkisiz hale getireceğiz. Hiçbir şekilde çok kişili oyun modu barındırmayan yeni aksiyon klasığı adayı, grafiklerindeki yenilenme ve detayla da çok sık gözüküyor. Xbox ve PS2 versiyonları arasında da belirtilen hiçbir fark yok. En azından şimdilik.

satış yapılınca burada da haber olarak yayınlanması gerekiyor. Bu oyunu bulup oynamama olasılığımız, beraim oyun oynamayı bırakma olasılığımıza eş değer.

► BattleBorne Entertainment, yepyeni bir aksiyon-savaş oyunu üzerinde çalışıyor. 66 gün isimli oyun, PC, PS2 ve Xbox için hazırlanıyor.

► Şu anda aldığımız bir habere göre Killer 7'in Avrupa çıkış tarihi 27 Haziran 2005.

► USB Headset desteği sunması beklenen Front Mission Online 2005'in ilk çeyreğinde PS2'ler için Japonya'da oyuncularla buluşacak. Mech Stratejisi olarak nitelendirebileceğimiz oyunun Amerika ve Avrupa çıkışıyla halen belirsiz.

► Sega Worms: Forts Under Siege'i yayınınamaya hazırlananın, Codemasters da Worms 4: Mayhem'i PC, PS2 ve Xbox için Avrupa'ya dağıtmaya çalışmasında. Bir terslik olmasa 2005'in ilk çeyreğinde bir Worms oyununa daha kavuşacağız.

► Blinx ve Blinx 2'nin yapımcısı ve sadece Microsoft için oyun hazırlayan Artoon, bir 3D RPG üzerinde

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Yapım: Nintendo | **Dağıtım:** Nintendo | **Platform:** GameCube | **Çıkış Tarihi:** 15 Şubat 2005

Mükemmel grafikli veya mükemmel teknolojili oyunlardan çok, ilginç oyular sunmayı hedefleyen Nintendo, Donkey Kong'u yine karşımıza çıkarıyor; hem de hiç tahmin etmeyeceğiniz bir kontrol mekanizmasıyla. GameCube'ye özel konga kontrolörlerini (2 adet ufak davul) kullanarak Donkey Kong'u ileri geri ilerletecek, zıplatacak, düşmanlarını ezmesini sağlayacak ve muzlara düşmanlarını etkisiz hale getireceksiniz. Peki, bunları davullara vurarak nasıl yapacaksınız? Sağ kongaya bir vuruş ileri demek. Soldakine bir vuruş geri. İki davula birden aynı anda vuruş zıplama ve alkış da muz kullanımı olarak sağlanmış. Hangi bölümde nereye vurarak ne yapacağın bilemeyecekler için de ekranda her zaman size yol gösteren ufak bir simbol bulunacak. Jungle Beat'i standart GC kontrolörüyle oynamak da mümkün, ama konga ile oynamak bambaşka. Müzikleriyle de sizi ekranın karşısına bağlayacak Jungle Beat, çok yakında piyasada.

çalışmalara başlıyor ve bu oyunun Xbox 2'ye çıkışını düşünmekten kendimizi alamıyoruz.

► Dance Dance Revolution'in Nintendo versiyonu hazırlanıyor. Sadece Nintendo karakterleri içerecek bu özel versiyonda yine ekrandaki okları göre dans figürleri sergileyeceğiz. Sadece GameCube'de, 2005'in ikinci yarısında.



Yapılacak çok iş, gidilecek çok yol var.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4

2005'i ralli oyunlarının kapanış yılı ilan ediyorum. Bu yıl bazları yeni, bazları ise devam oyunları olan birçok ralli oyunu piyasaya çıkmaya devam edecek. Richard Burns Rally ve Colin McRae Rally 2005 bir yana, WRC'nin resmi lisansını hala elinde bulunduran Sony bu avantajını sonuna kadar kullanmayı sürdürüyor. Yaptırmacı Evolution Studios, serinin dördüncü oyundan PlayStation 2'nin yeteneklerini iyice keşfetmiş gibi görünüyor, çünkü bu kez oyunu görsel şöhrene çevirmeyi başarmışlar. Özenle hazırlanmış detaylı kaplamalar ve çevre tasarımları sayesinde neredeyse fotoğraf kalitesinde grafikler elde edilmiş. Işıklandırma, parçacık ve hava efektleri konsolun limitlerini sonuna kadar zorlamış. Yollar arazinin üzerine yapıştırma gibi değil, doğanın bir parçası gibi görünüyor. WRC4'te bir PS2 ralli oyundaki en iyi grafikleri bulacağınız.

Resmi lisansı sayesinde, WRC4'te 2004 Dünya Ralli Şampiyonası'ndaki beş kıtadan toplam 16 ralliye katılım sağlıyor, bunun için yüz binlerce dolarlık gerçek arabaları, gerçek takımları ve gerçek sürücülerini seçebiliyorsunuz. Yüzden fazla parkur sunan oyunda,

her şey gerçek hayatdan alıntı ve tabii ki bu özellik başka hiçbir ralli oyundan yok. Peki, oyunun ne resinden başlanmalı? Hızlı yarış ve zamana karşı modları ile oyun hakkında genel bir bilgiye sahip olabilirsiniz, ama asıl atraksiyon gerçek bir simülasyon yarışçısının bile kapasitesini zorlayacak olan championship ve events modlarında. Bu modlar Süper 1600, WRC Professional, WRC Expert ve Extreme şeklinde dört sınıfta, dört kişiye kadar oynamaya imkânı sunuyor. Tabi oyunun zor-

rip, sonra da üzerinde çırıp zafer hareketi yapan vatandaşlar da bana hiç yabancı çektiğimde:) Şaka bir yana, fırsatını bulmuşken Dünya Ralli Şampiyonası'na Türkiye Rallisi'nin de eklenmesinde emeği olan herkesi tebrik ediyorum, hele olsun size. Darısı Formula 1 izleyeceğimiz günlere (şaka maka ona da az kaldı be). Rallilerin sonrasında yer alan iki kişilik Super Special yarışları özel hazırlanmış pistlerde kafa kafaya yarışmak şeklinde gerçekleşiyor. Gerçekte dünyadaki çok amaçlı Subaru test merkezlerine dayanan test track'ler Finlandiya, İngiltere ve İspanya'da yer almıyor. Bu seçenek ile genel kontrol egzersizlerinin yanı sıra tüm yol koşul ve tiplerini de deneme fırsatı bulabileğiniz. Pro Driver Challenge mod ise biraz daha arcade-vari olmuş. Burada, size sunulan 11

WRC 2004 sezonunu tüm detaylarıyla yaşamak ister misiniz?

luk derecesini anladığınızda Expert'i gece rüyanızda bile görmek istemeyeceksiniz.

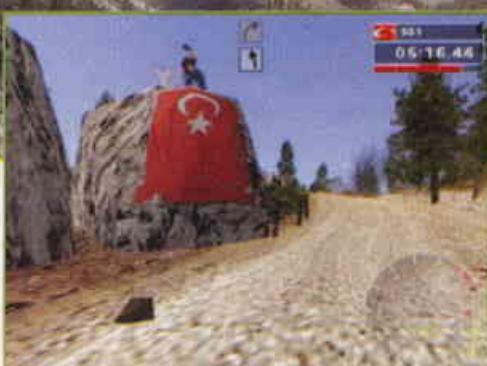
RALLY OF TURKEY

Şampiyona modu sizi kasıtorsa veya fazlaca zamanınız yoksa, hemen Single Rally ile istediğiniz bir bölgedeki ralliye katılım sağlıyorsunuz. Mesela bu ralli neden Rally Of Turkey olmasın, değil mi ama? Oyun elime geçer geçmez hemen Antalya'nın dağınık coğrafyasında ve şehrin içinde geçen bu ralliyi denedim. Dönüş işaretleri de, koca kayaya Türk bayrağı sa-

şeenekte çaylaklıktan profesyonelliğe giden yolu tâmina şansınız olacak. Super 1600 Renault ile başladığınız bölümü, Subaru'nun ha-ri-ka extreme Impreza'sıyla bitirebiliyorsunuz.

Peki iyi güzel de, bu oyun ralliye olan açığımızı doğurabiliyor mu? Bence bu kez ticari anlamda tehlîkeli bir işe kalkışmış ve oyunculardan profesyonel malarını beklemiştir. Colin McRae, Rallisport Challenge veya hatta TOCA Race Driver 2 bile bu kadar zorlu ve katı kuralcı değilken, WRC4'de her mikro sanıyede doğru hamleyi yapmak zorundasınız. Burnout 3 ve NFS Underground sevenleri işe hiç karıştırmamalı zaten. Sanırım yapımcılar oyunun beta-testlerinde insan benzeri süper androidler falan kullanmışlar. Benim gibi ölümlüler için işin dozu biraz kaçırmış. Yanı imkânsız değil ama sanki bazı bölümler oyuncuya





fazlaca oyunun başında tutmamak adına özellikle zor yapılmış gibi. Bir oyun neden deneyim gerektirsin veya insanı kassın ki, oyun yanı nihayetinde. Neyse ki yapay zekâ da yoruluyor, hata yapıyor, hatta bazen kaza yapıp yarışı tamamlayamıyor. Yoksa puan almak hayal.

YARDIMCI PİLOTU ELİMDEN ALIN!

Teknik, gerçekçilik ve derinlik bir yana, ben araba kullanırken keyif de almak isterim. Araçların virajları kayaş alması hoş tabi de, toparlamak için diğer tarafa çektiğinizde anormal şekilde dönüyor ve spin atıyorsunuz. Arabanın kendi eksenini etrafında dönmesi ve kalkışta çok yavaş ivmelenmesi gibi küçük detaylar sabır zorluyor ve zevki azaltıyor. Bu oyunda uzun ve fantastik bir ziplayışın tadını çıkartmak yerine bir viraj düzgün alabilmek için ne zaman nerede ve ne kadar süreyle frenе basmanız gerektiğini anlamaya uğraşıyorsunuz. Bu durum kesinlikle bazı oyuncuların çok hoşuna gidecekken, bazıları da direksiyonda uyyukalacaklar. Bir yarış aslında sadece dört – beş dakika surmesine rağmen, nedense yolun sonuna doğru insanın içindeki “bitsin artık” düşüncesi geçiyor (habersizce dört kişi üzerinde dedim). Bir de şu yardımcı pilot temiz bir sopa istiyor. Köşelere yaklaştıktan sonra dönmemiz gerektiğini çok geç söyleyip, ezaaten arabalar da doğru dürüst durmuyor, ya ağaca çırkayıyoruz arabayı, ya da kuş gibi uçuyoruz uçurumdan. Sanki rakip takımın rüşvet almış veya yaşam kendisine uzun gelmiş gibi davranışıyor. Bir geveze ki herif anlatamam, sanksi felaket habercisi. Neymiş efendim motor hasar aldı, vites kolu gitti, lastiğin koptu, kolan dökündü; bera misin be!? Bir de azaşlamaz mı? Yok iyi misin, yok ne yapıyorsun, yok dikkat

et... Anam misin babam misin? İnsanın içindeken kenara çekip “In lan aşağı!” demek geliyor.

Oyundaki başarılarınıza göre aldığınız puanları yeni arabalar, geliştirmeler ve yollar satın almak için kullanabiliyorsunuz. Titreşim özelliği çok iyi hazırlanmış, resmen altınidan akan yolun kaplamasını somut şekilde hissediyorsunuz. Araçlar hasar alabiliyor ve hasarlar performansınızı etkiliyor. Yine de parçalanmış bir lastikle çok zaman kaybetmeden yarışı tamamlayabiliyorsunuz. Yarış aralarında aracınızı tamir edebilmeniz için kısıtlı bir zamana sahip oluyorsunuz. Bu süreyi ve değişmesi gereken parçaları önem sırasına göre sizin için hesaplayan otomatik tamir özelliğini yapanı da takdir ediyorum. Oyun aynı zamanda yarış başlarında yapabileceğiniz otomobil ayarlarını size paketler halinde sunuyor. Yarış sonunda ikinci bile olsanız sürücülerinizin dövünmesi komik kaçmış.

EN MAZOŞİST RALLİ!

Tüm araçlar çok detaylı ve iyi modellenmiş. Araç seçim ekranındaki üç boyutlu gösteri çok sık, kareye bastığınızda aracınız uzay mekiği gibi açılıp içini gösteriyor. Araç ha-

sar modellemesi harika, kafasına estiği gibi değil, neden darbe alırsa oradan dağılıyor. Oyunun en mazoşist rallisi olan Kıbrıs arabanın canına okuyor; de neyince göreceksiniz. Yansımalar harika, hatta belki biraz fazla harika, çünkü çok parlama var. Oyunun akıcılığı ve görüş mesafesi yerli yerinde. DVD sağolsun, fonda ve menülerde bol bol WRC ile ilgili video kullanılmış. Ama eski oyunlarda bulunan her ülkenin rallisini tanıtan videoların kaldırılması beni biraz hala kırkıguna uğrattı. Aracın jere teması, motor sesleri, kalabalığın gürültüsü ve soundtrack tarafımdan beğenilmiştir. Ya birisi şu yardımcı pilotu sustursun, yoksa valla dövücem!

Oyunda görsel olarak hata bulmak zor. Oyundaki ve replay'deki görüş açıları çok iyi. Özellikle de şimdide kadar gördüğüm en iyi araç içi görüntüsü bu oyunda yapılmış. Replay'leri kayıt imkanı da var ama yine de çıkmak için tüm menüyü gezmemekten sadece X'e basabiliyor olmayı yeğledim. Oyun online desteği de sunuyor ve istediğiniz yerde 16 kişi ile aynı anda yarışabiliyorsunuz. Top 100'e girebilirseniz zamanlarınızı da upload edebiliyorsunuz.

WRC4 ciddi ve kaliteli bir ralli oyunu olmasına rağmen, 2005'in en iyisi olamayacaktır. Colin McRae tarzı arcade bir deneyimi arayanlar veya “çok iyi sürüerim” iddiasına sahip olmayanlar umduklarını bulamayabilirler. Bye&Smile... ☺

_Megaemin



FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4 YARIS

www.playstation.com

Yapımcı: Evolution Studios

Medya: 1 DVD

Yaş sınırı: 3+ Herkes

Dağıtıcı: Sony Co. Ent. Europe

Fiyatı: 119 YTL

Kaç oyuncu: 1 – 4 (16 Online)

DESTEKLENENLER

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

Oyunu alısmak Orta

İngilizce Gerekisim Az

Zarlık: Yüksek

Grafik



Artılar/Eksiler

Ses



▲ Her şey gerçekle uygun

Oynanabilirlik



▲ PS2'deki en iyi ralli oyunu

Multiplayer



▲ grafiklerine sahip

Eğlence



▼ Oyun biraz zor. Belki

LEVEL NOTU



84

Alternatif: Colin McRae Rally 2005



Gizli Ajan Clank ve şoförü Ratchet

RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL

Eski platform oyunları nasıl size kısaca anlatıymış: Kesinlikle üç boyutlu değildi. Yandan gördüğümüz karakterimiz ya garip bir yaratıkta, ya da uzay kostümleri içinde bir kahraman. Özenle tek tek ayrılmış bölümlerde, türlü düşmanla mücadele ederdik, ama bunların çoğunu yok etmemize bile izin verilmeydi. Atlardık, ziplardık, eğildik ve bir şekilde onlardan kurtulurduk. İçinde bulunduğu bölgelerde karmaşık olmak zorundaydı. Zaten dümdüz bir yolda gitmemiz istenseydi bu oyun türünün adı da platform olmazdı. Sürekli bir şeyler toplamamız istenir, bu toplanması gereken şeyler hep yükseklerde konurdu. Atlayıp sekerek onlara ulaşmaya çalıştık.

İşte eski zamanların platform oyunları böyledi. Belki unutmuşsunuzdur diye hafızalarınızı tazelemek istedim. Şimdi de elimizde bir platform oyunu olarak düşü-

nülmüş ve zamanla değişerek aksiyona dönüşmüş bir yapıp var. Ratchet & Clank'ten bahsettiğim gün gibi ortada. Yıllar önce oradan oraya atlatmak için televizyon başında sekiz takla attığımız Ratchet, şimdi onlarca silaha sahip bir asker ve artık işlerin üstesinden gelmek için platformları kullanıyor. Hem daha komik, hem de daha ciddi bir oyun mu? Up Your Arsenal karşınızda...

CLANK VE FILMLERİ

Hikayege göre Dr. Nefarious bir kez daha gezegenlerin başına bela olmuştur. Bu sırada Clank bir film yıldızı ve Ratchet da –ki aslında tüm evreni kurtaran Ratchet'tir– Clank'ın şoförüğünü yapmaktadır. Serinin son bölümündeki yeni isim Captain Qwark da tüm gezegenlerce bilinen ünlü bir kahramandır. Hatta kendisinin videoçizgi romanları bile mevcuttur. Ratchet, Clank ve Cpt. Qwark'ın kötü doktora karşı olan mücadelesi de Up Your Arsenal'in konusu olarak vuku bulmaktadır.

Serinin önceki oyunlarıyla karşılaştırınca (bir se-



Sadece basit bir platform mu, müthiş bir Deathmatch heyecanı mı?



rinin üyesi olan oyun, önceki oyunlarla karşılaşırılmazsa isyan çıkar) göze çarpan en önemli değişiklik oyunun platform türünden uzaklaşarak aksiyon-macera tadını barındırması. Artık daha az zıplayacak, ama daha çok düşman avlayacağız. Değişmeyen bir şey varsa o da yine bolt'lar peşinde koşacak olmamız. Silah ve cephe almak için gereken bolt'lar yine her yerde. Kutularda, lambalarda, eşyalarda... Boltların yerini kestirmekten bıktıysanız, zıplayıp Ingiliz anahtarlarınızla yere vurun. Çevredeki bolt kaynakları patlayacaktır.

Silahlarda görülen değişim ise muhteşem. Değişim değil de, ekleni demek daha doğru aslında. Eğer Memory Card'ınızda önceki Ratchet & Clank oyunlarının kayıt dosyaları bulunuyorsa, normalde oyunu bitirmeden ulaşamayacağınız silahlara kavuşmanız mümkün. Bunun yanında yeni silahlarımız da var elbette. Plasma Whip yakın dövüş için ideal, fakat cephanesi çok az. Rift Inducer düşmanlarınızı bir kardeşle çekiyor, Refractor lazer işinizi yönlendiriyor, Infector ise rakiplerinizin beyini yıkıyor. Oyunun sonlarına doğru size ucuza silah satmaya çalışan es-



Birkarakter Tarzan'cılık oynuyor, bir diğeri ise rakibini koyuna çeviriyorsa, burada eğlenceli bir online kapışma olduğunu hemen anlarımlar.

Gezdiğiniz her bölüm çok detaylı ve hiçbir zaman yavaşlama görülmüyor

ki bir dostunuzdan da ilginç silahlar alabiliyorsunuz. Her silahın kullandıkça gelişmesi ve 5 kademeye kadar seviye atlaması da kabası.

BİR O GEZEGEN, BİR BU GEZEGEN

Kötü niyetli doktora karşı olan savaşımız bizi birçok farklı yere götürecek. Bazı görevlerimizde bir gezegeni baştan aşağı tarayacak, bazlarında art arda savunma ve işgal görevlerine çıkacak, bazlarındaysa Captain Qwark'u kontrol ederek gazının girişinde bahsettiğim eski platform günlerine döneceğiz. Toplамda 5 bölüm süren Cpt. Qwark görevleri kısa da olsa oyuna çok güzel bir tat getirmiş.

Bölümler içinde temel bir görevi gerçekleştirmek için uğraşacağız, ama bölümlerin birkaç yola bölünmesiyle farklı alanlarda, farklı işlerin yapılması da mümkün. Bunun yanında bölümün tek amacı atla zıpla ve önüne geleni vur değil. Hacker cihazı ile kilitli kapıları açmaya çalışırken mini bir oyun oynayabiliyor. Tyrannoid kılığına girdikten sonra, yine ulaşımayan alanlara ulaşmak için diğer Tyrannoid'lerle konuşurken doğru zamanda, doğru tuşlara basmayı öğreniyorsunuz.

GERÇEK HEYECAN ONLINE!

Akıçısı ben bu kadarını beklemiyordum. Sonuçta Up Your Arsenal hem grafiksel anlamda, hem de oynanış açısından çok iyi, ama bunun üzerine bir de müthiş bir online mod gelince şaşkınlığınızı gizleyemiyorsunuz. Oyunu oynadıktan sonra zaten online oyun potansiyelini hissediyorsunuz ve Sony bunu oyna etmemeye iham etmemiştir.

Elimizde Deathmatch, Capture the Flag gibi yüzlerce online oyunda gördüğümüz klasik modlar bulunuyor. Bunlarda çigliklar atarak eğleneceğinizden

eminim, fakat asıl heyecan Siege bölümünde. Toplamda 8 kişinin karşı karşıya geldiği Siege mode'da takımlar birbirlerinin alanlarını işgal etmeye uğraş gösteriyor. Bu sırada oyundaki tüm silahları orta从anından toplayabiliyor, ele geçirdiğiniz alanlara bilgisayar kontrollü robotlar, taretler ve tuzaqlar kurabiliyorsunuz. Olayın sonunda da tüm alanları ele geçen takım kazanıyor ve inanın aksiyon bir saniye bile azalmıyor. Tüm online oyun modlarında ve tek kişilik oyunda istediğiniz tip

kontrol şeklini seçmenize de izin verilmiş üstelik. Böylece PS2'de FPS kontrollerine alışkınızsanız buna uygun şemayı seçerek yabancılık hissetmeyeceksiniz.

Her şeyin sevimli ve renkli olduğu bu tip bir oyun dan, neredeyse PS2'nin en zevkli online oyununun çıkışını kimse tahmin edemezdirdi, ama gerçek burada.

Normalde bu tip oyunları fazla dynamam. Gerçekten, Bir süre sonra tekrarlamaya başlarlar ve zorlanılmış diye de her şey çorba edilip bırakılır. Ratchet & Clank önceki iki oyununda da bu yolu izlememişti, şimdi de izlemiyor. Online kısmı olsun, onlarca silahı olsun her alanda muhteşem bir iş çıkarır Ratchet & Clank serisinin en iyi bölümünü hazırlısanız, Up Your Arsenal sizin yakını mağazada bekliyor olacak. ☺

Tuna Şentuna

RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL PLATFORM-AKSİYON www.playstation.com

Yapımı: Insomniac Games

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: SCE

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 8

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Onlarda silah ve yükseltmeleri. Renkli bölgüler.

Oynamabilirlik

▼ Tek kişilik oyun süresi kısa

Multiplayer

▲ Süper online mod.

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: Jak 3, Sly 2: Band of Thieves

Tokyo'yu yeniden inşa ediyoruz

SHIN MEGAMI TENSEI

NOCTURNE

LEVEL HIT



Shin Megami Tensei tanrıcanın yeniden doğuşu gibi bir anlatım ihtiyaç etmektedir. Buradan yola çıkarak oyunda neler olduğunu kestirmemiz pek mümkün değil. Hikâyede dünya mı yok oluyor, bir tanrı mı doğuyor, şeytani yaratıklar mı pesimizde, ben söylememesem hiç... Orada oturup hala düşünürsünüz Shin Megami ne demek, Tensei ne oluyor, Nocturne de neymiş diye. O yüzden değerimi bilin derim (megalomanyak yazar).

Japonya'da doğup büyüyen Megami Tensei serisi, Amerika'ya ve Avrupa'ya uğramayı yıllarca ihmal etmiştir. Neyse ki içinde birçok ekstra da barındıran Nocturne bölüm ile niyet bu ünlü serile de tanışık. Oyunun tam bir RPG olması kaçınılmaz gibi duruyor değil mi? En azından bana öyle geldi. Araba yarışı çıkacak değildi ya. Hı? Yok canım (kararsız yazar).

NEDEN?!

Tokyo neden yıkılıyor? Neden tüm insanlık bir anda ortadan kalkıyor? Bahsedilen "Demon"lar kim? Niyetleri ne? Bunlar oyun boyunca soracağınız sorulardan sadece bir kısmı. Shin Megami Tensei başından sonuna kadar gizemli bir hikâyege ev sahipliği yapıyor. Hikâyenin başlangıcından biraz bahsedersem oyun zevkinizi yıkmış olmam, zaten ilk 10 dakikada olan oluyor. Buna göre siz Tokyo'da yaşayan sıradan bir gençsiniz ve öğretmeninizi görmek üzere bir hastaneyeye gidiyorsunuz. Çok geçmeden anlıyorsunuz ki, bu hastane dünyanının

yıkımını öngören bir tarikatın merkezimmiş. Tarikatın planlarına göre, yeniden doğuş için tüm insanlığın yok olması gerekmektedir. Bahsettiğim zamanda hastane içerisinde olmayan herkes ölecektir. Siz de şanslı bir dünyalı olarak o an o hastanede bulunuyorsunuz, tüm insanlık yok oluyor ve bir Demon'a dönüş-

ze katılsa da, oyunun genelinde grubunuzun elemanlarını kendiniz belirliyorsunuz. Dijelim ki grubunuzda bir siz, bir de oyunun başında kendi kendine size katılan Fairy var. Girdığınız savaşlarda bir takım yaratıklar –ki aslında onlar da sizin gibi birer Demon, sizinle savaşacak. Burada dilerseniz Talk veya Fairy ile Se-

Seytani varlıkların dünyayı ele geçirme planları bu sefer gerçek oluyor.

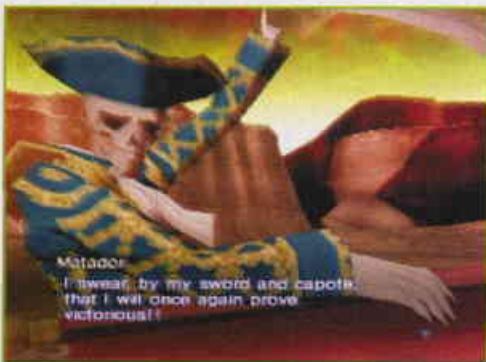
türülerek yıkılmış Tokyo'ya saliveriliyorsunuz.

Karakteriniz bir Demon'in özelliklerini taşıyan bir insan aslında ve diğer RPG'lerden bayağı farklı olarak diğer insanları grubuna ekleyemiyor. Ortalıkta zaten insan kalmadığı ve karakterimizin (ismini kendiniz koymuyorsunuz) düşmanlarına karşı koymabilmesi için grubuna insanlar yerine, Demon'lar katılıyor. Bir Demon'in nasıl grubunuza katılacağı oyunun en çarpıcı özelliği:

BİR TUTAM FAIRY, 2 ÇORBA KAŞIGI DIVINE ANGEL

Bazen hikâyenin ilerleyişine göre çeşitli yaratıklar si-

duce seçenekini seçerek, karşısındaki yaratıklarla konuşmaya başlayabiliyorsunuz. Ayın durumuna ve konuşmanın gidisatına göre yaratıklar grubunuzun birer üyesi olabiliyorlar ve bunu neredeyse oyundaki tüm yaratıklar için yapabiliyorsunuz. Düşman yaratıklar genelde grubunuza katılmak için sizden para ve eşya istiyorlar ve sonunda da bir soru soruyorlar. Bu sorunun doğru yanıtını də %90 ilk seçenek oluyor. Başarılı bir müzakere sonucunda da, ileriki savaşlarda kullanmak üzere yaratığınızı elde etmiş oluyorsunuz. Yaratıkları Final Fantasy'deki gibi Guardian Force'lar gibi düşünmeyin. Burada onlar da seviye atlıyor, güçlerini geliştiriyor ve grubunuzun gerçek birer elemanı



Hırsız rakun ve ekibi

SLY2 BAND OF THIEVES

LEVEL CLASSIC

Bir süre önce Fırat Sly'in incelemesini yazarken neler hissetmişti acaba? Heyecanlımış mıydı, duygusal anılar mı yaşıyordu, neydi? İşte hep bunları merak ettim. Gecelerim gündüzlerime karıştı. Aklim başka hiçbir şeye çalışmaz oldu. Bu nedenleki ki, Band of Thieves'i yakından takip ettim. Gözümü hiç üstünden ayırmadım. Her an Fırat bu oyunu da ele geçirebiliyor ve kendisi inceleyebilirdi ve ben de onun yaşadığı hisleri yaşamaktan sonsuza dek mahrum kalabilirdim. Neyse ki Sinan bennim tarafındaydı. Oyunu gizlice bana ullaştırdı ve şimdi her şeyi biliyorum... Oyun sadece eğlenceliymiş arkadaşlar, büyütülecek hiçbir şey yokmuş, iyi günler.

NINJA BENTLEY!

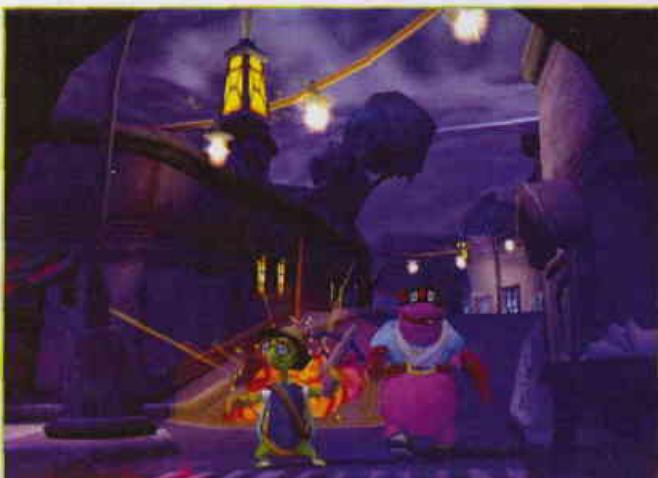
Clockwerk isimli metal kuşun Sly Cooper'in ailesini nasıl tehdit ettiğini Sly Cooper isimli oyunda görmüştük. Sly, Clockwerk'ün işini bi-

tirmiştir ve her şeyin yoluna girdiği düşündürüyordu. Band of Thieves'de ise işlerin o kadar da yolunda olmadığını görüyoruz. Klaww Gang isimli çete, sen gel dağılmış Clockwerk parçalarını topla, kendi kirli işlerin için kullan. Yaa yaa, durum hiç iyi değil sevgili okurlar. Ama Sly ve ekibi bu sefer Clockwerk'ten tamamıyla kurtulmaya karar vermiş durumda. Parçaları tek tek bulacak ve imha edecekler.

Ekibimizin üyeleri Sly, Murray ve Bentley. Bu üçlü hakkında soruları olan bu sayfalardaki kutuya bakıversin. Tüm oyun boyunca her karakteri, eşit oranda olmasa da kontrol etmemiz gerekiyor. Hikâyenin baş kahramanı Sly olduğunu için, rakun dostumuzu daha fazla görüyorum ve zaten de en zevkli oynanış Sly'da.

Sly Cooper'ın aksine bu sefer da ha özgürsünüz. Oyun dünyasının çeşitli

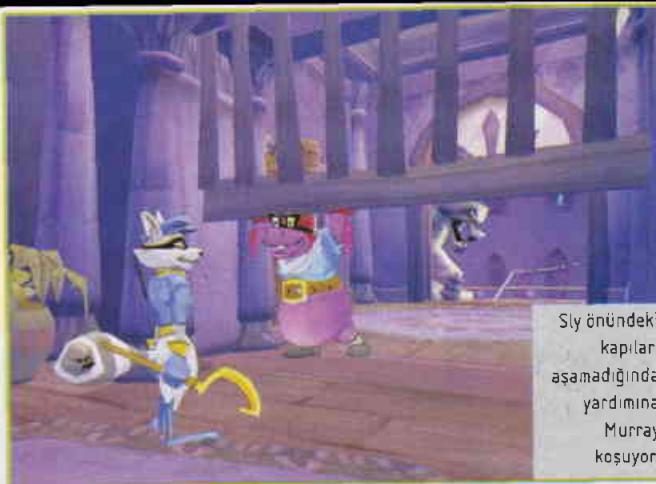
**Bir kaplumbağa, bir hipopotam
ve bir rakun ne ister?
Tabii ki değerli eşyalannız!**



BU PARALAR NE İŞE YARIYOR?

Kutuları, vazoları parçaladığınızda, düşmanlarınızı yok ettığınızda veya yankesicilik yaptıığınızda bir dolu paraya kavuşacaksınız. Peki, bu altınlarla neler yapılabiliyor? Bulundığınız bölgedeki üssünüze gittiğinizde ThiefNet'e bağlanarak çeşitli power-up'lara ulaşabilirsiniz. Bunlardan bazılarının kısıtlı kullanımı bulunurken, bazıları kalıcı biçimde karakterleri güçlendirebiliyor. Kalıcı olanlardan bazıları da çeşitli tuşlara atanarak, karakterinize ekstra hareketler kazandırıyor. Oyunda ilerledikçe bu altınları toplamaktan çok sıkılacaksınız, fakat işe yarar oldukları da bir gerçek.

Iplerin üzerinde
yürümek için
ziplayın ve
havadayken
daire tuşuna
basın



Sly öndeği kapıları aşamadığında yardımına Murray koşuyor.



El fenerli gergedanlar Sly için fazla güçlü. O yüzden arkalarından sessizce ilerleyin.



o bölgedeki üssünüze götürmeyi başarısın, Thief. Net'te para karşılığı satabiliyorsunuz. Ortalıkta dolaşırken yapabileceğiniz son aktiviteyse düşmanların ceplerini boşaltmak. Bazen çok değerli eşyaları bir aygırın cebinden araklamak mümkün oluyor.

ÖNCE PLAN YAPIN

Bir bölgedeki amacınız, orada aktif olan Klaww Gang üyesinin sahip olduğu Clockwerk parçasını ele geçirmek. Bunu gerçekleştirmek için de sağlam bir plan yapılması gerekiyor. Önce Sly ilgili mekânda fotoğraflar



EKİBİMİZİ TANIYALIM



SLY: Kendisi hem rakan hem de hırsızdır. Elindeki orakla düşmanlarını pataklayabilir, iplerle tutunabilir ve yankesicilik yapabilir. Bir ninja kadar sessiz ilerlemenin yanında, el bezinin büyüğünde bir alana 20 metreden sessizce inebilmek de sadece Sly'a özgüdür. Kibarlığı aside elden bırakmayan Sly, gerekliğinde bir dans ustası olduğunu kanıtlamaktan kaçınmaz.



MURRAY: O bir Yeşil Dev, o bir Hulk Hogan, o bir mor hipopotam. Sly'in ekibinin en güçlü üyesi olan Murray, düşmanlarını iki, bılemedeniz üç vuruşta rahatça yokabilen. Yere yığılanları da tutup fırlatıyor. Tutup fırlattıklarını da... Kendisi bu kadar güçlü ve bu kadar büyük cüsseli olduğu için ne Bentley, ne de Sly gibi narin hareket edemiyor ve gizliliğini korumakta zorluk çekiyor.



BENTLEY: Çok zeki ve görev sırasında bir o kadar da heyecanlı olan Bentley, bana kalırsın grubun en sevimli elemanı. Saldırılan grup arkadaşlarından çok daha zayıf olmasına rağmen, uyu etkisi yapan dartları ve bombalarıyla dikkatli kullanıldığında çok etkili olabiliyor. Bentley elinizdeyken yürüyüşüne ve yerinde dururken kırıp kırıma dikkat edin.

çekiyor, bunları Bentley'e getiriyor ve Bentley de ekibin tümüne görevleri dağıtarak planı oluşturuyor.

Görevlerimiz genellikle bir yere gizlice ulaşırız oradaki bir cihazı bozmak veya bir şeyi çalmayı kapsıyor, ama bunun dışında o kadar farklı görevlere de çıkıyoruz ki, öncümüzdeki bölgelere ulaşmak için hep bir amacımız oluyor. Bir görevde Sly'in en iyi şekilde dans etmesini sağlamak, bir diğerinde uçak savarla bir helikopteri düşürmeye çalışıyoruz. Bentley'in ufak helikopterleri, ses titreşimleri yanan oklarla kaplana karpuz yedirme, Bentley'i kuleye

fırlatma, ekip aracına saldıran düşmanları durdurma derken görevler bizi sıkmadan ilerliyor.

Görevlerde ilerlerken de ilk oyunda olduğu gibi sürekli kaçmak zorunda değilsiniz, zira artık bir enerji çizginiz var. Dört-beş vuruşa kadar dayanan enerjiniz sayesinde artık daha cesurca ilerliyorsunuz. Buna ek olarak oynanış suya veya boşluğa yuvarlandığınızda aniden ölmemenizle daha sevimli hale getirilmiş.

Grafikler ve sesler konusunda diyebileceğim bir şey yarsa, o da mükemmel oldukça. Cell-shade'li grafikler, üstünüzde üstünüzde gelmeyen arka plan müzikleriyle ve çizgi filmvari ses efektleriyle birleşiyor, siz de ekranın karşısında çizgi film izlermişçesine eğleniyorsunuz. Sly ve hırsız arkadaşlarının son macerasını kaçırmazsanız üzülfürsünüz. Söyledemi demeyin. ☺

Tuna Şentuna

SLY 2: BAND OF THIEVES

PLATFORM-AKSİYON

www.playstation.com

Yapımı: Sucker Punch

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes

Dağıtım: SCE

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

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

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Geneksini: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Farklı görevler, farklı karakterler, Bir dolu power-up, Eğlenceli oynanış, Grafikler,

Dynamıcabilirk

Karakterler, Bir dolu power-up, Eğlenceli oynanış, Grafikler,

Multiplayer

Karakterler, Bir dolu power-up, Eğlenceli oynanış, Grafikler,

Eğlence

Karakterler, Bir dolu power-up, Eğlenceli oynanış, Grafikler,

LEVEL NOTU

Karakterler, Bir dolu power-up, Eğlenceli oynanış, Grafikler,

Ne olursa olsun bir

süre sonra her şey

tekrarlıyor gibi geliyor

Alternatif: Viewtiful Joe, Jak 3

90

CALL OF DUTY FINEST HOUR™

**İkinci Dünya
Savaşı sanki hiç
bitmedi...**



İzlenmesi gereken yol şöyle: Önce Saving Private Ryan, Windwalkers, We Were Soldiers gibi savaş temalı filmler seyredilmelidir. Mükemmese bu filmlerin arasına dağıtıcı bir öğe girmemelidir ki atmosfer bozulmamasın. Yeterli miktarda kendimizi garip hissettikten sonra dozaj Band of Brothers serisiyle artırılmalı ve 10 bölüm bir çırçıpla izlenmeli, duggulu anlar yaşanmalı ve savaş her yönüyle hissedilmelidir. Eğer artık gördüğünüz ilk insanı bir düşman askeri, arkadaşlarınızı da her an sırtınızı kollayacak birer asker olarak görmeye başladığınız, bozulan psikolojinizi eski haline getirmek için hislerinizi bir yere dökmeniz gerekmektedir. Bu bir vazoya duvara fırlatarak giderilebilir veya vazoya kiyamıyorsanız kendiniz duvardan duvara da çarpabilirsiniz –ki bunların ikisi de tavyise edeceğimiz yöntemlerden değil. Benim önerdiğim şey daha basit, Kendinizi bıç oyunla sakinleştirin! Hayır, Teletubbies oyunu olmaz! Mario da olmaz! Neden zorlanmayıp Call of Duty: Finest Hour oynamıyorsunuz ki? Neden...

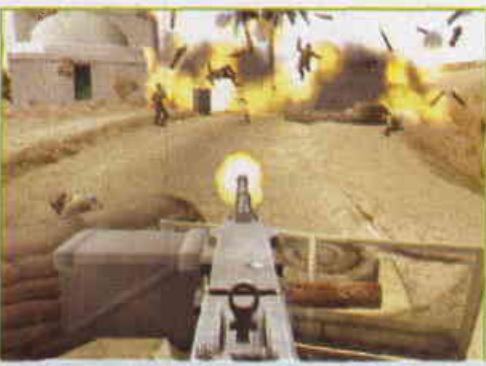
RUSLAR, İNGİLİZLER VE...

Elbette Amerikalılar. Bu üçlü olsa olsa bir barda yan yana gelebilir veya bir fıkradır. Elinizdeki durumda ise Nazillerin kökünü kazmak için bir araya gelmişler.

Kim olduğunuzu kısaca anladığınıza göre, PC'lerin en iyi FPS'lerinden olan Call of Duty'nin, Finest Hour takısı olarak PS2'de ne yaptığına anlatmanın sırası geldi, PC'deki Call of Duty'yi aynen alan ve siz nişan almak için DualShock Analog düğmeleriyle başbaşa bırakın. Yapıtın PS2'deki adı Finest Hour. Buradan çıkarılacak kesin ve net bir sonuç var: PC'de Call of Duty oynadığınız burada hiçbir işinizin olmadığı. Oyunla ilk defa tanışanlırsa B Blok, Kat 2

No: 1'e alıyoruz.

Savaşa bir Rus askeri olarak başlıyoruz. Öyle Rus'uz ki bize bir silah bile vermiyorlar. Elinize Üç-beş tane kurşun tutuşturulduğundan sonra savaş alanına yollanıyorsunuz. Ancak ilk bulduğunuz ölü askerin si-



Bu tip imkanlara fazla kavuşamıyorsunuz. Bulunca fadını çıkarın.



Volga'yı geçmeye çalışırken kafanızı aşağıda tutun. Daha silah bili tutmadan ölmek istemezsiniz.



Düşman uçaklarını makineli tüfekle indirmek mümkün değil, boşuna çabalamayın.



"Nazı buldu mu bildir, tank gördün mü kaç" demişler. Demişler miydi?



lahını alarak siz de savaşta etkin bir rol oynamaya başlıyorsunuz. Rus bölümlerinden sonra bir İngiliz askeri yönettiğiniz bölgeler ve son olarak da Amerikan askerlerinin savaşı görülüyor. Burada yaşanabilecek bir problem varsa o da çeşitlilik sağlama adına oyuncun atmosferinden kopabilmeniz. Tüm oyunu belirli bir askerin gözlerinden oynamak yerine, üç farklı askerin bakış açısından görüyorsunuz. Oyunda binlerce bölüm de olmadığından, senaryonun etkisi azalıyor. Tam İngiliz görevlerine alışmışken bir bakıgorsunuz bir Amerikan birliğinin içindesiniz.

KONVOY

Call of Duty'de artık çoğu savaş oyununda olduğu gibi, tek başınıza Rambo'culuk oynamak yerine bir takım olarak hareket ediyorsunuz. Daha doğrusu bir takımın parçasınız. Brothers in Arms'da (sayfa 18) olduğu gibi kimseye emir verip, ne yapmaları gerektiğini söyleyemiyorsunuz. Onun yerine kaptanın emirlerine uyarak görevi yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Çoğu görevde tüm birlik aynı anda hareket ederken, bir tekitçinin geçit vermediği bir alanda tek başına o tekitçiyi halletermeniz istenebiliyor. Takım arkadaşlarınızin yapay zekası çok parlak olmadığından, özellikle bir konvoyu veya bir askeri korumakla görevlendirildiğiniz bölgelerde iş hep size düşüyor. Bir ekip olarak ilerlemenin gerçekçiliğe katkısıyla tartışılmaz.

Bir kez daha belirteceğim, bu oyunda Rambo değilisiniz. O yüzden yanınızda da tüm Nazi ordusunu tek başınıza yok edecek kadar silah ve cepheye taşımanıza izin verilmiyor. Bir tabanca, bir makineli, bir tüfek ve birkaç tane de bombardan fazlasını yanınızda barındırımayorsunuz. Yerdeki bir silahı bekçinizin ve üstünüzde de onu alacak yer yoksa elinizdeki bir silahlala takas etmeniz gerekecek. Size silah tavsiyesi vermemi de dilseniz, bir Sniper Rifle'a ulaşlığınızda buna siksiksí sarılın. Tabii içinde bulunduğuğunuz bölüm dar koridorlardan oluşuyor ve yakın dövüse yönelik değilse. Tüfekler genel olarak daha az sapma yaptıgından, geniş alanlarda makineli tüfekleri tercih et-

meyin. İşe yaramayan tek silahınız da tabancanız olacak sanırım. En azından ben hiç kullanmadım, yalnızda gezdirip durdum süs diye.

NİŞAN AL... VE... NİŞAN ALAMIYORUM!

Tamam, başınızı şişirmeyeceğim analog kontrolör ve FPS yakınlığının doğurduğu garipliklerle. Yine de şunu bilmenizi istiyorum ki, PC'de sadece üç poligonu gözüken bir askeri fare sayesinde ödürebilirken, burada böyle bir hassasiyeti yaşamak mümkün olmuyor. Herkesi Headshot ile indirmeye de meraklısanız, işinizin iyice zor olduğunu bilin. Neyse ki tuş dağılımında herkese uygun bir seçenek bulunuyor. Commando stili tavsiyemdir.

Oyun süresi hayli kısa olduğundan (8 saatte bitiyor), sonunda online oynama da bilmek isteyeceniz. Burada dört farklı oyun modu bulunuyor. Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag ve Search & Destroy. Counter-Strike'cılar Search & Destroy'u seviblirler, çünkü burada da aynı bomba kurma hadisesi söz konusu. Online oyunlarındaki garip bug'lari es geçip, bulunduğunuz takımdan diğer takıma istediginiz

an geçebilmeniz gibi bir konuya dikkatinizi çekmek istiyorum. Kaybeden olmak istemediğiniz tek tuşla diğer takıma adım atabiliyorsunuz. Çok garip, çok...

