

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

90 SAYI

MÜTHİŞ DEMOLAR

Ground Control 2, Codename: Panzers,
Transport Giant, Gish...

FULL OYUNLAR

Maniac Mansion Deluxe,
Codename Gordon...

VİDEOLAR

Devil May Cry 3, Doom 3,
The Movies, F.E.A.R

LEVEL

EMMUZ 2004 VEL.COM.TR 2004-07 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

SONY PSP VE NINTENDO DS

E3 dosyamız bu yılın iki büyük bombasıyla devam ediyor. Bu iki yeni konsoldan hangisi bizi daha çok etkiledi?

WORLD OF WARCRAFT

Izzard'ın son bombası devasa online yunun beta testine katıldık.



MONKEY ISLAND NASIL YAPILDI?

İNCELEME VE TAM ÇÖZÜM

THEIF DEADLY SHADOWS

12 sayfada inceleme ve tam çözümüyle tek gözlü kahramanımıza gölgelerde eşlik ediyoruz.

İNCELEMELER: THE SUFFERING | PERIMETER | TRUE CRIME | HARRY POTTER 3 | GANGLAND |

ED DEAD REVOLVER (PS2) | SYPHON FILTER 4 (PS2) | NBA BALLERS (PS2) | SAMURAI WARRIORS (PS2)

K BAKIŞLAR: GTA 4: SAN ANDREAS | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 | CALL OF DUTY: UNITED

FENSİF

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL



9 771301 213116 07



Cinlerim tepemde!

Tamam yaptığımız iş pek zevkli, pek güzel bir iş. Ama insan arada sırada şu kadarcık olsun (şu, iki parmağınızla yapabileceğiniz en ufak büyülü işaret) anlaş bekliyor yahu. Hadi siz okuyucular için bizim işimiz bir ütopya. Anlayış göstermemeniz doğal. Peki beraber iş yaptığımız insanlara ne demeli? Firma yetkilisiyle konuşurken geçen ay matbaada kağıt bittiği için derginin geçtiği söylediğimde "Aaa, ne tuhaf şeylerle uğraşıyorsunuz siz böyle!" tepkisiyle karşılaşınca cinlerim tepeme çıktı! E ne zannediyordun ki? Biz bu-

rada oyun oynuyoruz, oynadıklarımızın aynı anda matbaadan dergi olarak çıktığını, geri kalan zamanda da aylak aylak dolaşıp çay kahve içtiğimi mi sanıydun? "Oyun oynamak" ile "derginin piyasaya çıkması" arasındaki boşlukta uğraşmamız gereken bazı ufak(!) işlerin olabileceği hiç kimsenin aklına gelmiyor sanırım.

Uğraşmamız gereken böyle insanlara ek olarak bir de "bizim meslekten" olup da, bizim meslegenin kalitesini inatla düşürmeye çalışan insanlar çıktı piyasaya. Daha çıkışmasına altı ay olan oyunların ekran görüntülerine bakıp "inceledik" diye yazanlar mı dersiniz, 2,5 MB'lık Flash dosyasını CD'ye basıp "tam sürüm oyun veriyoruz!" diyenler mi, hepsi var bu piyasada. Aman diyelim. Siz siz olun, iki kapak arasına tıkitırılmış her kağıt tomarını dergi diye almayı.

2. Dünya Savaşı oyunları var sırada. Kardeşim tamam, Er Ryan'ı Kurtarmak ve Kardeşler Takımı mükemmel yapımları. Ama neden bütün işi 2. D.S. oyunları en güzel bölümnerini bu ikisinden çalmak zorunda? Bu kadar tembel misiniz? Oturup biraz araştırma yapsanız, daha önce görmediğimiz sahnelerde ağızımız açık kalsa, kendimizi kandırılmış hissetmesek. Allah'tan Medal of Honor Er Ryan'dan, ek görev

paketleri Kardeşler Takımı'ndan, Call of Duty de Enemy at the Gates'den ne kadar önemli sahne varsa hepsini çaldı bitirdi. Bundan sonra gelecek oyunlar yeni fikirlerle çıkmak zorunda.

Bir de Driver 3 çıktı başıma (Driv3r da neymiş?). Sabah sabah F.E.A.R.'ın yaşattığı (olumlu) şoktan sonra Driver 3 nasıl ilaç gibi geldi, kendime getirdi beni anlatamam. Bunca bekledikten karşımıza "Çıka çıka bunu mu çıktı?" demekten alamadım kendimi. Neysé ki incelemesi bu aya yetişmedi, daha uzun süre üstünde çalışmam lazımdır. Ama siz siz olun, "Driver üç!" diye dükkانlara saldırmayın. Çok üzülebilirsiniz.

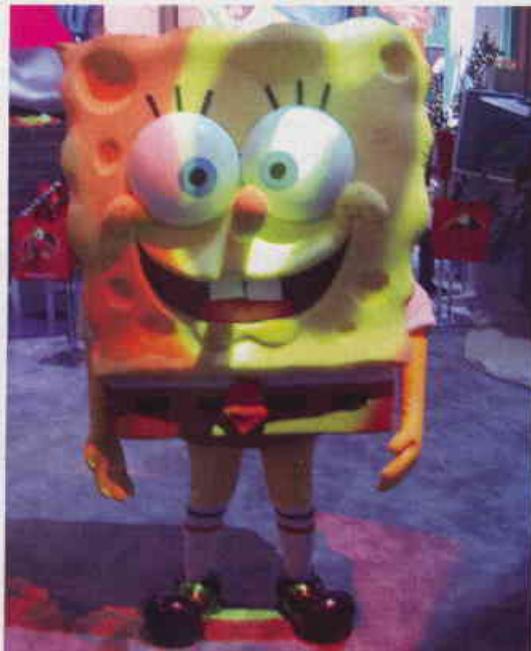
Neden bu kadar cinlerim tepemde bu ay? Ensemde boza pişiyor da ondan, hem sıcaktan, hem de 2 dergi birden yetiştirmeye telaşından. Ama yetistik galiba. NATO zirvesi yüzünden ofiste hapis kalmadan şu işleri matbaaya yetiştirmem lazım. Bu arada, cumartesi Cumartesi derginin son tashihine yardım etmeye gelen Gökhan, Dilek ve Berker'e sonsuz teşekkürler.