Gelelim son söyle. Ne grafik ne de ses olarak harikalar yaratmayan Finest Hour, oynamışta bir mükemmel sunumuyor. Oyun için kötü demeyeceğim, fakat kontrollere alışmak, asla tam olarak istediğinizizi yapamamak ve görevler içinde checkpoint'lerin bulunmaması nedeniyle bir bölüm tekrar tekrar oynamak zorunda kalmanız can sıkıyor. İkinci Dünya Savaşı fanatikleri ve Call of Duty'yi PC'de oynamayanlar deneyebilirler, ama PC'de CoD'u bir kez olsun denemiş olanlar için Finest Hour büyük bir geri adım. ☺

Tuna Şentuna

CALL OF DUTY: FINEST HOUR FPS www.callofduty.com/finesthour/

Yapımcı: Spark Unlimited

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Alsan

Fiyatı: 130 YTL

Kaç Oyuncu: 16

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Oyunu Almak: Orta

İngilizce Gerekşim: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

[Bar chart showing performance levels]

Artılar/Eksiler

Ses

[Bar chart showing performance levels]

▲ Sağlam atmosfer. Dengeli

Oynanabilirlik

[Bar chart showing performance levels]

▲ oynanış. 16 kişilik online

Multplayer

[Bar chart showing performance levels]

▲ oyun.

Eğlence

[Bar chart showing performance levels]

▼ Kontroller Anlamsız

▼ zor görevler. Online

▼ oyundaki bug'lar

LEVEL NOTU

[Color-coded scale from red to yellow]

Alternatif: SOCOM II, Shellshock NAM'67

72

THE LEGEND OF ZELDA the wind waker



Hep merak ettim, Zelda'nın o Yedigün reklamında ne işi vardı?

Öncelikle bana bu fırsatı verdiği için Level dergisine ve yapımında tüm emeği geçenlere teşekkür ederim. Şimdi gençliğimin içinde bulunduğu büyük bir hatalı düzeltmek istiyorum. Efenim, bu sarı saçlı, yeşil kükületeli Zelda karakteri var ya... Aslında onun ismi Zelda değil, 10 kürsür yıldır çikan ve bu karakteri gönnettığınız tüm oyunlarının ismi bir şekilde Legend of Zelda (Zelda Efsanesi) olduğu için gençliğimin böyle bir hata düşmesi doğal. Ama Zelda, aslında bu oyunlarda kurtarmamız gereken prensesin adı. Bizim sarı kafanın adıyla Link. Toz içecekte olduğu gibi. Tek farkı bunu suya karıştırınca erimiyor. Teşekkür ederim.

Tanışma faslından sonra Level'daki ilk Gamecube incelemesine de hayırlıyla başlayalım. Evet, Legend of Zelda: Windwaker 2 yıl önce çıkmış bir oyun olabilir. Ve evet, bu arada oyun teknolojisi çok ilerlemiş olabilir. Ama söz konusu oyun zevki, oynanabilirlik ve tarz olunca pek az oyunun Wind Waker'in sevigesine eriştiğini söylemeden edemeyeceğim. Kimilerine göre gelmiş geçmiş tüm sistemlerdeki en iyi oyun Legend of Zelda: Ocarina of Time'dır. Legend of Zelda: Wind Waker da ondan sonra çikan ilk Zelda oyunu. Bu isme biraz yabancı kaldıgınızı görür gibiyim, o yüzden sizi Zelda oyunlarının temelini oluşturan "oynanabilirlik" ile tanıştırıyorum.



Link'in yüz ifadeleri o kadar çeşitli ki, ne düşündüğünü her an anlayabiliyorsunuz. Bu uçuştan sonra temiz (ve yeşil) bir iç çamaşıra gerekecek kendisine.

ÇAYIR ÇİMEN KESELİM

Windwaker'da amacınız, önceki Zelda oyunlarında olduğu gibi, inanılmaz uzunlukta bir macerayı yaşamak. Bu macera boyunca kimse zaman gizlenecek, sık sık kılıçınızla (veya elinize geçen herhangi bir şeyi kullanarak) dövüsecek ve size verilen irili ufaklı görevleri yerine getireceksiniz. Klasik konsol RPG oyularının tarzına benzeyen, ama ekran görüntülerine bakınca oyunun bir çocuk oyunu olduğunu düşünmeden de edemiyorsunuz değil mi? Ama çok yanılıyorsunuz, çünkü Wind Waker saksıya fazlaıyla çalıştırmanız gereken bir aksiyon oyunu.

Daha önceki Zelda oyunlarını oynamamış iseniz, Wind Waker'in zevkinden ne keybedeceksiniz? Hem söyleyeşim, hiçbir şey, çünkü oyun ilginç bir şekilde önceki Zeldaların hikâyelerini de kapsıyor. Oyun Link daha ergenlik çağına basacağı gün başlıyor. Ve ergenlik çağına basan her çocuk gibi, Link de efsanelerde "Zamanın Kahramanı" diye adı geçen kahramanın yeşil kıyafetlerini giymek zorunda o gün için. Ama bu sırada bir korsan gemisini kovalayan devasa bir kuş, gemiden genç bir kız kaçıyor ve ormana düşüyor. Ama Link onu kurtarmaya giderken, o dev kuş tarafından canından çok sevdiği küçük kız kardeşi kaçırlıyor bu sefer de. Link de gözü yaşlı ninesini bırakıp kılıçını ve kalkanını aldıgı gibi kız kardeşini kurtar-

mak için boyundan büyük bir maceraya çıktıktan korsanlarla birlikte. Bu ilk bölümler oyuncunun yapısını öğretmek için tasarlanmış çok iyi bir tutorial aslında.

ÇİZGİ FILM GİBİ

Zelda'nın basit bir oyun zannedilmesinin en büyük nedeni Cell-Shading grafikleri. Buradaki resimlerle anlatılamayacak kadar güzel aslında Wind Waker'in grafik ve animasyonları. Ufacık bir sıpacık olan Link'in tüm hareketleri, bin türlü surat ifadesi, açık denizde esen rüzgarın temsil eden çizgileri, lav kaynayan mağaralarda ortamın sıcaklığından eğilip bükülmüşünü görmeden anlamamanız mümkün değil bunu. Kendine has çok sık ve artistik bir stil var grafiklerin. Tek bir şıkäyetim var, açık mekânlarda biraz üzgünzdaki grafikler bulanıklığı. Bunun framerate sorunuyla ilgisi olduğunu da sanıyorum.

Oyunun sesleri de tahmin edeceğiniz gibi aşırı sevimli. Link'in yerde sürünenken çıkardığı "vici vici" ses efektini yadırgamıyorsunuz. Konuşma yok denenecek kadar az. Sadece önemli karakterler diyaloga girdiğinizde ağlama, gülme gibi ses efektleriyle canlılaştırılmış. Link ise tam anlamıyla bir "Gordon Freeman". Savaşlarda ciyakkamaları hariç yazılı tek bir kelime repliği bile yok. Ama bu hiç problem değil, Zelda oyunlarının genel tarzı bu.

Zelda'nın neden bu kadar tutulan bir oyun olduğunu anlamak hiç de zor değil. Karmaşık hikaye-



Dövüşler esnasında efektlər biraz görüşünüzü kapatabiliyor. Ama o kadar rahat ve hızlı ki, pek de rahatsız etmiyor bu.



Wind Waker'ı bulduğunuz andan itibaren, bulmacaların çözümünde rüzgarın yönünü de hesaba katmalısınız.



Ortamların atmosferi o kadar iyi verilmiş ki, lavdan kaynayan bu çukurlarda sıktan siz de bunalacaksınız.

İ, daha olgun oyunları seven ben, oyuna aşık oldum. Sebebi de insanı hem sürekli düşünmeye ve hem de her yeri köşe bucak araştırmaya gönderten yapısı. Her yeri gezmek, her şeyi görmek istiyorsunuz. Ve oyuna bunu ödüllendiriyor. Oyuna başladıkten 4-5 saat sonra King of Red Lions adlı konuşan bir sandalla yedi denizlere yelken açıyorsunuz. Görevi ilerletmek için gitmeniz gereken genellikle tek bir ada ama gezebileceğiniz koca bir deniz var. Hazine peşinde koşabilen, martıları kullanarak gidemediğiniz yerleri araştırabilir, denizlerin tehlikeli sularında maceraya çıkabilirsiniz. Tüm bu sırada gece/gündüz döngüsü ve rastlansal fırtınalar, deniz canavarları ve girdaplarla karşılaşacaksınız. Wind Waker her ne kadar çizgisel bir oyun olsa da yapılacak o kadar çok şey var ki, tek bir kişi Wind Waker'in tamamını görmek mümkün değil.

RÜZGÂR UYANDIRAN

Oyunda Link'in herhangi bir özelliği gelişmese de, bulduğu eşyalar sayesinde kabiliyetleri ve yapabildikleri artırıyor. Belli yerlerden sallanıp karşıya geçmeye yarayan ipli kanca, eğer bağlantı kabloları varsa GameBoy Advance'ınız aracılığıyla oyunda size yardım eden Tingle, birden fazla düşmanı hedef alıp hepsine birden vurmanın sağlayan bumerang, hayvanlara çeşitli işler yaptıranızı sağlayan yemler... Ama bunlardan en önemlisi, oyuna



LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER AKSIYON / ADVENTURE

www.zelda.com

Yapımı: Nintendo

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: Herkes

Dağıtıcı: Nintendo

Fiyatı: 76 YTL

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

■ Titreşim ■ 60Hz Modu ■ Dolby, Stereo ■ GBA Desteği

■ CD/DVD

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Gerekçinimi: Az

Zorluk: Kolay

Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence



Artılar/Eksiler

- ▲ Oynanışta zenginlik
- ▲ Orjinal fikirler. Grafikleri sanat eseri gibi. İki oyuncu bir arada Çok şirin!

- ▼ Bazen fena halde kayboluyorsunuz. Açık alanlardaki bulanıklık Müzikler.

LEVEL NOTU



91



ismini veren büyülü asanız Wind Waker. Bu asayı kulanıdığınızda konsolların müzik oyunlarına benzeyen bir ekran çıkarıyor. Öğrendiğiniz büyülü şarkılardan ritmini tutturarak birçok şey yapabiliyorsunuz, ama en önemlisi rüzgârin yönünü değiştirebiliyorsunuz. Bu büyü sadece denizde yelken açığınızda rüzgârı istediğiniz gibi değiştirmenize yaramıyor, Daku yaprağıyla uzak bir yere süzülmek veya oyundaki bazı bulmacaları çözmek de buna bağlı. Wind Waker gibi daha birçok ustaca uygulanmış düşünce oyuncunun her yerinde karşısına çıkıyor. Püsküren lava su döküp donmasını sağlamak, elinizdeki ahşap sopanın ateşe dokunca yanması, sizin de bununla gidip ahşap engelleri yakabilmeniz, rüzgar ve ağırlıkla oynayarak çözülen bir sürü bulmaca... Bunlar gibi çok basit görünen, ama daha önce bir oyunda neden olmadığını kendinize sormadan edemeyeceğiniz küçük, ince noktalar Zelda'yu bambaşa yapıyor.

Kılıç dövüşü basit olmasına rağmen tatmin ediyor. Yapabileceğiniz basit saldırı ve savunma hareketlerinin dışında iki özel saldırınız var. Bir de standart kılıçlarınızın dışında düşmanlarınızın silahlarını alıp kullanabiliyorsunuz, ama

bu silahlar genelde sizin boyunuzdan büyükler ve bunları kalın kullanamıyorsunuz. Yapılacak en güzel şey bu silahları düşmanın kafasına veya gidip alamayaçağınız bir yere fırlatmak (uçurum gibi).

Wind Waker'ın oynanışında hiç mi pürüz yok, tabii ki var. Bazen ne yapacağınızı bilemeden uzun süre dolaşır duruyorsunuz. Yüksekçe bir yerden düşüğünüzde de hem tüm o platformları tekrar dolaşmak, hem de aynı düşmanlarla tekrar tekrar savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Üst üste birkaç kere bir atlayışı kaçırdınız diye aynı yerleri dolaşmaktan baygınlık geçirmeye başlıyorsunuz. Ayrıca aldığınız görevlerin tutuluğu bir günlük yok, hepsini akınlızda tutmanız gerekiyor. Bu arada, oyuna büyük bir artı da yanında bir önceki Zelda oyunu Ocarina of Time'ın da gelmesi. Yani bir oyun fiyatına iki oyuncu sahibi oluyorsunuz.

DESTUR VAR MI?

Bu ilk ay Gamecube'ün en önemli oyunlarından Metroid Prime'ı mı Legend of Zelda: Windwaker'ı mı inceleyeyim diye çok düşündüm. Sonunda Wind Waker'da karar kıldı. Eğer bu küçük kutunun kendine has oyunlarını merak ediyorsanız, Wind Waker iyi bir başlangıç olacaktır. Aşırı sevimlilik gözünüze korkutmugorsa, konuşan bir kayığın içinde seyahat etme fikri size tuhaf gelmiyorsa ve bir oyun da orijinallikle oynanabilirliğine önem veriyorsanız, Legend of

Zelda: Wind Waker'ı almak için fazla düşünmeyin. Bu arada, nerede bu Zelda yahu?!

Sinan Akkol



Büyülüyici bir masal diyarına hoş geldiniz!

LEVEL HIT



FABLE

Fable, açıkladığı günden bu yana gittikçe artan bir şekilde biz RPG severlerden ilgi, heyecan ve bekleni toplamış bir oyun. Tabii şu ana kadar gördüğümüz oyun içi görüntülere cenemizin yerinden düşmesi de bunda bir miktar rol oynadı, oynamadı değil. Ama bu kadar büyük bir beklentin arkasında da oyunun tasarımcısına olan güven yatıyor. Kimdir bu adam? O oyun dünyasının bir efsanesi: Peter Molyneux (mutfağın aletleriyle alakası yoktur!).

Populus ve Black&White gibi klasiklere imza atan Molyneux'un her oyununda amacı önceki oyunlarından dəha gerçekçi bir tür simülasyon yaratmak. Bize ilk kez bir oyunda o tam anlamıyla tanrıcılık oynattı ve tabii daha sonra da dev bir gorile kakasını nereye yapacağını öğretmekte görevlendirdi! Ama önceki hiç bir tasarımlı Fable ile kıyaslanamaz. Çünkü Fable fantastik bir dünyada geçen bir RPG'den öte bir oyun, bir yaşam simülasyonu! Çocukluğundan itibaren iyi ve kötüün, ışığın ve karanlığın savaşında yolunu bulmaya çalışan bir kahramanın rolünü üstleniyoruz. Her hareketimiz geçmişimizi ve geleceğimizi yazıyor, biz Fable'da bir kahraman yaratıyoruz! Bir fantezi dünyasında yaşasadınız gerçekten ne yapardınız? Kimden ve neden yana olurdunuz? İsteseniz gerçek anlamıyla bir kahraman olun, iyileri koruyup kötülerle savaşın, isterseniz güçlerinizi sadece kendi çırkarlarınıñ için kullanın, bütün seçimler ve sonuçları sizin.

ATMOSFER

Fable gerçekten de enes grafikleri ile insanı büyülüyor. Albion ismindeki bu fantastik dünyayı gezerken gerçekten bir masal diarı havası solugor insanı. Gündüzden geceye, geceden gündüze, ışıklar ve renkler hep bir akış içinde, atmosfer hep büyülüyıcı. Fable kesinlikle oyuncunun göz zevkine hitabeden bir oyundur.

Bu grafikleri pekiştiren şey ise müzikler, ah gerçekten harika müzikler. Fable'in hafif müziklerini insan bıkmadan usanmadan dinleyebilir. Oyunun atmosferine göre değişen, hava şartlarına, durumlarla göre değişen, alçalan ve yükselen yani sizi oyunun



içine çeken müzikler bunlar. Ama oyunda herkes tarafından tanıtan bir kahraman olunca bütün kasabaların aynı ses efektleriyle devamlı sizinle konuşması can sıkıcı bir hal alıyor.

Oyunun genelinde aydınlatır bir atmosfer hâkim olسا da ilerledikçe göreceğiniz gibi çok karanlık ve korutucu mekanlar da var. Özellikle bu karanlık mekanlarda ve yaşayan ölülerin olduğu yerlerde müzik de mekân kadar karanlık bir ton alabiliyor. Oyunun baş-

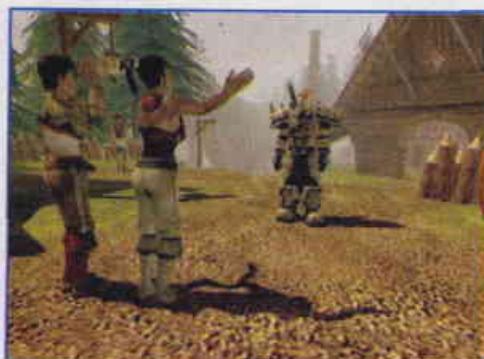
larında hemen hemen bütün oyunun nispeten mutlu, esprili, neşeli ve dugusal bir karışım olarak devam edeceğini sanmıştım. Memnuniyetle söyleyebilirim ki oyunun ilerleyen kısımlarında gayet ciddi, o şirin târza grafiklere rağmen insanı ürpertebilecek birkaç mekân var.

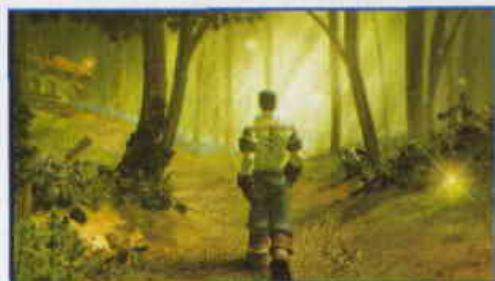
X-Box gerçekten yetenekli bir makine ve programcıların çok özen gösterdikleri belli oluyor. Oyun boyunca ancak pek az program hatasıyla karşılaşacağınızı şimdiden müjdeleyeyim. Bölüm arası geçişlerdeki yüklemeler biraz vakitalsa da kesinlikle oyunun performansı çok iyi.

NE ÇABUK GEÇTİ AH ŞU ÇOCUKLUK

Fable'in karakter geliştirme sistemi kendine has ve çok başarılı. Çok kısa süren ve daha ziyade oyunu oynamayı öğrendiğimiz çocukluk, gençlik dönemlerinden

Fantastik bir yaşam simülasyonu





sonra bir kahraman olarak londan ayrılmıştır. Aslında çocukların bu kadar kısa süresi ve oyunun başında karakter yaratımı olmaması bende biraz hatalı kırıklığı yarattı. Karakter oyun içerisindeki karallara göre geliştiği için bunu biraz sineye çektim ama yine de oyunu oynamak erkek bir karakter ve belirli bir yüze mahkumsunuz. Cinsiyeti ve karakteri davranışlarımla belirlense de biz daha fazlasını bekliyoruz. Yine de Fable'in karakter değişimi oldukça etkili. Ay ışığı ve geceyi seçen karakterlerin rengi solarken gündüz dolaşan karakterler bronzlaşıyor. Çok yemek yiyen şişmanlıktır ve az yiyen zayıfıltır! İki kahramanlar meleksi bir görünüm kazanırken kötü kahramanlar şeytanı bir görünüm alıyor! Giydiğiniz giysiler, zırh, silahlınız, dövmeleriniz, saçınız ve sakalınız siz seçiyorsunuz. Farklı görünüşler farklı tephkiler alıyor! Yaptığınız en basit seçim bile bütün karakterinizi ve sosyal ilişkilerinizi etkiliyor. Karakter özelliklerini barındıran ekran sayfalar boyunca geçtiğiniz her şeyi, karakterinizi size anlatıyor. Büyü enerjisi siz yaşandırdıktan yediğiniz yiyecekler şızmanlatıyor, güçlendiriyor, yüzünüzde savaşların yararıları kalıyor, oyun boyunca değişiyor, yaşigorsunuz.

LONCA

Lonca iyi ister kötü olalım bizi kabul ediyor ve buradan farklı görevler almaktır mümkün. Senaryo ilerleten ana görevleri de buradan kabul ediyoruz. Görevleri gerçekleştirmeden övünebilirsiniz ve eğer övdüğünüz şeyleri başarısız ortaya koymuşsunuz pa-

nu birkaç kez oynayıp farklı karakterler yaratabilirsiniz.

Tecrübe puanları yakın dövüş, uzaktan dövüş ya da büyüğü kullanımına göre kazanılırken bir de genel tecrübe denilen ek bir havuzdan istenilen yetenekleri satın almak mümkün. Karakteriniz tek bir oyunda her şey olamıyor. Sağlam bir dövüşçü, bir suikastçı, hırsız, büyüğün büyüğün yoğunlaşabilirsınız. Oyunun büyük sistemi mükemmel uyarlanmıştır, bir savaşçı ya da okçu bazı büyüler yardımıyla birkaç kat daha etkili olabilir. Ya da saf bir büyüğün etrafına dehşet saçabilir. Bütün kontroller çok iyi uyarlanmış ve kullanması çok kolay, ayrıca gerçekçi. Ama ne yazık ki dostları da seçip karışık dövüşlerde öldürmemize yol açabilen hedef seçme olayı işleri iyi kahramanlar için çok zorlaştırıyor.

Fable, PC oyuncularına konsol alılabilecek bir oyun. Zaten koltığınızın rahatlığında oyun oynamak bilgisayar karşısında oynamaktan çok farklı ve akşamın yorgunluğuyla birleştiğinde cezbedici. Oyun kurmadan kaldırıldan, sadece oyunu yerine yerleştirip oynamaya başlamak harika bir olay. Ama bence tabii ki PC'nin keskin kontrolde olma hissine sahip değil, PC'deki tecrübeye yoğunlaşma yok. Neyse, bunu bir kenara bırakalım. Fable her ne kadar vaat ettiği her şeye sahip olmasa da çoğuna sahip. Hayalini kurduğumuz mükemmel, sınırsız fantastik yaşam simülasyonu değil. Ama aklı hale gelmeyecek çeşitlilik, esneklik, detay, sırlar ve sürprizler barındırıyor en iyisi siz şuna anda X-Box'ta oynayabileceğiniz en iyi RPG'yi kaçırmayın, biraz da kendiniz keşfetenin tadını çıkartın! ☺

Ali Güngör

 FABLE	AKSIYON RPG	http://www.fablegame.com/
Yapımcı: Big Blue Box, Dağıtım: Microsoft	Orjinal olarak: Yok Fiyat: -	Yaş sınırı: yetişkin 17+ Kaç Oyuncu: 1
DESTEKLENENLER		
X-Box Live Destekli	İngilizce gereksinim: Yüksek	Zorluk: Normal
Oyunu almak: Normal		
Grafik: 	Artılar/Eksiler	▼ Kısa sürede bitirilebilen ana hikaye
Ses: 	▲ Grafikler, müzikler ve atmosfer. Hikaye ve mizah.	▼ Düşman seçme
Oynanabilirlik: 	▲ Karakter gelişimi	▼ Sistemde hata.
Multplayer: 	▲ Detay ve çeşitlilik	▼ Az çeşit giysi
Eğlence: 		
LEVEL NOTU: 		

derindekiler

Bundan sonra Derindekiler'de incelenen oyunların demolarını, eğer Windows XP'de sorunsuz çalışıysa Level CD'sinde vereceğiz. Elbette bu oyunların demolarının çıkışması gerekiyor vermemiz için. Mesela Ecstatica 2 gibi... Neyse, bu ay neler çıkardık bakalım deniz dibinden...

Ecstatica, Ecstatica II Lanetten kurtulma tarifi...

"C:", "dir", "cd..."mı ilk satın aldığım zamanlar, Prince of Persia'dan sonra "iş bilgisayarında" oynadığım ilk oyunlar... Ecstatica... Sistem gereksinimleri: 486 SX 25, CD-ROM, DOS 5.0... Karanlık güçler tarafından lanetlenen Ecstatica'yı kurtarmak için oturdum, ve lilerim tarafından fazla işinmaması gerektiği söylenen bilgisayarıma başına. Herkes gibi sonunda dayanamayıp ben de Amiga'mı PC için sattım, ama Japon çizgi-filmlerindeki çocukların gibi gözlerim dolu doluysa da bunu yaparken. Amiga'yı unutmama neden olan oyunlardan biriydi Ecstatica. Bir devrim miydi? Belki de. Belki de aksiyon oyunlarında "ilerle-vur" sistemine başkaldırın ilk oyun. Bez bebek karakterlerin ellerinin iç açıları toplamı neden 360 derecedeydi, bilmiyorum. İlginç bir grafik tarzıydı ama. Kırmızı-turuncu grafikler, renkli karakterler, akıcı animasyonlar... Dövüş sistemiye hiç bir aksiyon oyununda olmadığı kadar esnekti. Adventure da vardı işin içinde. Bu da PC'deki ilk aksiyon-adventure'lardan birini, Ecstatica'yı ortaya çıkardı. Bir strateji oyunundaki kadar geniş bir haritaya sahipti oyun. Keşfedecek çok fazla şey, gidecek birçok yer vardı. Ama bunlar Ecstatica'nın sadece yarısı.

İkinci Ecstatica, esas adamızın karanlık güçleri bulmak için dönmesiyle başlıyor. İlk Ecstatica'dan sonra sadece birkaç ekle

oyun geliştirilebilirdi. Ama ikinci Ecstatica, Ecstatica II bambaşa bir biçimde karşıma çıktı. Oda isisini aştı bilgisayarıma yeniden. Ama vazgeçtim mi? Hayır. Daha fazla bulmaca, daha iyi grafikler, derin atmosfer, daha esnek bir dövüş sistemi, mükemmel bölüm tasarımları... Kuleye tırmanıp anahtar almayı çalıştığım bölüm mesela... Aşağıya baktığında başımın döndüğünü hatırlıyorum. Aslında "bölüm tasarımını" demek yanlış olur. Tek bir haritadan oluşuyor Ecstatica II. Ara yüklemesiz, içine girdiğinizde, fazla açıldığınızda kaybolduğunuz tek haritadan... Eksisi olmayan, varsa da fark etmemeyen veya çok iyi gizleyen bir oyun. Bunları topladım, uygusuzluğumla çaptım. Oynadığım en iyi 10 oyun arasında mıdır, yoksa daha fazlası midir, bir şey diyemem. Ancak kesin olan bir şey var: Bu oyunun yaratıcıları Lemming'ler, yani Psygnosis. Barbarian'da, Benefactor'da, Shadow of the Beast gibi hayatımızın akışını etkilemiş ve bizi bu sayfalara tutup bırakmış oyunlarda da yine Psygnosis'in imzası vardı. Eskiden bilgisayarcıya gittiğimde, aynı Team 17 gibi, Psygnosis ismini arardım listede.

Bu yüzden bu yazda Ecstatica II için inatla -diliği geçmiş zaman kullanmadım. Çünkü piyasada Ecstatica II gibi bir oyun daha yok şu anda. Aradan geçen sekiz yaşıyla rağmen, yok.

BİLGİ

Tür: Aksiyon-adventure

Yapım: Andrew Spencer Studios

Dağıtım: Psygnosis

Çıkış tarihi: 1994, 1997

Platform: DOS

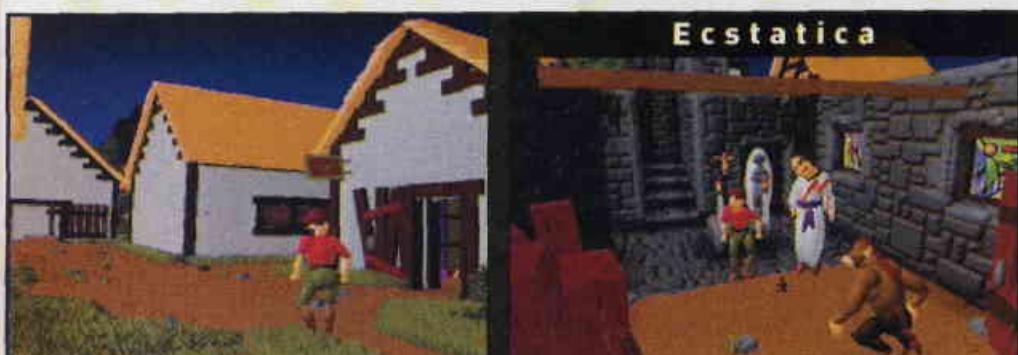
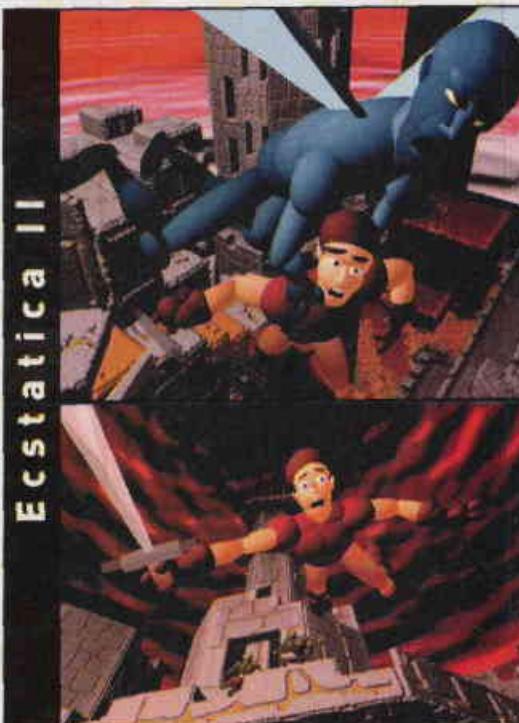
Oyun ile ilgili Web adresleri:

www.mobygames.com/game_group/shoot/gameGroupId,127

Nasıl ve nereden edinebilirim?

www.mofunzone.com/download_games/ecstatica_2.shtml

(demosu Level CD'sinde)



Küçük futbolcuların istilası...

Sensible World of Soccer

Spectrum'daki Super League'le başladım yeşil sahalarda top koşturmayaya. O zamanki yeşil, sadece yeşildi. Çim, kaplama ve benzeri grafik unsurlarını hayal etmemize izin verildi sadece. Top da yoktu asılana bakarsanız. Varsa da, Spor Toto'nun reklâmlarında iddia edildiği (!) gibi yuvarlak değil, kareydi. Rakip futbolcuların arasında paslaşmalarını eleştirecek kadar "büyük" değildim. Bacak kadar boyum bir defa. Commodore 64'te Emlyn Hughes Soccer'ı oynamak için "Player" bölümüne "Joystick" yazmayı akıl etmem uzun zamanımı aldı. Joystick değil de, "asadakffa" yazsam da olacağımı fark etmemse, daha uzun... Mavi formali İskoçya'yla turuncu formali Hollanda'yı yendim defalarca. Level 1'di belki zorluk derecesi, ama Level 1 de olsa, "Hollanda'yı devirdim!" diyebilmek içindi her şey. Kafa ayarı yapıp oyuncuların çıkışması için tip oynamış gibi sessiz bir şekilde, hiç hareket etmeden beklemekten Amiga'nın beyaz arka planlı, disket tutan elli açılış ekranına geçiş yaptım. Ve bir gün, hiç beklemediğim

anda, küçük adamlar hayatı istila etti. Topu kontrol etmemi bile beceremeyen, hızlı koşan, pres yapan, küçük, ama büyük adamlar... "Kick-Off taklidi" diye eleştirildi ilk çıktığında Sensible World of Soccer, ama değildi.

Sadece, o zamana kadar yapılmış en iyi futbol oyunuydu, başka bir şey değildi. Kaç kez ders kırdım bu küçük adamlar için, bozulmasın diye kaç save disketi kopyaladım, Şampiyonlar Lig'ine kaç maç kala en iyi adamım sakatlandı, hatırlamıyorum. Tek hatırladığım; doksanıncı dakikada, final maçında direkt patlayan topum, kontra atakta Luis Enrique'nin kafa vuruşu, hareketsiz ağlarla buluşan top, Real Madrid'e finalde kaybedişim, sevinen beyaz formali futbolcular, bir oturup bir kalkan seyirciler, başlama vuruşuya yalnızca kart gösterirken ortaya çıkan hakemin bitiş düdüğü, Ctrl tuşuyla birlikte iki Amiga tuşuna aynı anda basışım... Ve gözlerimin içinde patlayan, beyaz arka planlı, disket tutan elli açılış ekranına çakılışım...

Sensible Soccer oynamamış biri için buraya yazdıklarım ve yazacaklarım bir şey ifade etmeye bilir. Ama kesin olan bir şey var: Eğer Sensible Soccer oynamadıysanız, CV'nizin futbol oyunları hanesinde bir eksik var demektir. Nedenlerine gelirsem: Şu anda biliyorum, Sensible Soccer'daki veritabanı birçok futbol oyununda yok. Buna Pro Evolution Soccer da dahil. Sadece düngüdük tüm birinci ligler değil, ikinci ligler ve üçüncü ligler

de oyuna dahildi. Tabii bunun getirisini, oyuncu keşfetmenin zevkinin size bırakılmış olmasıydı. Oyuncu transfer etmek içinse ligde ve kupalarda başarılı olarak para kazanmanız gerekiyordu. Transfer ettiğiniz futbolcuyu kadroya almadığınız zamansa futbolcunun fiyatı düşüyordu. Ağır bir teknik direktörlük işi gerektiriyordu Sensible Soccer. Takım kötüye gittiğinde yönetimden uyarı alıydınız mesela. Başarısız olduğunuzdaysa, kovuluyordunuz. İşler iyiye gittiğindeyse diğer takımlardan art arda teklifler alıydınız. Bunları mükemmel bir oynanışla birleştirdiğinizde ortaya çıkan karışımın nasıl olacağını az çok tahmin ediyor olmalısınız. 512 KB'lık iki diske siyan bir mucize Sensible Soccer. Başka bir açıklaması yok.

Fırat Akyıldız

BİLGİ

Tür: Spor

Yapım: Sensible Software

Dağıtım: Renegade Software

Çıkış tarihi: 1994

Platform: Amiga, DOS

Oyun ile ilgili Web adresleri:

[www.mobygames.com/game/sheet/
gamed_id,2945](http://www.mobygames.com/game/sheet/gamed_id,2945)

www.swos.com.tr.tc

Nasıl ve nereden edinebilirim?

amiga.supergamez.hu/EngIntroSet.html (Amiga)
www.the-underdogs.org (PC)



Bir MMORPG'nin Perde Arkası

Everquest sunucuları nasıl yönetiliyor, Everquest takımında olmak nasıl bir şey?

Şimdiye kadar Everquest ile ilgili birçok yazı yazdım. Ama bunların hepsi oyunun içeriğiyle ilgiliydi. Peki, bu yarım milyondan fazla insana haftanın yedi günü yirmi dört saat hizmet veren iş acaba nasıl yürütür? Siz devasa online dünyalarınızda maceradan maceraya koşarken yaptığınız ve gördüğünüz her şeyi kimler, nasıl hazırlıyor?

Everquest'i yönetmek ögle bir iş ki sarkma ve hayatı asia kabul etmiyor. Devamlı olarak sunucu işletimi, oyun içi ve gerçek hayatı müsteri ilişkileri, sorun giderme, yeni

güncellemeler yapma ve benzeri rutin işler dışında yeni fikirler üretmek gerçek bir takım işi. Üstelik bu takım nüfusuya neredeyse bir şehir olan (550.000 üye ama son EQ2 rakamı net olarak açıklanmadı) bir oyunundan sorumlu. Bu sorumluluk çok ciddi bir iş bölümü ve doğru işleyen bir organizasyon gerektiriyor.

RÜYA YAPIMCILARI

Herhangi bir Devasa Online oyunu yaparken her takım bildiği işi tamamıyla kendisi üstlenmek ister. Fakat oyun yapmak ve teknik açıdan her sebe hakim olmak arasında ciddi farklar var. Bu yüzden Everquest'te teknik bölüm ve yazılım birbirinden ciddi olarak agrılmış durumda. Hatta teknik bölüm başka bir binada çalışıyor. Yaklaşık 30 kişiden oluşan bu ekip tüm sunucuların işletilmesi, donanım alımlarının yapılması ve sunucularındaki güncellemele-

rin yapılmasından tamamen sorumlu. NASA benzeri bir yerde çalışan bu ekip aynı zamanda Sony Online Entertainment'in (SOE) tüm oyun sunucularının sorumlu. Yani Planetside, Star Wars Galaxies, Everquest 1 ve 2, Playstation 2 için Everquest Online Adventures sunucuları bu kişilerin sorumluluğunda. Herhangi bir sunucunun çökmesi ve benzeri durumlar için ekibin çalıştığı ofiste bir duvar tamaamen monitörlerle kaplı ve tüm sunucular buradan gözleniyor. Herhangi bir sunucuda problem yaşanması durumunda veya potansiyel bir problem belirlendiğinde bir alarm çalışır ve ekip duruma müdahale ediyor. Bu problem yalnızca donanımsal değil yazılımla ilgili bir sorun da olabilir. Oyun geliştirme takımlarının teklif ettiği herhangi bir güncelleme ya da kökten değişiklikle bu ekibin hayır deme hakkı var. Önce donanımsal altyapı sağlanıyor, daha sonra ise güncelleme yapılmıyor. Operations (kısacası Ops) denen bu takım 24 saat boyunca iş başında. Eğer problem donanımla ilgili değil-

NEDEN BU KADAR ÇEKİCİ?

Everquest'in bu kadar çekici olmasının sebebi karakter geliştirmek, maceralar yaşamak ya da kocaman bir dünyayı keşfetmekten daha fazlasını içeriyor. Bir oyun bu kadar çok insanı nasıl çekebilir? Cevabı çok basit: Arkadaşlık. Arkadaşlarınızla buluşarak beraber yaratık avlamak, bulmacaları çözerek bir zindanın sonunu görmek ve bu yaptıklarınızı başkalarıyla paylaşmak. İşte bu yüzden oyunda gruplar kuruluyor, gruplar birleşerek daha büyük guildlerin bir parçası oluyor. Bir yardım istiğinden dolayı bu yüzden size herkes yardım ediyor. Beraberce bir şeyler yapmak yüz binlerce insanı bu oyuna bağlıyor.



ONLINE ARENALARDAN HABERLER

511 sefer sayılı Azeroth yolcuları, 2 nolu salona lütfen...

② Blizzard'in açıklamasına göre (<http://www.blizzard.com/press/011005.shtml>) World of Warcraft 600.000'lik rekor satışla Kuzey Amerika, Avustralya ve Yeni Zelanda'yı sarmış durumda. World of Warcraft böylece en hızlı satan devasa online oyun ünvanını da kaptı. Bir başka rekord ise Amerika'da 200.000 kişinin noelini aynı anda Azeroth'da geçirmesi olarak kayıtlara geçti ki, bu daha önce hiçbir online oyunun ulaşamadığı bir rakam.

③ Amerika Azeroth'da halay çekerken açılı bekleyiş nihayet Avrupa'da da son buluyor. Blizzard'in resmi açıklama için son beta testin bitişini beklemeye rağmen Polonyalı dağıtımçı CD Project World of Warcraft için 11 Şubat'ı çıkış tarihi olarak açıkladı. World of Warcraft kısa süre önce Türkiye'deki çeşitli web sitelerinde de ön siparişlerde yer bulmaya başladı (www.webtbi.com). Önümüzdeki ay bizden oyun için tarihi bir test beklemeye başlayabilirsiniz.

EverQuest'ten haberler

④ Her ne kadar EverQuest oyuncuları yeni maceralar için birer birer EQ 2'ye geçse de yapımcılar karakterlerini ve ilk göz ağırlarını terk edemeyenleri unutmuyor. Sony Online sözünü tutarsa bu cümleleri okuduğunuz şu anda yeni ek paket Dragons of Norrath piyasada olacak. Eklenen yeni topraklar ve büyülerin yanı sıra yeni bir etkileşimli dünya haritasıyla geliyor.

⑤ Devasa online RPG EverQuest 2 çıkışından yalnızca birkaç hafta sonra 310.000 satış rakamına ulaşı. Dolayısıyla Sony Online ilk eklenen planlarını yapmaya başladı. Planla göre paketin bir kısmı bedava, diğer kısmı ise küçük bir ücretle tabii olacak. Paket alışlığımız üzere yeni yaratıklar, görevler ve bölgeler içerecek. Eklenenin çıkış tarihiyle ilgili bir açıklama yapılmadı.

BİR BAKIŞTA EVERQUEST

■ Yapımcı:	S.O.E.
■ Everquest için çalışan yapımcı sayısı:	50
■ Everquest II için çalışan yapımcı sayısı:	250
■ Everquest için çalışan OPS:	14
■ Everquest'in sunucu sayısı:	47
■ Everquest 2'nin sunucu sayısı:	29
■ Bu sunucuları çalıştıran PC sayısı:	2500'e yakın
■ Şimdiye kadar satılan Everquest oyunu ve ek paketi satışları:	2,5 milyon.
■ Sunucularda aynı anda en fazla görülen oyuncu sayısı:	100.000

se, bu durumda işin içersine gazlımlılar giriyor. Everquest takımı burada bir hastane acil Ünitesi gibi çalışmaktadır. Her gece programcılardan birisi nöbetçi oluyor. Evinde telefonunu yatağının başucuna koyan bu programcı gece herhangi bir saatte aranabileceğini bilerek uyuyor. Eğer problemi bu kişi çözemezse bu kez problemin kaynaklandığı kısmı yapan kişi ugandırılıyor. Fakat ekip takım anlayışı içerisinde çalıştığı için genelde ikinci bir telefona gerek kalmıyor. Eğer problem nadir de olsa grafikten kaynaklanırsa bu durumda da nöbetçi sanatçı ugandırılıyor. Yani bir doktor ile bir Everquest programcisının hayatı bazı yerlerde benzeşiyor.

ONBİNLERE KARŞI

Everquest'in günlük ortalama olarak hizmet sunduğu müsteri sayısı 100.000 (bu rakam EQ2 ile birlikte %80 arttı). Doğal olarak oyun içerisindeki hataları temizleme ve çalışmayan quest'ler gibi eksiklikleri tamamlama ekibin günlük işlerinden olmasına karşın sunucuların her seferinde yeniden aktive edilmesi mümkün değil. Bu durum 24 saat süren bir oyunun en kritik tarafını oluşturuyor. Ufak tefek düzeltmeler dışında SOE ekibi Everquest 1 ve 2 için her sene 2 adet genişleme paketi çıkartmak zorunda. Paketlerden birinin tasarımı ötekinin bitmesine 1 ay kala başlıyor. Ekip bir araşa gelip oyunu daha eğlenceli kıracak olan tüm önerilerin bir listesini oluşturuyorlar. Bu paketler içerik olarak kullanıcılarla yeni ve radikal değişimler sunuyor. Bu yüzden ekibin uyması gereken kesin proje tarihleri var. Ekip şimdiye kadar bu tarihlerden hiç taviz vermemiştir. Bu güncellemelerde şu içeriklerin olması şart:

» Yüksel LEVEL'li oyuncular için: Oyunda gelinebilecek en yüksek LEVEL'a erişmiş ve her şeyi tecrübe etmiş oyuncular için içerik. Örneğin yani bir Raid Mob'u yada yeni alanlar.

» Guild'ler için: Özellikle büyük Guild'ler için içerik. Guild yönetimi kolaylaştıracak şeyler.

» Tek başına oynayanlar için: Tek başına oynamayı seven oyuncular için yeni questler, alanlar ve yaratıklar. Örneğin EQ2'deki Nekulos Forest yanlışca LEVEL 20-25 için tek başınıza dolaşabileceğiniz bir yer olarak tasarılandı.

» Sıradan oyuncular için: Haftada bir iki saat oynayabilen oyuncular için ilgilerini kaybetmemelerini sağlayacak genel içerik.

» Yeniler için: Everquest'e artarak gelen yeni oyuncular için çekici içerik.

» Genel içerik: Oyunu oynayan herkesin hoşuna gidebilecek yenilikler. Yeni bir sınıf, kita, teknolojiler, yetenekler vs... Mesela Everquest 2'de en son yılbaşıda evinizi süsleyebilmeniz için eşyalar oyundaki NPC satıcılarından alınabiliyordu.

Yeni şeyler yapmak oldukça detaylı bir planlama ve teknolojik riskler içeriği. Her şeyin zamanında buluşması için takvime uygulması şart.

Programcılık bakımından belli bir zorluğu olan bu paketlerin sunuculara yüklenmesi ve güncellenmenin yapılması da büyük problemlere yol açabiliyor. Everquest için yapılan birçok güncellemeden birisi olan Shadows of Discord piyasaya çıktığında aslında çalışmıyordu. Bunun için birçok onarım ve yenileme yapılmasına karşın Everquest için bir felaketti ve genişleme paketiyle ilgili hataların giderilmesi paketin sunucularda çalışmaya başlamasından birkaç dakika önce halledilerek kabul edilebilir bir noktaya getirildi.

İşin daha da zor kısmı ise grafik motorunun yenilenmesi. Ekip bunu kısaca "son hızla giden bir F1 arabanın motörünü yoldayken değiştirme"ye benzettigeler. Everquest'in grafik motoru şimdiye kadar 2 kez baştan aşağı yeniden yazıldı. Bunlardan bir tanesi de Shadows of Discord'du. Fakat Everquest'i Everquest yapan en önemli içeriklerden birisi el çizili



Kısa Kısa...