Yetistik değil mi Aytun? N'olur yetiştiniz de...

Sinan Akkol

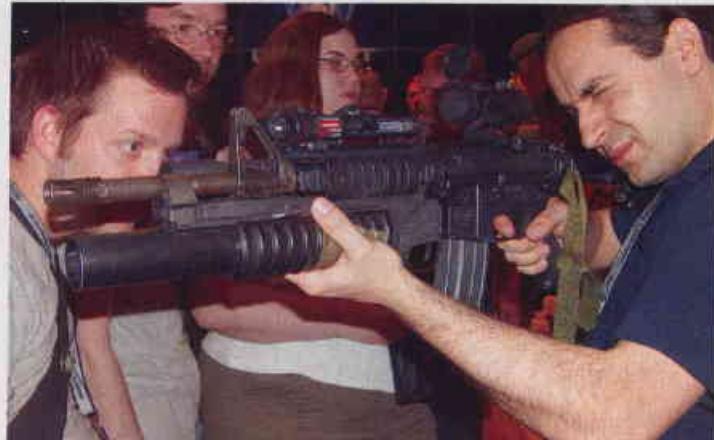
SABAH SABAH F.E.A.R.'İN YAŞATTIĞI (OLUMLU) ŞOKTAN SONRA DRIVER 3

NASIL İLAÇ GİBİ GELDİ, KENDİME GETİRDİ BENİANLATAMAM.



← YOĞUN İSTEK ÜZERİNE: KENDİME DİYALOG, YENİDEN...

- Adı bile olmayan bir varlık ancak bu kadar sevilebilir. Ne çok fanatığın varmış be kardeşim?
- Eee, fan-base sahibi olmak lazım.
- O ne be? Türkçe konuşşana zibidi!
- Bana bağıramazsan! Ben artık sana bağlı değilim!
- Hattı len... Gelecek ay seni yazmazsam görürüm bağımsızlığını.
- Yoğun isteklere karşı gelemezsin Sinan! Okuyucuna karşı sorumluluğun...
- Veya dur ya, neden bu ay yazıyorum ki? Bu ay da yazmayabilirim seni.
- ...



YOĞUN İSTEK ÜZERİNE:

EDITÖRÜN GİZLİ HAYATI, RE-LOADED →

Kardeşim, bir editörün ne gibi bir gizli hayatı olabilir ki?

Çayını kahvesini içer, bütün gün aylak aylak dolaşır. Ayın 20'sinden sonra da panik içinde haldır haldır yazı yazar. Budur. Gizli hayat da neymiş? Çıldırtmayın beni!

En sonunda kral geri dönüyor.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Yapım: Konami | **Dağıtım:** Konami | **Platform:** PS2, Xbox, PC | **Çıkış tarihi:** Belli değil |

Konami, Level ofisinde en çok oynanan oyun olan PES'in yeni versiyonu için çalışıyor. Oyun hakkında şimdilik birkaç bilgi açığa çıktı. İlk olarak, PES 4'te takım sayısı artırılıyor (200'den fazla). Master League içinse takım sayısı 64'ten 138'e çıkarılıyor. Ayrıca; İspanya, İtalya, İngiltere, Almanya, Fransa ve Hollanda ligindeki futbolcuların tamamının ismi gerçek olacak. Yeni serbest vuruş sistemi, oyundaki bir diğer yenilik. Serbest vuruşlarda topa vururken iki futbolcudan birini seçerek barajı şaşırtabileceksiniz.

Tabii ki oynanışta da yenilikler var. Buna ek olarak pas vereceğiniz futbolcuya bu

kez kesin bir şekilde kendiniz seçebileceksiniz. Bu da futbolcuları ve oyunun akışını eskiinden daha fazla kontrol altında tutmanızı sağlayacak. Oynanışı etkileyebilecek yeniliklerden diğeri de yeni "fake" çalışmaları ve yeni top kontrol etme teknikleri. Unutmadan, PES 4'te beş yeni hareket/yetenek bulunacak. Devamlı top sürme, "sağdan atıp soldan geçme" gibi hareketler oyunun rengini değiştirecek. Çünkü topu bir defans oyuncusunun sağından atıp solundan geçebilecek olmanız, topun artık oyuncuya aynı doğrultuda hareket etmediği anlamına geliyor. Yani topun fizik modellemesi de değiştiriliyor.

Görsel olarak da bazı değişikliklerle karşılaşacağız. Hakemler sahada gözükecek ve sa-

ha durumuna göre futbolcuların formaları çamurlanıp kirlenebilecek. Ayrıca sahada futbolcuların kavga etmesi gibi birçok yeni ara sahne de hazırlanıyor. Kaçınılmaz olarak bu beraberinde yeni ve daha yumuşak animasyonları da getirecek. PES 3'te yeterince gerçekçi hareket eden ve oyuna uyum sağlayan futbolcuların yerine daha iyileri geliyor. Adidas'ın Roterio topu da cabası!