■ Sony Online Entertainment EverQuest 2 için 2005'in ilk çeyreğinde İngiltere merkezi bir müsteri servis merkezi açacağını duyurdu. Tüm Avrupa'ya Almanca, İngilizce ve Fransızca destek verecek servise oyun içinden ulaşabilmenin yanı sıra, telefon, e-mail veya chat programları aracılığıyla ulaşılabilir.

■ Star Wars Galaxies ek paketi Jump to Lightspeed'i bizzat denemek istiyorsanız <http://www.fileplanet.com/subscribe/lspd/index.html> adresine giderek oyunu 10 gün boyunca ücretsiz oynayabilirsiniz.

■ Uzun soluklu online oyunlardan Asheron's Call 2 de nihayet ek pakete kavuşuyor. Turbine Entertainment Legions isimli ek paketin ilkbaharda çıkışına belirtti.

■ Kahramanlar Avrupa'da Sizler bu satırları okurken Avrupa nihayet devasa online oyun City of Heroes'a kavuşmuş olacak. Oyunun deluxe versiyonunu alanlar 88 sayfalık bir çizgi romana da sahip olacaklar. Oyunun aylık ücretleri 10,83 ve 12,99 Euro şeklinde belirlenmiş durumda. Bu arada yapımcı Cryptic Studios Amerika için üçüncü ücretsiz eklenen Council of War'u sundu bile. Ek paket City of Villains için ise henüz 2005'in ilerleyen ayları arasında bir tarih verilmiyor.



mi grafikleri. Bu yüzden grafikle ilgili bir yeniliğin yaşılmasına kaçınılmaz olarak görünüyor.

TAKIMDA OLMAK

Eğer yetenekli bir yazılımcı iseniz herhalde en büyük isteğiniz (veya bakiş açınızı göre, kabusunuz) bir Devasa Online takımında yer almak olacaktır. Hiç durmayan tempo ile her gün yeniden oyun yapmak herkesin yaşayabileceği bir tecrübe değil. Dürmaksızın yeni yamalar yapmak, alanlar, yaratıklar, eşyalar tasarlamak, hikâyeleri gerçeğe dönüştürmek ve daha birçok ayrıntıyla uğraşmak işin en heyecanlı yanı. Tabii ki bunun ağır bir iş yükü olmasına karşın yaratmanın verdiği keyif başka nerede bulunur ki?

Yaratıcı adam tembel olur sözü Everquest'te geçerli değil. İşe başlama saatı kesinlikle sabah 10 ve bu-

nu hiç kimsenin geçirmesine izin verilmiyor. Bu yukarıda doğru çekilecek en mantıklı işe başlama saatı. İlk başta ciddi bir direnişle karşılaşan bu şart işlerin düzenli ve verimli işlemesi için konulmuş. Çalışanlar bir süre sonra düzene alışmışlar ve eğlence ile işi birbirinden ayırmayı öğrenmişler. Ayrıca hiçbir çalışanın iş saatlerinden fazla ofiste kalmasına izin verilmiyor. 8 saatlik bir çalışmanın optimum performansı sağladığını düşünüyorum. Bir takım işi olduğu için genelde çalışanların aynı saatlerde ofiste olmalarına dikkat ediliyor. En önem verilen ve değerli şey ise uyku. Çünkü çalışanlar aynı zamanda oyunu da oynuyorlar ve uykusuzluk verimi düşürüyor.

200'den fazla insanın çalıştığı şirkette finans, sağlık, bölüm, ulaşım, güvenlik gibi birçok yan bölüm de mevcut.

Takima girebilmek için ne gibi şartlar aradıklarını maalesef öğrenemedik ama senaryo yazarı arıyorlar sa hepinizin başvuracağına eminim.

OYUN İÇİ YARDIM

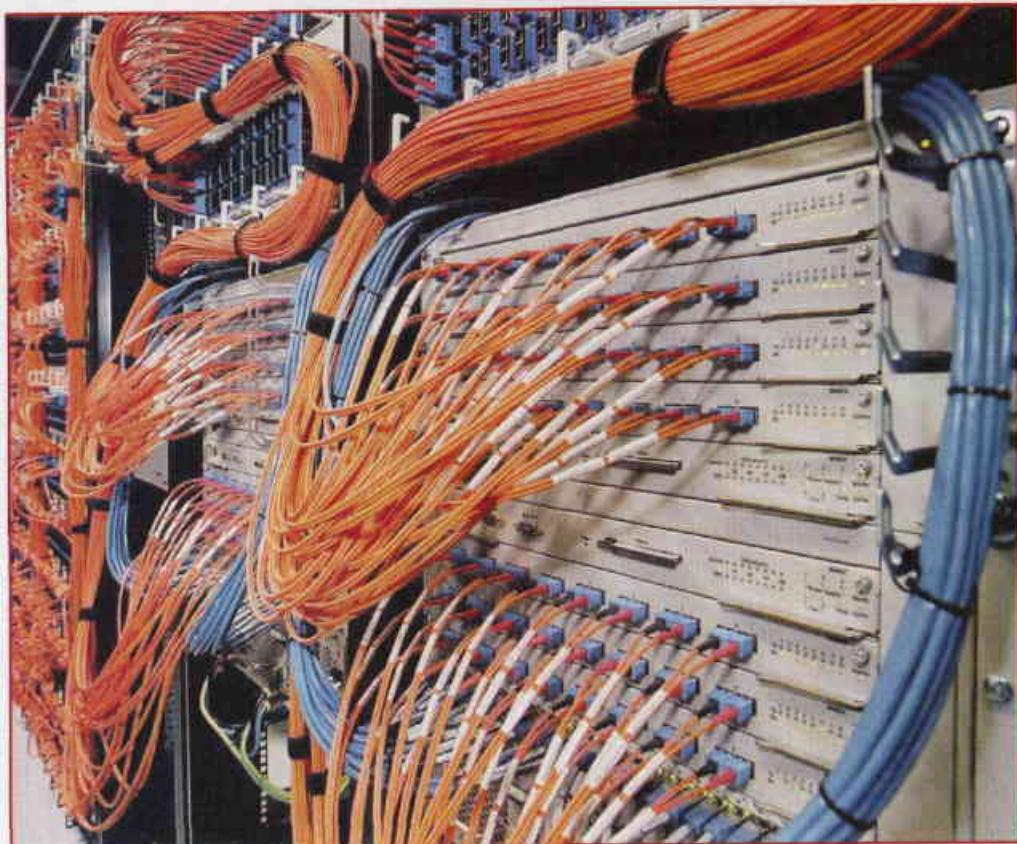
Devasa Online Oyunlarında en önemli bölümlerden birini müşteri ilişkileri oluşturuyor. Şirketin tüm imajını yansitan bu bölüm Everquest'te çok ciddiye alınıyor. Hem oyun içi hem de oyun dışı yardım 24 saat çalışıyor. Oyunda gerektiğinde GM (Gamemaster) çağrımanın yanında sorunlarınızı e-posta ya da telefon ile de halledebilirsiniz. GM'ler sorun giderme dışında bir polis gibi çalışıyorlar. Oyuncuların birbirlerini rahatsız etmemelerini ve herkesin eğlenmesini sağlıyorlar. Bu, yüzde yüz doğru çalışan ve anında işleyen bir sistem olmasına karşın henüz daha iyi bulunamış değil. Ayrıca GM'ler oyun içi etkinlik yapma konu-

Her sene düzenlenen ve Everquest hayranlarını bir araya getiren toplantırlarda bunun gibi birçok örnek görmeniz mümkün



↓ Sağdakinin bu kadar küçük olduğuna bakmayın. Soldakini iki vuruşta yokedebilir.





↑ İki Everquest'tı toplam 2500 PC çalıştırıyor

sunda serbestler. Everquest'te yapılan en büyük etkinliklerden birisi "Fall of Grobb". Etkinlik başladığında oyuna giren oyuncular Troll şehri Grobb'un Froglokları tarafından istila ettiğini görmüşler. Oyuncular hem organizel olarak ya Froglok'larla ya da Troll'lara yardım etmeye başlamışlardır. Etkinlik tüm ekip tarafından saat 1'e kadar büyük bir ekranın başında hep beraber seyredilmiş. Son şehir de saat 1'de düştüğünde oyuncular oyuna bağlanıp Troll'lerin Dark Elf şehri Neriak'ta başlığını görmüşler. Bu etkinlik tüm oyunu geçici bir süre için etkilemiş. Oyun dışında ise her senen oyuncular için bir festival düzenleniyor ve oyuncuların gerçek hayatı da kaynaşması sağlanıyor.

ÜYELİKLE ÇALIŞAN BİR OYUNU İŞLETMEK

Eğer üyelik sistemiyle çalışırsanız üç noktaya dikkat etmek durumundasınız: Üyelik sistemi zor ve pahalıdır, düzenli olarak güncelleme gerektirir ve yeni paketler ve genişlemeler ile oyunun içeriğini hep canlı tutmak zorunluluğu vardır.

Kutu satışlarının yanında Everquest'in asıl para akışı üye aiddatlarından gelir. Her ay düzenli olarak

toplunan bu parayı hak etmek için düzenli ve doğru işleyen bir servis sağlamak gerekiyor. Oyun içi ve dışı destek ve güncellemelerin tam zamanında yapılması çok önemlidir. Bunun yanında korsan piyasası ile mücadele alanında çok yol kat edilmiş durumda. Eğer bir Devasa Online oyuna oynayacaksanız orijinal oyun almak zorundasınız. Daha önce orijinal yazılımı kontrol etmemeyen sistemler için yazılım bir program aracılığıyla yapılan izlemede bir orijinal oyunun 7 kişi tarafından daha kopyalandığı belirlenmiş. Üstelik genel istatisticde oyunun kopyasını kullananların orijinal oyunu alanlardan daha uzun süre oyunda kalıkları gözlemlenmiş. Everquest kendi güvenlik sistemiyile bu sorunu aşmış durumda.

Üyelik sistemiyle çalışmanın bir başka yönü ise kullanıcıların memnuniyeti. Özellikle serbest bir kürsü gibi kullanılabilen Internet forumlarında, kurumun en ufak bir hatası son derece sivri diller tarafından eleştirilir.

Oyunun gelirine karşı tabii ki bir işletme masrafı da var. Özellikle binlerce kişinin aynı anda bağlandığını sunucuların donanımsal masrafı ve hiç sorunsuz olması ve muthiş hızlı olması gereken internet hattı kirasi şirketin en büyük gider kalemi.

Oyun artık uluslararası bir iş. Bu da ürününüze bolgesel pazara uygulanmanız gerekişi manasına gelir. Yani oyunu İngilizceden başka Almanca, Fransızca vb. dillerde de sunulmalısınız. Everquest'te buna benzer çalışmalar var. Fakat bu da içinde birçok risk içeriğor. Çünkü oyunu yazım dili İngilizce ve oyunun metinlerinin yazılması için kullanılan programın bile adı "English". NPC'ler bir şey söylediğinde bunu duyan diğer NPC ona göre bir tepki veriyor. Eğer yanlış olursa tetikleme gerçekleşmeyebilir veya aynı anda iki yerde birden aynı söz söylenebilir ve bu da karışıklıklara sebep olur.

SİTELER

www.planeshift.it

Yeni nesil Bevasa online oyunlarından Planeshift'in sitesi. Open beta teste katılabilirsiniz.

www.dosgames.com

Eski dostlarımızı unutmamak gereklidir. Xp-Hints başlığını atamayın.

www.blackcatgames.com/swarm/

Alien öziemini giderecek hoş bir UT2K4 modu.

www.nma-fallout.com/

Fallout'a doyamayanlar için Fallout hakkında hersey.

www.vampireheaven.com

Vampire: The Bloodlines üzerine geniş bir kaynak.

www.tvhistory.tv

1935'in ampullü kutularından teknoloji harikalarına kadar televizyon tarihi.

EVERQUEST'İN GELECEĞİ

Everquest'in geleceği aynı zamanda Sony Online Entertainment'in de geleceği demek. Şirketin elinde güçlü oyular bulunmasına karşın şu anda amiral gemileri Star Wars Galaxies ve Everquest 1 ile 2, İkinciçi yapıldı diye birinci oyuna destekini kesmeyeceğini söyleyen SOE, bu oyun oynandığı sürece aynı servislerini südürecek. Türe başlı başına yenilikler getiren Everquest 2 için ise gene daha önce hiç yapılmamış servisleri sunacakları bir vitrin gibi bakıyorlar. Genesenede 2 adet ek paket çıkartılacak. Ayrıca Adventure Packs adını verdikleri minik ek paketler de satılacak. Oyun içerisinde bir gerekçe kadar ücretsiz olarak oynanıktan sonra minik bir ücret verilerek alınabilecek ve sonuna kadar gidilebilecek bu modüler maceraları 4,99\$ vererek alacaksınız ve Neverwinter Nights'daki oyuncular tarafından yapılan macera modülleri gibi sizin için ayrı bir alan açılacak. Özellikle hikâye ve oynanış açısından oldukça zengin olarak planlanan bu modüller daha önce hiçbir oyunda sunulmamıştı. Everquest yeni versiyonuya pazar ve pazarcayı daha da genişleteyeceği benziyor. İlk genişleme paketini ise merakla bekliyoruz.

Burak Akmenek

■ EVERQUEST VALİSİ OLMAK ■

"Everquest'te de vali mi olunmuş?" demeyin. Oyun nüfus bakımından Amerika'nın 35. en büyük şehri. Vatikan gibi bir çok küçük ülkeden hem nüfus hem de alan olarak daha büyük. Bu şehirde bir yerleşim planı, politika, ekonomi, tarihi günler, kanunlar, güvenlik, ulaşım ve sağlık sistemi var. İnsanlar kendi temsilcilerini seçiyor, günlerinin bir bölümünü burada geçiriyor, hem oyun içinde hem de dışında eğleniyorlar. Üstelik bir metropol gibi her din, dil, ırk ve milletten insan bünyesinde barındırıyor. İşte bu yüzden oyunu yapanlar bir değişiklik yapacaklarında tipki bir vali gibi planlamaya oltmek zorunda kalıyorlar.



17 Aralık günü halkımızın bir kısmı Avrupa Birliği ile müzakerelere ve ne yazık ki daha büyük bir kısmı gelin kaynana dalaşmalarına odaklanmışken, Türkiye'nin en iyi Counter-Strike oyuncuları bir gün sonra başlayacak yılın son turnuvasının heyecanını yaşıyordu. Bugüne kadar düzenlenen tüm turnuvalardan farklı olan ABIT Fragfest, pek çok yeniliğe sahne oldu. Bunların başında bugüne dek bir turnuvada verilen en yüksek nakit para ödülüne sahip olması vardı. İlk üç takımın paylaştığı, toplam 3500\$'lık para ödülünün yanı sıra turnuvada dereceye giren ilk 6 takımın ABIT, Kingston ve Sennheiser firmalarından toplamı 5.000\$'ı bulan donanım ödülleri de bekliyordu.

Üniversitelerde düzenledikleri aktivitelerle tanınan Kampüs'ün organize ettiği Trend '05 etkinliği içinde yer alıyordu ABIT Fragfest. Gençlere yönelik onlarca stand, konserler ve etkinliklerle dolu olan Trend '05, benzeri daha önce pek denenmemiş çiçeği burnunda bir etkinlik olsa da oldukça başarılıydı. Bugüne dek mekan darlığı ve gürültü gibi problemler yüzünden bu çaptaki bir oyun turnuvasını daha büyük bir organizasyonun içinde gerçekleştirmeyi denememişti kimse. Ama en başından bu yana titiz bir planlama ile hazırlanan ABIT Fragfest hem oyuncuları hem de destekçilerini fazlaıyla memnun etti. Organizasyonun başarılı olmasında ABIT Fragfest'i hazırlayan ekip ile Kampüs'ün uyumlu çalışmasının da büyük payı vardı.

PARTİ BAŞLASIN!!!

Etkinliğin ilk iki günü (16, 17 Aralık) Lütfi Kırdar'a gelen oyun meraklılarını 40 bilgisayarlık bir LAN Party sistemi bekliyordu. FIFA'dan Far Cry'a, CS: Source'dan Warcraft'a kadar pek çok oyun vardı Lan Party etkinliğinde. Üstelik her gün yapılan ödüllü etkinliklerle heyecanın dozu daha da artıyordu. İlk iki gün bilgisayarlar sürekli dolup boşaldı ve yoğun ilgi yüzünden zaman zaman kuyruklar bile oluştu. Bu da henüz BYOC (kendi bilgisayarını getir) için erken olsa bile oyuncularımızın LAN Party'lere ne denli meraklı olduğunu gösteriyor. İleride düzenlenecek tüm turnuvalarda her gelenin oynayabileceği bu tip farklı etkinlıkların hem oyuncuları mutlu edeceğini, hem de turnuvalara gösterilen ilgiyi artıracağı çok açık.

İlk iki gün etkinlikleri ardından Cumartesi günü (18 Aralık) ABIT Fragfest başladı. 5ilde yapılan ön elemelerde başarılı olan 16 takımın tümü turnuvaya katıldı-

lar. Bu takımlar arasında son WCG şampiyonu AMD*team.quash'ın yanı sıra Requiem Team, Dark Passage, Rusher Team gibi Türkiye'nin önde gelen takımları da vardı.

Cumartesi sabahı turnuva Steam sisteminde kaynaklanan bağlantı sorunları yüzünden biraz gecikmeye başlayarak akşam saatlerine kadar maçlar sorunsuz ilerledi ve programın dışına çıkmadı. İlk tur eşleşmelerinde RT vs Requiem maçı haricinde favori takımlar birbirleriyle eşleşmemiştir. Bu yüzden ilk tur maçlarının çoğu çok açık farklarla bitti. Requiemde RT'yi hiç zorlanmadan 13-2 yenince ilk tur maçları heyecanın dozunu bir hayli düşürdü.

İkinci turda değişen bir şey yoktu. Kazananlar grubunda Ankara'nın önemli iki takımı AMD*team.quash ile Arcadia, İstanbul'un eski takımlarından FT (Farmer Team) ile Requiem karşılaşıyor ve her iki maçı da favoriler AMD*team.quash ve Requiem açık farkla kazanıyor. Kaybedenler grubunda da tüm maçlar yine açık farkla gerçekleştirilecek sonlarına gelmesine rağmen hala çekişmeli bir maç izlemek kismet olmamıştı.

Kaybedenler grubu elenen ilk takımların belli olacağı 2. tura hızlanırken kazananlar grubunda ilk gün tamamlanmış ve ilk 4 takım belli olmuştu. Turnuvayı önde götüren bu 4 takımın 3'ü favori biri ise sürprizdi. AMD*team.quash, Requiem ve Dark Passage'in ilk dörde kalması kırırmıştı. Henüz çok yeni olan The Gods takımı ilk günün en çok ilgi toplayan takımıydı.

Kaybedenler grubunda oynanan üçüncü tur maçlarıyla ilk gün

FRAGFEST

CS: Source'un ilk, yılın son şampiyonu AMD*team.quash!

sona erdi. Bu tur sonunda xtrm, Ext, team.brt ve RT turuvaya veda ediyordu. Daha önceki turnuvalarda ilk 8'e rahatça giren RT'nin turuvadan bu kadar hızlı eliminme şaşkınlığı gol açarken CS: Source'a geçmemekte direnmelerine bağlıyordu.

İlk gün maçlarda çeküşme yaşanmasa da turnuvanın geneli oldukça keyifliydi. İyi bir turnuva sistemi ve maçların sorunsuz ilerlemesi bunun en önemli sebebi ve bunda Keysmart PC'lerin, 3Com'un network ve Makelsan'ın enerji alt yapısının çok büyük katkısı var elbette. Ama özellikle Lütfi Kırdar'da yapılacak çok şey olması maçlarını bekleyen takımların sıkılmadan vakit geçirmesini de sağladı. Oyuncular Penguin imza gürü, Ceza konseri gibi etkinliklerle hoşça vakit geçirdiler. Özellikle hemen her standda dağıtılan ücretsiz içecekler zaman zaman turnuva mekanını boş kutu yuvasına çevirse de oyuncuları çok mutlu etmiş gibiydi.

İKİNCİ GÜN

Turnuvanın ikinci günü nihayet heyecanlı maçlarla başladı. Kazananlar grubunda iki favori takım Dark Passage ile AMD*team.quash arasındaki nefes kesen maç zorlamalarla kadar gitti. AMD*team.quash maçı zorlanarak da olsa alırın onların da henüz CS: Source'a adapte olamadıkları görülmüyordu. Kazananlar grubunun ikinci maçında ise turnuvanın sürpriz takımı The Gods, favorilerden Requiem'i 13-9 generek ilk 4'de olmalarının tesadüf olmadığını gösteriyordu.

Kaybedenler grubuna düşen Dark Passage ve Requiem burada rakipleri Arcadia ve FT'yi generek karşı karşıya geldiler. Oldukça heyecanlı geçen maçı İstanbul ekibi Dark Passage 13-8 kazanınca ilk 3'ü garanti lemiş oluyor ve İzmir ekibi Requiem turnuvanın dördüncüluğu ile yetinmek zorunda kalıyordu.

Bu arada kazananlar grubunda final maçı oynayıyordu. Herkes son maçında zorlanan son şampiyon AMD*team.quash'ın mı yoksa, turnuvanın parlayan ismi The Gods'ın mı bu maçtan galibiyetle ayrıla-



Turnuva üçüncüsü olan Dark Passage takımı



cağını merak ediyordu. De_cibble haritasında oynan maçın ilk yarısı 6-6 beraberlikle sonuçlandı, ikinci yarida ise AMD*team.quash hem CT olmanın avantajını hem de deneyimini kullanarak maçı 13-10 kazanmayı başardı.

Artık kaybedenler grubu finalinde Dark Passage ve The Gods maçına kilitlenmişti herkes. Her iki takımın AMD*team.quash ve Requiem ile yaptıkları maçların averajlarına bakınca Dark Passage daha avantajlı görünüyor. Üstelik The Gods maça AMD*team.quash yenilgisi, Dark Passage ise Requiem galibiyetinin moraligle çıktıktı. Yani avantaj Dark Passage'dan yanaydı. Ama The Gods bu maça oldukça başarılı bir oyun çıkararak maçı 13-5 gibi farklı bir skorla kazanmayı bildi. Böylece Dark Passage turnuva üçüncülüğünde kaldı.

BÜYÜK FİNAL

Artık geriye yalnızca bir maç, turnuva finali kalmıştı. AMD*team.quash ve The Gods tekrar karşı karşıya geldiler. Belki ilk maçı AMD*team.quash kazanmıştı ama The Gods'in bir maç önce Dark Passage'ı farklı geçmesi herhalde onları da tediğin ediyordu. Maça rüzgar gibi başlayan The Gods de_dust2'nin T'lere verdiği avantajı da çok iyi kullanınca ilk yarında rakibine göre çok daha üstün bir oyun sergiledi. İlk yarida sadece 4 el verip 8-4'lük üstünlük yakalayınca hemen hemen galibiyeti garantilediler. İkinci yılının başında The Gods ilk round'u da kazanınca finalin ilk maçını kazanmayı hemen hemen garantilemiş oldu.

Ama o noktada ne oldusaya AMD*team.quash bir den silkinip kendine geldi. Belki şampiyonluğu zora soktuklarını fark edip maça daha fazla asıldılar, belki sans yüzlerine güldü. Ama ikinci yılının ikinci elinde takımın performansının bir anda yükseldiği ve ger-

Bir Turnuvanın Anatomisi



İşte FragFest için koşturanlar, duyguları ve düşünceleri. (Sol baştan sırayla) Özberk (Baş Hakem, Siberlig): Eleman dalmış oyuna. Çaktırmadan kapsam Bawls'u şurdan feci de susadım. Fark ederse konsol açın diye sararım, ekşirim başına. Kemal (Server ve Canlı Yayınlar, Oynasana): Bu dobbiço da izliyor hesapta ama zerre anlıyosa ne olayım. O kadar server kurduk, radyo açık bi eline sağlık demedî. Tuğbek (Turnuva Direktörü, Level): Vay nasıl vurdum adamı ya? Yıl oldu oyunu oynamayı bunlarla oynasak ne madara olucaz ha. Neyse ben biliyorum anlıyormuş gibi çatayım kaşlarını. Serhat (Turnuva Koordinatörü, Siberlig): Nasıl baydım bu işlerden ya. Hadi kardeşim oynayan bir an önce de eve gidelim ya. Daha toplaması var bunun of off..

çekten şampiyon gibi oynamaya başladıklarını söyleyebilim. Bir anda coşan AMD*team.quash "eco" yaptıkları ikinci eli kazanınca işler tam tersine döndü ve onlar bir bir elleri alırken The Gods sıkıntıya düştü. Böylece ikinci yarida 9 el almayı başaran AMD*team.quash maçı 13-11 kazandı ve ABIT Fragfest'in yenilgisiz şampiyonu olmayı başardı. Bu şampiyonluk onlara 2000\$ para ödülünün yanı sıra birer ABIT X600 ekran kartı kazandırdı.

ÖRNEK BİR TURNUVA

ABIT Fragfest'i bugüne kadar yapılan diğer turnuvalardan ayıran farklıların belki de en önemli Oynasana.com'un etkinlik boyunca turnuva mekanından yaptığı yayınları. CS: Source maçları henüz Internet üzerinden yayınlanmadığında maçlar ancak turnuva mekanından izlenebildi. Ama Oynasana.com IRC yayınları, 5 dakikada bir sonuçların güncellendiği turnuva sitesi, gün sonu değerlendiricileri, takım yorumları, turnuva boyunca yayınlanan yüzlerce resim ve onlarla video ile turnuva mekânına gelememeyen oyunculara hizmet verdi. Böylece uzaktan da gelişmeler ve

turnuva heyecanı adım adım izlenebildi. Bu yayınları kaçırınlar www.oynasana.com adresinden ABIT Fragfest'de oynan tüm maçların skor ve demolarına, resim, video ve makalelere ulaşabilir.

ABIT Fragfest turnuvalara getirdiği ilklerin yanı sıra hem heyecanlı hem de eğlenceli atmosferi ile uzun süre akıllarda kalacak bir etkinlik oldu. Uzun süreli ve yoğun bir tempoya hazırlanan turnuvaların çok daha keyifli geçtiği de gösterdi. Bu elbette sponsor olarak maliyetleri karşılamakla yetinmeypen turnuvanın her detayı ile ilgilenen ve büyük emek harayan ABIT'in sayesinde gerçekleşti. Buradan tüm oyuncular adına ABIT'e teşekkür ediyoruz.

Tuğbek Ölek



Turnuvada sürpriz yaparak ikinci olan The Gods



AMD*team.quash, WCG'nin ardından ABIT Fragfest'den de zaferle ayrıldı

XANADU NEXT

Şeytanlı köyün baltacısı

Sistem: N-Gage | Yapım: Falcom | Dağıtım: Nokia | Multiplayer: 2 kişilik - Bluetooth | Tür: Aksiyon

Bir "Köyümüz, Köylümüz" oyunuyla daha karşınızdayız canlarım. Gerçi bu kez hikâye her zamankinden daha bir belirsiz, daha bir varla yok arası ama ne fark eder... Hack'n Slash türünün ortak senaryosunu Xanadu Next için de geçerli sayabilirsiniz. Yarımçı Falcom, işin içine bir geri plan hikâyesi katmayı akıl etseydi muhtemelen bu formülü kullanacaktı zaten: Çok sevgili köyü-



müz "düşmuş tanrılar" tarafından ele geçirilmiştir ve ailemizi, komşularımızı kaybetmenin gazıyla, kötü niyetli yaratıklara meydan okuruz.

Önceki Xanadu Next'in henüz tamamlanmamış bir oyun olduğunu söyleyelim. O yüzden elimizdeki



versiyonunda bir takım ciddi eksiklikler söz konusu. Ama grafiklerin kalitesi bunlardan biri değil. İzometrik bir haritada, 3D karakterlerle oynanan, bu açıdan tüm iddiasını ortaya koyan bir oyun XN. Gerçi N-Gage QD'nin bile zorlanması neden olan bir ağırlığı var grafiklerin. Zaman zaman ekranın dalgalanması, dokuların kesilmesi gibi sorunlar çıkıyor. Yine de bunlar gülün dikeni ölçüünde hatalar olarak kabul edilebilir durumda.

Oyunu ilginç yapan özelliklerinden biri, büyümeye sistemi. Daha önce Requiem of Hell'de gördüğümüz gibi burada da karakterimizin doğrudan bir büyümeye yeteneği yok. Ama yanımızda dolaşmasına izin verilen bir koruyucu melek seçip (iki alternatif arasından) onun da bize birlikte gelişimini sağlıyor. Karakterimiz LEVEL atladiğça, RPG tadında dayanıklılık, zekâ, saldırıcı gücü gibi yeteneklerini geliştirirken meleğimiz de yeni yeni büyüler öğrenebiliyor. Bu, oyunu daha uzun süre oynamak için iyi bir sebep.

Henüz oynanışta "saldırı" ve "yürü" dışında bir komut bulunmuyor, yani oyunumuz fazla basitleştirilmiş ve yetersizliği ile insanı sınır edebilecek bir aşamada. Ama inanıyoruz ki gelecek nesiller Xanadu Next'i parmakları birbirine dolaşarak oynayıp, "maden çkartırken çekirdek çitlemek için hangi tuşa basıydık" gibi sorular soracaklar birbirlerine. Umuyoruz.

X-MEN LEGENDS

Birimiz hepimiz için, hepimiX birimiX için

Sistem: N-Gage | Yapım: Barking Lizards | Dağıtım: Activision | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth | Tür: Aksiyon/Adventure

Marvel'in efsane çizgi roman serisi X-Men, her türlü oyun platformundan sonra şimdi de N-Gage için yeniden yaratıldı. Ve karşımıza çıkan şey, son derece hayecanlı ve eğlenceli bir oyun.

Diğer platformlarda olduğu gibi X-Men'in N-Gage versiyonu da insanlığı kurtarmaya çalışan iyi kalpli mutantların kötülere karşı mücadeleşini, geri planına RPG unsurları döşeyerek sunan bir aksiyon/adventure. Başta Wolverine, Iceman, Cyclops ve Rogue olmak üzere tüm X-Men ekibinin oyun içinde karşınıza çıkması, ilerledikçe hepsiyle oynamaya şansı verilmesi oyunun bir sürü iyi özelliğinden sadece bir tanesi. Ama genel olarak oyunu özel yapan yanı, mobil olduğunu için özelliklerinin kırılmamış olması. Örneğin, çoğu PC oyunu için bile ütopik görünen 40 saatlik bir single-player macera süresi söz konusu (toplam 22 bölüm ve 50 görevden bahsediyoruz).

Her şey şehirdeki mutant karışıtı bir gösterileyde başlıyor. İnsanları kıskırtarak, kimseye zararı olmayan mutantları bile geryüzünden silmeye yemin etmiş olan General Kincaid, Mystique, Blob, Pyro gibi tanıkik kötü mutantlara destek vererek ortalığı karıştırıyor. X-Men takımı da bu planlı yıkıma karşı boş durmuyor ve savaş başlıyor. Oyuna az önce isimlerini saydığımız dört kişilik ekibinizle başlayacaksınız. İstediğiniz karakteri lider seçip yönetme şansınız var. Karşımıza çıkan engelin cinsine göre her an karakterler arasında geçiş yapabilir ve her birinin özel yete-

neklerini kullanarak problemleri çözebilirsiniz. Dört kişilik bir ekibin hem çeşitli eşyalar toplayarak, hem savaşarak, hem özel yeteneklerini kullanarak, hem de liderliği el değiştirerek oyun boyunca ilerlemesi akla karmaşık bir menü sistemi ya da sonu gelmez tuş kombinasyonlarını getirebilir. Fakat X-Men Legends bu konuda da çok başarılı. Normal ve özel hareketlerle saldırı seçeneklerinin bulunduğu 5 ve 7 dışında kalan tüm tuşlar ayrı birer iş için kullanılıyor. Karakterler arası geçiş 8'le, nesne kullanımını 6'yla, haritaya göz atma işini 3'le yapabiliyorsunuz. Böylece işler birbirine karışmıyor. Dövüş anında bile forması olışturmaktan, yaralıları iyileştirmeye kadar gerekli tüm hareketleri rahatça gerçekleştirebiliyorsunuz.

Oyunu çevreyle etkileşim de unutulmamış. Duvarlar (hepsi değilse de) yıkılabilir, kutular kırılıp içeri araştırılabiliriyor. Ve tüm bunlar N-Gage'in diğer konsollara göre nispeten küçük ekranında bile gayet sık görünüyor. Minik sprite karakterler birbirine düşümlenip kalmıyor, hareketler net bir şekilde izlenebiliyor.

Hikâye ilerledikçe yeni özel hareketler kazanmak, yeni karakterlerle oynamak, LEVEL atlayıp çeşitli yeteneklerinizi geliştirmek X-Men'in diğer arterileri. X-Men Legends sesleri ve müzikleriyle de standartları aşan, etkileyici bir mobil oyun. Ve bu ayın tartışmasız favorisi.



SSX: OUT OF BOUNDS

Zeki, çevik ve ahlaklı bir oyun

Sistem: N-Gage | Yapım: Exient | Dağıtım: EA Sports | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth | Tür: Spor

Salep içmek dışında bir kişi sporu bilmiyorsanız, SSX ile henüz tanışmamışsınız demektir. Oysa EA Sports'un sevilen oyunlarından birisidir kendisi. Üstelik N-Gage'e uyarlanmış hali de hiç fena değil.

Oyun siz, kayak tahtanız ve karla kaplı dağların dik yamaçları arasında sürüp giden bir hız hissinden ibaret. Ama çeşitli seçeneklerle oyle bir zenginleştirilmiş ki uzun süre kendisine bağlayabiliyor.

Her biri farklı konularda yetenekli (ve bazı konularda da güdüklü kalan) 10 farklı yarışçı arasından seçiminizi yapıp "Conquer the Mountain" ile etap etap büyük bir turu tamamlayabiliyor ya da "single event"ler ile yeni etaplar açabiliyorsunuz. Sporcularınız başlangıçta pek de yetenekli değil ama siz onlara birincilik kazandırıka, elde ettikleri puanlar birikiyor ve bun-

ları istediğiniz özelliklere yatarak bu yetenekleri geliştirebiliyorsunuz. O yüzden belli bir favori belirleyip baştan itibaren o sporcuya çalışmak giderek daha eğlenceli ve heyecanlı yarışlar yapmanızı sağlıyor.

Yarışlar sırasında çok çeşitli hareketler yapılabiliyor. Hayada atılan taktikler, çeşit çeşit manevralar, kara çakılıp kalma ihtimali ortaya çıktığında toparlanmak için yaptıklarınız, yetérince ivme kazandığınızda kullanabileğiniz "Boost" özelliği gibi bir sürü ufak güzellik oyuna heyecan katan diğer ayrıntılar. Özellikle yolunuzun üzerine çıkan bariyerler üzerinden kaymak çok eğlenceli.

SSX 3'ten N-Gage'e uyarlanmış olan Out of Bounds'un 3D grafik motoru da gayet başarılı görünüyor. Karşınıza çıkan engebeleri ve yokuşları gerçekten de parmağınızın ucunda hissedebilmenizi sağlayan sağlam bir fizik yaratılmış. Üçsüz bucaksız karlar üzerinde ilerlerken, bir anda karşınıza çıkan bir tepeye toslayıp kaldığınızda sınırlarınız bozulabilir ama hayatın gerçeklerini zamanla kabullenip, sınır olmak yerine kendinizi geliştirmeyi de öğreneceksiniz.

Oyunun takdire şayan bir yanı da müzikleri. Geçmiş bir liste içinden kendi listemizi oluşturup dinleyebiliyorsunuz. UNKLE'dan Placebo'ya, Jane's Addiction'dan Fatboy Slim'e kadar leziz grupların atmosfere yakışan şarkıları çalışıyor geri planda.

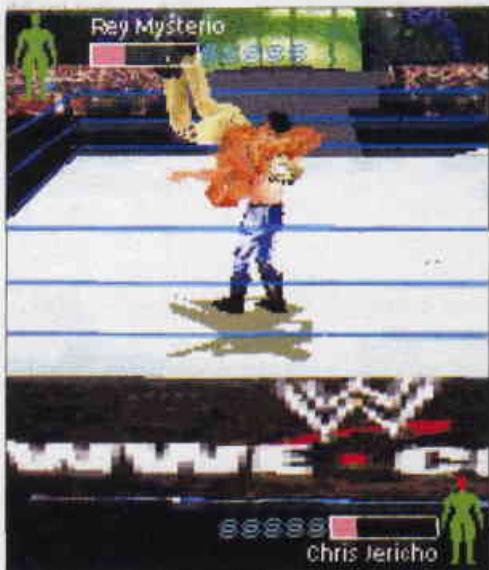
SSX, N-Gage sahipleri için kesinlikle güzel bir haber. Duyrazlıktan gelmemenizi öneririz.



WWE AFTERSHOCK

Nerde o eski merdane pehlivانlar?

Sistem: N-Gage | Yapım: Exient | Dağıtım: THQ Wireless | Multiplayer: 2 kişilik - Bluetooth | Tür: Dövüş



kuralsızlığı ile Amerikan güreşinin ne güreşle ne de sporla ilgisi yok. Sadece bir şov bu, o yüzden de sadece eğlenmek lazım.

Aftershock'u da böyle düşünerek oynamaya başladım. Ama maalesef amaca uygun bir malzeme çıkmadı oyundan. Gerçekini izlerken bile fazlaıyla uyduruk görünen hareketler, oyunda iyice zivanadan çökmiş diyebilirim. Oyuncular gerçekçi bir şekilde yüremeyi bile başaramazken, az çok anlamlı görünen hamleler, gerçekle bağıdırılabilir sıkı yumruklar ya da rakibi yere yatırıp üstüne zıplamak gibi şovun kendine has hareketler bütünüyle galan olmuş,

Organizasyonun düzenleyicisi olan World Wrestling Entertainment tarafından hazırlatıldığı için oyunda Amerikan güreşinin gerçek yıldızları yer alıyor fakat yüzleri bile doğrudan çizildiği için birini diğerinden ayırt etmek mümkün değil. 10 tane oyuncunun yer

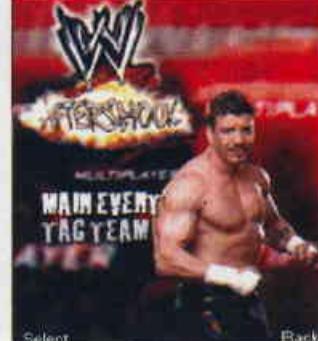


Amerikalıların inatla dünyaya mal etmeye çalıştıkları ama başka bir yerde de yapılmayan, bir zamanlar "pankreas" diye anılan bir nevi güreş eğlencesi için yapılmış bir oyun Aftershock. Yıllardır aynı adı tıpkı birbirini döver gibi yaptığı bu aktiviteye sıçradıysa da varlığını emal ıslanmışlığı ve

aldığı Aftershock'da 2 tane de gizli superstar var. Oyun ilginizi çekmeyi başarır ve epeyce bir süre oynamanızı sağlarsa, bunlar da açılıyor. Ama şahsen oraya kadar ilerlemeyi düşünmedim.

N-Gage'ı için dövüş oyunu isteyenlere biz hâlâ King of Fighters'ı öneriyoruz ama Amerikan güreşinin hastasısanız başka tabii...

Serpil Ulutürk



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER



BİRİNCİ BÖLÜM: VIRTUOUS MISSION

DREMUCHIJ SOUTH

Etkileyici bir introdan sonra, düşmanın ortasına düşen Snake ile görevimize başlıyoruz. Hareketlere biraz alışıkтан sonra sağa gidebilir, etrafı gezebilir veya tepeye çıkabilirsiniz. Sol taraftan ilerleyerek ağaçtaki sırt çantanızı alın. Ardından Major Tom ile uzun bir muhabbette oturacaksınız. Bittiğinde kuzeye doğru ilerleyip diğer alana geçin.

Eşya: Tepede ilaç bulabilirsiniz. Ağaçlardaki meyveler Life Medicine ile beraber düşüyorlar.

Yiyecek: İndiginiz yerdeki uzun otların arasında üç kurbağa, ağaçların kenarında da mantarlar var. Tırmanılan ağaçın kuzeyindeki dev anakondayı almayı sakın unutmayın, açayıp stamina veriyor.

İlginç: Oyunun başındaki sorulara verdiğiiniz yanıt lara göre değişik atraksiyonlar olacak. MGS2'yi seçenleri güzel bir sürpriz bekliyor.

DREMUCHIJ SWAMPLAND

Burada pek fazla bir şey yok. Birkaç eşya ve giyicek bulunabilir. Yapmanız gereken tek şey diğer alana gitmek. Bataklıkta ölmemeyle çalışın.

Eşya: Sağ tarafta, bitkilerin arasında el bombası, sol tarafta MK22 için susturucu ve ortadaki adada yanık merhemi bulabilirsiniz.

Yiyecek: Burada bol bol gıda mevcut. Öldürüldüğünde üç Indian Gavial oluşturan altı adet timsah var. Zor olmasına rağmen bıçakla öldürülebilirler. Ağaçtaki arı kovanı ve meyveleri es geçmeyin. Bir de piton var. En az iki timsah ve arı kovanını almanız öneriliyor.

Hideo Kojima'nın ormanlarında çıkışımız muhteşem yolculuğa hepiniz hoş geldiniz. Başlamadan önce bir iki ufak notum olacak. Her şeyden önce bu tam çözümün sadece NORMAL zorluk seviyesi için hazırlandığını unutmayın. Diğer seviyelerde nöbetçi yerleri, sayıları ve bazı ekipmanların yerleri değişik olabilir. Kuzey ve Güney derken kast edilen, haritaya göre bulunduğu yerin yukarısı veya aşağısıdır. Ayrıca, muhteşem uzun bir tam çözüm olduğundan bu ayki dergiye sığmayacak. Tam çözümün geri kalanını Mart sayınızdaki CD'de Extra bölümünde Adobe PDF dosyası olarak bulabilirsiniz.

DREMUCHIJ NORTH

Burada düşmanla ilk kez temas ediyorsunuz. Onları bayıltmanız mümkünse kamuflajı kullanmanız avantajınıza olacaktır. En iyi sonuç için Leaf kamuflajını ve Woodland yüz boyasını kullanmanız öneririm. Kütükten içeriye süzülerek ilk düşmanın yürüyüp geçmesini bekleyin. Ara ekranда gördüğünüz nöbetçinin yanına gittiğinizde adamın daire çizmesini ve siz göremeyecek durumda olmasını bekleyin. Son nöbetçi de geçmek pek güç olmayacağından.

Eşya: Sağ taraftaki gizli bölgeye ulaştıysanız, SVD Dragonov sniper tüfeğine kondunuz demektir. Oyuklu ağaçlarda bir kutu el bombası ve MK22 mermisi bulacaksınız. Yerde yatan oyuklu kütüğün içinde ise Thermal Goggles var.

Yiyecek: Bu alana gelir gelmez hemen sağa ilerleyin. Değişik türlerin bulunduğu bir gizli alana geleceksiniz. Burada Reticulated Python ve çimlerin arasında Giant Anaconda olacak.



DOLINOVODNO

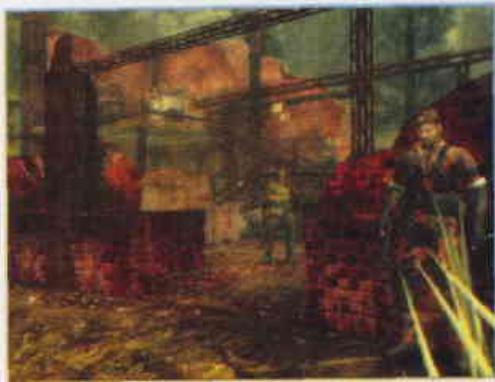
Ara ekran size bu alanda ne yapacağınız hakkında fikir vermiş olmalı. Hush Puppy'niz ile arı kovanını vurun. Böylelikle hem nöbetçiyi korkutur, hem de arı kovanını alabilirsiniz. Köprüden karşıya geçtiğinizde size doğru gelen başka bir nöbetçi göreceksiniz. Hızlı olmasanız sizin görecektir. Yakınlardaki diğer arı kovanını vurun (göremiyorsanız Thermal Goggles kullanın), nöbetçiyi kaçıran.

Eşya: Köprüyü geçince aşağıdaki girintili görebilirsiniz. Buraya gitmek için iki yol var. Birincisi köprüden sarkarken düşüp dalı yakalamak, diğeri ise etrafaktı yolu bulup buraya ulaşmak. Burada XM16E1 tüfeğini, Penzatamin ve Hush Puppy mermisi bulacaksınız.

Yiyecek: Aynı alanda iki adet arı kovanı var.

RASSVET

Bu alana tam çözüm yazmak gerçekten zor. Çünkü aynı burası gibi değişik şekilde geçilebilecek birçok alan var. Önünüzde



nöbetçiyle etkisiz hale getirin. Sağa gidin ve koşup çite dayanın. Kuzeydoğu birisi dik, diğeri yatay konumda iki varil olacaktır. Varillerin yanındaki nöbetçiyle hallettikten sonra kuzeye gidip binadaki merdivene tırmanın. Çatıda bir destek olacak, buradan yürüyebilirsiniz. Üzerindeyken nöbetçileri vurabilirsiniz. Ardından Sokolov'un olduğu odaya gidin ve videoyu izleyin.