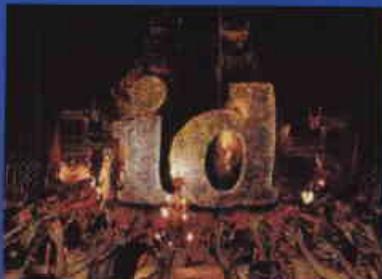
Oyunun PS2 versiyonu için yine bir online mod düşünülmüyor. Son olarak oyunda stadi bulunan bazı takımlar şunlar: Bologna, Perugia, Brescia, Sampdoria, Newcastle, Leeds, Fullham ve Real Madrid...x



haberler

ID'DEN YENİ OYUN

ID Software'ın planları arasında Doom 3'ün dışında yeni bir oyun daha var. ID'nin başkanı Todd Hollenshead, şimdilik ismi ve türü belli olmayan yeni oyunun yapımına Doom 3 bittiğinden sonra başlayacaklarını belirtti. Büyük ihtimalle oyun bir FPS olacak ve Doom 3 motorıyla yapacak. Ama bunlar sadece varsayımdır. Zira ID, şaşkınlık potansiyeli çok fazla olan bir firma. Heyecanlı bekliyoruz.



Kaykaylarınızı çıkartın Tony Hawk's Underground 2 World Destruction Tour

Yapım: Neversoft Entertainment | **Dağıtım:** Activision | **Platform:** PS2, Xbox, GC | **Çıkış Tarihi:** Ekim 2004

Bomba gibi bir oyun geliyor; söylemedi demeyin. Kısaca THUG 2 olarak adlandıracagımız yeni Tony Hawk klasik adayı, 20 kaykayçı barındırıyor. Oyunun hikaye bölümünde, siz kaçırılan bir kaykayıcıyı canlandırıksınız. Sizi kaçırırlar, dünyanın dört bir yanında kaymanız isteyecekler. Asıl önemsenmesi gerekenler bunlar değil. Artık THUG'da da bir "Bullet Time" hareketi var. Zamanı yavaşlatarak daha enteresan hareketler yapabileceksiniz. Yaklaşık 100 görevin peşinden koşturken, hacmen hayli genişleşmiş bölümler de yourselvesden kaçmayıp. Burada 15 katlı binaların tepesinden atlama, binaları yıkma, aralarından uçağı gibi değişikliklerden bahsediyoruz. Online kısımdan ise, henüz haber yok.



Güney Amerika'da suçlu avi...

EL MATADOR

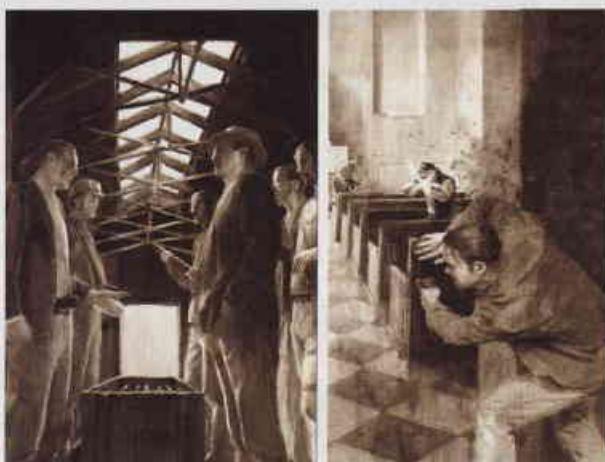
Yapım: Plastic Reality Technology | Dağıtım: Cenega | Platform: PC | Çıkış tarihi: Belli değil



Korea: Forgotten Conflict'in yapımcısı Plastic Reality Technology yeni bir oyunun yapımına başlıdı: El Matador. Oyun third-person kamerasıyla oynanan bir taktik/aksiyon. Hikâyeyin akışı ve anlatımı, oyunu ilginçlestiren unsurlardan birkaçı. Serbest bir oynanışa sahip olacak olan El Matador'da kontrol tamamen sizde olacak, ancak hikâye birçok şartsızmaca içeriği için zaman zaman ikilemde kalmanız olası.

Oyunda bazen arabayla bir hırsızın peşinde, bazen de bir uyuşturucu kaçakçısını kovalarken bulacaksınız kendinizi.

El Matador'da geliştirilmiş bir yapay zekâ kullanılıyor. Bu tanımlamayı çok fazla duyduğumuzu biliyoruz, ama bu oyunda farklı bir şey deneniyor: Hiyerarşik düzen. Bu şu anlama geliyor: Patronlar adamlarına emir verebilecek ve onları yönlendirebilecek. Yapımcılar bu sistemi 'AI Hi-



erarchy of Bad Guys` (kötü adamların yapay zeka hiyerarşisi) olarak adlandırıyor.

Karşılaşacağımız düşmanlar oldukça çeşitli. El Matador'da çete patronları, oyunlardaki 'bölüm sonu canavarları' ni ifade ediyor. Bu güçlü patronların yanında siviller ve bazı hayvanlar da (timsah, köpek vs) karşınıza çıkacak. Grafikler de ekran görüntülerinden gördüğümüz kadarıyla fazlasıyla detaylı. Zaten ilk dikkatimizi çeken de grafikleri oldu.

El Matador yapımcıların ikinci oyunu. Daha yolun başında sayılırlar, ama El Matador için umutluguza.

World Cyber Games Kasırgası Başlıyor!

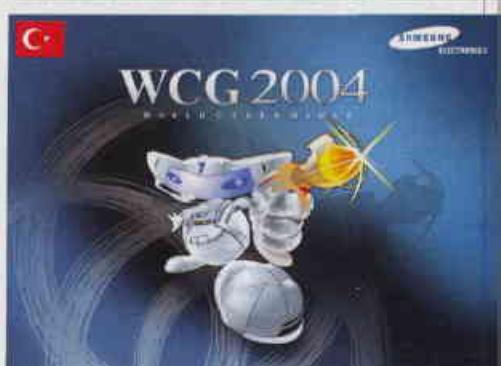
Bu yıl ilk kez 19 ilde ve 27 merkezde yapılacak WCG'nin Türkiye elemelerinin turnuva merkezlerinde yapılacak olan bölümü 15 Temmuz günü başlayacak. WCG'nin Türkiye elemeleri; İstanbul, Ankara, İzmir, İçel, Adana, Antalya, Bursa, Tekirdağ, Kayseri, Konya, Sivas, Kırklareli, Eskişehir, Balıkesir, Sakarya, Samsun, Yalova, Erzincan ve Kütahya illerinde gerçekleştirilecek. WCG heyecanına katılanlar

nuclearında 30 Haziran günü başlayacak. 12 bin kişinin katılacağı Türkiye elemelerinde başarılı olanlar 16-20 Ağustos 2004 tarihleri arasında İstanbul'da gerçekleştirilecek büyük finalde yarışmaya hak kazanacak.

WGG'ye Avaturk Voyager üyeleri ücretsiz olarak katılabilirler ve böyleselike Avaturk'ün sunduğu tüm avantajlardan yararlanabiliyorlar. WCG heyecanına katılanlar Starcraft: Brood War, Warcraft

3: The Frozen Throne, Counter Strike: Condition Zero, Unreal Tournament 2004, FIFA 2004 ve Need for Speed oyunlarında rakiplerine karşı mücadele edecekler. Birinci olan takım ve oyuncular San Francisco'da Türk Milli Takımı olarak bizleri temsil edecekler.

Turnuvanın ana sponsorları Garanti Bankası. Diğer sponsorlar ise Avaturk, Level, Beko, Microsoft, DNA, Intel, Bawls ve Oynasana.com.



CAPTAIN BLOOD

Pirates of the Caribbean'in yapımcısı Akella yine aynı tipte bir oyun için çalışmalara başladı. Rafael Sabatini'nin romanından uyarlanan Captain Blood bir aksiyon oyunu. 1685 yılında İspanya'da geçen oyunda kontrol edeceğimiz karakter asil bir korsan.

Oyun görev tabanlı bir yapıya sahip olmakla birlikte kara ve deniz savaşları içeriyor. Oyunda gemi yolculuklarından kılıç savaşlarına kadar birçok sahne bulunuyor. Gemi savaşlarında geminizi direk olarak kontrol edebilecek ve düşman gemileriyle savaşabileceksiniz. İsterseniz topları da kullanabileceksiniz elbette. Otomatik hedef alma sistemi de oyuncuya yardımcı olacak.

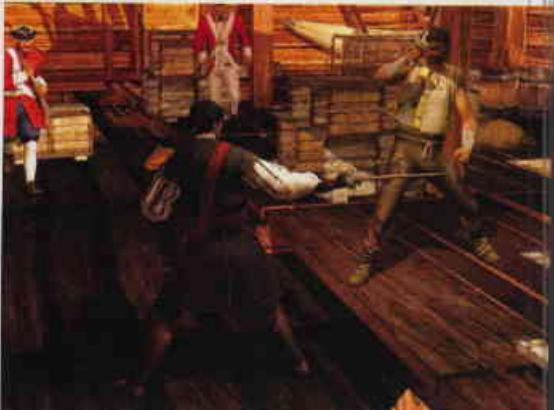
Yapımcılar grafikler için de iddialılar. Gerçekçi patlama efektleri, kırlan gemi direkleri ve yırtılan yelkenler, görsel açıdan oyuna çok fazla şey katacak. Oyunda kullanılan gemi sürüsü modeli ise Pirates of the Caribbean'dan alınıyor.

Kara savaşlarında ise birden fazla düşmanla dövüsebilirsiniz. Kılıç, tabanca, tüfek, bıçak ve el bombası gibi silahları düşmanlarına karşı kullanabileceksiniz. Ayrıca farklı vuruş şekilleri ve kombin hareketler de yapabileceksiniz. Toplayacağınız puanlarla da yeni dövüş teknikleri kazanacak ve kendinizi geliştireceksiniz. Kazandığınız altınlarla ise yeni silahlar veya araç-gereçler alabileceksiniz.

Son olarak, oyunun sesleri Moskova Filarmoni Orkestrası'yla kaydediliyor. Bu da atmosfere büyük katkı sağlayacak.

Yapım: Akella | **Dağıtım:** 1C

Platform: PC | **Çıkış tarihi:** Belli değil



Pirates of the Caribbean'ın yapımcıları demir alıyor



JAGGED ALLIANCE'A YENİ BOYUT

Geçtiğimiz aylarda dergide yeni bir Jagged Alliance rivayetinden bahsetmiştik. Bu ay beklediğimiz oldu ve Strategy First, Jagged Alliance'ın yeni versiyonunun yapım aşamasında olduğunu açıkladı.