Eşa: Tesisin alt batı köşesindeki kutuların arkasında M37 shotgun bulunabilir. Merdivenlerden çıkış karsınız XM16E1 için susturucu ve mermi bulabilirsiniz. Sokolov'un bulunduğu yerin solundaki oda da Life Medicine var.

Yiyecek: Bu alanda neredeyse her yerde fareler var.

İlginç: Bayılmış Ocelot'u kafadan vurun. Time Paradox olduğunda Colonel Campbell size geleceği değiştirdiğiniz için bağıracaktır.



İŞTE TUŞLARIN FONKSİYONLARI:

Kare	Silahınızı kullanır, el bombası fırlatır veya bıçakla saldırabilirsiniz. Basınca duyarlıdır ve etkisi sectığınız silaha göre değişiklik gösterir. Silahsızken yerdeki düşmanlarınızı kaldırıp sürükleyebilirsiniz.
Üçgen	Aksiyon tuşu. Bu tuş ile varilleri iter, merdivenlere ve ağaçlara tırmanır, kapıları açarsınız. Zoom in yapar.
Yuvarlaç	Menülerde onay, atma ve CQC dövüş tuşu.
X	Eğilme, sürünme, takla atma (koşarken).
L1	Rakibe kilitlenme, koşarken ateş edebilme.
L2	Ekipman seçme, tek basıta hızlı seçme, duvara yaslanırken veya sarkarken sola gürüme. Birinci kişi görüşünde sola sarkma.
L3	CQC esnasında düşmanı konuşturma, sorguya çekme.
R1	Birinci kişi görüşüne geçme. Bu modda kipirdayamazsınız ama silahınızı kullanabilirsiniz.
R2	Silah seçme, tek basıta hızlı seçme, sağa kayma (L2 gibi). Birinci kişi görüşünde sağa sarkma.
R3	Kamerayı yerine getirir ve telsiz konuşmaları sırasında Snake'e zoom yapar.
Sol Analog	Karakteri iki kademe ile hareket ettirme. Aynı zamanda menülerde doluşma için.
Sağ Analog	Kamerayı hareket ettirir.
Select	Telsiz menüsünü açma & kapama.
Start	Oyunu durdurma ve survival ekranını açma.

DOLINOVODNO

Geri dönün. Dolinovodno'ya vardığınızda bir başka ara ekran girecek. Cobra'lar ve Volgin ile tanışın.

DOLINOVODNO RIVERBANK

Bu, Cure menüsünü ilk kez kullanışınız olacak. Şimdilik Snake'in tüm yaraları kırık kemiklerden ve kesiklerden ibaret. Dört kesik ve iki kırık kemik iyileştirilmeli. Kesikler için Disinfectant, Styptic, Suture Kit ve Bandage kullanmalısınız. Kırık kemikler için ise Splint ve Bandage uygun olacaktır. Ara ekranı izlediğinizde Virtuous Mission'ı da tamamlaymış olacaksınız.



İKİNCİ BÖLÜM: OPERATION SNAKE EATER

İlginç: Birinci kişi gözünden bakma şansına sahip olduğunuzda direk yukarı bakın.

REMUCHIJ EAST

Once kuzeye, sonra da batıya gidin.

Yiyecek: Başladığınız yerin hemen solunda piton olacak. İki büyük kayanın arasından geçtiğinizde

birazlık beklerseniz ağaça tırmanın bir sincap göreceksiniz. Hemen arkasında bir tane daha piton var. Ekranı terk ettiğiniz alandan hemen önce de otların arasında bir piton olacak.

DREMUCHIJ NORTH

Bu alan tanıdık gelecek. Virtuous Mission'da buradaydınız. Yukarı, sola gidin ve uçurumdan atlayın. Ara ekran girene kadar kuzeybatıya doğru devam edin.

Yiyecek: Yılanlardan sıkılmadınız mı? Uçurumdan atlamanızın ardından başka bir piton göreceksiniz. Onun biraz kuzeyinde otların arasında bir başkası saklanıyor. Yolun aşağısına doğru giderken, at kişemesini duyduğunuz zaman bir ağaçtan salanan yılan göreceksiniz. Bu bir Green Tree Python ve gayet iyi.



DREMUCHIJ NORTH

Hala buradayız ama bu kez değişik bir bölümündeyiz ve bu kez nöbetçiler var. Bu alandan sinsiye kurtulabilmek için kamuflaja bürünüp sağ taraftaki otların arasına saklanın. Leaf yerine Black kamuflajı da kullanabilirsiniz. Orada oturup bekleyin. İki nöbetçi görünecek ve bu noktada beraberce yürüyerek ari kovanına doğru gidecekler. O anda hızla kuzeye gidin ve yine otlara saklanın. Burada yürüyen ya da sola gidebilirsiniz. Yukarı giderseniz hiçbir düşman ile uğraşmazsınız. Sola giderseniz dev anakondaya sahip olursunuz ama yeteri kadar yılanımız oldu sanırı; gereksiz.

Yiyecek: Yerleri ve çeşitleri Virtuous Mission'dakiler ile aynı.

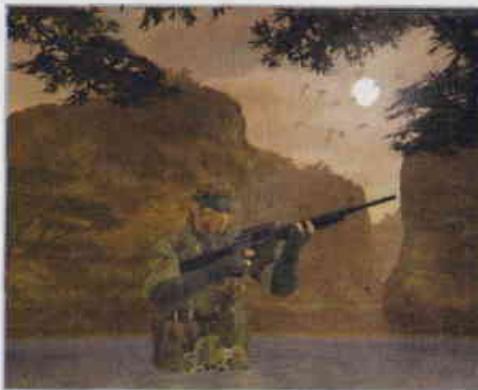
DOLINOVODNO

Silahınız da olmadığından burada biraz zorlanabiliriz. Black kamuflajı kullanarak otların arasında sürünen. Nöbetçi köprüde yürümeye başladığında tepeden aşağıya kayın ve istediğiniz şekilde onu öldürün. Köprüyü geçip otların içinde bekleyin. Diğer nöbetçi de geldiğinde öldürebilir ve gizlice yanından geçip kuzeye gidebilirsiniz.

Eşya: Köprünün altındaki alanda Life Medicine, birkaç Smoke Grenade ve ilk yeni kamuflajınız olan Raindrop'u bulabilirsiniz. Çok kullanışlı sayılmaz ama güzel görünüyor.

Yiyecek: Eğer bir şekilde silahınız varsa (oyunu ikinci kez veya en kolayda oynuyorsanız) ari kovanlarını vurabilirsiniz.

İlginç: Mr. Sigint ile tanışınız mı? Tanışın. Bir kez arayın. Ardından üzeriniz çiplakken arayın. Sonra zombie yüz boyası ile arayın. Son olarak da kutunun içerisindeyken arayın. Bir de Eva ile konuşurken oyun size önerdiğinde R1'e basın.

**CHYOMYJ PRUD**

Gölün diğer tarafına geçmek zorundasınız. Diğer tarafta Thermal Goggles'i takın. İki ağaçın arasından kırmızı bir çizginin geçtiğini göreceksiniz. Çizginin altından sürünen ve yoluza devam edin.

Eşya: Buradaki eşyaları almak birazlık meşakkatli. Batıya gidip suyun içinden kuzeye devam edin. Dalın ve kuzeybatıya devam edin. Kütüğün altında bir aralık göreceksiniz. Altından yüzün ve karaya çıkin. Kuzeye giderek ağaçta tırmanın, dalındaki halata tutunun ve karşılıkla geçin. Başka bir ağaç ve halat göreceksiniz. X ile düşüp üçgen ile ikinci halatı yakalayın ve bu halattan devam edin. Üzerinde eşya olan bir uçurum göreceksiniz. Aşağı düşün ve eşyayı alın. Bu bir timsah şapkası. Bundan sonra doğuya gidip tepeden kayın. Doğuya gitmeyi sürdürün ve suya girin. Adını veya kendisini görenے kadar suyun altından gidin; bu GA-KO kamuflaj üniforması.

Yiyecek: Gelir gelmez biraz sağa giderek piton bulabilirsiniz. Karanlık suda balıklar ve timsahlar var.

İlginç: Birkaç kez ölmeyi sorun etmezseniz bir timsahın yanına gidin veya dokunun.

pekli nöbetçileri görene kadar da sürünmeye devam edin. Böylelikle görünmemiş olmanın yanı sıra mayınlardan da etkilenmemiş olursunuz. Diğer taraftaki nöbetçi veya köpekleri sessizce vurun. Çitte bir delik görene kadar batıya doğru ilerleyin. Ya da ağaçta tırmanıp diğer tarafta da atlayabilirsiniz. Batıya gidin ve Thermal Goggles'i seçin. İki veya üç nöbetçi görecekler. MK22 veya M19 ile kafadan indirebilirsiniz. Ardından geriye dönüp gitmediğiniz doğu tarafına gitmelisiniz. Yerde kalın ve Leaf kamuflajınızı kullanın. Bir nöbetçi çamur birikintilerinden birisine çok yakın olmalı. Onu da hareket etmeden avlayın. Diğer nöbetçileri de etkisiz hale getirip, delikten çitin diğer tarafına geçin. Buradan ister kuzeydoğuya, ister kuzeybatıya geçin. İkisi de bir sonraki bölgeye gidiyor.

Eşya: İkinci elektrikli çiti geçtiğinizde ve sağa ilerlerken iki çamur birikintisi görecekler. Bu birikintilerin ötesinde kayalar var. Tırmanın, sırtınızı kayaya yaslayın ve karşılıkla yürüyün. Diğer tarafta Splitter kamuflajı var. Bu kamuflajdan sonra üçüncü çitten de karşılıkla geçin ve biraz batıya gidin. Ağaçın içerisinde Choco Chip kamuflajı var.

BOLSHAYA PAST BASE

Elinize silahınızı alın ve kuzeydeki nöbetçiyi vurun. Korunan kapıya paralel olana kadar batıya doğru ilerleyin. Korumayı vurun ve sola nişan alıp diğerini öldürün. Korunan kapının yanına gidin ama henüz girmeyin. Sağdaki merdiveni kullanarak çatıya çıkin. Olive Drab kamuflajına geçin ve çatının doğu kenarına giderek dizinizin üzerine çökün. Bu size tüm arazinin iyi bir görüş alanını verecektir. Buradan bütün düşmanlarınızı rahatlıkla haklayabilirsiniz. İşiniz bittiğinde tekrar aşağıya inin veya atlayın, kuzeye doğru bir sonraki alana doğru ilerleyin.

Eşya: Çatıda bir Water kamuflajı var. Binanın içinde, ikinci odada M19 için bir susturucu, yatakla-

**RASSVET**

Burada düşman yok. Gerekli ekipmanı toplayıp Sokolov'un odasına girin ve dışarıya çıkıp ara ekranı izleyin. Ara ekrandan sonra sabahleyin Ocelot nöbetçileri etrafınızı sarıyor. Dokuz nöbetçiye de indirmelisiniz.

Eşya: Burada çok eşya var. Öncelikle iki merdiveni çıkararak AK-47 alın. Sokolov'un tutulduğu yerin solundaki odaya giderseniz sandıklara tırmanabilir ve Cardboard Box A'yı alabilirsiniz (evet hala;) Sokolov'un tutulduğu yerin direk arkasında Zombie yüz boyasını bulabilirsiniz. Bu da kullanışız ama güzel görünüyor. Sokolov'un odasındaki dolapta Thermal Goggles bulabilirsiniz.

Yiyecek: Her taraf fare kayníyor ve binanın solundaki kırmızı duvarın önünde pitonlar var.

BOLSHAYA PAST SOUTH

Çitin doğu tarafının yakınına gelin. Elektrikli olduğu için dokunmamalısınız, ille dokunmak istiyorsanız sol taraftaki kontrol kutusunu vurabilirsiniz. Çitin altındaki delikten sürünererek karşılıkla geçin ve kö-

rın altında fare kapanları ve MK22 mermisi bulabilirsiniz. Binanın kuzeyinde bir kulübe var. İçinde Russian Ration, Calorie Mate ve fare kapanı var. Kulübeden çıktıktan sonra batıya gidip hendeklerin içine atlayın. Üzerine yerleştirilmiş bir tahta göreceksiniz. Altında yüz boyası Snow var. Kuzeydoğu küçük bir bina var ve içerisinde tıbbi malzemeler var. Bir bandaj, hazırlık ilaç, antidot ve life medicine bulabilirsiniz.

BOLSHAYA PAST CREVICE

Eşya: M19, MK22 mermileri ve el bombası var burada. Eğer Ocelot'un stamina (dayanıklılık) barını indirebilirseniz (MK22 ile), özel bir kamuflaj mağazada sizi bekliyor olacaktır.



Yiyecek: Savaş alanında tavşanlar ve kral kobralar da dahil birçok hayvan bulabilirsiniz.

BOSS 1: OCELOT

Bu dövüş gerçekten hayatı basit. Bir açılık buldunuz mu ateş edin. Kafasından vurursanız daha fazla enerji götürürsünüz. Askerlerinden birisi bir şeyle yapacaklarını söylediğinde yerinizden kırpmayın, karavana atacaklar. Bunun dışında verile-



cek bir taktik yok. Kayalarдан birisinin arkasına saklanıp oradan ateş etmelisiniz. Kayalar size yetişti koruma sağlıyor ama yine de seken mermiler sizi vurabilir.

CHYOMAYS PESCHERA BRANCH

Bu alanın kötü tarafı uzun olması veya isminin taffuz edilememesi değil; arazi neredeyse tamamen karanlık. Şimdilik sahip olduğunuz tek ışığınız sigaranız. Etraf çok karanlık olduğu için bazen gitmeniz yeri sezmeniz gerekecek. Öncelikle sağa gidebilirsiniz. Duvara yaşılanarak bir yola gelene kadar ilerleyin. Aşağıya gitmeyin, bunun yerine olduğunuz yerden batıya doğru ilerleyin. İkinci bir yol bulacaksınız. Bu yol iki şelalenin olduğu bir yere çıkarıyor. Bu iki şelalenin arasında bir yarık var. Yarıktaki meşaleyi alın, yakın ve geri dönün. Geldiğiniz pasajdan çıktıığınızda birazcık doğuya ilerleyin. Kadakı küçük deliği fark edeceksiniz. Eğilin ve ardından sürünen. Şelalelerin tepesinde bulacaksınız kendinizi. Buradaki pasajdan girin. Yarı yolda yarasaların saldırısına uğrayacaksınız. Onları sallamayıp devam edebilir veya öldürürsünüz.

Eşya: Burada meşale (nasıl ulaşacağınız yukarıda yazılı), Bug Juice (yarasa saldırısından sonra) ve bir kamuflaj (sadecə Ocelot'un stamina barını azalttıysanız çıkışır; başladığınız yerde) var.

Yiyecek: Çok işe yaramasa da vampir yarasalar bulabilirsiniz burada. Tünelle sürünenken yeni bir yılan tipi ile de karşılaşacaksınız.

CHYOMAYA PESCHERA CAVE

Bu alana girmenizle beraber bir çatalla karşılaşacaksınız. Soldaki sol sizi doğruca bir sonraki alana götürür. Eğer sağdan giderseniz (ki ben bunu öneririm), bir adet M37 Shotgun'ınız olacak. Hemen eğilin ve kuzeye doğru sürünen. Kendinizi kayanın altında bulacaksınız. Sürünecek yeni bir yer bulana kadar sürünmeye devam edin. Sonuna ulaştığınızda küçük bir alanda olacaksınız. Bu alanda Snow kamuflajını alabilirsiniz. Sonradan çok işinize yarayacak. Kamuflajın kuzeyinde bir başka sürünecek delik var. Süründüğünüzde soldaki yola geleceksiniz. Smoke Grenades'i alın ve devam edin.

Eşya: M37 Shotgun, Smoke Grenades, Snow kamuflaj.



CHYOMAYA PESCHERA CAVE

Eşya: Pain'in Hornet Stripe kamuflajı, AK47, MK22 ve M37 mermileri.

Yiyecek: Suyun içerisinde öldürüp yiyebileceğiniz balıklar var.

BOSS 2: THE PAIN

Öncelikle kullanmak istediğiniz silahı çıkartın ve onu kafasından iki kez vurun. Bence MK22 veya shotgun uygundur. Bunu yapğıınızda arıları çağırıracak ve kendisine kalkan yapacaktır. Bu noktada ikinci ana platforma gitmenizi öneririm. Burası şimdiki durumunuza göre kuzeydoğu kalan kalıyor. Arılar korurken adamı vurmanız mümkün değil. Arıları size yollamasını bekleyebilir, veya Smoke Grenade fırlatabilirsiniz. Smoke Grenade patladığında hemen Thermal Goggles'ınızı takın ve ölübüldüğince çok kez onu kafadan vurun. Arıdanızdan arıları yollarsa hemen suya dalın. Eğer el bombası atarsa arılar taşımadan önce shotgun ile bombayı vurun.

Eğer Tommy Gun saldırısı yaparsa, geçene kadar suyun derinliklerinde saklanın. Enerji veya Stamina barını yarıya kadar indirdiğinizde maskesini çıkartıyo ve mermi arıları serbest bırakıyor. Aynı zamanda diğer saldırılara da devam ediyor. Eğer bir arı mermi tarafından vurulursanız Cure menüsüne gidip bıçakla onu çıkartmalı, ardından Styptic ve Disinfectant kullanmalısınız. Aynı stratejisi kullanmaya devam edin, işe yarayacaktır. Eğer Pain'i Stamina barının azaltarak öldürürseniz kamuflajını alabilirsiniz. Bazen bu kamuflaj onun durduğu plat-



formda olabilir ve alınması imkansız gibi görünüyor olabilir. Panik yok! Çıkışa gidin. Burada sağa doğru küçük bir yol göreceksiniz. Kenara kadar koşup platforma zıplayabilir ve kamuflajı alabilirsiniz.

The Pain'i alt ettiğinden sonra ikinci platformun kuzeyindeki çıkışa gidin.

CHYORNAYA PESCHERA CAVE ENTRANCE

Ara ekran girene kadar kuzeye doğru ilerleyin. Ne düşündüğünüzü biliyorum. 60'larda havada asılı araç ne alak? Ama varlar işte. Sigit'e sorun. Ara ekrandan sonra bir uçuruma gelene kadar kuzeye doğru ilerleyin. Yolları bulun ve aşağıya inin. Bir sonraki alan için kuzeye ilerleyin.

Eşya: Ara ekrandan sonra kaya duvarda bir delik



göreceksiniz. Burada mayın detektörü var. İkinci açılıkta batıya doğru bir mağara var. Buradan AK47, M19 ve MK22 mermilerini alabilirsiniz.

Yiyecek: Ara ekrandan sonra yerde Golova ve fareler olacak. İkinci açılıkta yerde iki yılan göreceksiniz. Bunlar Thai Cobra'lar ve orta seviyede Stamina sağlıyorlar.

PONIZOVJE SOUTH

Bu alanı koruyan iki hovercraft nöbetçi var. Normal şekilde geçmeye çalışırsınız sizi görecekler. Water kamuflajı ile Croc Cap'i takmanızı öneririm. Diğer tarafa ulaştığınızda iki yol göreceksiniz. Birisi zor fark edilebiliyor ve kuzeybatıya gidiyor. Diğer ise direk kuzeye gidiyor. Yeni bir silah edinmek için kuzeybatıya gidelim.

Eşya: Ekranın kuzey solundaki suyun altında Chaff Grenade'ler var.

Yiyecek: Yiyeceğiniz kalmadıysa sudan balık avlayabilirsiniz.



PONIZOVJE WEST

Bu alanda iki nöbetçi var. Birisi kuzeyde, diğer ise batıda bekliyor. Siz doğudan geliyorsunuz, yani batıdaki direk önünüzde oluyor. Onu susturuculu bir silah ile saf dışı bırakın. Kuzeydeki nöbetçiyi görene kadar yüzün ve onu da indirin. İskeleye tırmanın ve kapıya doğru gidin. İçerde bir SVD Dragunov Sniper tüfeği, birkaç TNT ve el bombası, AK47, MK22 ve M37 mermisi bulacaksınız. Tekrar Ponizovje South'a gidin ve kuzeye doğru olan gitmediğiniz yoldan gidin.

Eşya: Odada TNT, el bombaları, SVD Dragunov sniper tüfeği, MK22, AK47 ve M37 mermileri var. Ayrıca alanın güneyinde suyun derinliklerinde M19 susturucu ve SVD'lerin olduğu yerden sonraki oda-



daki kutuların arkasında MK22 susturucusu var. Güneydeki botta MK22 ve AK mermileri, kuzeydeki botta ise Stun Grenade ve WP Grenade mevcut.

PONIZOVJE WAREHOUSE: EXTERIOR

Burada sniper tüfeği, M19, MK22 veya AK kullanabilirsiniz. Hemen kuzeyinizde dikilen bir nöbetçi olacak. Onu halledip bulunduğu yere ulaşın ve ikinci nöbetçiyi devurun. İskeleye tırmanın ve bir sonraki alana ulaşın.

Eşya: Burada iki iskele var; doğu ve batı. Batıda Night Vision Goggles var ve ilerdeki bosslarda yardımçı oluyor. Batı iskelede iki bot var. Birisinde MK22 mermisi ve Stun Grenade, diğerinde ise AK mermisi var. Suğun içinde SVD, M37, M19 mermileri ve M19 susturucusu bulabilirsiniz.

Yiyecek: Hala balık...

İlginç: Sniper tüfeğiniz var değil mi? Ara ekrandan hemen sonra bu tüfeği seçip durbundan bakın. The End'i tekerlekli sandalyesinde göreceksiniz. Eğer onunla olan boss karşılaşmasını kolay geçmek istiyorsanız, onu burada birkaç kez vurabilirsiniz. Size doğru bir şeylerin uçarak gelmesine karşı hazırlıklı olun.



PONIZOVJE WAREHOUSE

Bu alan için en iyi kamuflaj ve yüz boyası Splitter. Yine de yürürken 40%, sürünenken 55% oranları ile görünmemeniz çok da garanti değil. Holden çıkar çıkmaz merdivenlerin tepesinde eğilin ve silahınızı çekip bekleyin. Yaklaşan nöbetçileri öldürün ve güneye ilerleyerek Desert yüz boyasını bulun. Yukarı nişan alın ve en tepedeki nöbetçiyi öldürün. Merdivenleri çekip bir sonraki alana ilerleyin.

Eşya: Holden ambara geçtikten sonra direk güneyde antitot ve serum var. Ambarın güneyindeki bir kutunun arkasında Desert yüz boyasını bulabilirsiniz. İkinci katta stuptic ve dezenfektan var. Odada çok işinize yarayacak olan Calorie Mmate, Instant Noodle ve fare kapanı bulabilirsiniz. İlk kattaki kutuların üzerindeki eşyaları almak için ikinci kattaki demirlerden sarkıp aşağı düşebilir ve MK22 susturucusuna kavuşabilirsiniz.

GRANINY GORKI SOUTH

Burada hiç düşman yok ama birçok tuzak var. Saklanmış çukurlar, kapanlar, kazıklı tahtalar,

kablolu tuzaklar ve mayınlar gibi tuzaklara karşılık en yakın dostunuz Thermal Goggles olacaktır. Başladığınız yerin kuzeyinden bu bölümden çıkabilirsiniz.

Eşya: Başladığınız noktanın doğusundaki bir çukur tuzağının altında Life Medicine var.

Yiyecek: Burada pek de iyi yiyecekler yok. Önceden bildiğiniz pitonlar ve meyveler. Burayı sizi uyarmak için yazdım. Mantarları

yemeyin, zira zehirliler. Bir de yakındaki bir çatışmada gerekli olacaklar, onlara dokunmayın.

GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: OUTSIDE WALLS

Girer girmez Thermal Goggles'ınızı seçin. Sağda bir nöbetçi, solda ise bir nöbetçi ve bir köpek göreceksiniz. Bunları SVD ile hallettikten sonra gidecek yeminiz kalmayana kadar batıya doğru gidin ve çiti bulun. Alt tarafındaki delikten sürünerek geçin. Diğer tarafta gidebileceğiniz iki yol olacak. En soldaki duvardaki delikten sürünebilir veya doğuya yönerek binanın diğer tarafındaki kapılı çalabilirsiniz. Bir nöbetçi sizi dugacak ve içeriye girmenize izin verecek. Eğer ikinci yolu seçtiyseniz kapıdan uzak durun ve nöbetçi öldürün.

Eşya: Çitin altından süründüğünüzde, karşınızda M19 susturucusunu bulacaksınız.

GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: INSIDE WALLS

Bu alanda üç nöbetçi var. Ben doğudaki kapıdan girdim, Küçük binanın etrafından dolaştıktan sonra kuzeydeki nöbetçiyi öldürün. Onun durduğu yere gidin ve batıya bakın. Arazide başka bir nöbetçi göreceksiniz. Oradaki nöbetçiyi ve ardından da gelen diğer nöbetçiyi sniper ile indirin. Artık herhangi bir şey yapmadan önce Scientist (Raiden) maskesini ve Scientist üniformasını giyin. Laboratuara girmenin iki yolu var. Havalandırma şaftına çıkan duvardaki deliği kullanabilir veya direk kapıdan geçebilirsiniz.

Eşya: Ana lab binasının sağında, kuzeydoğuda küçük bir bina var. Burada XM16E1 tüfeğini, biraz TNT, SVD, AK-47 ve M37 mermilerini bulabilirsiniz. Havalandırma şaftına girerseniz Dyama yüz boyasını alabilirsiniz.

GRANINY GORKI LAB 1F

Öncelikle hiçbir bilim adamının yanına gitmeyin. Nöbetçiler sizin diğerlerinden farkınızı anlayamazken, bilim adamları anlayabiliyor. Eğer bir bilim adamı size bakar ama alarm moduna geçmezse kaçın veya arkanızı dönerek üçgen tuşuna basın.

Kapıdan girdiyseniz...

Ana masayı geçip kuzeye ilerleyin. Holü geçip sağdaki kapıdan girin. Devam edip odayı geçin ve merdivenlerden aşağıya inin.

Eğer havalandırma şaftından girdiyseniz...

Önünüzdeki kapıdan geçirin ve binaya girdiğinizde holün sonuna kadar güneye doğru ilerleyin. Ardından kuzeye ve sola gidin. Ana masadan sonraki holde olacaksınız. Kuzeye gidip sağdaki kapıdan girin ve odadan geçip merdivenlerden inin.

Eşya: Ana kapıdan giriyorsanız, holü atlamayın, oradan geçirin. Geleceğiniz ilk kapı küçük bir kütüphaneye açılıyor. Dikkat edin, içerisinde bir bilim adamı mevcut. Ayrıca bandaj, Suture Kit, serum ve

Oinem gibi tıbbi ekipmanlar var. Havalandırmadan girdiyseniz bu direk altınızdaki oda olacaktır. Merdivenlerden ikinci kata çıkin. Burada birçok kapı var. Kuzeydeki ilk kapı, içerisinde MK22 susturucu barındıran bir odaya açılıyor. Yukarıdaki bir banyo. Üçüncüsü kilitli. Burayı yumruklayarak açın ve içeriden Fly kamuflajı alın. Banyo kapısının karşısında bir kapı var. Bu kapı dışarıya açılıyor. Önceden Choco Chip kamuflajını almadığınız burada alabilirsiniz. Yeri balkonda. Yukarıdaki diğer odaları taradığınızda Instant Noodle, Calorie Mate ve bir kitap bulacaksınız. En alt kata inerseniz Life Medicine bulabilirsiniz.

GRANINY GORKI LAB B1 WEST

Hala bilim adamı kılığınız üzerinde olmalı. Holden aşağıya gidin ve batı duvardaki kapıdan girin. Burada bir bilim adamı var. Ondan uzak durun. Bir sonraki oda laboratuar. Bu oda boyuncu koşarsanız iki bilim adamından sakınabilirsiniz. Önce kuzeye sonra da batıya koşarak kapıdan girin. İkinci kapıdan da geçerek ara ekranı izleyedurun. Bittikten sonra tekrar Graniny Gorki South'a gidin. Düşman

gösterdiği çizim ise Metal Gear Rex dizaynı. Duvara dikkatlice bakarsanız Granin'in gözlülü birisi ile yan yana bir fotoğrafını görebilirsiniz. Bu kişi büyük bir ihtimalle Hal "Otacon" Emmerich'in babası.

GRANINY GORKI SOUTH BOSS 3: THE FEAR

Öncelikle Cure menüye gidip igilesmeniz lazım. Zehir için serum kullanın. Bacagınız için bıçak, dezenfektan, styptic ve bandaj kullanın. İgiplenmekten sonra dövüş başlayabilir. Thermal Goggles'ınızı takın ve birazcık yukarıya bakın. The Fear önünüzdeki bir ağacı üzerinde. Onu öldürmek istiyorsanız shotgun ile iki kez vurun. Eğer niyetiniz sadece bayıltmaksa iki kez MK22 ile ateş edin. Ağacın ağaçla zıplamaya başlayacaktır. Şimdi direk olarak ona saldırın yerine savaş alanını şöyle bir gezerken, ağaçların dibinde büyüyen bütün mantılara ateş edin. Gördüğünüz herhangi bir kurbağayı da vurmağı ihmal etmeyin. Bunların hiçbirini almayın, çünkü hepsi zehirli. The Fear kamuflajını kullanarak ve daldan dala zıplayarak Stamina'sını çok çabuk harcıyor. İki bara indiği zaman yiyecek aramağa başlayacaktır ve haliyle bizim zehirli sürprizleri de götürecek. Zehirlendiği zaman da görünmez olmayacağı, sağlığını da hızla kaybedecektir. Ağacın ayağı veya yerde; her fırsatta onu vurun. Bir süre sonra zıplamayı kesecek ve yayını çıkartacaktır. Bu sırada oklarından kaçmadan hemen önce onu bir veya iki kez vurabilirsiniz.

The Fear'in üç çeşit saldırısı var.

1. Normal okları ile yayım ateşi açacaktır. Bunun geleceğini bileceksiniz çünkü geçici olarak daldırıcaz ve ses çıkartacaktır.

2. Zehirli ok atıyor ve atmadan önce "Burn!" diye bağırlıyor. Bu ok tarafından vurulursanız oku çıkartıcaz ve zehri iyileştirelim.

3. Ağacın ayağına hızla size saldırıyor. Eğer Thermal Goggles'ınız takılısa onu görebilir ve dönerek ona vurabilirsiniz.

The Fear'in stamina barını boşaltırsanız Spider kamuflajına sahip olabilirsiniz. Size 80% koruma sağlıyor ama Stamina'nızın çok çabuk bitmesine sebep oluyor. Çarpışma bittiğinde ambara geri dönün.

PONIZOVJE WAREHOUSE

Aşağıda iki nöbetçi var. İşleri bitince yukarıdaki girişe ilerleyin.

Eşya: Burada hiçbir şey değişmedi, her şey aynı. **Yiyecek:** Yerde birkaç yengeç var.

SVATOGOMYJ SOUTH

Sadece bir sonraki alana yürüyün. Pek zor olmasa gerek.

Eşya: Eğer Thermal Goggles takıysanız birçok bitkinin ısı verdiği göreceksiniz. Bu bitkileri Splint, C med ve Styptic gibi medikal ürünler için vurabilirsiniz.



yerleşimi hala aynı. Alınacak yeni bir eşya da olmadığı için benim de geri dönüş yolunu anlatmama gerek yok.

Eşya: Holdeki iki kapı görecesiniz. Doğudaki kapıdan girerseniz Cigar Gas-Spray, batıdaki kapıdan girerseniz pil ve MK22 susturucusunu bulabilirsiniz.

İlginc: Granin'in odasında bir Metal Gear Ray modeli var. Size

Yiyecek: Civarda birkaç mercan yılani var.

SYVATOGOMJ WEST

Bir çatala ulaşana kadar kuzeye doğru gidin. Buradan kuzeye veya batıya gidebilirsınız. Ben kuzeye gidiyorum, isteyen gelir.) Otlara ulaşığınızda Thermal Goggles'inizi takın, eğilin ve birazcık kuzeye doğru sürünen. Tam önünüzde bir tuzak var, dikkat. Bir süre daha bekledikten sonra gördüğünüz nöbetçiyi halledin ve önce batıya, sonra da kuzeye



devam edin. Siperde bir nöbetçi var ama yeterince hızlı olursanız sizi görmeyecektir. Dolambaçlı bir yola gelene kadar kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Sonunda bir nöbetçi olacağından sürünenerek gitmenizi öneririm. Bu alanın iki çıkışı var. Birisi kuzeye, diğeri kuzeydoğuya doğru. Kuzeyden giderseniz iki ağaç arasındaki kablo tuzağı ve yakınında devriye gezen bir nöbetçi var. Oyuna devam etmek için buradan gidebilirsınız. Kuzeydoğuya gitmek ise size opsiyonel bir silah verecektir. Sizin seçiminiz; ben kuzeydoğu çıkışını için strateji yazıyorum.

Eşa: Kuzey çıkışının yakınındaki bir tuzağın yanında M19 mermisi olacaktır.

SYVATOGORNYJ EAST

Burada bir çatal var; birisi kuzeye, birisi doğuya gitmekte. Sürünerek tepeye çıkmaya başlayın. Bir nöbetçi görene kadar ilerlemeye devam edin. Bu abiyi çizdikten sonra diz çökme pozisyonuna geçip diğer nöbetçiye de halledin. Küçük bir kulübe görenе kadar ilerlemeye devam edin. E3 2004 tanıtım filmini izlediyseniz bu alan tanık gelecektir. Sniper tüfeğinizi çıkartıp nöbetçinin ikinci pencerenin önüne gelmesini bekleyin ve vurun. Daha önce vurursanız ölüm çığlığı diğer nöbetçiler tarafından duyulacaktır. Onu öldürdükten sonra kulübeden atlayın ve doğunuzdaki kabının arkasına doğru gidin. Buradaki ağaca tırmanarak çatıya çokin. Çatıdayken doğuya ilerleyin ve yol ziplayın. Taretin yanındaki çimlere gidin. Çatıdayken altınızda bir nöbetçi varsa içeriye girmesini bekleyin. Çimde eğilin, bu size mükemmel bir nişan alma pozisyonunu sağlayacaktır. İçerdeki nöbetçi pencereden zorla olsa görünüyor, öldürün. Dışarıdaki son nöbetçi görüş alanınıza girdiği zaman haklayın, ama bu zaman'a kadar sabırlı olun. Kabindeki ganimetin toplayıp Svyatogomj West'e dönün ve kuzey çıkışa gi-

din.

Eşa: Büyük kabinde M63 tüfekini ve M37'yi bulabilirsiniz. Kabinde M16, SVD, M37 ve MK22 mermileri de mevcut. Yatak odasında MK22, M19 ve M16 için susturucular ile yataklardan birisinin altında TNT bulacaksınız.

Yiyecek: Kulübede Russian Ration ve iki Calorie Mate bulabilirsiniz.

SOKROVENNO SOUTH, WEST, NORTH

Neden üç farklı yön olduğunu merak mı ediyorsunuz? Çünkü boss savaşı üç farklı bölgede gerçekleşecektir.

Eşa: Güneydeki küçük cephanelikte MK, SVD ve M16 mermileri ve TNT var.

Yiyecek: İki Markhor keçisi var. Birisi batıda, diğeri ise kuzeyde.

BOSS 4: THE END

Bu boss'u alt etmek için birçok yol var. Her birini detaylı olarak anlatabileceğim ama öncelikle dövüş için bazı ek bilgiler vereyim. The End bir keskin nişancı ve normal kurşun yerine çok kuvvetli bayıltıcı mermiler kullanıyor. Eğer vurulursanız hemen Cure menüye gidip mermiyi bıçaklı çıkartın. Yapmazsanız stamina'nız hızla boşalacaktır. Eğer birinci kişi görüşünde çok fazla kalırsanız The End'in kafanıza bir dart sapladığı sahne girecek ve Snake Granı Grok'ı deki hücrelerde uyanacaktır. Bu durumda bütün yolu yeniden gelmek zorunda kalacağınızdan, dövüş sırasında birinci kişi görüşünde çok fazla kalmamanız öneririm. Yine burada oyunu kaydedip bir gün içerisinde devam etmezseniz, Snake'in bayıldığını görüp hücrede uyanacaktır.

Bu The End çok yaşlı bir adam. Bir süre koştuktan sonra derin ve sesli nefesler alacak, böylece nerede olduğunu anlayabileceksiniz. Savaşın ortasında uuyukalacağı zamanlar da olacaktır. Bu durumda yakalısanız ona Allah ne verdiye üç-beş kez ateş edebilirsınız. Eva'nın da dediği gibi bu bir dayanıklılık testi ve daha önce oynamadıysanız ve savaşta çok iyi değilseniz bu bölüm çok uzun sürecek.

-Keskin Nişancılık-

Haritanıza baktığınızda birçok daire göreceksiniz. Bunlar makul bir koruma ve iyi bir görüş alanı sağlayan keskin nişancı noktalari. The End bu noktalardan nişan alıyor, tabii siz de buraları kullanabilirsiniz. Daima The End'i bulmak zorundasınız. O sizin aramayacaktır, bu yüzden size ateş edilene kadar etrafı koşun. Ardından en yakın nişan alma noktasına gidin ve Thermal Goggles'ınızı takarak onu arayın. Gördüğünüzde ise vurun. Kafadan vuruşlar her boss gibi The End için de en fazla hasarı verecektir. İsterseniz Ak ve M16 da kullanabilirsiniz.

-The End'i bulmak-

Sniper tüfeğiniz yok veya The End'i bayıltmak mi

istiyorsunuz? Yaşlı adamı bulmak zorundasınız. Nerede olduğunu söyleyemem ama size onu bulmak ve başarılı olmak adına ipuçları verebilirim.

Bol bol yere yatıp araziyi Directional Microphone ile tarayın. Derin nefes, adım sesleri ve bizen horultusunu duyabilirsiniz.

Thermal Googles çok yardımcı oluyor. Bununla ayak izlerini görebilir veya uzaktan gördüğünüz şeyin o mu, yoksa bir kaya parçası mı olduğunu anlaysınız.

Eğer The End'e çok yakın olduğunuzu hissediyorsanız, kolu bırakıp yön tuşları ile ilerleyin, yoksa siz duyasınız.

The End'in mükemmel bir görüşü var. Eğer kötü kamuflaj ile etrafta koşturursanız, sizin vincacaktır. Ekranın öbür ucundan bile olsanız kamuflajlı ve mümkün olduğu kadar alçak durmağa özen gösterin.

Kuzey ve batıdaki keçileri unutmayın. İyi Stamina sağlayorlar ve ekranı terk edip geri gittiğinizde yine yerlerinde yenerler oluyor.

The End'in fotosentetik kabiliyetleri var ve herif ormanın ruhunu çağırarak Stamina'sını doldurabiliyor. Bunu yaparsa onu yeniden uyutmanız gereklidir. İnsanlar papağanını vurmanın, onun bu yeteneğini kaybetmesini sağladığını söylüyorlar ama ben denedim, işe yaramadı.

Papağanını vurursanız The End çalışmaya dönüyor ve çok daha agresif ve saldırgan oluyor.

The End'e yakın olduğunuz zaman istediğiniz silahlı onu vurun. Eğer Shotgun'a sahip değilseniz üç veya dört atış yapabiliyorsunuz. Ardından yere düşüyor, bir Stun Grenade fırlatıyor ve kaçıyor. Onu yeniden bulmanız gerekiyor.

-Hiçbir şey yapmamak-

İşte size süper bir yol. The End'i HİÇBİR ŞEY YAPMADAN genebilirsiniz. Savaş esnasında oyununu kaydedin ve konsolunuza kapatın. Geri açtığınızda diskı çıkartın ve Brower'dan tarihi bir hafta sonrasında ayarlayın ve oyunu tekrar yükleyin. The

End'in doğal sebeplerle öldüğüünü göreceksiniz. Bu yol süper ama Mosin Nagant'ı alamayorsunuz.

The End'den alabileceğiniz iki eşya var. Tüfeği Mosin Nagant ve kamuflajı: Moss Üniforması. Üniforma için arkasından sinsiye yaklaşıp onu tutmalısınız. Yere düşecek. Kafasına birkaç kez silah doğrultun, İlk iki seferde reddetmesine karşın üçüncü seferde sallanıp üniformasını size verecektir. Mosin Nagant'ı alabilmek için The End'i stamina'sını bitirerek alt etmeliyiniz. Eğer The End'i daha önce öldürdüğseniz burada bir boss dövüşü olmayacağı, bunun yerine arazide Ocelot ünitesinin birçok mensubu olacaktır.

KRASNOGORJE MOUNTAIN BASE

Geçici olarak orman dışındayız, yani görünümünüzü değiştirmeniz gerekiyor. Choco Chip+Dessert kombinasyonu işe yarıyor ama Ocelot'u bayıltıysanız Animals üniformasını kullanmalısınız.

Kuzeydoğuya ilerleyin, aşağıya inin ve tepelik bir bölgeye ulaştığınızda durun. Uçuruma ulaşana kadar doğuya gidin. Buradan kuzeye doğru sürünen ve dev kayaya ulaşın. Altından gitmek yerine solu dan sürünen kayayı geçin ve irun. Sizin olduğunuz yere bir nöbetçi yaklaşacak. Arkasını dönmesini bekleyin ve kuzeye doğru ilerleyip çıkışa girin.

Eşya: Tam öünüüzde serum ve Smoke Grenade tepeye ise Grenade ve Chaff Grenade var. Geniş kayanın altında ise SVD ve MK22 mermileri var.

Yiyecek: White Rumped Vulture'ları deneyin, gerçekten iyiler.

KRASNOGORJE MOUNTAINSIDE

Başladığınız noktadan sniper ile kuzeye bakın. Eğimli yerde dikilen bir nöbetçi göreceksiniz, temizleyin arkadaşı. Onun biraz daha üstüne baktığınızda bir başkası olacak, onu da temizleyin, düz hesap olsun. Yukarıya

doğru ilerleyin. Uçaksavarı geçtiğinizde küçük yokuş çokin ve sürünen. Yukarıda bir nöbetçi var. Bir diğer yokuşa ulaşana kadar batıya doğru sürünen. Bunun da üzerinde bir nöbetçi olmalı. Onu da susuruculu bir silahla etkisiz hale getirip devam edin. Buradan yüksek veya alçak yollardan birisine gitmeliyiniz. Ben yüksek yolu öneriyorum çünkü daha fazla taktik avantaj sağlıyor. Bu yolun sonuna ulaştığınızda eğilin ve sniper pozisyonuna geçin. Snake'in tam altında bir nöbetçi var, önce onu bir alıverin, ardından kuzeye bakıp binanın önündeki ile ilgilenin. Aşağıya atlayın ve yola devam edin. İkinci kulübeye vardığınızda durun. Kulübeyi sağına geçin ve yavaşça kuzeye doğru sürünen. Çıkış kapatan bir nöbetçi var, ona terbiyesizliğinin bedelini ödetin, yolumuza devam edin.

Eşya: Başlangıçtaki yarıda SVD, AK, M19 ve M37 mermisi ile antidot bulunabilir. İlk küçük mağarada Stun Grenade ve ikinci küçük mağarada Styptic, SVD mermisi, M16 mermisi ve WP Grenade var. Üçüncü mağaracıkta ise M16 mermisi, dördüncüsünde bandaj, ilk kulübede RPG-7 ve TNT, ikinci kulübede serum, Splint ve dezenfektan ve son olarak da üçüncü kulübede Calorie Mate ve üç Russian Ration mevcut.

Yiyecek: Hala akbabalar.

İlginç: Bolshaya Past Base'deki HIND'i hatırladınız mı? Eğer yok ettiyseniz burada HIND helikopteri çıkmayacaktır. Bunun yerine hovercraftlı nöbetçiler geleceklerdir. Düşman yerleri de biraz değişectir.

KRASNOGORJE MOUNTaintop

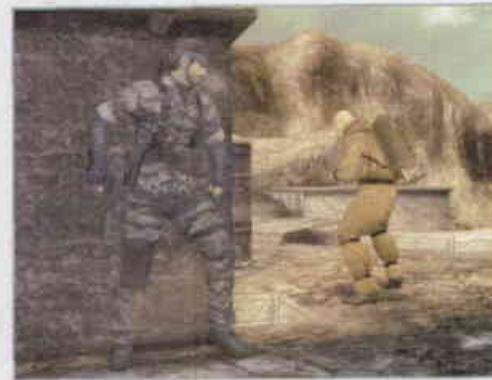
Hemen sürünmeye başlayın ve doğudan ilk kırmızı kapı yönünde ilerleyerek birinci kulübe gelin. Ardından bu kulübeyi kuzeybatısındaki siper kesimine gelin. Siperdeki kesiminin doğu tarafında olmalısınız, siperin içinde değil. Bunların tamamı durmadan tek seferde sürünenek yapılmalı. Siperdeki nöbetçinin arkası size dönük olacak ve yürüyerek sizden uzaklaşacak. Siperin en ucuna yaklaşlığı zaman kafasından lokal anestezi yapın. Buradan kuzeye ilerleyerek cepheanelik binasına doğrudan. Buradaki siperin inin, hemen indiklerinizin önündeki basamakları çıkmayın. İlk batı basamakta duvarda bir tünel var. İçeriye girin ve tünelin sonuna kadar gidin ama henüz dışarıya çıkmayın.