İadi. Bu defa Mist Land'in geliştireceği oyunun yeni ismi Jagged Alliance 3D. Şimdilik elimizde pek bilgi yok, ama oyunun isminin sonundaki '3D' nin ne ifade ettiği malum.



KICK OFF'UN YAPIMCISI DINO DINI'DEN YENİ OYUN

Efsane futbol oyunu Kick Off'un yaratıcısı Dino Dini yeni bir futbol oyunu yapıyor. DC Studios'la birlikte çalışan Dini, oyunu; PC, PS2, Xbox, Gamecube, GBA ve PSP platformları için piyasaya çıkarmayı planlıyor.

Dini'nin yeni futbol oyunu için şimdilik elimizde fazla bilgi yok. Yeni gelişmeler için beklemeye kalın.

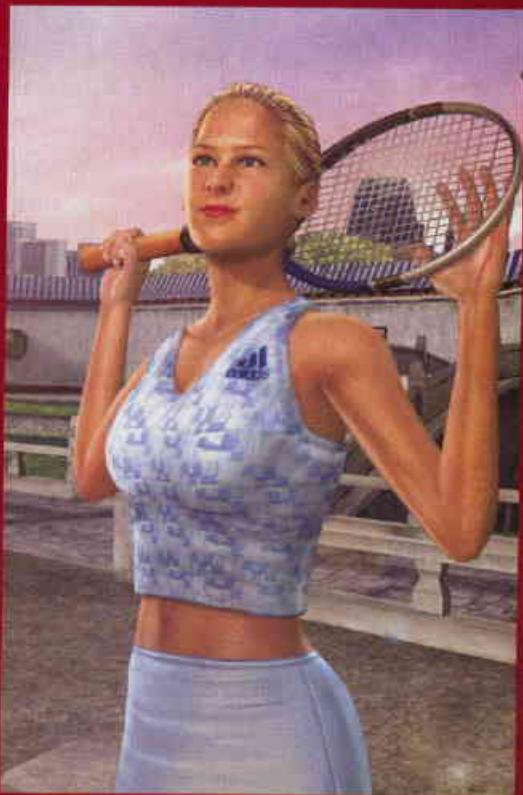


TOP SPIN PC'YE GELİYOR

Geçtiğimiz yaz Xbox'a çıkan ve Xbox'taki en iyi tenis oyunu olan Top Spin, PC'ye de geliyor. PC versiyonu orjinal oyundaki tüm modları içerecek. Bunlara tek kişilik oyun, çiftli şampiyona ve online/LAN dahil. Tabii bir de Career modu. Oyunun yapımcısıysa

gine aynı: Power and Magic Dev.

Xbox versiyonundan bildiğimiz kada-riyla oyunun fizik modellemesi ve grafikleri çok gerçekçi. Bunların sorunsuz bir şekilde PC'ye aktarılması için yapımcılar ca- ba sarf ediyor.



COMMANDOS FPS OLUYOR

ilk çıktığında ağır bir strateji oyunuydu. Devamı da aşağı yukarı aynı sayılsırdı. Son versiyonda ise aksiyona ağırlık verildi, kapalı mekânlarda 3D grafikler kullanıldı. Şimdiye Commandos FPS oluyor. Bu kez tamamıyla 3D elbette...

Yeni Commandos oyununun ismi Strike Force. Dediğimiz gibi, oyun FPS olacak, ama bu taktigin veya stratejinin unutulacağı anlamına gelmiyor. Farklı yeteneklere sahip Green Beret, Sniper ve Spy'dan birini seçerek görevleri tamamlamaya çalışacaksınız. Peki

görevler arasında neler var? Commandos serisindeki gibi yine düşman üssüne sizacak, sabotaj yapacak ve düşmanın planlarını bozmaya çalışacaksınız.

Stalingrad, Norveç ve Fransa, savaşacığınız bölgeler arasında yer alıyor. Eski Commandos oyunlarında olduğu gibi duruma göre karakterler arasında geçiş yapabileceksiniz. Bıçak, saatli bomba sahip olacağınız silahlardan birkaçı. Oyun ayrıca yedi kişiye kadar çok oyunculu olarak oynanabilecek.

YÜKLENİYOR...

Korku klasiği Silent Hill 4, 24 Eylül'de piyasada...

YUNUN İSMİ

	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains	Aksiyon	23-Kasım-2004
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005
Combat Flight Simulator 4	Simülasyon	21-Eylül-2004
Doom III	FPS	3-Ağustos-2004
Driv3r	Aksiyon	1-Eylül-2004
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Eylül-2004
Gooka: The Mystery of Janatris	RPG	9-Temmuz-2004
Half-Life 2	FPS	Belli değil
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	21-Eylül-2004
Madden NFL 2005	Spor	24-Eylül-2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	1-Eylül-2004
Rome: Total War	Strateji	21-Eylül-2004
Shade: Wrath of Angels	Aksiyon	1-Ekim-2004
Silent Hill 4: The Room	Aksiyon	24-Eylül-2004
Spider-Man 2	Aksiyon	28-Haziran-2004
State of Emergency 2	Aksiyon	Belli değil
The Sims 2	Simülasyon	5-Eylül-2004
Warhammer 40.000: Dawn of War	Strateji	24-Eylül-2004
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004

BİZİM YORUMUMUZ

Erteleme beklemiyoruz.

Tarihte değişiklik yok.

Şimdide kadar herhangi bir erteleme yok.

Zamanında çıkış ihtimali yüksek.

Söylentiler oyunun bu ay veya Ağustos'ta çıkacağı yönünde.

Defalarca ertelenen Driv3r bu kez 1 Eylül'de piyasada...