Burada bir nöbetçinin bayıltığınız diğer nöbet-

çinin vücutunu görmesini bekleyin. Bayıltılmış nöbetçiye doğru gittiğinde, arkası size dönük türden çokin ve tüm hızınızla siperin doğu tarafından çokin. Bir kulübe göreceksiniz, tekrar sürünmeye başlayın. Kuzeye doğru küçük köprüye kadar sürünen. Vardığınızda karşıya geçmeyein. Bunun yerine köprüden doğuya dönün ve bu yönde sürünmeye devam edin. Siperde doğuya doğru yürüyen arkası size dönük bir nöbetçi daha göreceksiniz. Siperden yağ varilinin yanından çıktığında kafadan uyuşturun. Ardından siperde girin ve rahat rahat harabelere doğru koşun.

Eşya: Başladığınız yerin direk batısındaki kulübe de Grenade, Smoke Grenade ve M37 mermisi var. Tahta kapılı cepheanelikte ise SVD, RPG ve M63 mermileri ve Claymore ile TNT var. Kuzeybatı köşesindeki ikinci küçük kulübede Suture Kit, bandaj ve Ointment bulabilirsiniz.

Yiyecek: Hala akbabalar.



KRASNOGORJE MOUNTaintop: BEHIND RUINS

Tekrar içeriye girin.

İlginç: Aşağıda Groznyj Grad'da dolaşan nöbetçilerden birisini sniper tüfeği ile öldürürseniz alert moda gelecek ve iki adet HIND havalandırıp size saldıracaklar.

KRASNOGORJE MOUNTaintop RUINS

Güneyden çokin.

Eşya: M16, SVD, Mosin Nagant ve AK mermisi ile birkaç Claymore mayını.

Yiyecek: İki paket Instant Noodle.

KRASNOGORJE MOUNTaintop

Varılı ve uçaksavarı iyi şekilde görene kadar sürünen. Alev makinalı lavuk basamakları çıkıp, tekrar indikten sonra ayağa kalkıp onun üzerinde bulunduğu basamaklara doğru ilerlemelisiniz. Doğuya gidin ve karlı platforma doğru birazlık kayın. Aşağıdaki nöbetçiyi halledin ve arkanızı dönerken kuzeye doğu ilerleyin ve kırmızı kapıya varın.

MegaEmin

Yerimiz maalesef bitti. Ama Snake'in müthiş macerası devam edecek. MGS 3'ün tam çözümünün geri kalanını Mart CD'mizde PDF dokümanı olarak bulalılsınız.



PC hilekar

Otoyolda takip bütün şiddetyle sürüyor sayın seyirciler! Kaçan şüphelinin bir oyunda hem Godmode, hem de No Clipping açtığı söyleniyor! İnsanlık nereye gidiyor?!

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Konsolu açmak için CTRL+ALT+~ tuşlarına aynı anda basın. Konsol açıldıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Tüm silahlar cmd giveall

Ölümsüzlük cmd godmode

Duvarlardan geçme cmd noclip

Harita Map "harita ismi" (harita isimleri content\worlds klasöründe bulunabilir)

Gizlilikler

Animasyon Odası 62 paket sigara toplayın

Yorum modu, Hard Mode Oyunu Easy veya Normal zorluk seviyesinde bitirin

Böcekler ve sağlık Enerjiniz azaldığında, ortalıkta uçuşan böcekler görürseniz bu böcekleri yiyerek sağlığınıza düzeltebilirsiniz.



CONFlict: VIETNAM

Hile menüsü Sol Shift tuşuna basılı tutarak agent oranje yazın. Böylece bir hile menüsü açmış olacaksınız.



LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

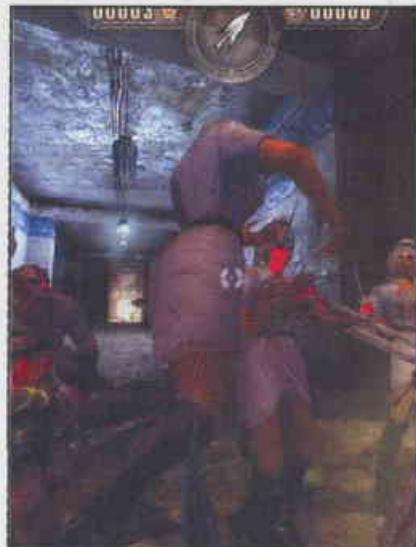
Skirmish hilesi

Bilgisayarınızda c:\documents and settings\application data\my battle for middle-earth files klasöründeki skirmishstats.ini dosyasını bir metin editörüyle açarak içinde istediğiniz gibi oynamaya yapabilirsiniz. Bu işlemi yapmadan önce ilgili dosyanın bir kopyasını almanızı tavsiye ederiz.

Balrog of Moria'yi yenme Campaign modunun hemen başlarında Gandalf Balrog'la savaşmak zorunda kalıyor. Eğer Gandalf'ı sadece yakın dövüše iterseñiz Balrog Gandalf'ı kolayca yenecektir. Balrog'u yenmek için Gandalf'ı Balrog'dan uzak tutun ve büyülerinin dolmasını bekleyin. Eğer zarar aldıysanız, yine Gandalf'ı uzak tutarak sağlığına yeniden kavuşturmasını sağlayabilirsiniz.

Kolay puan Bir savaşın sonuna doğru, her şeyi yok ettiğten sonra tek bir binayı bırakın. Oyunu kaydedin ve o binayı da patlatın. Galibiyet kazandıktan sonra kaydettiğiniz oyunu geri yükleyin. Binayı her patlatışınızda yeni bir galibiyet kazanacak ve ek puanlar elde edeceksiniz.

Darth Vader Evil Campaign'de oynarken, oyun sırasında CTRL+S+W tuşlarına aynı anda basın. Savaş alanına Darth Vader ve Storm Trooper'lar çıkacaktır. Darth Vader neredeyse ölümsüz ve elinde de bir Light Saber taşıyor!



PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Insomnia veya Daydream zorluk seviyesinde oynarken, oyun sırasında ~ veya é tuşuna basarak konsolu çalıştırın. Aşağıdaki kodları bu konsola girebilirsiniz.

Tüm silahlar pkweapons

Ekstra altın pkgold

Tam cephe pkammo

Tam cephe ve sağlık pkpower

Cesetler durur/kalkar

pkkeepbodies

İzler durur/kalkar pkkeepdecals

Demon dönüşümü pkdemon

Zayıf düşmanlar

pkweakenenemies

Ölümsüzlük pkgod

Hızlanma pkhaste

Silah ayarlama modu

pkweaponmodifier

Yansıyan silahlar

weaponspecular <0 veya 1>

Hedef şeklini değiştirir crosshair
<1-32>

Oyuncu ismini değiştirir name

HUD boyutu hudsizer <0-3>

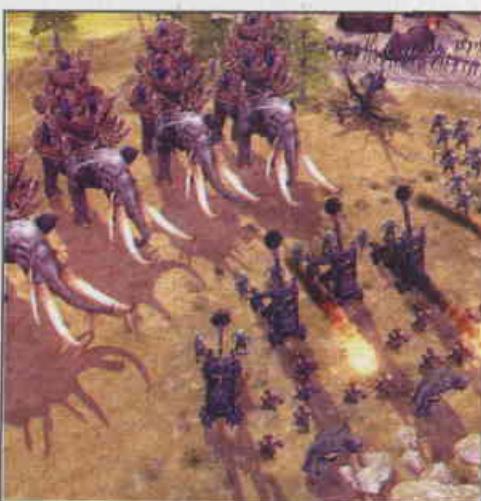
Mouse hassasiyeti msensitivity
<0-200>

Bölümdeki yerinizi gösterir pos

Silah gösterir/kapatır

showweapon <0 veya 1>

Oyundan çıkış exit



ALEXANDER

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin. Hileyi yazdıktan sonra tekrar ENTER'a basın.

VIEWALL Tüm harita

BABKI 50.000 kaynak

VICTORY Görevi kazanın

PSX hilekar

Hilelere 'Gel Yeniden' diyoruz. Uzun süre önce gördüğünüz, ama kalbinize gömmek zorunda kaldığınız hileleri yeniden kazanmak için geç kalmadınız!

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

2 kat sağlık Giriş sinematiğinde sırasıyla Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yuvarlak, Yuvarlak, Aşağı tuşlarına basın.

Sonsuz cephe Giriş sinematiğinde sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare tuşlarına basın.

Alternatif son 18. bölümde Jackie'nin ölmesine izin verin. Eğer bunu yaparsanız 22. bölümde, Jackie'yi kurtardığınızdan daha farklı bir son ve daha farklı bir bölüm göreceksiniz.

Yuri Yuri karakterini açmak için Jimmer Collins bölümünü bitirin.

Jamahl Jamahl'ı açmak için Your man with the tatoo bölümünü bitirin.



MERCENARIES

Bedava cephe ve tamir Bir görev seçin. Zərar görmüş aracınızı bu görevin bulunduğu üsse park edin, sözleşmeyi kabul edin ve hemen ardından iptal edin. Retry yazan menüde No'yu seçin. Aracınız hiç para ödemeden hem tamir olacak, hem de tam cephe alacak.

Monument Ödülleri Tüm ödül hileleri için, bahsedilen ödül tipinden belirtilen sayıda topladığınızda karşılığında ödülü kavuştursunuz.

10 ödül: Kuze Kore ZSU 57 Anti Air Delivery

20 ödül: 250.000\$

Blueprint Ödülleri

1: C4 kutusu Yardımı

5: Sniper Rifle Yardımı

10: Stringer Yardımı

15: Anti-tank Yardımı



STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE

Ekstra seçenekler Arcade Mode'u Gill ile tamamlayın.

Arcade Mode'da Q ile savaşma Q ile savaşmak için, Arcade Mode'da 8. bölüme kadar hiç raund kaybetmeyin.

Gill olarak oynaması System Direction

"Normal" dayken oyunu tüm karakterlerle birer kez bitirin. Gill karakter seçme ekranında Yun ve Yang'ın arasında belirecektir.

Ekstra kostüm renkleri Bir karakterin üstünde geldiğinizde Start'a basılı tutun ve Üç tekme, yumrukta herhangi birine basın. Gizli kostümleri açabilmek için, o karakterle oyunu bitirmiş olmanız gerekmektedir.



20: Mafia Heavy Soldier kıyafeti hilesi

30: NK Elite Soldier kıyafeti hilesi

40: Prototip Yardımı

50: NK Sayı kartı (Maça) kıyafeti hilesi

60: \$100,000

70: \$100,000

80: \$250,000

90: \$250,000

100: \$500,000

110: Han Solo kıyafeti hilesi

Sku Listening Post Ödülleri

10: Sağlık kutusu Yardımı

20: Civilian Baggage Carrier Yardımı

30: Mafia MD-350 Scout Yardımı

40: NK Sayısal Kart (Kupa) kıyafeti hilesi

50: Pilot kıyafeti hilesi

55: \$250,000

Han Solo kıyafeti Blueprint'leri toplamak yerine, PDA factions ekranında sırasıyla Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı tuşlarına basın.

Mafya kıyafeti PDA factions ekranında sırasıyla Sol, Sol, Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı tuşlarına basın.

Tüm eşyalar PDA factions ekranında sırasıyla Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ tuşlarına basın.

GUILTY GEAR ISUKA

Antarctica Bölümü Arcade Mode 100. seviyede Leopaladan'ı yenin.

Ekstra karakterler

Leopaladan Arcade Mode 200. seviyede Leopaladan'ı yenin.

Zako A-B-C Boost Mode'u bir kez bitirin.

EX Mode Karakterleri Arcade Mode'da 100 puan toplayın. Bundan sonra EX karakterler sızla savaşmaya başlayacak. Onları generek oynamak üzere açabilirsiniz.



KILLZONE

Tüm bölümler Yeni bir tek kişilik Campaign oyununa başlayın. Profil yaratırken isminizi Shoterman olarak girin. Tüm bölümler açılacaktır.

Hızlı Reload Reload tuşuna basın, silahınızı değiştirin ve hemen ardından cephanesini doldurmaya çalıştığınız silahınıza geri dönün.

Luger olarak oynaması Story Mode'da ikinci bölümü tamamlayın.

Hakha olarak oynaması Story Mode'da dördüncü bölümü tamamlayın.

Rico olarak oynaması Story Mode'da üçüncü bölümü tamamlayın.

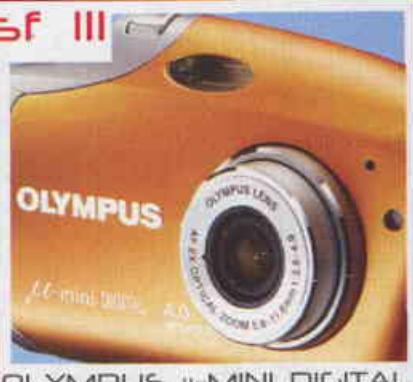


ABIT FATAL1TY AA8XE

SF III



SF III



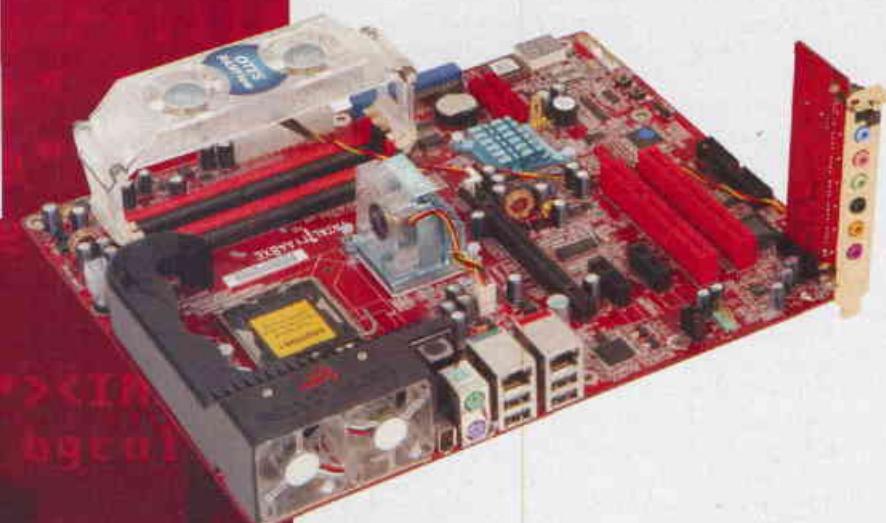
SF 110



COOLER MASTER STACKER

Dünyanın en iyi oyuncusu ile bir anakart devi bir araya gelince ne olur? Bir oyuncunun hayal ede- bileceği en iyi anakart mı? Yoksa uzak durulması gereken pazarlaması bol içeriği kit bir ürün mü?

SF 108



SF 106

HABERLER

Yillardır haberler köşesinde Microsoft ile ilgili haberler yapar dururuz. Hiç de ölçüsünü bilmeyiz kaleminizin. Daha bir kere arayıp "Ne diyorsunuz kardeşim" tepkisi vermemişlerdir. Bir de büyük abi, tekel falan derler Microsoft'a. Cık cık cık...

SF 108

İNCELEME

ABIT FATAL1TY AA8XE	SF 108
COOLER MASTER STACKER	SF 110
HERCULES DJ CONSOLE	SF 110
SAITEK X-52	SF 111
OLYMPUS μ-MINI DIGITAL	SF 111
HAUPPAUGE! WINTV NOVA-S	SF 112
HAUPPAUGE! DEC 3000-S	SF 112

Donanım köşesini Level'in diğer tüm bölümlerinden ayıran bir özelliği var. İster istemez sizlere para harcatıyor. Bu yüzden sizlerden para istemek için en doğru yer olacağını düşündüm. Bu ay ürünlerde bir yana bırakıp, derginin fiyatına da bakmadan hepinizden 5'er lira istiyorum. Parayı yollamak için tek yapmanız gereken 2868'e bir SMS atmak. Sizin aklınıza ne kadar yatar bilmem ama bu Level okurları için ayrı bir görev bence. Çünkü bu dergi Endonezya'da da yayınıyor. Orada da Level okurları var. Belki yüzlercesi öldü, ailelerini kaybetti, geleceklerinden oldu. Biz World of Warcraft gelsin diye beklerken onlar yardımına muhtaç vaziyette. Parmaklar görevde.

SF 113

TEKNİK SERVIS

Geçenlerde sohbet ederken bir okurumuz bana Ahiretten Donanım Soruları eskisi kadar komik olmuyor dedi. Ben de meşe odunuyla beline beline vururken düşünmeden edemedim. Acaba işte cidden o köşeyi komik olsun diye mi yazdığınıza şanlıyordunuz >)

Centrino'lar Yenileniyor

KOD ADI SONAMA

Intel'in bugüne kadar yürüttüğü en başarılı projenin Centrino olduğunu söylesek her halde yanlış olmaz. Dizüstü sistemlerde Intel'in pazar payını tepeye vurdu- ran, çok yüksek bilinirliği sahip bir marka Centrino. Ama asılın baksanız uzunca bir süredir Centrino platformunda bir değişiklik olmuyordu ve biraz eskimeye başla- mishtı.

Intel uzun süredir üzerinde çalıştığı Sonama kod adlı yeni mobil platformunu nihayet Ocak ayında görücüye çıkardı. Yine Centrino olarak anılacak olan yeni platform Pentium M işlemcisi, Alviso kod adlı yeni çipset, PCI Express ve DDR 2 desteği ve Intel kablosuz ağ bağlantısından oluşuyor. Intel'e göre yeni Centrino'nun eskisine göre en büyük farkı... eee... daha yüksek performansta oyun oynatması. Tam da bizim beklediğimiz özellik.

Hatta Intel, tanıtımında Sonama platformunun performansını göstermek için oyuncular kullanırken rakamlar 2.13 GHz hızındaki Pentium M işlemcisinin, 3.6 GHz hızındaki Pentium 4 ile aynı performansı verdiğiğini gösteriyormuş. Hiç fena değil hanı. Hatta rivayetler artık ısinma ve yüksek güç tüketimi yüzünden daha fazla hızlanması pek makul olmayan Pentium 4 yerine masaüstü sistemlerde de gelecek te Pentium M tabanlı işlemcilere geçileceği yönünde.

Diger yandan Intel bu yıl içerisinde çift çekirdekli (dual-core) yeni işlemcilerini çıkaracak. Ancak asıl büyük atılımin 2006 başlarında 65nm teknolojisi ile üretilerek Presler kod adlı çift çekirdekli işlemcilerle yaşanması bekleniyor. Aynı dönemde dizüstü sistemler için de ilk çift çekirdekli işlemci Yonah piyasaya sürülecek. x



ISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KI

Yeni Catalyst 5.1 Sürücüsü ATI yeni yılın ilk sürücüsünü yayımladı. Catalyst 5.1 Men of Valor, Myst URU, Richard Burns Rally ve Sid Meier's Pirates oyunlarındaki bazı sorunları çözüyor.

Çizilmeyen DVD'ler Önde gelen optik medya üreticileri artarda çizilme ve anti statice duyarlı medyalarını duyuruyor. Maxell, Imation ve TDK medyalarının üzerini çizilmeyi engelleyen ek bir tabaka ile kaplayarak ömrlerini uzatıyor.

Internet Explorer Kullanımı Düşüyor Yıllar önce Netscape ile verdiği savaştan zaferle ayrılan Microsoft şimdi de Mozilla'ya karşı pazar payı kaybediyor. IE'nin pazar payı %95'den %90'a düşerken Mozilla'nın yeni Firefox gezğini giderek payını artırıyor. Açıkçası ben de Firefox'u kullanıyorum ve şiddetle tavsiye ediyorum.

Cep Telefonları Cüzdan Oluyor Philips ve Sony'nin ortaklaşa kurduğu bir konsorsiyum cep telefonlarının kredi kartı gibi kullanılabilmesi üzerine çalışıyor. Önümüzdeki seneden itibaren uygulamaya konulacak olan sisteme cep telefonumuzu ürüne doğrultup bir tuşa basarak satın almayı gerçekleştirebileceğiz.

Korsanlığın Büylesi Çin'de bir yayınevî telif hakları ve korsan yayınları mücadele üzerine 7 ayrı kitabın dijital versiyonlarını piyasaya sürdü. Ancak yayinevinin

TEK KARTTA SLI



Asus ve Gigabyte'dan Çift GPU'lu Ekran Kartları

NVIDIA'nın geliştirdiği, aynı model iki ekran kartının ortaklaşa çalışmasını sağlayan SLI teknolojisi anakartlar tarafından doğru düzgün desteklenemediği için pek yaygınlaşmadı. Özellikle Intel platformunda performanslar beklenenin oldukça altında. İki kartın GPU güçlerini bir araya getirse de RAM veri yolu ve miktarı tek kartından farklı olmadığı için pek sıkakmadığımız bir teknoloji zaten SLI. Oyunların her geçen gün artan RAM ihtiyacının ileride SLI sistemlerde ciddi darboğazlar oluşturacağı düşünüyorum.

Diger yandan 3dfx günlerinden kalma bu teknoloji oyuncuların kanını kaynatıp, istahlarını kabartmıyor değil. Bunu fark eden Asus ve Gigabyte, SLI teknolojisini tek bir kart ile kullanarak, tek kartta iki GPU'yu birleştiren modellerini piyasaya sürmeye hazırlıyor. Gigabyte'nın 301 modeli çift GPU'lu ilk model. İki GT6600'ya sahip olan kart 256MB RAM'e sahip. Ama her GPU bunun sadece 128MB'ını kullanıyor. Bu yüzden efektif olarak 128MB RAM'a sahip. Henüz belli olmasa da kartın fiyatının 128MB'lık GT6600'ün iki misli olması bekleniyor.

Bu arada ekran kartı üreticilerinden sızan bilgilere göre NVIDIA yakın zamanda GeForce 6200'ü piyasaya sürmeye planlıyor. Saat freksansları bilinmeyen kart Shader Model 3.0 destegine sahip olacak. x

YAMANINDA YARIMIOLURMU?

Microsoft Yaparsa Olur

Ocak başında bulunan bir güvenlik açığı sadece bir web sitesine girerek veya bir e-postayı okuyarak sisteminizin tüm kontrolünü kötü güçlere kaptırmanıza yol açıyor. Hem Internet Explorer hem de yardım sistemindeki açıkların ortak kullanımı ile yapılan saldırılarda çok ciddi tehlike içeriyor. Microsoft süratle bir yama çıkararak yardım sistemindeki açığı kapadı. Ama IE'de bulunan açığın ne olacağı ve tek başına ne kadar tehdit içerdiği hala belirsiz. Yine de siz Windows'unuzu güncelleyip kritik yamaları kurmayı iptal etmeyin. x



APPLE PC'CİLERİN PEŞİNDE

Yeni Mac mini hesaplı, küçük ve zarif

Apple yıllardır PC hegemonyasına karşı ayakta kalmayı başardı. Ama kullanıcı kitlesi hep grafik tabanlı çalışmalar yapan profesyoneller ve

şık bir bilgisayara bolca para ödemeye gönüllü meraklılarla sınırlı kaldı. Apple'in yeni modeli Mac mini bu durumu bir parça olsun değiştirecek gibi görünüyor. Küçük ve zarif tasarımla dikkat çeken bu ufaklık Amerika'da sadece 499\$'a satılmaya başlandı. 16,5cm x 16,5cm'lik kare bir taban ve sadece 5cm yüksekliği ile Mac mini bugüne dek gördüğümüz en mini PC'lerden. Monitörün dahil olmadığı sistem, 1,25Ghz G4 PowerPC işlemci, 256MB DDR-RAM, 40GB sabit disk ve 32MB ATI Radeon 9200 ekran kartına sahip. Beraberinde gelen yazılımlar ve Apple teknik desteği de ekleyince Mac mini gerçekten çoğu PC'den hesaplı. Avrupa ve Türkiye satış fiyatının biraz daha yüksek olması beklense de PC için ciddi bir alternatif. Ama bir Need for Speed, bir Half-Life oynatabiliyor mu? Hayır. O yüzden "alan alınsın, biz manı olmayağım" dijerek devam yoluna ediyoruz. Belki Apple bu Mac'lerin neden satılmadığını bir gün daha iyi kavrar. x



PSP ABİSİNİ BEKLİYOR

Geçen ay Japonya'da piyasaya çıkar çıkmaz tükeneen Sony'nin yeni taşınabilir konsolu PSP ile ilgili yeni bilgiler geliyor. Sony'nin PSP piyasaya çıktıktan sonra yaptığı patent başvuruları cihazın Wi-Fi bağlantısı ile neler yapabileceğine ışık tutuyor. Buğa göre PSP Wi-Fi bağlantısını kullanarak herhangi bir PC, PS3 veya Access Point'e bağlanabilecek. Internetten oyun veya oyunlar için ekstra içerik indirebilceğiniz gibi bu göllü PSP'ye müzik, video ve kullanabileceğiniz her türlü dijital veri yükleyebileceksiniz. İşin en ilerisini kismi ise Wi-Fi bağlantısı ile PSP ve PS3 bazi

Yeni Nesil Playstation, PSP ile ortak çalışacak

oynanır ortaklaşa çalıştırılacak. Geçmişte Nintendo'nun Game Boy'larında yaptığından farklı olarak bu sisteme PS3'un PSP'yi grafik ve işlem gücü olarak desteklemesi de söz konusu. Yani PSP'nin kaldırılabilirliğinden daha fazla güç isteyen matematiksel ve grafik hesaplamaları PS3, PSP için yapılıp hazırlanan Wi-Fi üzerinden yollanacak. Böylece PSP boyundan büyük oynanır dahi çalıştırılacak. Bize de o küçük ekranı bırakın "AAAAAA!!! diye kalacağız. Bu fonksiyonları kullanan oyun ve servislerin ne zaman kullanılma sunulacağı henüz bilinmiyor. x

COMMODORE'UMU ÖZLEDİM

Koca Bilgisayarı Joystick'e Siğdirdiler

Eski günlerimizi ve gecelerimizi esir eden Commodore 64 geri döndü. Ama bir hayli değişmiş halde. Commodore 64 DTV isimli bu ürün sadece bir joystick'ten ibaret. 4 AA pille çalışan C64 DTV direkt TV'ye bağlanıyor ve içinde eski klasiklerden 30 oyun var. Eski böyle miydi? C64'ü salona kur, saatlerce kasetten oyun yükle, kafa atan bozulur, adaptör isınır... Şimdi Joystick'i TV'ye tak 30 tane oyun elinin altında. Üstelik bu oyunların arasında Pit Stop, Impossible Mission, Uriel'dum gibi multimedya klasikleri de var. İlginizi çektiyse gadgets.co.uk adresine bir göz atın. x



Just Plug It Into Your TV To Play!

No Game Console Required

A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

kitaplarının telif haklarına sahip olmadığı ve yayınlarının korsan olduğu anlaşılma hem yüklüce bir para hem de halktan özür dileme cezasına çarptırıldı. Böylece korsan yarincılık tarihine de adlarını altın harflerle yazdırılmış oldular.

Xbox 2 Yıl Sonunda Geliyor Microsoft hala kesin bir tarih vermese de EA'den gelen bir açıklama bu yıl içinde Xbox 2'nin çıkacağını gösteriyor. Need for Speed'in yeni versiyonu Most Wanted'in bu sene

sonunda hem Xbox hem de Xbox 2'ye çıkacağı haberi bir anlamda bu konudaki tahminleri doğrulamış oldu.

Sahte AMD İşlemcilere Dikkat Tayvan'daki bir web sitesinin yayınladığı habere göre Taipei'de polis AMD işlemcilerin üzerindeki kodları değiştirerek oldukça farklı açıldıklarında AMD logosu çevresinde farklı noktalar görülüyor. x

lardan daha hızlış süsü vererek bu şekilde satışa sunan bir şebeke çökertti. Ne kadar işlemcinin piyasaya sürüldüğü ve hangi hızlarında olduğu tam olarak bilinmiyor. Ancak çok sayıda işlemcinin Avrupa ülkelerine yollandığına dair rivayetler var.

Geçmişte de benzer olayların yaşanmış. Bu yüzden AMD piyasaya sürüldüğü işlemcilere hologram koymaya karar verdi. Kopyalanması çok zor olan bu hologramlar farklı açıldıklarında AMD logosu çevresinde farklı noktalar görülüyor. x

ABIT FATALITY AA8XE

Üretici: ABIT www.abit.com.tw | İthalatçı: Prodigy www.prodigy.com Fiyat: 288\$ + KDV

Neredeyse donanım editörlüğü kadar uzun süredir profesyonel oyunculukla da ilgilendiğim. Yillardır hem oyuncuların ilgisini çekebilecek hemen her tür donanımı inceledim hem de ülkemizde düzenlenen büyük turnuvaların çoğunu yönettim. Bu yüzden ABIT Fatal1ty AA8XE, benim için iki kere önemli. Çünkü hem oyuncular için mevcut en iyi anakart olma iddiasında hem de dünyanın bir numaralı profesyonel oyuncusu Johnathan "Fatal1ty" Wendel'in adını taşıyor. Fatal1ty'nin gelmiş geçmiş en iyi profesyonel oyuncu olmadığını düşünenler olabilir. Ama ben bunu tartışmak bile istemiyorum. Çünkü en iyi Quake ve Unreal Tournament oyuncusu olması bir yana hem tavırlarıyla bütün oyuncular için örnek alınacak bir kişi hem de Profesyonel Oyunculuğun meslek edinilebilecek gerçek bir spor dalı olduğunu kanıtlayan, diğer oyuncuların yolunu açan bir öncü Fatal1ty. Birkaç sene önce kendi adını taşıyan klavyelerle donanım sektöründe adını duyuran Fatal1ty bir süredir ABIT ile birlikte çeşitli etkinlikler düzenliyor. Şimdi bu beraberlik Fatal1ty'nin adını taşıyan donanımlarla biraz daha somutlaştı.

Fatal1ty'nin adını taşıması bir yana AA8XE tasarımı ve kullanılan teknolojiler ile de çok özel bir anakart. Tasarımının özel kılan bugüne dek hiçbir anakartta görülmemiş bir soğutma sistemine sahip olması. Teknolojisi ise kullandığı Intel'in son çipseti 925XE ve daha önce başka ABIT anakartlarında da gördüğümüz yGURU'dan geliyor.

ÜÇ KERE OTES

Fatal1ty AA8XE'nin üzerinde 3 ayrı OTES sistemi ve tam 5 fan bulunuyor. Daha önce üzerinde bu kadar çok fan olan bir anakart üretildiğini hatırlamıyorum. ABIT OTES'i ilk olarak Siluro serisi ekran

kartlarında kullanmıştı. OTES fanların sıcak havayı direkt olarak kasanın dışına atarak fazladan soğutma sağlamasını ifade ediyor. Ama zamanla ABIT kullandığı hemen her entegre fan çözümüne bu adı vermeye başladı.

Fatal1ty AA8XE üzerinde bulunan ilk fan sistemi Dual OTES'de işlemci yuvasını çevreleyen bir egzoz sistemi var ve burada toplanan sıcak hava anakartın arka panelinde bulunan iki fan yardımıyla dışarı atılıyor. İkinci sistem OTES AeroFlow, kuzey köprüsünün üzerinde bulunan ve havayı yatay olarak üfleyen bir fan. Bu fan havayı işlemciye doğru üflediğinden Dual OTES'e de yardımcı oluyor. Üçüncü sistem ise OTES RAMFlow. RAM'lerin üzerine yerleştirilen bir köprü olan bu parça da 2 fan var ve bunlar da RAM'lerin soğutulmasını sağlıyor. Böylece anakart kendi kendine işlemci, kuzey köprüsü ve RAM'leri soğutuyor. Elbette işlemci için ayrıca bir fan kullanmanız şart. Ama işlemci fani Dual OTES ile birlikte çalıştığından işlemciyle birlikte gelen standart fanlar dahi oldukça iyi soğutma sağlayabiliyor.

MOSFET SOĞUTMASI

Fatal1ty AA8XE ile birlikte yeni tanıdığımız bir kavram ise MOSFET transistörlerinin soğutulması. Her anakartta bolca bulunan ve işlemcinin çevresini saran küçük parçalar bunlar. Elbette her transistör gibi yüksek oranda ısı üretiyorlar. ABIT, Fatal1ty AA8XE'de bu transistörlerin üzerine pasif soğutucular koyup bunları Dual OTES'in içine yerleştirerek bunların da soğutulmasını sağlıyor. Bu sayede işlemcinin çevresindeki ısı iyice düşürülmüş oluyor.

Ayrıca Fatal1ty AA8XE'de daha önce başka modellerde de gördüğümüz OC Strips'de kullanılmış. Bunlar

anakartın alt kısmında yer alan lehim şeritleri ve anakartın üzerindeki devrelerinin isınmaması sağlıyorlar.

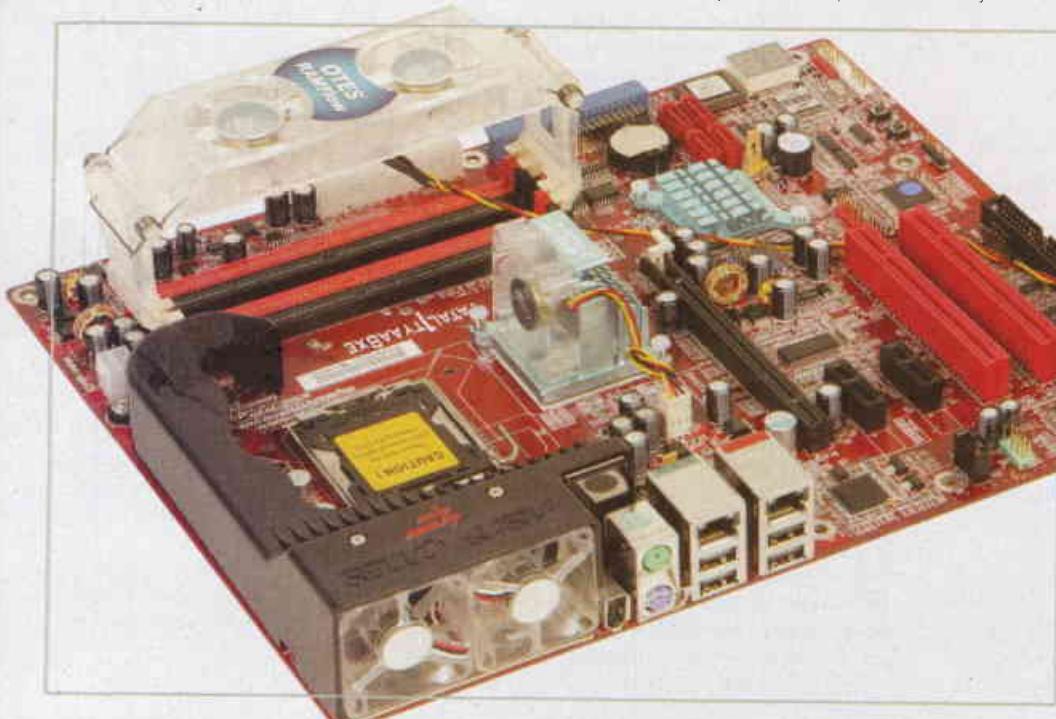
Bunların hepsini alt alta toplandığında Fatal1ty AA8XE diğer anakartlarda kolay kolay bulamayaçağınız 5 ayrı soğutma sistemine sahip.

GENEL YAPI

Gelişmiş soğutma sistemine ek olarak Fatal1ty AA8XE'nin üzerindeki parçaların yerlesimi de mükemmel yakını. Arka panelde fanlar bulunduğu için entegre ses kartının çıkışları ek bir Riser kart ile sağlanmış. Bu çözüm entegre ses kartlarının USB ve klavye/fare kablolarıyla birbirine girdiği standart çözüme göre çok daha rahat bir kullanıma sahip. Kartın üzerindeki klavye/fare, 4 USB, 1 Firewire ve 2 Network bağlantısı ise fanların hemen altında yer alıyor.

Anakartın üzerindeki 4 SATA, 1 floppy ve 1 IDE bağlantısının yerlesimi de gayet rahat. Güç bağlantıları da kartın kenarlarında yer aldığı için anakartı monte ederken kabloların takılması hiç sorun yaratmıyor. Kartın üzerinde 1 adet 16X PCI-E, 2 adet 4x PCI-E ve 2 adet PCI portu bulunuyor.

Kartın montajı sırasında Dual OTES'in işlemciyi çevreleyen parçasını sökmek gerekiyor ama bu işlemi yapmak da oldukça kolay ve dertsiz. Kartın tasarımında belli bir nokta OTES RAMFlow'un bağlantısı oldu. RAM'leri kilitleyen kulaklıklara saatlenen bu parçayı takmak hem biraz zahmetli hem de güç bağlantısı kartın en uzak noktasında. Üstelik kullanım kılavuzunda parçaya ilgili hiçbir bilgi yok. Açıkçası bu bende OTES AeroFlow sisteme son anda dahil edilmiş hissi uyandırdı.



uGURU

Anakart Üzerinde bu kadar soğutmanın bulunmasının en önemli amacı elbette Overclock yapabilmek. Burada şu önemli soruya sormak fazlum: Kullanıcıların ne kadarı Overclock yapıyor veya yapmak istiyor? Açıkçası çok azı. Çünkü Overclock yapmak hem zaman alan zahmetli bir iş, hem de pek çok kişi hiçbir şekilde sistemini riske atmak istemiyor.

Fatal1ty AA8XE'de bulunan soğutma sistemi riskleri minimuma indirse de kullanıcıların çoğunun Overclock yapacak bilgi ve sabira sahip olmadığı gerçeğini değiştirmiyor. Bu noktada devreye uGuru giriyor. ABIT'in anakartları ile birlikte gelen araç yazılım paketinin ismi uGURU. Aynı zamanda anakart üzerinde bulunan aynı isimli bir chip bu araçların donanım üzerinde tam bir hakimiyet kurmasını sağlıyor.

uGURU paketi içinde yer alan OC Guru isimli araç Overclock yapmayı bilmeyen ve uğraşmak istemeğenler için tam bir nimet. OC GURU, BIOS ile hiç uğraşmadan Windows üzerinden voltaj ve Front Side Bus hızlarını gerçek zamanlı olarak değiştirmenize olanak veriyor. Eğer Windows üzerinden bile olsa bu ayarlarla uğraşmak istemiyorsanız OC Guru size otomatik Overclock imkanı tanıyor. Tek yapmanız gereken bu özelliğin aktif hale getirmek. Sistem otomatik olarak kendini Overclock edip daha hızlı çalışmaya başlıyor. Üstelik sürekli olarak ısılıarı ve voltajı kontrol edip Overclock seviyesini ayarlıyor. Hatta işlemci ısısını kontrol edip Dual OTES fanlarının hızını otomatik olarak ayarlıyor ve gereksiz yere gürültüyü çıkarmasını engelliyor.

OC Guru'ya ek olarak uGURU'nun içinde bulunan ABIT EQ yazılımı sistem ısı ve voltajlarını sürekli olarak kontrol edebilmenizi, BlackBox ise herhangi bir sorunla karşılaşığınızda otomatik bir log dosyası oluşturarak ABIT teknik desteğine yollamanızı sağlıyor. Ayrıca artık hemen her kaliteli anakartta bulunan Windows üzerinden BIOS güncelleme de FlashMenu isimli araç ile sağlanıyor.

INTEL 925XE

Fatal1ty AA8XE'de Intel 925XE çipseti kullanıldığını ve bunun Intel'in geliştirdiği son çipset olduğunu söylemiş. Şimdi biraz da bu yeni çipsete yakından bakalım. Intel yazlarında çıkan 915/925 serisi çipsetleri ile 865/875 serisine göre önemli bir ilerleme kaydetmişti. Çünkü bir anda hem soket yapısı 478-pin'den 775-pin'e geçmiş hem de DDR2 ve PCI Express desteğini eklemiştir. Aynı 865 ve 875'de olduğu gibi 915 ve 925 arasında da teknik özellikler açısından fark yok. Aynı bileşen ve teknolojileri destekliyorlar. 925X çipsetinin 915 serisine göre üstün yan işlemci ile RAM'ler arasında uyum sağlayan ve Intel'in ne olduğunu detaylı olarak açıkladığı bir teknoloji. Yani arada sadece performans farkı var.

Yeni model 925XE ise 925X'den daha önemli bir farkla, 1066 MHz FSB desteği ile ayrılmıyor. Evet, yanlış duymadınız 533 MHz, 800 MHz derken Intel nihayet FSB hızını da 1GHz'ye yükseltti. Ancak FSB hızı dışında 925X ile 925XE arasında herhangi bir fark bulunmuyor.

Şimdi gelelim işin ekşidiği noktaya. Öncelikle piyasada 1066 MHz destekine sahip tek bir işlemci var, o da Pentium 4 Extreme Edition 3.46 GHz. Yakın zamanda buna Pentium 4 Extreme Edition 3.73 GHz de katılacak. Ama Intel'in bu senenin sonlarına kadar bu FSB hızını destekleyen başka bir işlemci çıkarmaya niyeti yok gibi görünüyor.

JOHNATHAN

WENDEL

"FATAL1TY"

Johnathan "Fatal1ty"

Wendel profesyonel oyunculuğa 1994 yılında CPL turnuvasına

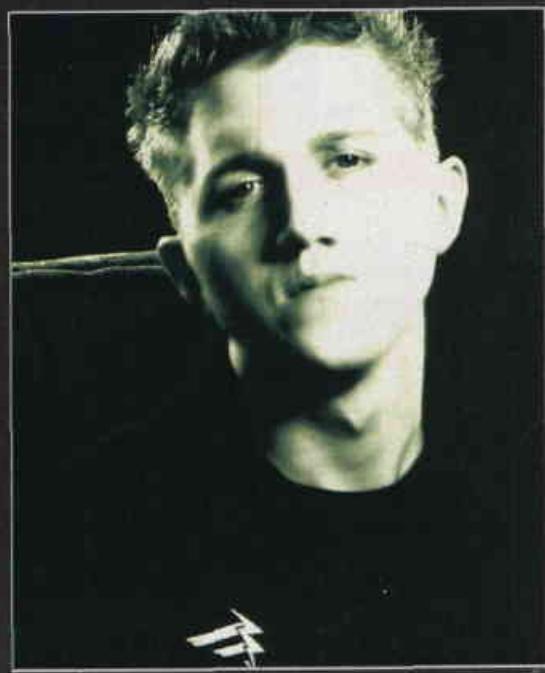
katılarak başladı. İlk senesinde Quake III'de üçünü olarak 4.000\$lık ilk ödülünü kazandı.

Daha sonra İsviçre'de yapılan ve dünyanın en iyi 12 Quake III oyuncusunun katıldığı turnuvada üst süte 18 maç kazanarak ilk şampiyonluğunu kazandı. Bundan sonra 3 sene boyunca CPL'de birinciliği kimseye kaptırmadı.

Quake III geride kalırken başarılarına Unreal Tournament'da devam etti.

Fatal1ty son olarak 2004'de QuakeCon düzenlenen 25.000\$ ödüllü DOOM 3 turnuvasını kazandı. Yıl boyunca E3, EGN, WCG gibi büyük organizasyonların içinde ABIT ile birlikte Fatal1ty ShootOut isimli minik turnuvalar düzenledi. Bu turnuvalarda binlerce oyuncuya karşılaştı. Fatal1ty toplamda aldığı binlerce frag'a karşılık sadece 1 frag verdi.

2004 sonlarında Çin Seddinde diğerlerinden çok daha büyük bir Fatal1ty ShootOut düzenlendi. Burada Fatal1ty'yi yeniden RocketBoy isimli Çinli bir gence ABIT bugüne kadar gelmiş geçmiş en yüksek para ödülü olan 125.000\$ para ödülü verdi.



Peki, 925XE çipseti ve haliyle Fatal1ty AA8XE saadece bu iki işlemci için mi üretildi? Elbette hayır. Çünkü 925XE aynı zamanda daha düşük olan 800 MHz FSB hızını dolayısıyla Pentium 4 işlemcileri de destekliyor. Ama pahalı bir ürün alıp sonra daha düşük hızda çalıştırılmak kulaga o kadar da hoş gelmiyor. Bu arada unutmadan 925XE saadece 90nm teknolojisi ile üretilen işlemcileri destekliyor. Bu yüzden Extreme Edition dışında desteklediği işlemciler 570J, 560, 550, 540, 530, 520 ve yeni çıkacak olan 630, 640, 650, 660 kodlu işlemciler.

Diğer yandan anakart üzerinde yer alan 925XE çipsetinin performansından tam olarak yararlanabilmek için onu bir Pentium Extreme Edition işlemci ve kaliteli bir DDR2 RAM (mesela Kingston HyperX) ile kullanılmak gerekiyor. Şimdi sıkı durun... Sadece bu üç parçanın toplam fiyatı 1500\$'ı buluyor.

Bu durumda Fatal1ty AA8XE'yi her kullanıcıya tavsiye etmek mümkün değil. Daha da net konuşursak sadece en iyi sistemi kurmayı hedefleyen ve bunun için yeterli para olanlara tavsiye edebiliriz.

—Tuğbek Olek

EN İYİ OYUNCUDAN EN İYİ DONANIM

Bu başlık bana ait değil, ABIT'in Fatal1ty AA8XE için kullandığı slogan. Ama ürünü inceledikten sonra açıkçası bende bu sloganı katılmadan edemiyorum. Bugüne kadar gördüğümüz tüm anakartlardan daha gelişmiş, cesur ve yaratıcı bir ürün ve kesinlikle Fatal1ty'nin adına yaraşıyor Fatal1ty AA8XE.