Kasım'da çıkışını bekliyoruz.

Erteleme ihtimali var.

Bu ay değişiklik yok.

Sıkıcı bekleyiş devam ediyor. Hâlâ "belli değil".

Bu ay da iptal edilmediye sağlam çıkış!

Yapımcı EA Sports... Zamanında çıkar.

Zamanında bekliyoruz.

Geçen aydan farkı yok.

Erteleme yok.

En sonunda kesin tarih açıklandı,

Bir gün ileriye alındı.

Resmi olarak duyuruldu.

Cıkış tarihinde değişiklik yok.

Bir ay geriye alındı.

Uzun zamanlı çıkış tarihi aynı...



HIDDEN & DANGEROUS 2 SABRE SQUADRON

Hidden & Dangerous için bir ekleni yolda. Sabre Squadron adındaki eklenide çok oyunculu oyuncular için ilk oyunda olmayan- dokuz kooperatif görev bulunacak. Ayrıca oyun üç yeni deathmatch ve iki yeni çok oyunculu

mod da içerecek (32 kişiye kadar). Bunların yanında daha gerçekçi bir yapay zekâ, Almanlar'ın Panzerschreck'i ve G43 tüfeği gibi yeni silahlar Sabre Squadron'da yer alacak.

Çizgi-Dövüş

Viewtiful Joe 2

Yapım: Clover Studio | **Dağıtım:** Capcom | **Platform:** GC, PS2 | **Çıkış Tarihi:** Şubat 2005

Cel-Shade grafik teknigini sonuna kadar bilmeyen Capcom, bu sefer de yandan görünüşlü bir aksiyonla karşımıza çıkıyor. Viewtiful Joe 1 ve 2'den bahsediyoruz. Joe'nun macerasının birinci bölümü GameCube için çoktan piyasada, ama PS2'de ne birinci oyun, ne de ikinci oyun şu an yok. Oyunun ikinci versiyonu her iki platform için daha güncel yenilikler taşıdığından, Joe'yu bu alanında incelemeliyiz. VJ 2'de Joe ve Silvia'yı kontrol edecek, üstünde gelen 40 farklı düşmanla mücadele edecek ve eğer yanınızda bir arkadaşı varsa oyunu anlaşmalı olarak da oynayabileceksiniz. Aksiyonun düşmediği, eğlenceli bir oyun bekliyorsanız, gözünüz bu başlıktır olsun.



PC OYUNCULARI KORSAN!

Macrovision'in (www.macrovision.com) yayınladığı son rapor iç açıcı değil. 2219 PC oyucusunu kapsayan bir araştırmada oyuncuların yüzde 85'inden fazlası yasal olmayan crack-'lı yazılım kullanıyor.

Diğer yandan The Electronic Software Association (ESA) da kopya yazılımların oyun sektörüne 3 milyar dolarlık zarar verdiği belirtiyor. Ayrıca Internet'te kullanılan paylaşım prog-

ramlarından açılan hesapların devamlı artması da endişe verici.



onlar da birgün gelecek

DARK MATTER

Yeni bir uzay shooter'ı... Birinci kişi kamerasıyla oynanacak olan oyunda 3000 km hızda kadar çabullenmiş uzay gemilerinden birini seçebileceksiniz. Oyun detaylı ve etkileyici grafikleriyle dikkat çekiyor.



CRASHDAY

Carmageddon'a benzer bir oyun geliyor. Carmageddon'la benzerlikler taşıyan CrashDay, oyuncuya çok fazla serbestlik tanıyor. Bunun yanında Career modu ve inanılmaz kazalar da bizi bekliyor.



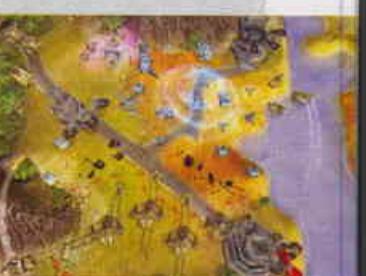
FIFA 2005

Euro 2004'e alışmadan FIFA 2005 geliyor. Çıkış tarihi şimdilik belli olmayan oyunda daha gerçekçi ve yeni bir top kontrol sistemi kullanılacak. Ne var ki EA Sports artık seri üretimde geçtiği için ne yaptığından farkında olmayı bilir.



MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE

Sıra tabanlı strateji oyunu Massive Assault'a bir ekleni yapılmıyor. Eklentide devasa büyülüklükte deathmatch haritaları içeren altı yeni gezegen ve iki mega campaign bulunacak. Tamamıyla yeni Assault modu da cabası..



LORD OF THE CREATURES

İligin yaratıklarla dolu fantastik bir evrende geçen yeni bir RPG oyunu... Yeni bir firma olan Arvirago'nun geliştirdiği Lord of the Creatures'ta aksiyon ağırlıkta olacak. Ayrıca firma tamamen yeni bir grafik motoru kullanıyor.





The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge Yılbaşından önce...

Tim Burton'ın kilden kahramanları geri dönüyor; hem de bir oyun olarak. Oogie's Revenge'de filmin bir yıl sonrası konu alınıyor. Oogie yeniden canlanıyor ve Jack Skellington'dan kurtulmaya çalışıyor. Jack boş durmuyor elbette. Santa Jack, Pumpkin Jack ve Tuxedo Jack şeklinde, üç form arasında geçiş yapabiliyor.