Artılar: Gelişmiş soğutma, uGURU

Eksiler: Yüksek fiyat, 1066MHz destekli işlemci eksigi

COOLERMASTER STACKER

Üretici: Cooler Master www.coolermaster.com İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyat: 189\$ +KDV

Daha çok fanlarıyla tanınan Cooler Master son dönemde kasa tariimiyla da ilgi çekiyor. Ama açıkçası biz Cooler Master'dan böylesine enteresan ve çarpıcı bir ürün beklemiyorduk. Yapı olarak diğer hiçbir kasaya benzeyen Stacker'in ön paneli tependen tırnağa 5.25"lik sürücü yuvalarından oluşuyor. Yani tam 11 adet 5.25" sürücü yuvası.

Elbette bunun amacı sisteme 11 CD-DVD-ROM sürücü bağlamak değil, benzersiz bir esneklik sağlamak. Bu 11 slottan 3 tanesini zaten kasayla birlikte gelen 4 3.5"lik sabit disk yuvasına sahip parça için kullanıyorsunuz. Geriye kalan yuvalara optik sürücülerin yanı sıra bu aralar oldukça popüler

Artılar: Geniş hacim, esnek ve genişletilebilir yapı

Eksiler: Yüksek fiyat

ler olan kontrol panellerini, sürücü kızaklarını veya yine Cooler Master'in ürünü olan Aquagate su soğutma sistemini kullanabilirsiniz. Aquagate 5.25" yuvalarına takılıyor ve sadece 2 sürücü yuvası kadar yer tutuyor.

Cooler Master'in tek marifeti 11 sürücü yuvası değil. Kasanın diğer bir çarpıcı yanı vira kullanmadan sistemin montajının yapılabilmesi. Ayrıca önmüzdeki yillarda ATX'in yerini alacak olan BTX sistemleri de şimdiden destekliyor. 8 kasa fanı takılabilen Stacker'da aynı zamanda iki güç kaynağı birden çalıştırılabilmeniz için alan ayrılmış. Kasanın sahip olduğu 5.25" slotunun hemen üzerinde açma ve reset düğmelerinin yanı sıra 6 USB portunun bulunduğu bir ön panel de var.

Elbette bu kadar esnek bir kasa aynı zamanda içinde rahatlıkla çalışabileceğiniz geniş alanlara da sahip. Bunun yarattığı küçük bir dezavantaj da var elbette. Diğer bir deyişle nereye koysanız koyn çok

yer kaplıyor ve çok ağır. Ama Cooler Master bu ince düşünülmüş kasa da dilerken takabileceğiniz tekerlekleri unutmamış. Kasasının altında tekerlek istemeyenler zaten cihazın üzerinde gelen plastik ayakları kullanabilir.

Stacker'in 8 fan yuvası olduğu söylemiştim. Cihazla birlikte iki adet 12cm fan yuvası geliyor. Geriye kalan fanlar yuvalarından 2 tanesi ikinci güç kaynağı yuvasına takılıyor. İsterseniz opsiyonel olarak satılan Cross Flow fanlarından alarak kasanın soğutma sistemini geliştirebilirsiniz. Bu kasa için özel olarak üretilen bu fan 30cm'lik ince uzun bir parça ve anakartın tüm yüzeyince ilerleyen bir hava dalgası oluşturuyor.

Stacker çoğu kullanıcı için biraz fazla bir ürün. Ama geniş ve esnek bir kasaya uygunlar için gözü kapalı alınabilecek bir ürün. 189\$'lık fiyatı biraz can sıkıcı açıkçası ama Stacker'in özellikleri bu fiyatlı hak ediyor.

Tuğbek Ölek



HERCULESDJ CONSOLE

Üretici: Hercules www.hercules.com İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyat: 229\$ +KDV

Ömrüm boyunca ne zaman elimde bir müzik aleti alsam veya şarkı söylemeye başlasam kaçınız benden. Ey insanlık, artık yeni ve daha güçlü bir silahım var! Kork benden! Başka bir deyişle zaten kim DJ olmak istemez ki? Artık herkes en azından şansını deneyecek.

Hercules'in nerden aklına gelmiş bu enteresan ürün bilemiyorum ama son yıllarda gördüğüm en çarpıcı donanımlardan olduğunu söyleyebilirim. Salt donanımcı gözüyle bakınca DJ Console özel ses yazılımları için üzerine bir dolu kontrol düğmesi konmuş, giriş/çıkışları zengin bir harici ses kartı. DJ gözüyle bakınca da dün yanın en hesaplı ve en kolay kullanılan turntable'larından biri.

DJ Console'u takip sürücülerini

kurunca ilk ilginizi çekecek olan şey cihazın çok güzel ışıklandırılmış olması. Cihazın üzerinde beyaz renkli görünen düğmeler, çalışlığında apayı renklere bürünlüyor ve hatta tempo ile birlikte yanıp sönmeye başlıyorlar. Hem böylece çığın partilerin karanlık köşelerinden de kitleyi coşturabiliyorsunuz.

Bilgisayarla birlikte çalışmasının doğal sonucu olarak DJ Console ile CD'lerin yanı sıra MP3/WMA medyalarını da karıştırabileceğiniz mikrofon ve kulaklığa giriş/çıkışları var. Arka panelde ise Midi, Optik Digital, Coaxiel Digital, 6 kanal analog Stereo Jack ve RCA çıkışları var. Ben ilk defa bir ses kartında 4 ayrı 6 kanal çıkış görüyorum. Ayrıca kulaklığa çıkışının her turntable'da olması gerektiği gibi master çıkıştan bağımsız olduğunu unutmayalım.

DJ'lik tutularınıza gününüzce yanıtlayabileceğiniz her pakete cihazla uyumlu 3 ayrı DJ yazılımı da yüklemiş. Bu münük, hesaplı ve kullanışlı DJ konsolunda unutulan tek bir şey var, paketten



DJ'lik yeteneği çıkmıyor. Evet çok eğlenceli ama biceremiyorsanız kullanmayın sosyal ilişkileri zayıflatıyor. Sinaaaa! İşim bitti geri gelebilirsiniz artık. Sinaaaa! Sinaaaa!

Tuğbek Ölek

Artılar: Kolay kullanım, bolca giriş/çıkış

Eksiler: DJ'lik zor zanaat

SAITEK X-52

SİMÜLASYON USTALARI İÇİN YENİ BİR SEÇENEK...

Üretici: Saitek www.saitek.com İthalatçı: Element Bilgisayar Fiyatı: 125 \$+KDV

Saitek ürettiği ilginç tasarımlara sahip oyun kontrol sistemleriyle çok uzun süredir oyuncuların ilgisini toplayıyor. En son modellerinden biri olan X-52 ise doğrudan ciddi simülasyon oyuncularının ilgisini çekmek üzere hazırlanmış. İki parçadan oluşan kontrol ünitesi pek çok kendine has özelliğe sahip. Mesela gaz kolu üzerine yerleştirilmiş olan bir mini kontrol çubuğu fare kontrolü işini üstleniyor. Burada bulunan hayatı geniş LCD ekranda ise oyuna ilgili bazı bilgileri görebilmek mümkün. Tüm

takım üzerinde 15 adet tuş var, ancak bunların her biri üç farklı işlev için programlamak mümkün.

Bu takımı benzerlerinden ayıran bir diğer özellik ise toplam 2 hat-switch ve 3 adet ince ayar düğmesi-



ne sahip olması. Bunlar sayesinde ciddi simülasyonlardaki kontrol yüzegi trim, yakıt karışım ve pervane hatve açısı gibi ince ayarları rahatça yapabilmek mümkün. Ayrıca dikey dümen kontrolünü sağlayan Z ek-seni kuman dası da unutulmamış.

X-52'nin genel üretim kalitesi de hem göze hoş geleniyor, hem de ergonomik açıdan gayet kullanışlı. Gövdenin bazı çok daha pahalı markalar- daki gibi metalden değil plastikten üretilmiş olması

yüzünden tüm takımının göze göründüğünden daha hafif olduğunu söyleyebilirim. Ancak hafif olmasına karşın kesinlikle ufak tefek bir takım olmadığı da bir gerçek, masanızın üzerinde hayatı geniş bir alanı kaplayacağından emin olabilirsiniz.

Kontrol takımı bol ışıklı tasarımlıyla da ilgi çekiyor, özellikle karanlıkta kullanılması çok kolay. Kendi yazılımını kurduktan ve kalibrasyonunu yaptıktan sonra performansı da gayet iyi. Sık oynadığınız oyular için profil oluşturmanız da mümkün. Bu ilk başta angarya gibi görünse de uzun vade de kontrollerle boğuşmanızı engelliyor.

X-52 maalesef Force Feedback sistemi- ne sahip değil, ancak fiyatı göz önüne alındığında bu büyük bir kayıp sayılmaz. Ağır- liklı olarak simülasyon oynayan ancak ucuz ve kaba joysticklerden bıkmış olanlar için iyi ve nispeten ucuz bir seçenek. Tabii Saitek'in daha ucuz mo- delleri de var, ancak onlar bu kadar detaylı degiller. X-52 ise hem kullanım kolay- lığı, hem gösterisi açısından bence içlerinde en iyisi.

M. Berker Güngör

Artılar: İnanılmaz güzel görünüşü, kullanım kolaylığı, simülasyoncular için ideal.

Eksiler: Fiyatı.

OLYMPUS μ-MINI DIGITAL

Üretici: Olympus www.olympus.com İthalatçı: Beyaz www.beyazteknoloji.com Fiyatı: 306 Euro+KDV

Hem optik hem de dijital kamera- lar konusunda güvendiğim mar- kalarlardan biridir Olympus. Üstelik bugüne dek çok başarılı dijital ka- mera modelleri çıkardılar. Ama ne zaman böylesine güzel tasarımlı sevimli cihazlara merak saldılar hatırlıyorum. Ama μ-mini bugüne kadar gördüğüm en iyi di- jital kamera tasarımlarından biri. Hani şu elinize aldığınız ilk dakika- dan kanınızı kaynadığı cihaz- lardan.

4 Megapikselli μ-mini her an elinizin altında taşıyıp kafanızda her estiğinde birkaç kare çekebilceğiniz pratik ve seri bir ürün. Ama ondan daha fazlasını bekle- memek lazım. Cihazda manuel enstantane, diafram agarları gibi özellikler bulunmuyor. Hatta bir

vizörü da yok. Bunların yerine farklı durumlarda kul- lanabileceğiniz ve açıkçası oldukça da iyi çalışan ha- zır ayar paketleri mevcut. μ-mini'nin power düğmesi- ne bastığınızda 1-2 saniye içinde fotoğraf çekmeye başlayabiliyorsunuz. Üstelik oldukça seri olarak da fotoğraf çekebiliyor.

Cihazın hızlı açılmasında ön tarafında bulunan oldukça enteresan kapağının da etkisi var. Yan tarafa doğ- ru süratle kayarak μ-mini'nin kasası- nın içinde kaybolan kapak açıp kapar- ken oldukça hoş bir etki veriyor. Ama bu kapak tasarımını gör- sellik kadar cihazın su geçirmez özelli- giinden geliyor. Dış kısmı büyük oranda metalden olan ve LCD ekranı ayrı kalın bir camın arkasına alınmış olan μ-mini'nin su geçirmez olduğunu dudunca açıkçası hiç şaşmadım. Zaten ilk elinize al- diğinizde güçlü bir üretim kalitesi ve sağlamlık hissi veriyor. Elbette bu cihazı öylece suya atabileceğiniz



anlamına gelmiyor. Ancak yağlı havalarda da hiç dert etmeden rahatça kullanabiliyorsunuz.

4 Megapikselli pek çok kameranın tersine μ-mi- ni'de 4x yerine 2x zoom bulunuyor. Her ne kadar bu 35mm/70mm'lik bir merceği denk gelse de bence ci- hazın en önemli eksiği. Ama yine de görmezden gel- nabilecek bir eksiklik. Sonuçta μ-mini'nın

özellikleri pratik hızlı ve her şartta kullanılabilir olması. Bu el- bette biraz da kolay kullanıla- bilen tuşlarla mümkün. Olym- pus bu konuda oldukça iyi iş çıkarmış. μ-mini'yi tamamen sağ elinizle tutup bütün fonksiyonlarını kullanabiliyorsunuz. Zaten üzerinde çok fazla tuş yok. Hemen her tuşa bir- den fazla fonksiyon verilmiş.

Olympus μ-mini'nin en can- sıkıcı yanı maalesef fiyatı. Pi- yasada hem daha fazla özelliğe sa- hip hem de daha hesaplı o kadar çok ka- mera var ki. Belki hiç biri μ-mini kadar hoş bir tasarı- ma sahip değil ama yine de özelliklerine göre μ- mini'nin fiyatı yüksek.

Tuğbek Ölek

Artılar: Su geçirmez, şık tasarım

Eksiler: 2X Zoom, yüksek fiyat

HAUPPAUGE! WINTV NOVA-S

Üretici: Hauppauge! www.hauppauge.com İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 94\$ +KDV

Geçen ay hatırlayacağınız gibi oldukça kapsamlı bir uyu dosyası hazırlamış ama dosyayı hazırlarken kullandığımız ürünlerini tanıtmamıştık. Bu ay Hauppauge! Mar-ka bu iki karta daha yakından bâ-

kalım istedik.

İlk kartımız WinTV Nova-S PCI tabanlı yazılımsal bir kart. Dijital uyu yayınlarını almanızı sağlayan kart çok fazla özelliği olmayan oldukça temel bir kart. Bu yüzden kurulumu ve kullanımı da oldukça basit. Kartı takip uyu bağlantısını yaptıktan sonra beraberinde gelen sürücülerini kurarak kullanmaya başlayabiliyorsunuz.

Kartla birlikte gelen iki ayrı yazılım var. Bunlardan Dijital TV, Uyu TV kanallarını izlemenizi, DVB Data ise uyu internet bağlantısına bağlanmanızı sağlıyor. Aynı anda iki fonksiyonu birden kullanamıyorsunuz.

Yazılımsal dijital uyu TV kartlarının en büyük sorunu yavaş çalışmalarıdır. WinTV Nova-S'te de bunu hissediyorsunuz. Gerçi kanal değiştirirken bekleme süreleri çok rahatsız edecek kadar yüksek değil. Direkt TV'ye bağlanan dijital uyu alıcıları-

na göre biraz daha yüksek. Ama kanal arama fonksiyonu nedense uyu alıcılarla göre çok yavaş çalışıyor. Bu sorun kartın kendisinden mi yoksa yazılımdan mı anlamak için WinTV Nova-S ile uyumlu başka Uyu TV yazılımları yükleyerek kanal arama performansını denedim ve sonucun pek de farklı olmadığını gördüm.

Neyse ki kanal arama çok sık yapmadığınız hatta internet üzerinden kanal frekans değişikliklerini takip ettiyorsanız sadece bir kez yapacağınız bir işlem.

Kanal arama sorunu dışında Digital TV yazılımının diğer bir sorunu zaman zaman kilitlenmesi. Özellikle ardı ardına seri halde kanal değiştirirseniz görüntü donup kalabiliyor. Hauppauge!in kısa sürede yazılımını güncellemesini umuyoruz. Bunun dışında yazılım Dijital Radyo ve teletext gibi fonksiyonlarda sorunsuz çalışıyor.

Yazılım da sorunlar bulunsa da kartın uyu alıcı olarak fonksiyonları beklediğimden iyi çıktı. PCI kartlarda genelde sinyal gücü uyu alıcılarla göre daha düşük oluyor. Hauppauge!in geleneksel yüksek üretim kalitesinden kaynaklanıyor olsa gerek WinTV Nova-S kapalı havalarda bile sinyali yeterli güçte alıyor ve sinyal şiddeti normal uyu alıcılarından az değil.

Kartın uyu internete bağlanmak için kullanılan DVB Data programı ve DVB bağlantı özelliği ise sorunsuz çalışıyor. Bütün deneme süresince ne bir hız düşmesi ne bir bağlantı kopması sorunu yaşadım.

Sadece bilgisayarınızdan Uyu TV izlemek niyetindeyseniz performansı WinTV Nova-S'den daha iyi bir donanımsal uyu kartı bakabilirsiniz. Ancak Uyu internet kullanmayı düşünenler için WinTV Nova-S'i gönül rahatlığıyla tavsiye edebilirim.

Tuğbek Ölek



Artılar: Güçlü sinyal alma,
sorunsuz DVB

Eksiler: Kanal arama uzun
sürüyor, kilitlenmeler

HAUPPAUGE! DEC 3000-S

Üretici: Hauppauge! www.hauppauge.com İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 226\$ +KDV

İkinci uyu kartımız da yine Hauppauge!dan. Ancak DEC 3000-s bugüne kadar gördüğümüz diğer dijital uyu alıcılarından bir hayli farklı. Onu farklı kılan hem direkt televizyona hem de bilgisayarına bağlanabilmesi. Böylece tek bir cihaz ile iki ayrı fonksiyonu birden kullanabiliyorsunuz.

Oldukça küçük bir yapısı olan DEC 3000-s ilk bakışta direkt televizyona bağlanan bir uyu alıcı gibi gözüküyor. Üzerinde uyu alıcılarında görmeye alıştığımız bir dünya tuş veya LCD ekranlar yok. Oldukça sade bir yapısı var. Zaten bütün kontrolleri de beraberinde gelen uzaktan kumandanın üzerinde.

Artılar: Hem PC hem TV'de
kullanılabilir

Eksiler: PC kullanımı TV kadar
iyi değil

Kartın standart uyu alıcılarından farklı olarak uyu yayınlarını PC'ye video olarak kaydetme özelliğii var. Ama bu özelliği ancak PC'den TV izlerken kullanabiliyorsunuz. Yani bir yandan direkt TV'ye bağlayıp bir yandan PC'ye kayıt yapamam deme şansınız yok.

Kartın PC ile kullanımının WinTV Nova-S'den pek bir farkı yok. PCI yuvasına kart takmak yerine DEC 3000-s'i USB yuvasından bağlayorsunuz. Kullandığı programlar aynı. Kartın çalışma performansı ise biraz daha iyi. Ancak DEC 3000-s'in PC ile kullanımının dezavantajı kendi yazılımı dışında desteklenen bir yazılım olmaması. Gerçi ProgDVB yazılımı beta sürücülerle kartı çalıştırıyor ama performans çok düşük ve sorunlu.

İlginç şekilde DEC 3000-s, TV ile çok daha iyi çalışıyor. Açıkçası ben ürünün PC'de daha iyi çalışacağını bekliyordum. Kartın uyu bağlantısını yapıp, scart kablosu ile TV'ye bağladıkten sonra kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Elbette ilk iş kanal tarama ve DEC 3000-s bu görevi PC'de olduğuna göre çok daha hızlı yapıyor. Tabii insan burada kanalları PC veya TV'den birinde ayarladiktan sonra diğerinde de otomatik olarak çalışma diye düşünmeden edemiyor.

DEC 3000-s kullanırken sinyal şiddetleri ay-

nı WinTV Nova-S'de olduğu gibi oldukça iyidir. Aradan Hauppauge!in sorunlu yazılımı da çıkmazca DEC 3000-s ile hiçbir sorun yaşamadan bir hafta kadar TV izleyebildim. Üstelik DEC 3000-s'in üzerinde bulunan modül yuvasını kullanarak şifreli yayınları da izleyebiliyorsunuz. Maalesef ben elimde böyle bir modül olmadığı için bu özelliğini test edemedim.

DEC 3000-s oldukça özel bir ürün. Her ne kadar problemleri olsa da şu an için uyu alıcısını hem TV'de hem de PC'de kullanmak isteyenler için ideal seçim.

Tuğbek Ölek



Teknik Servis



Level okurunun teknolojiyi kul-
lanma konusundaki heves ve
bercerisine hayranım. Bir
teknoloji ya da ürün çıktıgı ay
ya kullanmış ya da bozmuş
oluyorsunuz bir şekilde. Ne
zamandır cep telefonundan
Teknik Servis'e e-posta yollama
alışkanlığı aldı yürüyor.
Yakında "abi sorun acele
cepten ararsan sevinirim" diye
e-posta gelmezse iyidir.

SELAMLAR

Ben yeni bir bilgisayar aldım,
AMD 2600, 2x256 RAM, Radeon
9600XT ekran kartı sistemim.
AMD 2600 aldım almasına ama

bu kaç MHz'e tekabül
ediyor söyleyebilir
misiniz? Çünkü ben

en az 2 MHz falan diye düşünü-
yordum ama PC açılırken gör-
düm ki 1.1 GHz yazıyor. İçime
bir şüphe düştü acaba başka
birşey mi taktılar diye.

Yoksa AMD 2600 sahiden
1.1 MHz'e mi eşit? Lütfen acil
cevap verin çözmek üzereyim,
çok teşekkürler kolay gelsin.

Bahadir Oğutztün

Merhaba Bahadir,
*Öncelikle bir konuya öncülikte ka-
vuşturalım. Bilgisayar işini bilen
düzgün bir bilgisayarcıdan mı ol-
duñ yoksa köşe başındaki kasap-
tan mı? Eğer kasaptan alıysan
parça etten bilgisayar ürettiği
için takdir etmek lazımdır. Ama bil-
gisayarcıdan alıysan sistemi
teslim etmeden önce bir BIOS
ayı yapımadığı için bir temiz
"yuhamak" lazımdır.*

*İşlemcin büyük ihtimalle Bar-
ton çekirdekkeli Athlon XP 2600+ ve
bu işlemcinin saat hızı 1.9 GHz
olmalıdır. Yani şu an görünen hız
dan çok daha fazla. Athlon XP
2600+'ın işlemci hız ayarı*

**166MHz FSB ve 11.5 çarpanı ile sağlanıyor (11.5 x
166 = 1909). Muhtemelen senin sisteminde FSB
100 MHz'e ayarlı ve bu durumda 1.1 GHz görünüyor
olması çok doğal. BIOS'dan bu ayarı düzeltir veya
düzeltirirse sistemin 1.9 GHz hızında çalışacaktır.**
Ama dikkat etmen gereken bir iki konu var. Birinci-
cisi RAM'lerin en az 333 MHz hızında olması. Eğer
200 MHz'lerse bu sorun yaşanmış olabilir. Ayrıca ba-
zi anakartların üzerinde bulunan "dip switch" FSB
ayarını yapmana izin vermeyebilir. Anakart kullanım
kılavuzundan bunu mutlaka kontrol et. Ayrıca bugün
bilgisayar yüzünden çıldırıysan, yarın iş güç, ev
bark sahibi olunca ne yapacaksın? Bilgisayar sorun-
ları elbet çözüller sen canını çok da sıkma :)

LEVEL EKİBİ HARİKASINIZ

Ben hemen konuya giriyorum, benim bilgisayar P3
1.0GHz, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı. Acaba
Flat ekran alsam Doom 3'ü bilgisayaram kaldırır
mı? Ya da ekran kartım flat ekranla uyumsuzluk
yaşar mı yaşarsa yaması var mı?

Teşekkür ederim

Snake Impact

Herhalde bildirim alanını çok kırmişsin, ben bu kadar üzerine gitme demıştim.

**Merhaba paketli yılan kardeşim sizlerde harikasınız.
İlk tavsiyem takma adı Snake Impact'a çevirmen ;)**

*Bilgisayarının Doom 3'ü kaldırması ayrı şeyle ve hiçbir alaklısı
yok. Bir sistem Flat olmayan monitörü çalıştırırsa
Flat olanı da çalıştırır. Bu yüzden hiç dert etme be-
ğendiğin bir monitör varsa ol. Böyle bir uyum sorunu
söz konusu değil.*

*Doom 3'ü kaldırırmaya gelince, buradan bir cum-
lede hayallerini yıkmak çok zalmice olur. Eğer Eylül
2004 sayısına bakarsan bu sistemin Doom 3'ü ne-
den çalıştırılamayacağını uzun uzun anlatmıştık.*

SELAMLAR LEVEL EKİBİ

Derginizi 1 yıldan beri takip ediyorum ama arkadaş-
ım ve yeğenim belki de 5 yıldır sizi takip ediyor.
Hemen sorulara geçmek istiyorum.

1 Benim bilgisayarım P4 2.66
GHz, 512 MB RAM, 128 MB Ge-
Force FX5200 ekran kartı. Ne



zamandır Splinter Cell 2 oynamamıştım. Tekrar
yükleyip oyuna girdim ve oyunda grafikler birbiri-
ne giriyor. Oyunum sahte (Kıbrıs'da orijinal yok ki
alalım) ama ilk aldığında oyun hiç sorunsuz çalış-
tı. Sebebi ne olabilir.

2 Ekran kartı almak istiyorum 200-250 dolar civar-
sızce öneriniz ne yönde olur.

3 Level DVD sayısını niye Kıbrıs'a göndermiyorsu-
nuz.

4 Size bir suçlamada bulunacağım. Sayenizde PES
4 bağımlısı oldum ve ne derslerime ne de sosyal
hayatma önem verebiliyorum. Bundan nasıl kur-
tulabilirim?

Hasan Gündüz

Salam Hasan,
Sorun sonrasında çıktıgına göre ekran kartı sürücülerini
olabilir. Geçen süre içinde sistemi yeniden kurdun
mu, sürücü ve DirectX gibi neler yükledin bir düşün.
Son sürücüler veya eski sürücüler yükleyip dene-
mek belki sorunu çözebilir. Gra-
fikler birbirine giriyor derken
tam olarak nasıl olduğunu söy-
lesen belki başka şeyler de akıma gelebilirdi. Mese-
la pikseller birbirine giriyor veya beyaz boş pikseller
çıkyorsa ekran kartının fanında da sorun olabilir.



Ama benim asıl tavsiyem Splinter Cell 2'yi bir ke-
nora kopya ekran kartını değiştirdikten sonra oyna-
man. GeForce FX5200'ün ömrü dolu çok oluyor. De-
ğiştirmede fayda var. Tavsiye için hemen ilerdeki
Donanım Pazarı'na bakabilirsin.

Level DVD versiyonu CD versiyonuna göre bir
hızlı az basılıyor. Bu yüzden her noktaya dağıtılmı-
yor. Kıbrıs'a gelise bile oldukça az geldiğinden bul-
mak zor olabilir. DVD versiyonun satışları arttıkça
dağıtılmı da genişleyeceğ elbette. O zamana kadar
abone servisimizden isteyebilirsiniz (aman yanlış
anlaşılmasıın, abone olabilirsiniz değil, isteyebilirsi-
niz! -Blix).

Suçlama konusuna gelince... Bulun kardeşim is-
tediğin kadar suça ne desen haklısan. Bu bizim Fırat
ve Sinan hem kendilerini hem de dünya alemi PES
manyağı ettiler. Özellikle Berker'le çok uğraştık ama
henüz arkadaşları kurtarabilmış değiliz. Emin ol bir
yolunu bulursak hepinizin açıklayacağız.(De mi,
"bayram ağabeylimle PES çalıştım hepinizin genele-
ğim şimdidi" diyen Tuğbek efendi!-Blix).

TÜM LEVEL ÇALIŞANLARINA SELAMLAR

Ya Tuğbek benim bildirim alanım yok, ya gerçekten inanmıyorum kayboldu ve gelmiyor bir daha. Ne olur yardım et!

Zalim Lord

Ey Zalim,

Sorununa çok üzüldüm. Herhalde bildirim alanını çok kırmışın, ben bu kadar üzerine gitme demeştim. Gelmez tabi ben olsam bende gelmem... Bir köşede "Zalim, oyun bozsun..." diye şarkı söyleyordur ağlayarak. Kalp dediğin camdan yapılmıştır, tamiri yoktur. Ama dert etme hayat uzun daha ne bildirim alanları çıkarlarına. Belki böylesi daha iyidir ikiniz için de.

Eee... Hmm... Bildirim alanı ne ki? Ben bir gidiip hemen geliyorum.

...

...

Ha şu bizim bildirim alanı!

Bunun ismi System Tray'dı ya ne zaman Notification Area oldu?

Hiç fark etmemişim. Taskbar'ın sağındaki ikonlu bölge. Windows'un en sorunlu yerlerinden biridir Taskbar maalesef. Ama bugüne dek hiç komple kayboldunu duymamıştım. Belki tamamen kaybolmuyordur da sa-

Karşı avantaj sağlamak için sistem açılışına şifre koyabilirsin. Bu programların açılışını biraz yavaşlatır. Ayrıca programların Windows açılışında otomatik olarak başlatılmasını da iptal edebilirsin. Ayrıca Log-On / Log-Off yapmak da sorunu çözebilir olmalı (komple açıp kapama değil, oturumu açıp kapama sadece).



MERHABALAR LEVEL

Umarım hayat istediğiniz şekilde ve mutlu bir biçimde gidiyor. Derginiz 4 ya da 5 yıl yakın süredir takip ediyorum, memnunum ve okumaya devam edeceğim. Size bir kaç sorum olacaktı; 1 AMD 3000 64 Bit'lik bir işlemciye sahibim. Windows XP 64 Bit kurmayı düşünüyorum. Sizce 32 Bitten ne gibi farklar...

2 512 MB Ram'im ve 128 MB GeForce FX5700 ekran kartım var. Yılbaşıından sonra bir 512 Ram daha almak istiyorum. Bir bilgisayar firmasının katalogunda Kingston HyperX DDR2 512 MB bellek gördüm ve altında "Oyun severlere özel bellek. Performans ve hız tutkunları için" yazıyordu. Şimdi sorum şu; Standart bir 512 MB Kingston Belleği ile Kingston HyperX'in arasında ne gibi farklar var?

3 Merak ettim, Windows'u hangi çözümükle kullanıyorsun...

4 17" Flat Ekran kullanıyorum. Ekranın ortasından geçen iki adet ince çizgi var...

5 Kardeş derginiz CHIP'te Level'in reklamını gördüm. Aralık 2004 ile ilgiliydi. Ancak orda kullanılan kapak resmi faklı, derginin orijinal resmi farklılığı...

6 Half Life 2'ye bir ek paketi gelir mi?



dilik 32-bit'e devam.

2- Öncelikle fark ettiğin gibi o model DDR2'lerden. Henüz benim deneme şansım olmadı ama Kingston ile aybaşında bu konuda göründük. Bir aksilik olmasa hem DDR 2 hem de HyperX üzerinde bir şeyler olacak gelecek ay Donanım'da.

3- Benim çözünürlüğüm 1280x1024 (17" LCD).

4- O çizgiler Sony'nin Trinitron teknolojisi ile üretilen tüm Flat monitörlerde var. Görüntüyü taşıyan izgaraları düzgün tutmak için içeriğen iki ince kablo sebep oluyor buna.

Yani bir problem yok.



5- Level baskıya girmeden çok önce reklamı hazırlanıp Chip baskısına yollanıyor. Bu sırada biz de kapak tasarım üzerinde çalışmaya devam ediyoruz. Yani Chip'teki reklamda Level kapağının "beta"sını görmüşsün.

6- Gelir bence...

7- Furkan Kardeş ekran kartı bahane sen yaz günlerini özlemişsin. Ayrıca yaz denince ilk aklına gelenin "çitirler" olması da ilgi çekici. O zamanlar ekran kartı ne alırsın bilemeyeceğim ama asıl yazı nasıl geçirsen de kişi böyle içinde kalmasa, onu düşünmek lazımdır. Ama o da bizim konumuz değil. Yaz denince biz oturup yazarız, tatil neyim anlamayız.

SELAM TUĞBEK ABI

İyi olduğunu varsayıarak soruma geçiyorum. İki ay önce kadar Siemens marka bir dizüstü bilgisayar

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmem istedığınız sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ay Reco arkadaşımız öyle alakası bir şey merak etmiş ve öyle bir sormuş ki bize yarattığı dumur etkisinin Gayrettepe dolaylarında bir Tsunami tetiklemesi büyük bir mucize.

Bi sorum olacak, hanı önceden next level vardi ya, orda burak mı sinan mıydı tam hatırlamıyorum ama Atı ekran kartına ikisat "eytiyag" demisti. Tamam televizonda kiro durumuna düşmemek için öyle diyosunuz, acaba aramızda da iki saat "eytiyag" mı diyosunuz, yoksa bizim gibi iki düz Atı mı diyosunuz?

Yapılan araştırmalar dünğünün enkekeme insanın bile "eytiyag" kelimesini bir dakikanın altında söyleşebildiğini gösteriyor. Sen nasıl 5 harfi iki saatte söyleyebilirsin cidden anlamadım. Haval kırıklığı yaratacak mı bilmiyorum ama biz Atı dedığımızde Atılıyı kastediyor ve ATI'ı "eytiyag" diye okuyoruz. Datada sasırtır mı bilmiyorum ama "eyemi" de diyoruz yeri geldi mi. Yine de panige gerek yok, hiçbir zaman "eytiyag" demiyorum, zaten yeri de gelmiyor asla. Yani "eytiyag" desek de bizler de sizler gibi normal insanlar.

7 Ekran kartımı yazdım. Hani o güneşin tam telden bulunduğu sıcak yaz ayları var ya, kumsalda çitirlerin dolaştığı insanların kısa kollu gezindiği, sıcak rüzgarların eserek adeta

insana uçsuz bucaksız...

Tüm Level ekibini yeni yılı kutlu olsun. (Not: sorular fazla geldiyse bazılarını yayılama 3.4.ve 5. sorular yok biraz uzun oldu da sadece 3374 harflik :))

Furkan Dilben

Selam Furkan,
Valla şöyle bir makası mektubun üzerinde gezdirdim bak hemen 1400 harfe inverdi. Gelelim hemen cevaplara;

1- Henüz 64-bit Windows XP çıkmadı. Bu sene çıkacak inşallah ama Microsoft bunu da erteleye erteleye gilan hikayesine çevirdi. Bekliyoruz. Hele bir çıksın öyle konuşalım. Şim-



aldım. Makineden oyun performansı bakımından gayet memnunum. 1.7 GHz işlemcili ama Centrino olduğundan emin değilim. Sadece makinenin üstünde etiketi var ama bilgisayarın özelliklerinde yazmıyor. Ekran kartı Radeon 9600 128mb, 512 ram. Sorun bilgisayarın çok işinması. Far Cry oynarken de çok işinıyor, Red Alert oynarken de. Oyunu yarımsa saat oynadıkten sonra makinenin sol tarafı çok sıcak oluyor herhalde orda anakart var. Zaten sağında CD-ROM sürücü var. Bu durum bilgisayara zarar verir mi? Oyunların görüntü kalitesini düşürsem de aynı. Makine yanacak diye korkuyorum.

Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyor başarılarınızın devamını diliyorum.

Hasan

Selam Hasan,
Öncelikle şunu açığa kavuşturalım Centrino bir platform, bir işlemci değil. İşlemci, çipset ve kablosuz ağ bağlantısından oluşan bir paket. Bu yüzden sistem özelliklerinde geçmiyor olabilir. Üzerinde eti-

yorlar ve bu sisteme elbette ki zarar veriyor.

Ayrıca bilgisayarı kullanırken alta veya yanlarda olabilecek hava çıkışlarına çok dikkat et. Özellikle diz üzerinde kullanırken bazı kullanıcılar bu delikleri kapatıyor ve doğal olarak ısı çok artıyor. Ayrıca ken-

Özellikle diz üzerinde kullanırken bazı kullanıcılar bu delikleri kapatıyor.

Ketin bulunması Centrino olduğunu gösteriyor. Zaten koskoca Fujitsu-Siemens bizi kandıracak değil ya?

İsinma dizüstü bilgisayarların ortak sorunu. O performansı o kadar küçük bir kutuya yerleştirince çok işinması kaçınılmaz. Ama işinme göreceli bir karam. İşlemci veya sistem ısisi gibi objektif veriler belirtmediğin sürece senin sistemindeki işinme normal mi değil mi yorum yapamam. Belki makine normal bir işinme içinde ama seni rahatsız ediyor. Yine de bilgisayarını teknik servisine götürüp kontrol ettirmende fayda var. Bazen üretim hataları yüzünden aşırı işini-

dinden soğutmalı alüminyum bir tabla alarak bu dertten kurtulabilirsin. www.dijitalcenter.com adresinde Vantec ve Thermaltake'in iki modeli var. Bular hem diz üzerinde kullanırken seni ısidan koruyor hem de sistemi soğutuyor.

Cep'ten mail atmanın bir sorunu yok aslında. Ama bu aralar cep telefonlarıyla aramada soğukluk var biraz. N-gage DD'nin aynı gün içinde hem işletim sistemini çökertip hem de ekranını kırınca soğuyor insan haliyle. Bir süre telefon göresi gelmiyor.

Tuğbek Olek

DONANIM PAZARI

Bu ay bir hayli durgundu donanım pazarımız. Ocak ayı üst üste gelen yeni ürün duyurularıyla geçse de piyasaya giren yeni çarpıcı bir ürün yoktu.

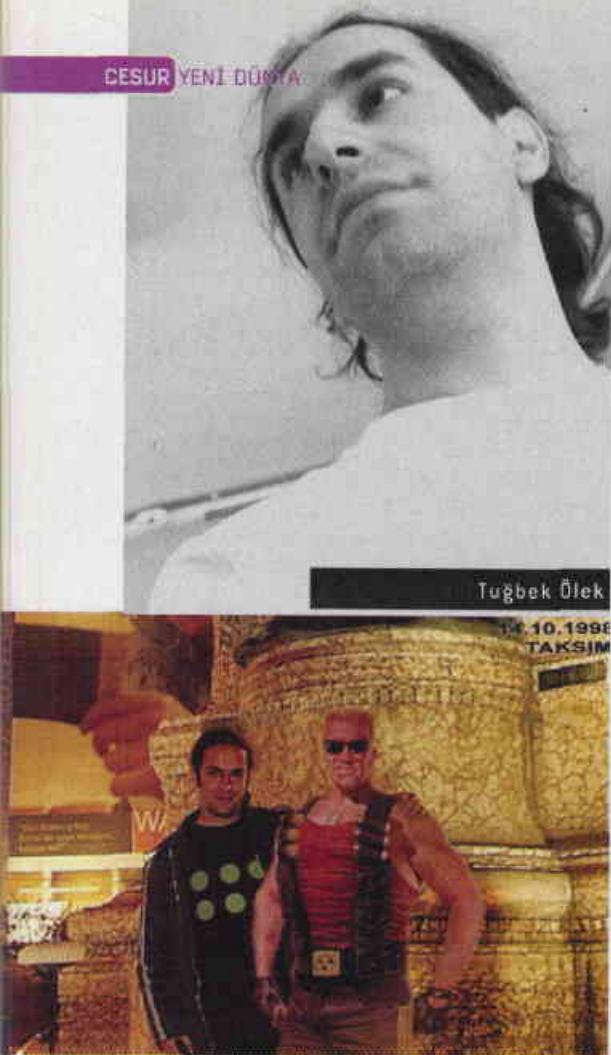
Fiyatlar da bir iki dolardan fazla hareket etmedi hayliyle. Her ne kadar dolar olarak fiyatları değiştirmese de kur değişiklikleri yüzünden sistemlerimiz yavaş yavaş ucuzluyor. Mart ayında piyasanın yeni ürünlerle canlanması ve fiyatların biraz daha düşmesini bekliyoruz.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr	www.eksenbilgisayar.com
www.bogazici.com.tr	www.estore.com
www.dijitalcenter.com	www.kangurum.com
www.hepsiburada.com	www.mavidonanim.com
www.hizlisistem.com	www.pcgold.com.tr

	Ekonominik	Ideal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2600+ (Socket A) \$102	AMDAthlon64 3200+(754-Pin) \$227	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	1GBDDR-400Kingston(Dual Pack) \$171	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$480
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$76	Samsung SPI213C 120GB \$98	Seagate Barracuda SATA 200 GB \$141
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$78	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$196	HIS X800XT ICE02 256MB PCIE \$635
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$132	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 KA50D \$57	Chieftec Dragon \$89	Coolermaster Stacke \$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 MMS260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-680 \$359
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$745	\$1,451	\$3,942

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmemiştir.



Sensiz bir yıl daha geçti dostum, çok özlettin yine kendini. Nasıl da oynamıştım her bölümünü solusuz.

Kaç yıl oldu görüşmeyeli? Üç mü? Beş mi? Hayır, tamı tamına 9 yıl oldu canım kardeşim. Yıllar geldi geçti ama ben seninle ilk karşılaşmamızı düşün gibi hatırlıyorum. O zamanlar seni kaldıracak güçte bir bilgisayarım bile yoktu. Abim ofise yeni bir bilgisayar alımı hani. Ne alettı ama o be! İsmi bile bir hoştu, Pentium diye. Daha bir parlaklı sanki DOS komutları. İşte o gün yazdığım bir DIR komutu fısıldamıştı ilk kez adını. Seninle tanıştım üç boyutlu dünyayı ben. Nasıl da solusuz oynamıştım her bölümünü, nasıl da başım dönmiş, midem bulanmıştı. Zar zor taşmışlardı beni eve. Hani "hasta olmak" derler ya... Hasta etmişin beni Duke.

Yıllar sonra bir oyun dergisine girmiştim yazar olarak. Daha ilk günden karşıma çıkmışın. "Hayırlı olsun dostum, yakışır sana yazarlık" der gibiydi yeni ekran görüntülerin. Nasıl da etkilenmemıştim o kusursuz görüntülerden. "İşte bu!" demiştim, "benim dostum bu!". Dört gözle beklemiştim tekrar altın Magnum'una can yakıp, striptizci kızları "tip"leyeceğimiz günleri.

Gelmedin kardeşim, gelemedin... İşte sensiz bir yıl daha geçti. Ne yıldı ama dolu dolu, bereketli.

BİR DOSTA MEKTUP

Sevgili Duke,

Bu yıla en çok sen yakışırın biliyor musun? Gençlerde Gordon buradaydı, ona da söyledim. Hoş bir arkadaş o da ama bilsin haddini. Sakar bir profesörün karizması ne yazar ki bombacı Duke'ının yanında. Yanında çok da tatlı bir kız arkadaşı vardı. Alyx'imiş yengeminin adı. Mahallede dedikodu olur diye oyunda çok yakın durmamışlar ama belli ki ikisi de yakmış abayı. Nişanımız var yakında, Bebek tarafından ev bakıyoruz diyordu Gordon. Hadi hayırlısı. Parayı bulunca bakarlar tabi Bebek'ten ev. Senin yokluğunda hep bu adamlar prim yaptı kardeşim.

ESKİ DÜŞMAN DOST OLMAZ

Quake'ı, Doom'u falan hatırlarsın. Bunların yerini çıktı bu sene Doom III diye. Yine grafik doldurmuşlar ama boş içi. Bir hikâyesi, canlılığı yok yine. O zaman da eline su dökemezlerdi bugün de dökmeler. Doom 10 yapısınlar nafile. Ama bu sene şu Simsçilerle, GTA'cılar çıktı ortalığı. Nasıl deli gibi oynadım bilemezsin. Sims'de güzel bir ev yaptım içine seni koydum. Yanına 3 tane de sarışın ekledim tabii. Bütün gün evde bikiniyle dolaşıp jakuziden çıkmıyorlar, he he. Hasret işte ne yaparsın? Bu arada bu Sims ve GTA içinde iyi para var. Sen dönence bu işlere bir el atsağ diyorum. Ben de artık anlıyorum bu işlerden az çok. Bu ikisinin karşımı bir oyun yapıp senin karizmayı da kattık mı yíkarız ortalığı. Isım bile düşündüm Duke Nukem: Sin City. Hem senin ev olacak hem de bütün şehir. Böylece günlük yaşamda da göreceler delikanlısı. Gerçi çok araba sürmek gerekecek ama dert etme, bizim bir tanığın ehliyet kursu var sen gelir gelmez lideriz o meseleyi.

Bu sene devasa online dedikleri oyunlar da pek bir tutu. Bütün sene oynadım durdum valla. Önce SW: Galaxies diye bir oyun oynadım şimdi de A Tale in the Desert diye bir şey oynuyorum. Sen Star Wars oyununu sevmezsin biliyorum. Böyle biraz fazla muhalibe çocuğu kahramanları, efendiler, urbaşalar, keşif gibi falan biliyorum ama güzel oluyor oyunları be! Öbür oyunu görsen ama çok seversin. Mısırlıda geçiyor sürekli köylü gibi çalışıyoruz. Sen gel bir hele Mısırlı'ın orta yerine piramit dikicem senin için. Mısır deyince bir de Rome Total War diye bir oyun çıktı ki aranın görme. Binlerce asker aynı anda savaşıyor meydanda, korkunç güzel. Ben Romalı oynamıyorum tabii, Sezar başta kılım hepsi ne. Mısırlıları aldım yukarıdan aşağıdan sardım

háspları. Roma kapısında bekliyorum sen de gel öyle alicam, gör istiyorum.

DEVASA ONLINE DUKE

Aslında ne dicem, böyle bu tip oyunların karşımı bir şey de olabilir belki. Böyle hem devasa online hem de Mısırlılar, Romalılar falan. Tabii sen de olucan içinde, ara sıra dalican elemanlara. Onun da ismini "Duke Nukem: Come Get Rome" diye düşünüyorum ne dersin? Ah abicim gelsen ne işler yapıcı birlikte ama...

Bu arada inanımcaksın haftften futbol oyunlarına da sarıldım. Valla... Kırk yıl geçse düşünemezsın beni öyle maç oynarken değil mi? Oldu ama işte bir kere, PES diye bir oyun tutuştular elime pes etti. Fena da oynamıyorum ha. Abimle kaç maç yaptı çoğunu ben aldım.

Ha unutmadan burada arkadaşların çok selamı var sana. Geçen gün Lara'yı gördüm "dört gözle bekliyorum" dedi, artık ne demekse he he. Max'in de selamı var. Gerçi hatırlar mısın bilmem sen gittiğinde daha ufaktı ama şu aralar geçilmiyo onun da havasından. Ah be kardeşim herkes buralarda bir caka bir caka bir tek sen yoksun. Snake bile üçüncü oyunu yaptı be abi. Siz onunla aynı zamanda girmiş misiniz platform işine, bak nerelere geldi adam.

Neyse canım kardeşim çok fazla uzatmayayım. Çok özledik, çok gözümüz arıyor seni ona göre. Biliyorum bozuksun, soğuksun buralara ama uzatma artık, üzme sevenlerini. Sağlıklı kal.

Kardeşin Tuğbek

YAS 30

Ne zaman geldim ben bu yaşa ?

Yaa efendiler böyle işte. 6 Şubat 1975 senesinde, soğuk bir kış gününde neredeyse bir kedi yavrusu büyüğünde doğan ben 6 Şubat 2005 itibarıyle 30 yaşına girmiş bulunuyorum. Bu yüzden de son derece kişisel bir yazı yazıyorum, beni sevmeyenler ya da oyunla ilgili bir şeyler arayacak olanlar okumasın. Burada oyun yok kardeşim. Hayatım oyun olmuş zaten benim. Sabah işe gidip akşam eve geldikten sonra gece saat 1'e kadar Everquest oynuyorum. Sonra da pat yatak. Şu sağımıda yada solumda duran Fitit efendi gibi sıvı bir çeneme de yok. Hani olsa herkes çeneme bakardı ve bende yırtardım. Kocaman kafalıymış ben, kapılardan sığmayan kocaman bir kafam var benim. 30 yaşında bir kafa. Askerliği yapmış, kocaaa 20'li yaşları devirmiş bir kafa bu. 4 yaşındayken yukarı baktığında bana bir ağaç kadar uzun gelen amcamın boyuna ulaşmış, 12 yaşındayken "yahu 25 yaşında olmak nasıl bir şemdir acaba" diye düşünüp bir türlü alılayamayan bir adamım. 7 yaşındayken "kızlar ne işe yarar, elim sende oynarken biraz hızlı vurdun mu oturup ağlıyorlar, birde mıymış mıylanıyorlar" diye düşünen. Bu fikrimi yüksek sesle söylediğimde etrafındaki abilerimin beni korkutan sırtılışlarıyla "büyükünce anlarsın seeeen, büyüm biraz hele" deyişlerine hiç bir mana veremeyen küçük bir çocuktum. İlk akordunu elime aldığımda tuşlarına basabilmek için burnumun üstünden klavyeye bakıp parmaklarının bastığı yerleri görmeye çalışan, ağırlığından defalarca arkası üstü koltuğa düştüğüm ve seneler boyunda asla soldaki tuşları tam olarak kullanamayan birisi oldum.

5 LİRA

Küçükken 5 liraya kantinden kremalı "bisküvi" alırdık. Dişlerimizle kremasını kazır sonra da en son bisküvi kısmını hiç sevmeden yerdik. 10 lira olunca pahalı gelmişti bana. İlk bisikletim kırmızı bir Pinokyo'ydı. Ne sevinmiştim alındığında. Binmeyi öğrenirken ilk dersim şort giymemek olmuştu. Çünkü bol bol düşmüştüm. Zaten son bisikletim de o olmuştu. Arkadaşlarım büyük lastikli bisikletlere binerken biele hiç vazgeçmedim Pinokyo'mdan. Çanım çıkardı yokuşları çıkarken. Mahallede kolasına maç yapardık. Gerçi maç sonrasında hepimiz son duraktaki büfeye gidip ya kola ya da Çamlıca Gazozu içerdik ama olsun, maçlar kolasınıydı ya. İlkokuldayken en sevdigim şey maç yapmak ve köşe kapmaca oynamaktı. Bir de gazoz kapaklarını büküp ok ucu yapardık. Onları taşla kıvırıp gayalarımızla attığımız okların

ucuna takardık. Havaya atınca ağırlık yapardı ve sağdan soldan bulduğumuz televizyon köpüklerine saplanırdı. Sonra birisi serum lastiğinden nasıl sapan yapıldığını öğretti bize. Bir daha kimse ok yap-

madı. Ortaokuldayken arkadaşlarımın Amiga'sı vardı. Kaçırap bizim evde üç arkadaş sabahlara kadar oynardık başında. Orta sondayken Commodore 64'üm oldu benim. Lise sona kadar hep onunla oynadım. Kasetliydi, mandallı disk sürümü hiç olmadı, arkadaşlarımın ödünç alındı. Sonra üniversitede bir P100 sahibi oldum. Arkadaşım eve onu görmeye gelirdi. "Vay bee" derlerdi, "demek Pentium 100 buymuş, ne hızla let yav".

SİNAN ARAYA GİRİNCE

Aslında yazının bu kısmına kadar çok canınızı sıktım sanırım. Benim özel hayatım bu. Ama birçoğunuzun şu gününde veya geçmişinde aynı veya benzer şeyle yaşımiş olduğuna eminim. Benim geçmişimde kendinizi bulacağınız, benzer yollar dan geçerek bugünlere geldiğinizi düşündür. Ya Sinan gibi Amiga'nızda kod yazmaya çalışıydınız ya da Berker gibi bir Amstrad'ınız vardı. İlk tutkuyla oynadığınız oyun benim ki gibi Pool of Radiance ya da Turrican olmasa da mutlaka Command and Conquer, Battle for Britain gibi oyunlar oldu. Kolasına maç yapmadınız ama oyuncak askerlerinizi savaştırdınız yada su savaşı yaptınız. Ama mutlaka oyun hayatınızda önemli bir yer tuttu, işte ister evin içinde ister di-



Burak Akmenek

şında, tek başınıza ya da arkadaşlarınızla beraber, nasıl olursa olsun oyundan hiç vazgeçmediiniz. Gene oyun az veya çok hayatınızda yer tutuyor. Belki şekli veya ayırdığınız süre değişti. Artık Rainbow Six yerine Paintball oynuyor ya da bir oyunun başında sabahlamak yerine şu basit sekreter oyunlarına (solitaire, mayın tarlası gibi) kafayı takıp bir saatliğine tüm dünyayla alakanızı kesiyorsunuz. Ama hepiniz hala oyun oynuyorsunuz :)

Benim emektar Scandalli'yi de ünlü etmenin sırası gelmişti artık.





M. Berker Güngör

İlkokul "Hayat Bilgisi" dersi kitabında yazanları bugün bile hayal meydi hatırlıyorum. Hoşuma giderdi bir çocuk olarak onları okumak, hayatı çok basit ve temiz bir biçimde resmediyorlardı o kitapların yazarları. Tıpkı İnkılâp Tarihi derslerinde senelerce şaşmaz bir istikrarla okutulan birkaç sayfalık Kurtuluş Savaşı tarihçesi gibi. Atatürk Samsun'a adım atmış, halkı toplamış, birkaç haine aldırmadan herşeyi çabucak örgütlemiş, vatan şaşmaz bir iradeyle kurtarılmıştı. Film 1923'te Cumhuriyet'in halkın coşkun kutlamaları eşliğinde ilanıyla doruk noktasına ulaşıyor, büyük önder elinde tebeşir halka okuma yazma öğretiyordu.

O kitaplarda kimse sonu gelmeyen entrikalarдан, savaştan bıkmış tukenmiş bir halkın izdibinden bahsetmiyordu. Mustafa Kemal Paşa defalarca suikast ve ihanete uğramamış, gönüllü olarak cepheye akanların en az bir o kadarı da silahını atıp düşmanın önlüğünden kaçmamış ya da eşkiya olup köyleri yakmamıştı. Kaos içindeki bir imparatorluğun enkazı arasında asayı sağlamak için darağacları yükselmemişti. Ve bazları kendini birkaç altın için halkını kesenlere satmamıştı.

Çok yıllar önce, henüz motosiklete binmeye yeni başladığım yıllarda yeniden öğrendiğim bir dersi hatırlatır bunlar bana. Yorgun, paslı, hani neredeyse son nefesini verebilmek için her adında Tanrı'ya yalvaran bir motorun üzerinde öğrendiğim bir dersi. Yağmurlu bir günde, ıslak bir yolda giderken öğrendiğim bir dersi. Tam kendi kendime "Ben bu işi biliyorum yahu!" diye gülümseyip rahatlattım ki, içinde üç adet sığırı barındıran eski bir kamyonet yola enlemesine dalıverdi ve bu da yetmezmiş gibi tam benim şeridimde durdu.

Ders bir, eski lastikler, yaşlı bir motor ve ıslak bir asfalt kötü bir bileşimdir. Yaşlı hurda frenlere do-

**Herşeyi hesap etmiş olsam
bile insan faktörünü nasıl
kontrol edebilir ya da
öngörebilirim ki?**

HAYAT BİLGİSİ

Sonbaharda turşu kurulur, tarhana yapılır, kişi hazırlanılır...

kunmamla beni üzerinden fırlatıp kendini zemine koymuştu. Havada uçarken zaman daha mı yavaş geçiyordu ne? "Umarım o sanişin bu tarafa bakmıyor!" diye düşündüğüm hatırlıyorum, bir saniye önce arabasının yanından geçerken gözgöze geldiğim hoş hanımı düşünerek. Sonra hızla üstüne inmekted olduğum asfalta bakıp "İşte geliyor!" diye düşündüm. Tanrı benim gibi kerizleri özellikle koruyor olmalı ki indiğim yerden tek parça kalkmam mümkün oldu, tabii ardından da yerde can çekişen ihtiyar hürmanın yanına koşmam. Kamyonet sürücüsü olacak makarna beşinci camı açıp laf edecek oluyosa da, artık nasıl hırlamışsam, üçü de oldukları yere sinip patinaj çekerken uzaklışivediler. Gençlik işte, insan sınırine hakim olamıyor. Özellikle de bırakın kamyonet kullanmayı, köyünde muhtarın boz eşeğe bindirmeyeceği böyle armutlar söz konusu olduğunda.

remdeki herkes en az benim kadar insan ve en az benim kadar hata yapmaya meyilli. Herşeyi hesap etmiş olsam bile insan faktörünü nasıl kontrol edebilir ya da öngörebilirim ki? Belki bir gerek kadar bu yapılabılır, ama gerçekte her zaman surprizlere yer vardır, hem de en kötüsünden.

İşin en pis tarafı, er ya da geç, birilerine güvenmek zorunda olmanızdır. Her zaman dediğim gibi, biraz paranoya binye-faydalıdır, ama ne zaman kimin sırtına hançer saplayacağıni merak ederek bir ömür geçirebilir miyim? Tabii ki hayır, yap-



Yol kenarında sınırlımdan duvarları tekmelerken elimi cebime attım ve benimle asfalt arasında kalıp ezilen metal çakmağın halini görüp darbenin şiddetini idrak ettim. Sonraki birkaç gün çok sağlam ağrı çekeceğim şüphesizdi. Ders iki ne miydi? Kimseye güvenme, başta kendine!

Asla hiçbir konuda bilinmeyecek herşeyi bilmeydim, herşeyden önce insan hayatı buna müsaade etmeyecek kadar kısa ve kırılgandı. Ve bir de hiçbir hali bilmeden bir iş yapmaya kalkarsam, ya o zaman? Dünya başına yıkılsa şaşırılmaya hakkım olur muydu? Ama bundan daha fazlası da var. Çev-

bileceğim en iyi şey mümkün olduğunda sırtımı duvara vererek oturmaktır. Bir de belki kurşun geçirmez bir yelek?

Tüm bunların özü ne mi? Hayatınız boyunca bir dolu kazık geleceksiniz dostlar, ve yapabileceğiniz hiçbir şey bunu değiştiremez. Gülümseyin ve yürümeye devam edin. Düşüğünüz yerden kalkabildiğiniz sürece geri kalan hiçbir şeyin önemi yoktur. ☽

YAS

Kuzgunların çığlıklarını duyuyor musunuz?

Kuzgunların çığlıkları yankılanıyordu yaşlı şehirde. Gri bulutlara, siyah gökyüzüne baş kaldırıyorlardı. İçinde kayboldukları gökyüzünde asılı kalmak için çırپıyorlardı kanatlarını. Donuklardı aslında, içi korkuya dolu korkuluklar kadar. Çizdikleri dairenin dışına çıkacak veya sırayı bozacak cesaretleri yoktu. Kırmızıydı üzerinde kanat çırptıkları toprağın rengi, ama uzaklardı kırmızıyla, siyaha yakın oldukları kadar. Karanlık, sarmal bir yol vardı aşağıda içeriye doğru gitgide kırılan, gitgide kaybolan. Kuzgunların gölgelerine basmadan yolun başına kadar geldi Vosviddin. Kafasını kaldırdı, gri bulutlara salladı elini. Bulutlar kayboldu siyahın içinde, aynı kuzgunlar gibi.

Yamuk çizgilerle çizilmiş, renkleri dağılmış sarmal yola baktı. Adımlını attı ürkükçe, kızgın, kırmızı toprağa. Arkasında hiçbir şey bırakmadı yolunu kaybetmek için. Hiçbir şey yoktu belirsiz aklında. Hareketsizdi en az kuzgunlar kadar, en az "yaşadıkları" kadar çaresizdi. Ne zaman veya neden yola çıktığını, neden dağılmış renkleri seçtiğini bilmiyordu. Kendisi karar vermemiştir belki de buna. Yolun başına tek başına bırakan kimdi onu o zaman, kimdi yolun renklerini belirleyen... Kontrol edemiyordu hiçbir şeyi. Her şey düşüyordu ellerinden, herkes saklamabaç oynuyordu onunla. Ve kimse yer değiştirmiyordu. Herkes saklanmıştı gözlerini yumup saymaya başladığında. Belki de saymayı bitirdiğinde oyun bitmişti çoktan. Ama aramaya devam etti, gine nedenini bilmeden. Arkasında bıraktığı izleri takip etti ilerlemek için, kuzgunları peşine takarak. Devasa bir kuyu vardı ileride, yanında da bir çocuk. Çocuk kafasını sarkıtıyorodu kuyudan içeriye doğru, parmak uçlarında yükselerek, hiç hareket etmeden. Dakikalarda izledi Vosviddin, çocuğun ne yaptığıni anlamaya çalışti belirsiz aklıyla. Ufak adımlarıyla yanına yaklaştı ardından. Vosviddin'e tepki vermedi çocuk. Kar gibi soğuktu yüzü. Bir de iper vardı ellerinde. Vosviddin de kafasını sarkıttı kuyudan içeriye. Gökyüzü gibi soluktu kuyu, gökyüzü gibi saklıyordu günahlarını, ihanetlerini. Çocuk ağır ağır sallıyordu ellerinde sıkıca tuttuğu iperli. Çocuğa ne yaptığını sordu Vosviddin, cevap almadı. Onunla birlikte izledi sonsuzluğu. Ağır, donuk bir şekilde oynatıyordu ellerini beyaz suratlı çocuk. Hiçbir şey sormadı Vosviddin, hiç cevap almadı. Kafasını kaldırdı. Bir yokuş vardı kuyu-

nun yanından aşağıya doğru kaybolan. Oradan gitmek istedî, nedensizce. Düşünceleri kaydı elliñin arasından yeniden, hızlıca ileriye sarıldı çevresindeki her şey. Raydan çıktı gri dumanlı siyah treni ve düşmemek için tutunmadı hiçbir yere.

Bir çocuk belirdi yolun ilerisinde. Hareketsizce duruyordu boş, kırmızı yolun ortasında. Yanına yaklaştı Vosviddin. Çocuğun gözlerinin içinde kendisini gördü, soluktu, aynı onun gibi, aynı kuyu gibi. Konuşmaya çalıştı onunla. Nereden geldiğini sordu. Cevap vermek istedî donuk çocuk, yapamadı. Neden burada olduğunu sordu. Cevap alamadı yine. Ağır ağır hareket ediyordu o da, ne yaptığıni, nereye gittiğini bilmeksiz. Elini uzattı Vosviddin'e, Vosviddin de ona. Vazgeçti soru sormaktan,

cevaplardan. Yola devam etti donuk çocukla. Hiç konuşmadan konuşular dakikalarca, çocuklarınlarıyla. Yolun başında ne olduğunu unutmuştu Vosviddin. Buraya nasıl geldiğini, neden burada olduğunu veya aslında "olmadığını"... İstediği gibi değil di elliñin arasındaki siyahın rengi. Hiçbir şey yoktu aslında kontrol etti. Ne hayatı, ne de başka bir şeyi... Bir süre daha ilerledi Vosviddin toprak yolda, arasında donuk çocukla. Aniden durdular. Yürümeye çalışti Vosviddin, yapamadı. Elini kaldırmaya çalışti, izin vermediler. Ve donuk çocuk yukarıya doğru čekildi. Ardından da Vosviddin...

Ellerindeki iperleri kendisine doğru çekmeye başladı beyaz suratlı, soğuk çocuk. Kuklaları çikardı kuyudan. Dikkatlice koydu yanında getirdiği çantasına. Kapagini kapattı. Çantayı kolunun altına alarak uzaklaşmaya başladı yaşlı şehrden yamuk çizgilerle çizilmiş yolu kullanarak. Kuzgunların çığlıklarını peşinde, nereye gittiğini, neden yola çıktığını bilmeden... ☺



Düşünceleri kaydı elliñin arasından yeniden, hızlıca ileriye sarıldı çevresindeki her şey. Raydan çıktı gri dumanlı siyah treni ve düşmemek için tutunmadı hiçbir yere.

BAĞIMSIZLAR GELİYOR!

Şubat ayı geldi çattı ve fantastik, sıradışı, uçuk-kaçık, tuhaf, kısacası If İstanbul kapımıza dayandı. Bir an önce program yapmak ve vizyonda zor gördüğümüz bu bağımsız filmlere bütçe ayırmak lazımdır. Bu yıl dördüncüsü düzenlenen If İstanbul AFM Bağımsız Filmler Festivali (17-27 Şubat), yine birbirinden ilginç filmlerle dolu. Filmlerin yanı sıra yine süper eğlenceli konsept partiler If izleyicilerini bekliyor (özellikle fantastik filmler partisi şiddetle tavsiye edilir). Artık festivalle bütünleşmiş kısa

çeyle kotarılmış).

Festivale bu yıl eklenen Fantastik Filmler bölümünden tam ağızımıza layık. Filmlerini vizyonda da görmeye başladığımız Takashi Miike, zamanda yolculuk yapan ve başbakandan annesine kadar kılicıyla hesap soran samuray "Izo" ile bölümün ağır topu (Miike yine ağız-

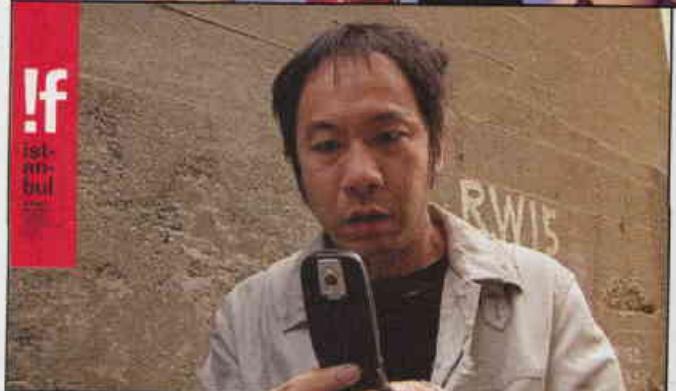
mızı açık bırakacak galiba). Hemen sonra en baba mangalardan Akira'nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo, uzun bir aradan sonra gerçekleştirdiği "Steamboy" geliyor (Viktorya İngiltere'sinde buharın gücüne tanık olacağız). Tamamen kukularla çekilmiş epik bir film olan "Kuklalar" ve 'ölüler bir gün evlerine geri dönerse nolur' diye soran "Geri Döndüler" oldukça fantastik gözüküyor.

Nöbetçi Sinema, yine uşlarda gezen ve uykusuz kalmaya değecek bir seçki sunuyor. "3...Sıradışı" geçen yıl İstanbul Film Festivali'nde gösterilen "3" gibi yine üç uzakdoğu yönetmenin, üç psikopat filminden oluşuyor. Şiddetin şairi Takashi Miike, 'Garez' ile tanıdığımız Takashi Shimuzu ve Hong Kong'un doğaçlama ustası Fruit Chan filmin yönetmenleri (artık gerisini siz düşünün!). Bölümün diğeranyak filmlerine gelince, "Uzaktan Gelegen Yabancı" gerçekiği ancak kamera vizöründen algılayabilen bir adamın dehsetengiz öyküsünü anlatırken, "Dünyayı Kurtar!" ise uzaklıların dünyayı ele geçirmeleri üstüne absürd bir komedi veya tam bir şenlik!

Ortadoğu krizine farklı gözlerden bakan Orta-

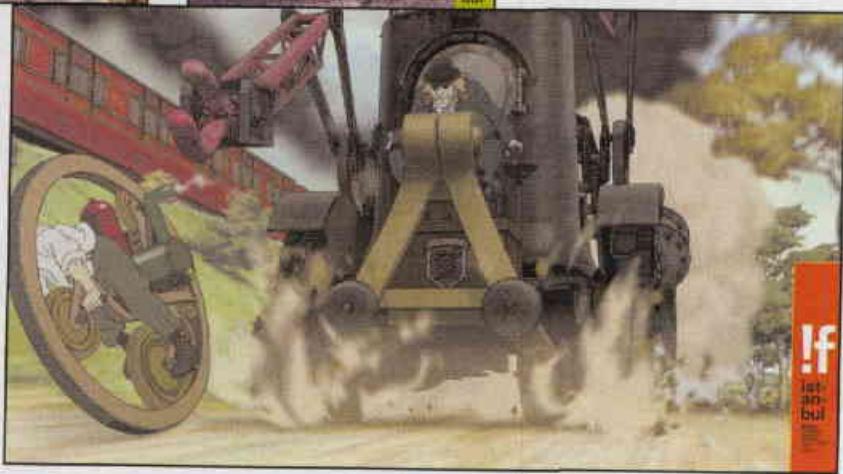
doğu Simdi!, yaşamın farklı renklerini ser-

gileyen Gökkuşağı ve 9/11 sonrası yaşanan değişimi ve bunalımı konu alan Yeni Bir Dünya? festivalin diğer bölümlerinden. If İstanbul yine birbirinden bağımsız filmlere ev sahipliği yapıyor ve bize de bu girişimi desteklemek düşüyor. Umarım bu sene kar-kış-kıymet festivali vurmaz da If takipçileri eziyet çekmeden bağımsızlarla buluşabilir. Fuayedede görüşmek üzere! Teşekkürler Müge. (biletler ve diğer bilgiler için www.ifistanbul.com)



film yarışmasını da unutmamak gereklidir.

Filmlere söyle bir göz atmak gereklidir, doğal olarak dikkati ilk Hit Filmler çekiyor. Bu bölümde Michael Winterbottom'ın romantik siber-punk filmi "Kod 46", Ruhların Kaçışığıyla inanılmaz bir çıkış yapan Hayao Miyazaki'nin son filmi "Howl'un Yürüyen Şatosu", fantastik bir biyografi "Karşınızda Peter Sellers" ve hakkında şimdiden "acayıp Pi'vari, inanılmaz Memento'msu" diye söylentiler çikan "Kapsül" bölümün öne çıkanlarından. Özellikle Kapsül, yerçekimini ve zamanı kurcalayan senaryosu ve stilize görselliğile beni şimdiden meraklandırdı (üstelik topu topu 7000 dolar gibi bir büt-



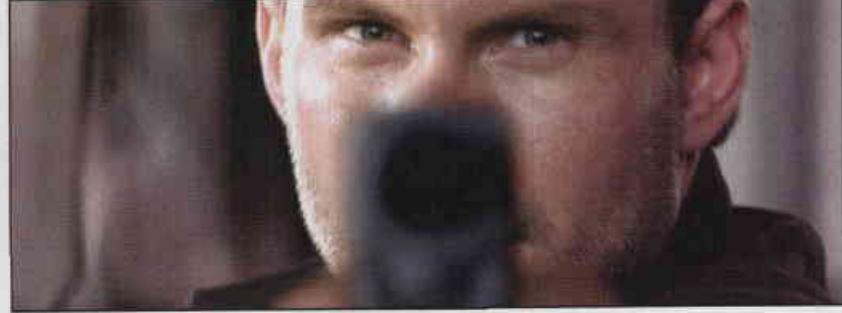
ARTIK KARANLIKTA YALNIZ DEĞİLİZ

Hollywood bir bilgisayar oyununu daha ağına düşürmüş durumda. Yeni kurban, birçok ilke imza atmış bir oyun. Adventure ile aksiyon türlerini birlesiren ve sabit görüntüler yerine farklı kamera açıları kullanan, 'horror-survival' akımının babası Alone in the Dark, pek yakında vizyonda. Belki yine karanlıktayız ama bu sefer yalnız değiliz; pop-corn

hırsıtları, uzun boyunlar ve kabarık saçlar bize eşlik edecek.

Serinin kültür karakteri Edward Carnby, uzun süredir sesi soluğu çıkmayan Christian Slater tarafından canlandırılıyor (hiç fena değil). Ayrıca 'Blade'ın kötü ama cool vampiri Stephen Dorff da kadroda. Hikâye, serinin dördüncü (ve en son) oyunundan

alınmış gibi. Doğaüstü olaylar dedektifi Carnby, yakın bir arkadaşıının ölümü üzerindeki gizemi çözmek için işe koymuş. Filmin yönetmeni Uwe Boll. Bakalım bu sefer kıvrılabilmişler mi şu uyarlama mevzusunu?



BİR K. DICK FILMİ DAHA

Bilimkurgunun babası sayılan Philip K. Dick, keşke yaşasaydı da romanlarının ve öykülerinin peşisira sinemaya uyarlandığını görebilseydi. Uyarlanırken değiştirilmiş isimlerle Blade Runner, Total Recall, Imposter, Minority Report ve Paycheck derken şimdi de yazarın A Scanner Darkly adlı romanı Richard Linklater (Tape, Waking Life) tarafından çekiliyor. Anlatımda derinlere inebilmesiyle dikkat çeken felsefe kökenli Linklater

proje için çok uygun bir seçim. Film, yönetmenin Waking Life'da uyguladığı teknolojile çekiliyor; standart çekimlerden sonra görüntüler dijital ortamda boyanıyor ve sonuç olarak ortaya bir animasyon film çıkıyor. Görüntülere bakılırsa bu sefer çok daha detaylı bir çalışma söz konusu. Oyuncu kadrosunda Keanu Reeves, Winona Ryder, Woody Harrelson ve Robert Downey Jr. bulunuyor. Eylül ayında vizyona gireceğini.

PIRİLTİLI BİR YAŞAM

Gangs of New York ile başlayan Scorsese-DiCaprio ortaklılığı "The Aviator" ile devam ediyor. 18 Şubat'ta vizyona girecek olan film görkemli bir yaşam öyküsü. Amerika'nın gelmiş geçmiş en maceraperest girişimcisi olarak bilinen Howard Hughes'un büyük düşleri, tehlikeli tutkuları ve insanüstü zafları, şasalı bir şekilde beyazperdede. Yönetmen koltuğunda Martin Scorsese gibi oldukça deneyimli bir isim oturmakta. Scorsese sinemasını anlatmak sayfalar sürer ama Taxi Driver, Good Fellas ve After Hours aklına ilk gelen başyapıtları. Filmin kadrosu tam bir yıldızlar geçidi. Leonardo DiCaprio başrolde olmakla beraber Cate Blanchett, Kate Beckinsale ve Alec Baldwin kadronun diğer asları. Ayrıca

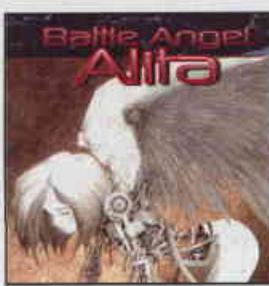
Gwen Stefani (No Doubt) ve Jude Law gibi sürpriz isimler de mevcut. The Aviator, Howard Hughes'un en hareketli dönemi olan 1920'li ile 40'lı yıllar arasında geçiyor. Hughes'un daha hızlı uçaklar yapma hırsı, daha uzun filmler çekme arzusu ve daha firtinalı aşklar yaşama çabası, yaklaşık üç saat boyunca inanılmaz görüntüler eşliğinde 'ya boşuna yaşıyoruz' dedirtecek. Film, kurgusu ve oyuncularının yanı sıra geçtiği dönemi aktarması bakımından da çok başarılı. Dekorlar, kostümler, hatta bizat uçaklar tamamen geçmişten getirilmiş gibi. The Aviator şimdiden en iyi film, en iyi erkek oyuncu ve en iyi müzik dalında Altın Küre'yi kazmış bile. Ne diyelim, sıra Oscar'larda.

SAVAŞ MELAKESİ

Amerikalı yönetmenlerin uzakdoğu sevdası devam ediyor. Büyük produksiyonların yönetmeni James Cameron, Yukito Kishiro tarafından yazılmış ve çizilen Battle Angel Alita adlı animeyi beyazperdeye ugarıma kararı almış. Büyük bir savaş sonrası yerle bir olan 26. yüzyılda, insan beynine sahip dişi bir robotun hikayesini anlatan film, özel bir üç boyutlu dijital kameraya çekilecek ve sadece dijital projeksiyon makineleri tarafından gösterilecektir (üç boyutlu gözlüklerle de izlenebilecektir ama sadece IMAX salonlarında).

Alita karakteri, Gollum gibi tamamen bilgisayar ortamında yaratılmıştır. Vizyona girme tarihi 2007 yazı olarak öngörlüyor (daha çok var).

Güven Çatak



BLACK ALDETE

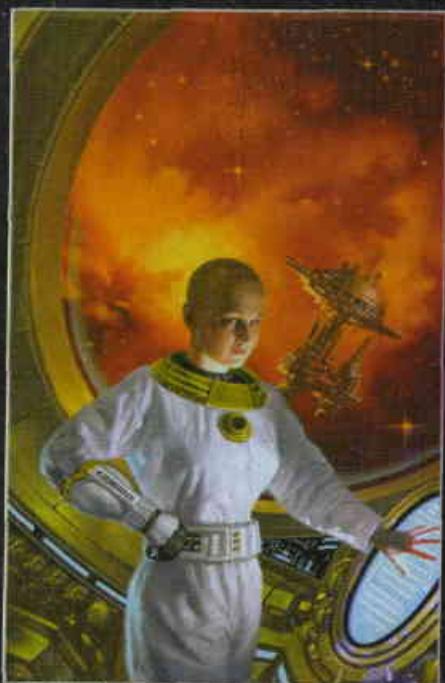
"Pulvis et umbra sumus"

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...



İnsan aklının almayacağı bir kavram olan son-suzu dek giden boşlukta süzülen metal bir gövde vardı. Gri/siyah gövde ovalı ve iki yanından duz kanatlar çıkyordu. Dünya yüzeyinde asla havalandıracak kadar aerodinamigi bozuk bu araç, boşlukta amansız bir savaş makinesiydi. Ustalık bir imza arıyordu. Evrende çok lütfanın birinin, daima siyah deriler giyen, hıncıltı konuşan ve büyük güçlere hükmeden birinin aracıydı. Darth Vader'in, Anakin Skywalker'ın Uzayın han-talandırılmış bir bölümünde süzülen gemi, hiçbir insanın asla tanık olamayacağı, doğaüstü bir guzellige sahip nebula ya nazır ilerliyordu rastlantısal rotasında.

Böşlukta kayarak anlamsız bir hedefe doğru giden Tie Advanced'ın içinde bağımlı iki kişi vardı. Bir Anakin Skywalker'dı. Önce masum fakat becerikli bir çocuk, sonra acımasız ve kudretli bir alâcak, son olarak da tövbekâr olmuş büyük bir şövalye... O, bir zamanlar Jedi Sovalyeleri olarak tanınan gücü ve erdemeyi yeren bireylelerden kurulu toplulukça kesfedilmiş, umutla ellenin üzerinde tasınırmıştı. Kaderinin gücü denge getirmek — o her ne demekse — olduğu iddia edilmişti. Oysa o gücü karanlık tarafa doğru devir-



mevi seçmişti. Şimdi sadice iki tanrı jedi kalmıştı geniye, biri baba Anakin Skywalker, diğerisi de oğlu Luke Skywalker. Zamanla başlarını da gelecekti, ama bugün iki kişiydiler. Arkada oturan, herhangi bir evrendeki herhangi bir gücü kullanabilecek bilgiye sahip olan hikâyemizin asıl kahramanı da sayacak olursak üç.

Ve geminin ikinci gözculosuna geliyoruz: Son zamanlarda kendini Hayalet olarak tanıtmış bu esrarlı kişinin ne gerçek adını, ne de yemin sundu biliyoruz. Bize anlatmış değil. Bildiğimiz tek şey evenlenen gezdiği ve birşeyi, bir şeyi, birini bir amaç uğruna aradığı. Bir vakitler Aber-Toril'de olduğunu biliyoruz. Bir vakitler Krynn'de. Arkanusta, Felis 34'de, İstanbul'da olduğunu biliyoruz, bunu anlatmıştı. Bir kadını yitirdiğini de öğrenmişistik, garip, kudretli ve dehşetengiz bir varlığın peşinde bitmek tükenmek bilmez bir kovalamacanın sonunda, ona boyun eğerek hem de Bundan sonra ikisini tahmin etmesi mümkün olan dünyalardan dört olu kahramanı yanına çektiğini biliyoruz. Bunalardan sadece ikisiyle ta-nıştınlık lakin, Diğer ikisinin nereden grubu katıldığını henüz keşfetmemiş değiliz.

Hayalet'in bir zamanlar karşısında yenilgiye ugradığı varlık tekrar sahneye çıktı: zira ve güçlenmişti. Bu yeni kazanılmış güçleriyle Hayalet'in yolculuğuna müdahale ederek bütün planı altüst etti. Tek bir dokunuşla...

Tek bir dokunuşla iki evreni belli bir noktadan itibaren değiştirmiştir. Ve şimdi ne olabilirdi bunu kimse bilmiyordu. Hayalet'in grubu üçe böülünmüştü, belirsiz bir gerek giden iki kişi; Kör Tanrı Dofun rahipleri ve askerleriyle daracık kata-kombılarda yaşamları için savaşan, belki de onu çektan yitirmiş, güvendikten liderlerinin geri dönerek kontrolü ele almasını bekleyen iki kişi ve tüm planları attıktı olmuş Hayalet...

Hal böyleyken genç adamın gözleri açıldı. Asla ulaşamayacağı uzaklıklardaki bir yıldızın milyonlarca yıl önceki doğusunu gördü yeşil gözleri. Neredeyim? Diye düşündü. O an içinde zihni çocukluğuna gitti. Küçük bir kasabada büyürken istediği şey astronot veya bir zoolog olmakti. Şimdi o ilk hayalini tekrar gerçekleştirdiği ni hissetti ve asla geri gelmeyecek, kadim çağlarda yitirilmiş şeyler için gözüşi döktü. Yalnızlığını çıplak evrenin ötesindeki kuyuya bırakıyor du aza azar. İşte buradaydı, hesapta olmayan

bir cisim içinde, hesapta olmayan birigle, hesapta olmayan bir yerde ve hesapta olmayan bir hedefe doğru ilerliyordu. Kara Kılıç, Barbar ve diğerleri büyük ihtimalle olmuş, daha beter bir-ihitnamele geçmiş ve işkenceye maruz Kalmıştı. Hepsi onun düşmanın işe karışacağı zamanı, öngörememesi yüzünden. Yine başarısız olmuş, yine kaybetmişti. Zihinde birşeyler yukan çıktı, maya çalıştı. Bir kadın sureti hayal kırıklığı içinde baktı ona. Sonra o yüz başkalarına karışıp derinlerdeki o odaya, kilit altına döndü.

Sonra bu çaresizlige sürükleyen düşüncelerden kendini arındırmaya çalıştı. Hersey kaybedilmiş degildi. Kumlar ona yolu gösterebilirse Saray'ın altındaki mezarlara, dostlarının yanına gitdebilir, Anakin'le yanında götürülebilirdi. Sonra elini kaldırıp dövmeye baktı. Kumlar o odada kalmıştı. Kum saatini işlemesini doldurduktan ve geçidi açıktan sonra geride kalmıştı.

Ellerini yumruk yaptı. Bir yol daha vardı. Korkunç, korkunç etkileri olabilecek bir yol. Ama görebildiği kadariyla tek yoldu bu. Kararını verdi.

Vader da ondan kısa bir süre sonra ugandı. Hayalet yaptığına kısa bir durum analizinden sonra Vader'a koordinatları verdi. Yol uzun ve dehîltici olacaktı ama iki eğitimli ruh buna tahammül etmek zorundaydı.

VE KONUŞTULAR

Cocukluğundan beri üzerinde göz ve umut olan iki insan olarak konuştular. Birbirine dostane bir yakınlık hissedilen iki yabancı gibi konuştular önce. Sonra birbirinden birşeyler öğrenen, birbirlerindeki boşlukları kapayan iki arkadaş gibi konuştular. Delilikten kaçmak için konuştular. Yakın gezegenlerde şanslarını deneyip erzak depoladılar ve yollanna devam ettiler. Garip canlılarla kaptılar ve işin kilicıyla büyülü çeligin, Güç ile Büyü'nün uyumunu tecrübe ettiler. Birbirlerinin hayatını birden fazla sefer kurtardılar ve böyleslikle aralarında asla kopmayacak bir bağ oluşturdu. Ve bir gün, uzun zaman sonra bir gün, gezegenin gece yüzüne inerek Krynn'a geldiler.

Palanthas'a...

CRPG'LERİN EVRİMİ III Yakın Geçmiş

Hikâyemizde nerede kalmıştır? Eski yazılarımı bilmem gereklidir. Ah! Evet 2000'li yıllara yaklaşmışız

2000'li yıllarda doğru ve 2000'li yıllarda CRPG'ler, görüyoruz ki büyük çoğunlukla hep üçüncü boyuta, kahramanın göz hizasına yönelik. Her biri klasik söylemeyecek Arx Fatalis (2002) gibi, Chaos Strikes Back (2001), Stonekeep (1995), Gothic (2001), Gothic II (2003), Hatta 97'jn olmasına rağmen Lands of Lore II: Guardians of Destiny (ki benim walkthrough'sunu bilgisayar dergilerine yazdığını ilk CRPG olduğunu... Aah ah...) bile bu oyunlara örnek gösterilebilir.

Lakin yeni milenyumda, CRPG dendiginde yakın geçmişin ürünü olan bir avuç oyun akla gelir. Bunlar birçok kişinin "En", "Çok" kelimeinin bolca kullanıldığı cümlelerle tasvir edilen oyunlar olmuşlardır. CRPG evreninin efendileridir, sanat eserleridir. Olmazsa olmazlarıdır. And the Oscar goes to...

Morrowind

Yeni binyilin bombaları arasında grafiklerle, kulfatlarında rehberimizi güzertmesiyle, genişliği ve açılığıyla bizi kendine hayran bırakan, Elder Scrolls serisinin üçüncüsü Morrowind var. Elder Scrolls geleneğinin devamı olan – ve arındırın pek yakında Elder Scrolls IV ile görme şerefine nail olacağımız – Arena ve Daggerfall'un büyük ağaçları Morrowind yakın geçmişimizde oynamaya bilgisayar güncelleten oyun olarak akıllarda kaldı.

Neverwinter Nights

Yine yeni binyila giren bilgisayarlanızdaki RPG anlayışını etkileyen "büyük" oyunlardan biridir Neverwinter Nights. Kusursuz, bir saat gibi işleyen sistemi, izometrik (Hatişagın Entomorph, Hatişagın DarkSun) görünümü getirdiği görsel genilikler ve makyaj, internetten edinilebilecek belki de binlerce modül ile korunan oyun hayecanı NwN'yi başta yapmaya yetti.

Deus Ex

Karanlık bir gelecek konjurasyonu, film noir atmosferi, dystopic bir dünya. Azalmış, çaresiz nüfus, gelişmiş teknoloji, nanoteknoloji yardımıyla geliştirdiğiniz bir eserli ajan, oyun arsında oyun arsında oyun arsında oyun... Detaylı bir oyun dünyası, çok katmanlı bir hikâye, gizlilik, aksiyon, şüphe ve macerayı kusursuz birleştirir. Oyundan söz ediyorum. Deus Ex, hızını iyi ayarlamış, diyalog ve aksiyonu dengelemeyi bilmek, detaylarına zaman harcadığı her halinden belli olan ayri tada sahip bir oyun.

Baldur's Gate

Konu efsaneler olunca yazacak şey bulmak kolay, kısıtlı yere bunları siğdiracak şekilde kırpmak zor. Baldur's Gate. Rahatlıkla denebilir ki, duraklama dönemine girmiş CRPG'leri hayatı döndürün oyundur. Izometrik CRPG'lerin grafik özelliklerini bir-uc-beş adım ileriye taşıyan, statik ekranları bir tablo estetiğine ulaştıran, belki de tepeden görünen CRPG'lerin bir türlü oturtmadığı o "şeyi" oturtan ilk oyun oldu.

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

Büyük ve fantastik ırkları Steampunk kültürüğe harmanlayarak, evelce denenmiş ve defalar

ca tepetaklaç çakılmış bir konsepti başarıyla hayatı geçirmiş, üstelik geniliği ve sistemiyle klasik mertebesine yükselebilmiş bir oyun Arcanum. Troika Games'i oluşturan Tim, Leonard ve Jason'ın Fallout'un ardından zihin gücü olarak görmemize sebep olan, büyük bir çıkış numarasıdır.

Planescape: Torment

Bugüne kadar – bile – görülmüş en detaylı, en romanvari diyalogları bu oyununda gördük. Sadece diyalogları okuyarak oyunu tekrar ve tekrar oynayıp bitirebilirsiniz. PT'de ayrıca daha evvel hiç ele alınmamış eşarengiz ve bölümcul Planescape'a eylek bastık, hepsi birbirinden detaylı, orijinal NPC'ler aldıktan yanınızda. Müthiş esprilere gülük ve gerçekten de saksısı çalıştırılmıştı. Oyunun gelebildiğimiz, aklı almaz zekâdu dumurlara düşüğümüzü farkettik. Üstünden yıllar geçtikçe dönüp dönüp oynamabilecek belki de iki-uc-oyundan birleştirdi. Her yoldan etkileyici, muhteşem bir oyun tecrübe etti. Tek eksiki vardı, bitiyor.

Star Wars: KOTOR

Star Wars adına yakışır çok az bilgisayar oyunu görmüşüzdür, bunda yılda. Bu isme yakışır bir CRPG geldi. Star Wars: Knights of the Old Republic en basit tanımlıyla Star Wars sevmeyene bile floresandan işin kılıcı insa ettirip, o içinden çıkışması zor olan deli gömleğine sokacak kadar etkileyici bir oyun. Oyun sisteminin kolaylığı, oyunun görsel etkileyiciği ve uzunluğu, konunun adım adım ifşa edilişi, nihayet kağıt ve kalemlerin ötesinde gerçekten bir Jedi şövalyesi olmaya bu kadar yaklaşmanın verdiği haz KotOR'u yukarılarındaki yerine hakkıla taşıdı.

Fallout

Son olarak ama asla sonuncu olmayarak Fallout serisini saymadan geçmemiz günah olur. Post-apokaliptik atmosferi, kendine has esprileri, sistemi, 50'ler Amerika'sının görsel zenginliğine sahip olmasına büyük küçük bütün RPG meraklılarını monitör başına civlledi. Çorak topraklar boğuna, mutasyon geçirmiş hayvanların arasında, terkedilmiş gibi görünen kasabalarда, garip değişkenlerle çarpışarak su aradık, umut aradık. Gerçek bir klasik, bir bomba, bir hit olmayı başarmış, bunu yaparken de kendi sistemini, kendi

konusunu, kendi tarzını oluşturmuş bir avuç oyundan olmayı başarmıştır. Fallout ikilisi. Öyle ki bugün hala bir üçüncüsünü heyeçanla, umutla ve biraz da endişeyle bekliyoruz adına layık olmayabilecek bir oyunun beklenişindeki o endişeyle. Umarım yanılırız bu endişelerimizde ve tekrar eski günlere döneriz. Üniversitede okuduğum, Vault'lardan çıktı da garip bir şekilde ilerlemiş bir dünya bulduğum günlere.