Her kıyafetinin değişik güçleri var. Santa Jack hediye atarak saldırıyor, Pumpkin Jack patlayıcılar kullanıyor ve smokinli Jack kırbaçıyla saldırıp, düşmanlarını tutup, atma gibi beceriler sergiliyor. Filmdeki ortamların aynen oyuna aktarıldığı yeni yılbaşı kabusuna hazır olun.



Yapım: Capcom Prod. Studio 3 | **Dağıtım:** Capcom | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** Ekim 2004

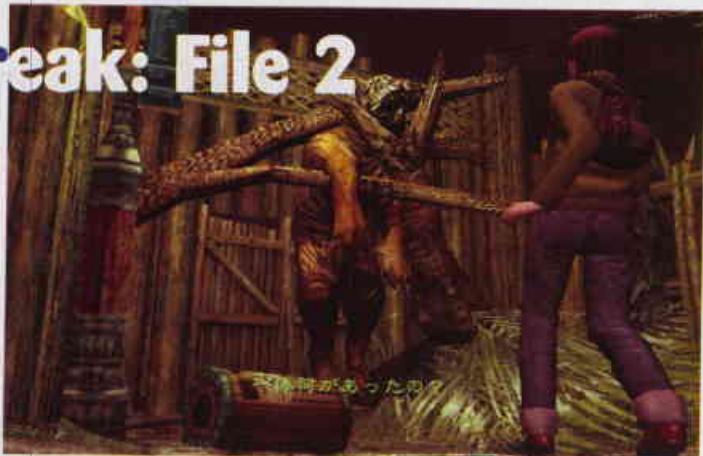


Zombi istilasında ikinci dosya

Resident Evil Outbreak: File 2

Oyunlarına isim koyarken, birkaç noktalama işaretini de düşünmesi gereken sayın Capcom, çok kişili Resident Evil planını devam etirmekte kararlı görünüyor. RE Outbreak File 2 hakkında bildiklerim kısıtlı. İlk açıklanan bilgiye göre, File 2 tamamen yeni bir oyun olmayacak; hatta ilk oyunun motorunu ve karakterlerini kullanacak. Daha fazla çeşitte yaratık (çürülmüş filler, kaplanlar) göreceğiz oyunda, yapay zekanın da geliştirilmiş olacağını tahmin ediyoruz.

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



Hem X-Men, hem de RPG mi?

X-Men Legends

Yapım: Raven Software | **Dağıtım:** Activision | **Platform:** PS2, Xbox, GC | **Çıkış Tarihi:** Ekim 2004

Ekim ayı oyun açısından oldukça bereketli gelecek gibi gözüüyor. Aslında bu oyun haberini için, bu giriş yanlış. Düşünsenez, tüm sevdığınız X-Men kahramanlarını kontrol edebilecek, onları geliştirecek ve bir hikaye içinde rol almalarını sağlayacaksınız. Görülmemiş şey! Activision'dan gelen açıklamaya göre, X-Men Legends şu ana

kadar yaptıkları en fazla metin içeren konsol oyunu oluyor. Seçeceğiniz dört X-Men karakterini Sentinel ve Brotherhood istilasına karşı kontrol edecek, onlara yeni güçler kazandıracak ve karşınıza çıkanlara X-Men gücünü göstereceksiniz. Tüm X-Men ve RPG fanatikleri buraya!

HELL SHOCK

Tür: Aksiyon
Platform: PC, PS2, XBOX
Yapımı: Guerilla
Distribütör: EIDOS
Tarih: 29 Haziran 2004

Bu defa istediğim gibi bir oyun geliyor galiba!

NAM'67

Coğu oyun tasarımcısının savaş savastı ve genellikle de filmler ya da belgesellerden gordüklerinin bir kısmını oyunlarına katarak bu atmosferi verebileceklerini düşünürler. Oysa böyle bir yaklaşım ortaya çıkan oyunun dar bir kalıba sıkışır kalmasına sebep olur. Mesela bugüne dek yapılan hemen tüm Nam oyunlarında Viet Cong güçleri istisnatsız gerilla takıtkları uygulayan, vur-kaç saldırınlar yapıp ormanın derinliklerinde izlerini kaybettiren kuvvetler olarak gösterilir. Oysa gerçekte durum çok farklıdır. Viet Cong ordusu genellikle takıtklarını yeterli güç topladıktan sonra arka plana itmiş, savaşın yerlegen sahalarında sağı ve ateş gücü yaratabileceğini denetleyerek büyük kuvvetlerle açıktan savaşmaya başlamıştı.

Ancak daha da önemlisi sudur ki, bugüne tek yapılmış hemen hiçbir oyun Nam savaşının acımasızlığını ortaya koymamıştır. Vietnam için "yeryüzündeki cehennem" benzetmesi boşuna yapılmamıştır. Ne Amerikan ordusu, ne de Viet Cong güçleri akla gelebilecek herhangi bir şiddet unsuru kul lanmaktan kaçınmamıştır. Organize iskence, sivillerin toplu halde acımasızca katledilmesi, biyolojik-kimyasal saldırılar ve daha aklınızda gelebilecek her türlü kabus bu savaşta yaşanmış, böylece bundan sonra gelecek savaşlar için maalesef bir standart

belirlenmiştir. Ne demek? İstediğimi hizalı eden haberlere biraz göz gezdirsin.