Böylesce bilgisayar RPG'lerinin uzun ve güzel yılarda, binbir muhteşem anıyla birlikte anılan öyküsünün – şimdilik – sonuna geliyoruz. Cegimiz uzuuuu bir zamandır XP'peşinde piksel kovaladık. Bazılarımız için Guru Meditation ve Read&Write Error bile engel teşkil etmedi. Bir şekilde daima o kılıç tutan, o gözluğun ardındaki, o büyüğozlarını söyleyen, o silahı atesleyen bizdir. Bu oyunları ilk aldığımızda bilgisayann başına oturmuşumu düşünmemiz gereklidir. Bize bu heyeçanı, oyunları oynamarken her seferinde duygusalıcazırmız o zevki yaşatan yapımcıları anıp, emeklerinin karşılığını orijinal oyun alarak ödemek gereklidir. Yıllar sonra bile tozlu raflardan çıktıktır, oynamabilecek oyun yapmak her babayıgının harcı değildir zira. Hele hele birkaç ayda eski bilgisayar alemlerinden bahsederken,

Ve aranızda yukarıda vega onceden söylediğim oyunlardan en az birini ilk defa oynayacak olanlar varsa, onlara gitip ettiğimi söylemek istiyorum. Bu tecrübe ilk defa yaşamak harika olacak sizler için.

Mojo kızım şu Torment'i sakladığım yerden çıkart da oynamalı.

Suçlu lisan ettişek affola...

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyon: Matt Stawicki

Jukebox:

- Bobby Brown – On Our Own
- CNN feat The Lox – Bleeding from the Mouth
- Ciara feat Petey Pablo – Goodies
- Coolio – Gangster's Paradise
- Ditty – Paperboy

Rivayetler

• Temmuz 16, Harry Potter and the Half-Blood Prince (Book 6) çıkıyor ve dünya yörungesinden birkaç saatim kayma tehlikesiyle karşılaşıyor!

• Eski zamanların ürkütü dolu klasik oyunu Alone in the Dark ve Romero'nun kült dörtlemesinin dördüncü filmi olan Land of the Dead çok yakında peliküle yansıyor. Heyecanla bekleyin, bekletin!

• White Wolf eski WOD'u bitirdikten sonra ilginç bir proje imzasını atmaya hazırlanıyor. Bu sefer ne doğaüstü bir yaratık, ne de bir süper kahramanı canlandıracaksınız! White Wolf'un Pimp: The Backhanding adındaki bu oyunundaki amacınızı RTÜK'e takılmadan tasvir etmem mümkün değil, dolayısı ile siz biraz surf yapın ve bu nefis CCG'yi keşfedin.

• Düngeçeli ünlü Fantastik Kurgu serisinin, orijinal adıyla The Chronicles of Thomas Covenant'in gos terim hakları, Revelstone Ent. tarafından gümüş perdeye aktarılacak için satın alınmış bulunmakta. Senarist John Orloff (Band of Brothers). Hayırlı uğurlu olsun. Kitapların Türkçe'sini Phoenix Yayınevi'nin bastığı eserlerden takip edebilirsiniz.

INBOX & OUTBOX

Ne tuhaf, bir kişi daha gelip geçiyor ömürlerimizden. Biraz içim kararlıyor şu ufacık taş parçası üzerinde dönen dolaplara bakınca, sonra kafamı göğe kaldırıyorum ki ne göreyim? Galaksinin kolu sarıp sarmalıyor gecenin belini, ve gerçekten de hiçbir şeyin pek önemi yok...

CALIS SUSAM CALIS

Berker abi bu mail matematik dersinde cepten atılan bir maillidir. Berker abicim biz PC'den anlayan oyun yapmak isteyen gençleriz. Ama bu ülkede olmayan bir sek-

törde birşey

yapmaya çalışıyoruz. Berker abi Allah aşkına

bize bir akıl ver n'apalım, ne edelim para bulalım? EA Games'i geçelim. Artık biz de yaptığımız oyunlara sadece Türkçe dil seçeneği koysak düngadaki diğer oyuncuları czmek istiyoruz. Sağlıklıca kal Berker abicim.

Emre & Killer In Suit

Merkaba Emre ve kankaları, size derhal neler yapabileceğinizi söyleye-

Bilgisayar oyunu yapmayı kafaya koymuş adam önce oturup matematiği yer içeri, çünkü o mereti bilmenden bilgisayarda ancak Flash oyunu yaparsın.

gim. Hicbir hali yapamazsınız. Neden? Matematik dersinde oturup cep telefonundan mesaj atan adamlar csak geyik yapabilirler de ondan. Şimdi sen bana kızacaksın tabii bunu dedim diye. Kız, benim için sorun değil. Ben de öğrenci oldum, o sıralarda çok direk çürüttüm, derslerde kızların bacaklarına baktım, arkadaşlarla geyik yaptım vs. Sonuç? Sıfır. Bilgisayar oyunu yapmayı kafaya koymuş adam önce oturup matematiği yer içeri, çünkü o mereti bilmenden bilgisayarda ancak Flash oyunu yaparsın. Ayrıca bu işler oyun olabilir ama çocuk oyunağı değil, binlerce kere söyledim burada, kalkıp tabii biz hevesli liseli gençleriz, kafamızda süper fikirler var, bize para verin!" dediğiniz zaman sermaye sahiplerinden duyarlığınız tek söz vardır, o da "Yürrüyü, ense traşını görelim!" olacaktır. Dünya yazılım piyasası bugün itiba-

riyle cirosu yüzlerce milyar doları bulan bir sektör, köpekbalıklarının bile tedirgin yüzdüğü bir deniz. Sen de kalkmış bana matematik dersinden mesaj atıyorsun. Ne diyegim ki daha? Her şeyin bir sırası var be oğum, önce öünüüzdeki yemeği bitirin de sonra sıra diğerlerine de gelir.

BABAM SAĞOLSUN

Selamlar Berker Abi, (klasik bir giriş olacak ama idare et) nasıl umarım iyisindir. Beni sorarsan gayette iyim güzelim (???) yakışıklıyım, daha ne olsun? Öncelikle bu size attığım 4. mailim her ne kadar ilk 3 mailimden de ses çıkmadiysa da (onlar Tuğbek'e gitti her halde çok yoğun çalışıyor olmalı) ama yine de ben atmaya devam edeceğim en azından yazlarını okuduğum insanlara ben de yazı gönderebilmem ve bunlara cevap alamasam bile okunduğunu bilmek, onlarla bir şeyler paylaşabilmek güzel bir duygudur. Ayrica işin ilginç tarafı bilgisayarı olamayanların bile sizi (benim 3 yılın böyle geçti) takip etmesi oyun dergisinden ne kadar farklı bir yerde olduğunu göstermiyor mu? Mesela ben ara sıra eski sayılarınızı gözden geçiriyorum ilginçtir. Lafi uzattım herhalde aslin-

den bu kadar (özellikle Microsoft) bugli yazılım çıkarıyorlar? Mesela ME, XP SP2 gibi bunları hiç mi kontrol etmiyor yoksa çok komplike oldukları için gözden mi kaçıyor merak ediyorum.

Umarım seni fazla yormamışdım. İleride inşallah görüşürüz de yüz yüze laflama fırsatını buluruz.

Sağlıklıca kalın TEŞEKKÜRLER LEVEL

Ender YAPICI "EndE"

Merhaba Ender, yakışıklı olman bizi ilgilendirmiyor Ender, ama dergiyi alıp okuman bizi ilgilendiriyor Ender. Biz de okunmaktan büyük keyif alıyoruz Ender, her ne kadar yapduğum iş ağırlıklı olarak geyik olsa da ve hayatın anlamını avuçlarınıza filan bırakmasak ta, insanlara okuyup hoşça vakit geçirerekleri bir şeyler sunmak

insanın dimağında hoş bir lezzet bırakıyor. Zaten bu işin başkaca da bir getirisи yoktur Ender.

1) Dijital Kale'yi okudam, şu aralar biraz okuma özgürlüğüm. Sanırım bir yaştan sonra begin kemikleşmeye başlıyor, ya da geçici bir durum da olabilir, ne bileyim ben? Ama özetle okunmayı bekleyen birkaç düzine kitap birlikte odamda şu son dönemde, izlenecek film ve dinlenecek albümleri saymıyorum bile. Bazen insanın canı farklı bir şeyler istiyor, mesela bir çekiç alıp örs üzerinde demir dövmek gibi filan, lazımlı bunlar da büngeye tabii.

2) Öncelikle 512 MB RAM modern sistemler için ciddi yetersiz bir miktar, bu yüzden de Windows takas dosyasına abanıyor haliyle. Bir 512 daha tak paran olduğunda, gör bak cihaz nasıl rahatlıyor, ama tabii tüm modüller uyumlu olmalı.

3) Hem "Babam sağ olsun" hem de "Miras değil, alın teri" söyle mi? İyiymiş!





4) Kendi soruna

cevap vermişsin zaten. Evet, Wlndows ya da Doom 3 gibi bir yazılım son derece karmaşıktr, bu yüzden hatalara açıktır. Temel kurallar, bir şey ne kadar karmaşıksa ve ondan ne denli fazla iş yapması bekleniyor, bozulma riski de o denli büyütür. Misal, insan.

PASTÖRİZE

Selam Berker abi. Kendine iyi bakıtorsundur umarım şu soğuk kişilerinde. Sadece şu güzel yılbaşında seninle şu kocaman bir sisiz vadi olan dünyada insanların nasıl olabileceğini anladığımı paylaşmak istedim. "İnsanoğlu çığ süt emmiş. Herşey beklenir." derlerdi bu lafın manasız olduğunu düşünürdüm. Fakat şu anda anladım ki bu laf gerçekten doğrumuş. Çünkü gerçekten insanlar çok değişebiliyor. Yillardır dost bildiğimiz insanlar bizi arkamızdan bırakıyor. Ve şunu anladım ki insana hayır bir tek kendisinden geliyor. Sadece bunları yeni fark ettiğimi senin gibi bugüne kadar çok şey görmüş olan bir üstadımla paylaşmak istedim. Çoğu kişi yılbaşı neden yalnız geçirdiğini soruyor. Ama aslında fark ettim ki sadece yılbaşında değil, diğer zamanlarda da yanında olan kişiler doğru dostların değilse, yanında hiç dostun olmaması daha iyi.

Belki içinden "Bir oyun dergisine böyle yazı yazılır mı?" diye geçecekse (aslında pek sanmıyorum) ama sadece içimi dökmek ve benim gibi olan kişilere de dikkati olmasının söylemek istedim. Tabii sen varken bu bana düşmez ama :) Sana ve bütün Level camiasına mutlu yıllar ve nice 100. sayılardan diliyorum (4 ay sonra ama olsun:) En büyük saygı ve sevgilerimle

Yalın Can Altun

Merhaba Can, öncelikle bir konuda çok yanıldığını belirtmek isterim. İnsanlar zamanla değişmezler. Çünkü insan denen varlık doğusundan kaynak bir canlıdır, fabrika ayarı böyle gelişir yani bunların. Tabii hiçbir şey fabrika ayarında kalmak zorunda değil, bu insan için de geçerli. Ancak gel gör ki özellikle şu modern çağda dürüst olmak ve kalmak pek kolay değil. Ay-

rica "dürüst" olabilmek zaten asia kolay değildir, belli bir ruhsal ve zihinsel olgunluk gerektirir.

Günde 25 kelime kullanarak anlaşabilen varlıklarda nasıl bir olgunluk olacaktı ki sana?

Tüm bu etrafımızı saran

teknoloji seni yanlışmasın sa-

kin, aman halı insanoğlu genelinde zihin yapısı olarak henüz mağaradan çıkmış bir varlık değildir, nerede kalılmış dürüst olmak?

Peki, kendini insanların kaygılarına karşı nasıl koruyacaksın? Tamamen yalnızlığa gömülmek gerçekten de tam bir çözüm sayılmaz, zira biz insanların sosyal mahlükalarız, hayatı kalabilecek için de öyle olmak zorundayız. Galiba yapılabilecek en doğru şey insanların oldukları gibi kabul etmek ve onlardan çok fazla bir bekleneni içine girmemektir. Çünkü **Cevap** beklenenlerin ne denil büyükse, hayal kırıklıkların da öyle büyük olur. Tabii bunu hayatın hemen her alanına uygulamakta fayda var, sadece insan ilişkilerine değil. Benim fikrim budur.

ZOR ZAMANLAR

Merhaba. Level dergisinde neden seni cana daha yakın buluyorum? Ben de bilmiyorum. Ama attığım her mail sadece sana oluyor. Dergiden şimdije kadar bir başkasına veya bir köşeye mail attığımı hatırlamıyorum. A evet bu ay bir değişiklik yapıp kendi adımı Ahiretten Donanım Sorusu köşesine çıkartmayı planlıyorum. Neden mi? Çünkü sadece bir kişinin mailinin yayınlandığı tek yer orası. Lol hmm kusura bakma baş-

re sonra herkesin ilgisini bana odaklıyor. Çünkü ben sessiz sedasız bir köşede kendi başıma oturuyorum. Arkadaşlarım bana bakıp "Bir şey mi var?", "Ne oldu?" gibi sorular sormaya başlıyorlar. Yanlızca kafa salayıp geçistiriyorum. Herkes muhabbetle kaldığı yerden devam ediyor. Ben ise kendi düşüncelerime dalıp gitiyorum. Bazen onların yanından ayrılp kendi başıma dolaşmaya çıkyorum. Tek başıma, nedensizce etrafta yürüyorum. Onların yanına geri dönüyorum. Muhabbetin havası doruğa ulaşmış artık herkes konuşuyor, sanki arkadaşlığımız üzerine kurulmuş bir kale tarafından korunuyormuşuz gibi bir his var hepimizde. Ben o hissin dışında kalıyorum. Babamlar veya annemler ile birlikteken bir gün içerisinde en fazla 20 kelime kullandığımı biliyorum (Annem ile babam ayrıldılar). Evet saydım sürekli sayılıyorum. Hala rekorum 20. Annemin evinde kalıyorum. Eve gelince kapıdan içeri girip merhaba diyorum. Odama geçip bilgisayarın karşısına oturuyorum. Sonra odamın kapısı çalışır: Annem: Hadi oğlum yemek. Saate bakıyorum aradan 3 saat geçmiş ben eve geldiğimden beri. Yemeğin sessiz bir şekilde televizyon izlenerek yenildikten sonra odama kaldığım yerden devam etmeye devam ederim. Tekrardan bilgisayarın başına oturup uyku beni esir alana kadar oturuyorum. Zaten günlük bir düzen içinde hepsi. Saat 12 civarlarında yatıyorum. Babama gittiğimde genellikle babam derslerin nasıl yaptığını farklı bir şeyler yapıp yapmadığımı sorar. Zaten yaptığım her şey aynı. Dersler iyi geri kalan ise aynı.... Sence benim durumum şu anda bilgisayar oyunlarının vega bilgisayar oyunlarını boşver, hayatın neresindeyim ben? Bunlar bir ergenlik sorunu mu? Yoksa benim bir Psikolog ile konuşmamın zamanı geldi? Ne yapmalıyım? Lütfen bir yardım!!! Büyüle bir hayatı kimsenin yaşamamasını istemem bir ara

Hem "Babam sağ olsun" hem de "Miras değil, alın teri" öyle mi? İyiymiş!

ka bir gülme efekti bilmiyorum. Ragnarok'tan bayağı bir alışkanlık oldu bana. Hatta gerçek hayatı gülmek istediğim zaman azımdan yalnızca lol kelimesi çıkmıyor. Ben bilgisayar oyunlarına kendimi fazlasıyla kaptırmış biriyim. Tamam ile asosyal bir insanım. Kız arkadaşım yok. Nedeni? Çünkü kızı düşünüyorum. Benim ile birlikte bayağı bir zorlanacaktır. Bu arada başka bir problemim daha var ama ona sonra geleceğim. Daha fazla sosyal aktiviteye katılmak istiyorum. Ama bunları yapamıyorum: 1. Neden: Eğer Beylikdüzü'nde oturugorsan ve bütün arkadaşların Beşiktaş ve Taksim gibi yerlere 5 dakika uzaklıkta oturuyorlarsa... (Beylikdüzü'nden Taksim 1,5-2 Saat arası) Tamam buluşmaya gittim var sayılmam. 2. Neden: Piknik yapmayı sevmem. Ve ya onun gibi biraz demode olmuş olayları. Biliyorum aslında demode olmadılar ama sevmiyorum. Şu anda arkadaşlarımla beraber Taksim'de veya Beşiktaş'ta yürüyoruz.... Herkes buluşup birbirimizi gördüğümüz için mutlu. Sürekli bir muhabbet ortamı var fakat ben bütün buluşma boyunca yalnızca 5-10 kelime konuşuyorum. Bazen benim orada olduğumu unutanlar bile oluyor. Bir sü-

dergide gene bundan bahseder misin? İnsanları uyarmak için. Belki de bu bilgisayar yüzünden değil. Ben dahil tam olarak anlayamadığım kendimi.

Sevgiler Saygılar

Adı bize saklı bir okurumuz

Merhaba dostum, her ne kadar bu mektubu bana değil de Sinan'a atmış olsan da, o bunu okur mektupları kısımında kaybılımem için bana gösterdi. Oturup üzerinde biraz konuşduk, sana nasıl bir cevap yazalım diye. Öncelikle şunu bil ki bizler profesyonel psikologlar değiliz, her ne kadar ben o



konuda biraz eğitim almış olsam da, bizden alacağın tavsiyeler ancak amatörce olacaktır. Sinan ile aramızda geçen tartışma sonucunda birkaç noktada hemfikir olduk. Bunlarla ilki senin birden fazla probleminin olduğunu düşünür. Evet, erkenlik bunalımı dediğimiz nane bunların başında geliyor. Bu doğal bir süreçtir ve herkesin başından geçer. Ama şiddeti fiziksel özelliklere ve sosyal çevreye bağlı olarak kişiden kişiye değişir. Bu noktada ailenin yaşadığı krizlerin seni nasıl derinden etkilemiş olduğunu anlamak için psikolog olmaya gerek yok, insan olmak yeterli. Bizler de gençliğimizde benzer sorunlar yaşadık, buna emin olabilirsin, herkesin bir hikâyesi vardır çünkü. Parçalanmış bir ailenin iletişimde olan bir çocuk üzerindeki kötü etkisi malumdur, çünkü her çocuk hem anne, hem de babaya ihtiyaç duyar. Aslında ailenin katalilik olması, anne ve baba arasındaki aile fertleriyle, mesela dede ve ninelerle sık sık görüşmek gelişmekte olan bir çocuk için çok önemli ve olumludur. Maalesef sen bunlardan mahrum bırakılmışsun. İçin daha da beter yanı senin de tahmin ettiğin gibi Beylikdüzü'nde oturuyor olman. Tahminimce şu yüksek sitelerden birinde kalıyorsun. Bu türden yüksek ve katalilik binaların insan üzerindeki saygılıcısı ve baskılıcısı etkisi çok iyi biliniyor. Yüksekte ve yalnızca. Bu hissisi çok az insan kaldırabilir ve çok daha az insan da gerçekte bundan zevk alabilir, geri kalanların ise ruhları örselenir.

Senin yapman gereken şey aslında çok açık: içine düşüğün durgunluktan çıkmak gerekiyor. Bunun için de tek yol var, seni oturduğun yerden kalkmak zorunda bırakacak dostlar ve aktiviteler edinmen lazımdır. Bunu yapmadığın sürece hiçbir psikolog ya da ilaç sana yardımcı olamaz. Bir düşün, doktorla birkaç saat konuşacak ve kendini iyi hissetmeye başladıkten sonra dönüp bir sona ki seansa dek tekrar odana kapanacaktır. E ne anladım ben bu işten? Yababileceğin bir başka şey daha var ki ben şahsen bunun faydasını çok gördüm. Kendini sadece bilgisayar mahküm etme. Senin durumunda bilgisayar olup bitenlerin sebebi

Ayrıca "dürüst" olabilmek zaten asla kolay değildir, belli bir ruhsal ve zihinsel olgunluk gerektirir.

değil sonucudur. Elinin altında ve her zaman kontrol edebileceğin bir nesne olduğu için tüm enerjini ona yönetmek çok kolay geliyor. Bilgisayar iyidir hoştur ama "sanal" bir uğraştır. Ben yağlıbaba, guaj ve suluboya resimler yaparım. Arada şiirler ve öyküler yazarırm. Maket ve modellerle uğraşırım. Uzun zaman sporla uğraştım ve tekrar salona dönmeyi de planlıyorum. Bunlar sadece birkaç örnek ama özellikle ilk gençlik yıllarında bu tür uğraşların bana ve tanıdığım başka insanlara çok faydası oldu.

Kız arkadaş edinme konusuna gelince, kafona uygun karşı cinsten bir arkadaş hayatı olan bakışını kökten değiştirebilir. Sonuçta her erkeğin diğer yarısını bulmaya kesinlikle ihtiyacı vardır, buna emin ol. Neyse, daha fazla uzatmaya gerek yok. Umarım hayat tecrübelerimizden çırkınlığımız bu birkaç küçük tavsiye sına ve senin durumundaki herkese faydalı olabilir. Kal sağlıcıkla.

TURP BEYİNЛИLER

Bunu bir forumda göründüğünde feci halde sinirlerim bozuldu ve buna sizle paylaşmak istedim ve bu maili de inbox'a atmamın uygun olacağına karar verdim:

Alıntı (bir forumdan):

- Ya isterse 50 milyonluk orjinal oyunu 5 miliyona indirsinler. Ben bu adamlara (Oyunu kimlerin yaptığını biliyorsunuz) gidip de para kaptırmak ve böyle bir

kazık yemek istemem. (Benim verdigim paralarla ne yapıyorlar acaba????!!!???) Onlar kazanacağına benim korsanım para kazansın çok daha iyi. Bir Türk oyunu çıkarsa o başka gidip ona para veririm.

Yorumlusuz...

Alparslan Mesri

Merhaba Alparslan, izinle ben bu ve bunun gibiler hakkında birkaç yorumda bulunacağım. Bu gibi yaratıklar hayatı boyunca iki taşı üst üste koymaz, hiçbir derde deva olmazlar. Hiçbir şey üretmezler, tabii doğal olarak kendilerine ait bir şeyin çalışılması halinde duyulan öfke ve üzüntüyü de yaşıamazlar, çünkü zaten genellikle sırtlarındaki ceket bile başkasından "haci" edilmişdir. Lafa gelince mangalda kül bırakırlar, ama hiçbir halattan da çakmazlar. Türk oyunu çiksin, onu da korsan alırlar. Neden almasınlar ki, Türk yazarların kitaplarını, Türk bestecilerin albümlerini, Türk yönetmenlerin filmlerini korsan alımyorlar mı zaten? O korsana verdikleri parayı hiç düşünmeden helal ederler, ta ki o korsanın topladığı paraya silahlanan bir terörist dağ başında öz kardeşlerini şehit edene kadar. Ama onlar için fark etmez, çünkü aynı tutumu uygutucu, sigara ve silah kaçaklıları ya da batık bankerler konusunda da sergilemişlerdir. Onlara dokunmayan yılan bin yaşasındır. Hatta o yılan buntara bir sakal çıkarsa ne âlâdir! Ne denli aşagılık yaratıklar olduklarını gizlemek için de aha böyle palavradan milliyetçilik tasarılar. Daha da konuşurum ama değilmez. Tabiat er ya da geç bu tür pislikleri bünyesinden atar, doğanın kanunu budur. Pislikten ancak toprağa gübre olur.

esirgemez ıslubunuza bizi her seferinde etkilememi ve şartlığına başardınız. Elimize aldığınız her yeni sayınızda gelişime ve değişime açık olup ta değer ve fikirlerinden ödünlü vermemeyi başaran sayılı insanlardan olduğuna ve görünüş itibarıyle kaya gibi sert olup ta asında birer çilekli marşmelov olduğuna bir kez daha emin oluyoruz.



Yazımı buraya kadar okuyan bir kısmı insan pek objektif davranmadığımı ya da müthiş bir yالaka olduğumu düşünmüştür. Fakat kazın ayağı öyle değil. Level'in da kusurları var tabii sonuçta o da bir insan. En başta idealizmi. İnsanların birbirlerini öldürmek, harcayağacı kadar para kazanmak, çifteleşmek ve bunu meta haline getirmek, hiç olmaya ceskîmîsine hep genç kalmaya çalışmak, doğayı mahvedip dünayı beton ve çelik duvarları olan bir çöplük haline getirmek gibi çok daha öneme haiz meselelerini varken oyun oynayıp bir de dergisini çıkarmak da ne ola ki? Bir de bunu Türkiye gibi sanat ve her türlü müspet ilme büyük önem verilen, dehaların ve sözde değil özde aydınların toplum içinde itibar gördüğü, tüketmekten çok üreten, güçlü, eğitimi, refah ve huzur kavramlarını aşmış ve nihayetinde sıkıntından kendini, televizyon denilen ve içinde insanlara üç kuruş para için takla attıran, gençlerin bin bir komiklik içinde everildiği, kadın haklarının bir numaralı savunucusu, sözüm ona hümanist, içinde neşe, aşk, zengin, fakir, acı, gözyaşı ne ararsan bulunan bir komediler silsilesine teslim ettiği ütopya toplumunda yapmak büyük terbiyesizlik. Ne yoksa başlıca görevleri topluma ninniler okuyup rüya gördürmek olan köşe başı yazar ve çizerlerimizin konu sıkıntısı çektiğini mi

BİR LEVEL VAR BENDEN İÇERİ

Merhaba Level ailesi, 1997 yılının Ocak ayında çıkarıldığınız 26 sayfalık ilk sayınızı elime almamla başlayan Level serüvenim, ilk günkü amatör ruh ve heycanınızı asla yitirmeden, büyük çaba ve özveriler sonucu bugün on binlerce okurunuzun yüreklerinde bir efsane haline getirmiş olduğunuz Level'i her ay hala büyük bir heyecan ve merakla elime almamla devam ediyor. Level'in sessiz sedasız gelen fakat Türkiye'de oyunculuğun gelişimi ve sonrasında profesyonel oyunculuğun ortaya çıkışını bakımından bir devrim niteliği taşıyan doğumuna tanıklık etmiş az sayıdaki şanslı insanlardan biriyim. O zamandan bugüne çok yol kat ettiniz ve hem Türkiye'de oyun dergiciliğine (hatta genel anlamda dergîcîlik sanatına) getirdiğiniz yüksek kalite standartları hem de okurlarınızla girdiğiniz diyaloglardaki seviye ve doğuruculuk bakımından mükemmel yaklaştınız. Yenilikçi tavınız, daima sergilediğiniz sağlam ve sağduyulu duruşunuz ve ki mi zaman derginin sayfalarından sözüslü yan başımızdayışcasına hissettirdiğiniz iç ferahlatan dost sıcaklığınız, kimi zaman da gençliğiminiz verdiği toylukla gerçekleri kabullenmeye zorluk çeken zihinlerimize hayatın gerçeklerini, kılıçtan keskin kalemlerinizden damittığınız fikirlerinizle çapık bir demir ustası misali dimağlarımıza şekil veren dürüst ve sözünü

düşünüyorsunuz? Ayıp ayıp adam olun artık adam. Sizin gibi dıksıyonu düzgün, askerliğini yapmış, 35 yaşını aşmamış, presentabl elemanı iş mi yok? Düzgün birer iş bulup üstüne bir de gözünü sevdiğim AB'sine girerse-niz ooooh dadından yinmez.

Neyse bunlar başlıca kusurlarınızdı. Diğer kusurlarınız arasında kuponla donanım veya orijinal oyun vermemeniz, her ay 15 cd vermemeniz, arka sayfa güzeli koymamanız ve bulmaca sayfanızın olmayı gösterilebilir. Her neyse... Level okuyucusu olarak geçirdiğim bunca yıl sonunda bu size yazdığım ilk mektubum. Bu-nun sebebi yazacak bir şey bul-mamam değildi. Tek sebep ilk mektubumda Level'in benim için ne ifade ettiğini olabildiğince iyi anlatabilme dileğimdi. Sizin geldi-giniz nokta ve benim ulaştığım kavrayışla bugün bu mektubu yazmaya karar verdim. Fikriyatının gelişmesinde Level'in iyi in-sanlarının katkısı bulunan ve çok az şeye değişeceğim Level'lı olma ayrıcalığını taşıyan genç bir insan olarak sizden tek ricam Türkiye gibi bir ülkede yaptığınız bu işin büyülüüğünü kümümsemeyin ve sakın bizi de başlarınıza ortak et-meyin. Bizler sadece bir avuç sa-nat düşküni genciz ve artık yap-tıkları işte ustalık dönemine giren ağillerimizin eserine saygı duyup az da olsa cabalarının maddi ve manevi karşılığını vermeye çalışı-yoruz. Hepsи bu.

Gördüğünüz gibi yazımın ba-sından beri tüm Level okuyucuları adına konuşmak gibi curetkar bir tutum içerisindeyim ve kesinlikle doğru olanı yaptığımı inanıyorum. Çünkü Level gibi bir değeri hayatının bir köşesine yerleştir-meği başarmış insanların aksi şe-kilde düşündüğüne inanmak iste-miyorum. Yine biliyorum ki günü geldiğinde ilk füzelerin silolarından çıkmaya başlayıp, yeryüzünün dört bir yanında mantar bi-cimli toz ve alev bulutlarının insa-noğlunun yeryüzündeki başarı-sızlığını simgelercesine göye yük-selip, medeniyetimizi yutacağı ana dek okuyucularınız yani dost-larınız sizinle birlikte olacak. Söz veriyoruz. Adios!

AKIN ÇUFALCI

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 kısa kıtası!

Ööh yani Akin bey kardeşim, bu nasıl mektuptur ule? Beri bak, oturup birşeyler yazsana sen ciddi ciddi, eğer zaten yazmıyorsan? Kapasite var yani, böyle upuzun cümleler kurup ta neredeyse tamamında başıyla sonunu anlam ko-pukluğu olmadan bağlayabildiğine göre! Çoku insan evladının attığı mektubu düzeltirken imanım gevrek bir hal alıyor, oysa seninkinde neredeyse hiç düzeltme yapmadım diye-bilirim.

Neyse, senin de belirttiğin gibi, bizler terbiyesiz eş-şekleriz, saydığın tüm kabahatleri de işledik, özür dileriz. Ne yapalım, can çıkar huy çıkmaz. Ha bu arada, görünen o ki tabiat ana bizim kendi kendimiz yok etmememizi beklemeyip işi doğrudan kendi halledecek. Eh, ne yapalım? Bir tür daha kendi ahmaklığı yüzünden kaybolup gitmekse evrenin ıssızlığında, kim ne yapabilir ki? Bu arada, ziyarete gelirsen sor da sənən bu derginin nasıl çıktığını ve bugüne geldiğini an-

Cevap

var mı sonuçta. Yoksa sen de şu anket ve test meraklılarından misin? Var öyle bazı tipler ya, iki eli kanda olsa anket, test vs. görünce dayanamaz oturup çözer. Bir de puanlara bakıp bakıp hmhhh, hmhhh diye kafa sallar kendi kendine. Aman gözünü seveyim, o iş oyun hastalığından da beterdir. Bir de kalkıp o testleri etrafaktılere yapmaya kasarsın, sonra geldiğini gören selam vermeden kaçar olur! Aman diyim ha!

2) Valla ben pek Commandos seven bir adam değilim, ama FPS tarzına dönmeleri çok ilginç, sırf neye benzeyeceğini görmek için bekliyorum o oyunu. Henüz kesin bir çıkış tarihi belirlenmedi diye kalmış akımda, ama herhalde bu yaz çıkar, grafikleri ve bölüm tasarımları büyük oranda bitmiş gibi görünüyor.

3) Valla her ne kadar çoktan bitmiş bir oyunu sadece PC'ye port ediyor gibi görünseler de, San Andreas gibi büyük bir oyunla başúşmak pek kolay değil. PS2 ve PC'nin kodlaması arasında da dağlar kadar fark var zaten. Ayrıca herhalde

Senin de belirttiğin gibi, bizler terbiyesiz eşsekleriz, saydığın tüm kabahatleri de işledik, özür dileriz

İatalım, gülmekten yarılacaksın şerefsizim! İlk sayidan beri izleyen bir okurcu olarak pek çok matrah detayı bilmeye ve bizimle dalga geçmeye hak kazanmışın zaten. Nihoa!

ADDICTED TO CHAOS

Nasılınız Level ailesi iyisindir umarım size bir kaç maruzatım var. İşte sorularım:

- 1) Geçenlerde tüm Level'larımları aldım önüm'e baktım tam 25 ay olmuş bir şey dikkatimi çekti. Eylül 2004 sayısında "Oyun bağımlısı misiniz?" diye bir anket yapmışsınız bir daha yaparsanız bence iyi olur çünkü ben o anketi kendime uyguladım ve tam sinirdam şimdí ise bir daha yapsanız ama sorular değiştirek süper olur bence.
- 2) Ben bir Commandos fanatığı olarak bi şey sorucam Commandos: Strike Force ne zaman çıkacak?
- 3) Ben geçen ayda PS2 incelemesinden sonra San Andreas'ın çıkışmasını bekliyorum PC'ye hatta onun için PS2 bile almayı düşündüm bu söylediği zamanı Temmuz'da bir erteleme yok değil mi?
- 4) Ben notebook almak istiyorum ama nasıl birşey alman konusunda bir fikrim yok sizce ne almalıymı?

Sorularım bu kadar ister cevaplayın ister cevaplamayın ama yine de ben teşekkür ederim.

Fikret Kırdar

Merhaba Fikret, biz iyiyiz, sen nasılsın? Fazla uzatmadan soru sorduğuna göre ben de aynen cevap vereyim:

- 1) Fikretim, dudaklilik, çatalkaram, okurum, de hele bana o soruları değiştirmenin ne anlAMI olacak? Yani, sonuçta sorular farklı bile olsa açığa çıkarmak istedigimiz gerék aynı, değil mi? Oyuna bağımlı misin, yoksa değil misin? Otur dürüstçe tekrar cevapla o soruları, gör bir değişiklik

oyundaki çeşitli hataları da bu arada düzeltmek isteyeceklidir. Büyük iş yanı, o yüzden birkaç ay gecikirse şarşı-mam, zaten bugüne dek deadline'i aşmayan firma gör-medim.

4) Oyun oynamak için kullanacağım notebookları pek tavsiye etmem, bugüne kadar memnun olan pek fazla kul-lanıcı görmedim. Bu aletler daha ziyade ofis çalışmaları için uygunlar, koldı ki gerçekten oyun çalıştırabilecek kadar sağlam bir notebook'un fiyatı da iki tane PC top-lamaya yetecek kadar yüksek oluyor genellikle. Ama oyun-la işim olmaz, genel çalışma maksatlı kullanacağım, Office filan çalıştıracağım, derse ve zaman çok obrası bir makin-e ihtiyacın yok. Fiyatı makul, batarya ömrü yeterli ve servisi bol bulunan bir markanın ortalama bir modelini al-sın olur. Servis özellikle önemli, çünkü ne kadar dikkat edersen et mutlaka er ya da geç yere düşecek o namussuz alet! Taşınabilen her haliin yere de düşürülmesi kaçınılmazdır çünkü! Murphy öyle buyurmuştur!

Anam, yer bitmiş, az daha sayfanın kenarından yere düşüyordum. Neyse, hepinizin mektuplarını tek tek okuyoruz, buna emin olun. Dergiyi dikkatli okuyun, aradığınız cevaplar mutlaka buradarda bir yerdedir, bizzat sizin mektubunuza yer verilmemiş olsa bile. O yüzden bozuk atmayın, mektup atın! Haydi hoşçakalın! ☺

Donanım ile ilgili sorularınızı donanım@level.com.tr adresine gönderebilirisiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisiz mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

NASIL YAPILDI?

CIVILIZATION

Eyfel Kulesi Almanlar tarafından Moskova'ya inşa edilmiştir. İlk otomobil Fenikeler tarafından icad edilmiştir. Atom bombası ilk kez Zulu bilimadamları tarafından 1875'te geliştirildi ve Misir ordusuna karşı kullanıldı. Tüm bunlar sizin tarih bilginizle ters düşüyor değil mi? Tabii ki öyle, gerçekte bunların hiçbirini olmadı, ama olabilirdi. İşte Civilization bu olasılıklar üzerine kurulmuş bir oyundu. Ve adını oyun tarihine altın harflerle yazdırmayı başardı.

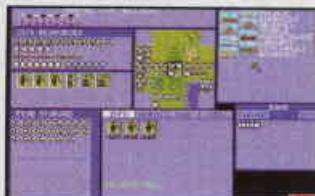
Oyun dünyasında Sid Meier ve Bruce Shelley isimleri birer efsane haline gelmiştir. Sid Meier, Alpha Centauri ve Colonization gibi oyulara imzasını atmış, Bruce Shelley ise Ensemble Studios ile yaptığı çalışmalarla adını duyurmuştur. Ancak bu ikilinin gerçek anlamda ünlerini pekiştirdikleri yapılmış Civilization olmuştur. İlk Civilization çıktıktan sonra kısa bir sürede bir milyon satışa ulaşmış, yakın zamanlarda çıkan Civilization 3 ise çabucak iki milyon barajını aşmakta zorlanmıştır.

Ancak Civilization adının bugün sahip olduğu efsanevi konuma gelmesi hiç kolay olmamıştır. Meier ve Shelley oyunun genel yapısı üzerinde uzun süre çalışmışlardır, zaman içinde ortaya SimCity tarzı bir oyun çıkarmışlardır. Ne var ki bu onları memnun etmeyecektir, çünkü koca bir gezegeni ve binlerce yıllık in-

Tarih bugün kitaplarda yazandan çok daha farklı olabilir.

sanlık tarihini konu alan bir oyunun çok daha detaylı, daha ciddi olması gerektiğini düşünmektedirler. O yillarda "strateji" kelimesi genellikle sıra tabanlı savaş oyunlarını tanımlamak için kullanılmaktadır ve bunların izleyicisi de hayatı kısıtlıdır. Bu gerçeki de hesaba katan proje grubu çalışmaları bir süre askıya alır ve dikkatlerini başka projelere yöneltir.

Civilization üzerindeki çalışmaların askıya alınmasının bir diğer sebebi de, o günlerde Microprose hesabına çalışıyordu olmalıdır. Microprose'un proje sorumlusu olan Bill Stealy firmaya ün kazandırmış olan F-15 ve Silent Service gibi simülasyonların üzerinde çalışmasını istemekte, strateji türüne sıcak bakmamaktadır. Ancak öte yandan Sid Meier ve Bruce Shelley endüstriye yeni katılmış çömezler değildirler. Özellikle Sid Meier daha önceden Pirates! ve Railroad Tycoon ile yeteneğini ispat etmiştir. Bu yüzden Bill Stealy ister istemez onlara Civilization üzerinde çalışmalrı için izin vermek zorunda kalacaktır. Ne var ki sık sık başka projelerle bölünenecek olan çalışmalar yüzünden ortaya çıkan sonuçlar takım açısından hiç te tatmin edici olmayacağı. Shelley oyunun geliştiri-



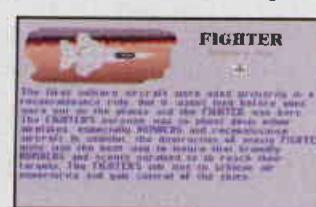
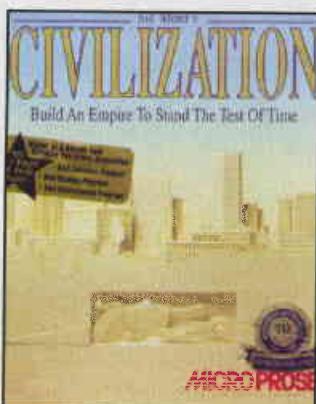
mesi esnasında karşılaştıkları en büyük sorun olan zaman kıtlığı hakkında şöyle diyor;

"Hızlı çalışmak için çok verimli bir tasarım sistemi geliştirmek zorundaydık. Bu sisteme fikirler kısa süre içinde oyuna uygulanmalı ve eğer işe yaramıyorsa derhal çöpe atılmıştılar. Nitekim pek çok orijinal fikir sırf oyunu dengeleyebilmek için devre dışı bırakıldı." Ancak sadece fikirler değil, grafikler de bu hızlı çalışmadan nasibini alacaktı. "Oyunu tamamen 3D yapabiliydik, ancak herhangi bir nesnenin üç boyutlu olarak hazırlanması grafik tasarımcıların çok fazla zamanını alıyordu. Ve ertesi gün çöpe gidecek bir fikir için bir grafik tasarımcının 2-3 haftasını harcamak mümkün değildi. Bu yüzden grafikler 2D olmaliydi, çünkü bu yöntemle en karmaşık nesneler bile bir günde hazırlanabiliyordu."

Civilization bugün oyunlarında standart unsur haline gelmiş pek çok yeniliğin ilk defa görüldüğü bir

oyundu. Keşfedilmemiş bölgeleri örten savaş sisi, son derece detaylı diplomatik diyalog seçenekleri, geliştirilecek bir sürü teknoloji hep bu oyunla ortaya çıkan fikirlerdi. Meier bu konuda diyor ki; "Biz oyuncunun kendi kaderini çizebileceğii bir oyun yapmak için uğraştık ve bunda başarılı da olduk. Bu oyundaki kurallar sadece oyunun ana hatlarını belirliyorlar, ne göne gidileceğini seçmek ise tamamen oyuncuya kalıyor. Böylece insanlar kendi imparatorluklarını uygun gördükleri biçimde şekillendirip, tarihi istedikleri biçimde yeniden yazabiliyorlar." Gerçekten de Civilization temelde tarihi gerçeklere dayanan, ancak her oynamışındaambaşa bir tecrübe sunabilecek bir yapımlardan biridir. Ve tipki seti sloganında vaat ettiği gibi, sadece oyuncular değil, kendisini yapanlara da "uzun ömürlü bir imparatorluk kurmak" şansını vermiştir. Çünkü özellikle Sid Meier bu oyun ve onun devam projeleriyle ismin oyun tarihine yazdırmayı başarmıştır.

Eva Dvorackova Bekdemir
M. Berker Güngör



Sid Meier's Civilization
Strateji
8086/640 kb
RAM/DOS 3.0/CGA,
EGA, MCGA, VGA
Microprose
1991 (FDD)

NEXT LEVEL



neocron 2
BEYOND DOME OF YORK

YARIŞMA!

10 Neocron 2 sizi bekliyor!

Evet, 2165 yılında geçen cyberpunk temalı devasa online bu oyun, Mart sayımızda incelenecak. Ama 10 yetenekli okuyucumuz çıktıgı gün bu oyuna sahip olabilir. **Tek yapmanız gereken** şu konuda kısa (4000 karakteri geçmeyen) bir hikaye (illâ bilim kurgu olması gerekmez) yazmak:

28. YÜZYILDA GEÇEN BİR İSTANBUL MACERASI

En iyi 10 yazı, sahiplerine Neocron 2: Beyond the Dome kazandıracak.

Son katılım tarihi 20 Şubat olup, kazananlar 5 Mart'ta Level Online'da duyurulacak. Hikayelerinizi Word dokümanı olarak ekleyip yarisma@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL.

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü: Sinan Akköl, sakinlevel.com.tr
VeraBeyn Sok. Gayrettepe İs Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/Istanbul

Yayın Yönetmeni: Tuğba Erek, tugba@level.com.tr

Yazı İşleri: Fırat Akyıldız, fırat@level.com.tr

M. Berkay Güngör, berkay@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu: Selçuk İslamoğlu, selamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar: Ali Aksöy, aliaks@level.com.tr

All Güngör, gulin@level.com.tr

Eser Gürbüz, eser@level.com.tr

Burak Akın, burak@level.com.tr

Cemil Battal, cemil@level.com.tr

Eva Dvorackova, eva@level.com.tr

Gökber Nurşenler, gurbetler@level.com.tr

Gökhan Hacıboğlu, gokhan@level.com.tr

Güven Çatak, guven@level.com.tr

Kaan Alkan, jesuskan@level.com.tr

Korcan Merdan, gorcanabu@level.com.tr

Tuna Şentürk, nemtuna@level.com.tr

Grafik Tasarım: Didem İnceşahit, didem@level.com.tr

Genel Müdür: Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özdemir

Finans Müdürü: Ağın Aldemir

Halkla İrtişkiler Müdürü: Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu: Ayten Çar

Abone Satış Müdürü: Asu Bozyağla

Abone Servisi: Ebru Çinlik, Nihan Özkarap

Dağıtım Müdürü: Cam Cenker

Dağıtım Asistanı: Mehmet Çi

Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adres: Sahibi: Gökhan Sungurtekin

VeraBeyn Sok. Gayrettepe İs Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/Istanbul

VUGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü: Gürcan Başpraktan, gulantepe@vugel.com.tr

Pazarlama Müdürü: Güler Okurmus, opuler@vugel.com.tr

Reklam Müdürü: Yeliz Koçgun, kucelci@vugel.com.tr

Reklam Trafiği: Ayşenur Kılıç, agnur@vugel.com.tr

Matbaa Adresi: ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirköse Sokak, No: 4 D/o Sanayi

4.Esenyurt - İstanbul Tel:(212) 280 64 38

Matbaa Sahibi: Hasan San

Dağıtım: İPPAS

Yönetim Yeti Adresi: VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

VeraBeyn Sok. Gayrettepe İs Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/Istanbul

Tel: (212) 217 97 71, Fax: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılımlar Faks: (212) 238 73 26

Yagan Türü: Yagın, sureli, ayılık

VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

Level Mart Sayısı = 100-2

Yani: KOTOR 2, Playboy The Mansion, Devil May Cry 3, Republic Commando, STALKER...

20 Mart'a kimseye randevu vermeyin. Tüm dünyanın okuduğu dergi Türkiye'ye kapaklarını ilk kez açıyor.

PlayStation®2

Ayrıntılı bilgi
gelişecək ay
LEVEL'da