GERILLA SAVAŞI

Nam konulu oyunları yapanlar arasında bir de Hollanda kökenli bir firma olan Guerilla Katılmak üzere, Shellshock aynı anda PC, PS2 ve XBOX için de yapılmakta olan bir aksiyon oyunu ve 1967 yılında Viet Nam'a gönderilen sıradan bir askerin basından geçenleri konu alacak. Ancak bu defa işler biraz farklı, çünkü bu oyunda herhangi bir kahramanlık destansı bulmayı beklemeyin. Çünkü Guerilla "her şeye rağmen görevini başarıran kahraman askerin hikayesini" değil, Nam'dan sağ çıkmak için cabalagan sıradan bil biliminden geçenleri anlatan bir oyun yapıyor.

Ölüm, canlandırdığımız karakterin Nam'daki össüne varmasıyla başlayacak ve ilk birkaç görevi geldiğimiz cehennemi tanımakla geçiceğiz. Biraz zaman geçince bizdeki cevheri fark eden komutanlar tarafından özel kuvvetler büngesine alınacağı ve tabii işler daha da ilgincmeye başlayacak. Çünkü bu sayede Vietnam'ın daha derinlerine dala cak, savaşa daha yakından ve detaylı bir biçimde görme imkânı bulacağız. Ve gördüklerimiz hiç hoş

şeyler olmayacağı, çünkü yapımcılar Nam hakkında anlatılmış hemen her kötü hikayeyi oyuna koyuyorlar. Ağaçlara civilemiş askerler, napalm ile kavrulmuş köyler, pırıncı hasadıyla mesgul olmuş gibi görünürken birinden üstüne kurşun yağdırılmaya başlayan koufüler, işkence ve infazın dibine vuran kafayı kırmış askerler, ne ararsanız olacak. Oyun boyunca omadık savaş suçlarının işlenmesine tanık olacaksınız, ancak siz çok gizlilikle buntara bulaşmayacaksınız. Sanırım yapımcılar oyuncunun vicdanına çok yüklenmek istememişler.

HEM ZİYARET, HEM TİCARET

Shellshock tamamen tek kişilik bir oyun olarak yapılmıyor, yapımcılar tüm dikkatlerini buna vermeye tercih etmişler. Düzgün çalışan yapay zeka, mumkuri olduğunda az program hatası, insanı sıkımayan bir atmosfer. Grafik konusunda da çok dikkatli değiller, çalışmalar için üç nesil sonraki ekran kartlarını

hindede bulduğunuz uyuşturucu paketi satıp, parasıyla gücü ve az bilinçin cinsinden bir silahı envanterinize katabileceksiniz. Çok kantunsuz görünebilir, ama bunlar Vietnam'da günlük yaşamın parçasıdır. Tipki napalm atesyle kavrulan çocukların gibi.

Tabii tek kişilik oyuna bu kadar önem verilince mecburen çok oyuncu seçenekini unutmak gerekiyor. Bence sorun yok, zaten piyasada bir sürü iyi online aksiyon oyunu var. Ayrıca ben tek kişilik oyunun her zaman daha önemli olduğunu düşünmüştüm.

Sade grafikleri ve çok oyunculu modunun olmasına rağmen atmosferi çok sağlam olacağa benzeyen Shellshock: Nam '67'yi sabırsızlıkla bekliyorum. Neyse ki oyunun neye benzediğini görmek için çok beklememiz gerekmeyecek. =

M. Berker Güngör



Üç Soru, Üç Cevap

Yapımcılardan Hermen Hulst ve Arjan Brussee ile yeni firmaları Guerilla hakkında kısa bir röportaj yaptık.

LEVEL: Neden firma adını Lost Boys'dan Guerilla'ya çevirmeye ihtiyacı duyduınız?

H.H.: Lost Boys aslında bağlı olduğumuz firmanın ismiydi, ancak bir süre önce yollarımız ayrıldı. Onlar online işlere yöneldiler, biz ise oyun yapımında kaldık. Bu durumda karışıklığı önlemek için isim değiştirmek şarttı.

LEVEL: Guerilla bünyesinde kaç kişi çalışıyor peki?

H.H.: Şu an 77 kişi çalışıyor ki bunların 72'si doğrudan oyun tasarımlıyla ilgilidir. Firmamız Amsterdam'ın göbeğinde, haliyle yetenekli insanları çekmeye büyük bir avantajımız var. Hollanda'da çok fazla oyun yapımcısı olmaması da bu açıdan bizim faydamıza oluyor tabii ki. Elimizdeki yetenekli personel sayesinde grafik motorundan sese kadar gereken her şeyi kendi bünyemizde geliştirebiliyoruz.

LEVEL: Peki hedefleriniz, planlarınız neler? Shellshock dışında herhangi bir projeniz var mı?

A.B.: Uzun vadede hedefimiz yaygın oyun platformları için kaliteli oyunlar çıkarmaktır. Şu ana dek GameBoy için bir dizi oyun çıkarmıştık zaten. Şu anda ise Shellshock ve adını yakında duyuracağımız bir diğer oyunun daha son aşamalarındayız. Tabii onlar bitince hemen bir dizi yeni projeye başlayacağız, ama henüz bunlar hakkında konuşmak için çok erken.



GUERRILLA



isteyen bir carneval garatınmak gerine, düzgün çalışan, inandırıcı bir atmosfer sağlayan bir oyun yapmayı tercih etmişler. Bu oyun için geliştirdikleri basit ama etkili bir görüntü filtreleme yöntemi sayesinde, grafiklerin o eski belgesel filmlerinin atmosferini yakalamasını sağlamayı umuyorlar.

Shellshock görev aralarında yüklemek ekranlarından daha fazlasını gösterecek oyuncuya. Her görevden sonra içinde dolasabileceğiniz bir askeri üsse donecek, burada biraz istem bırakıp sonraki harekata hazırlanacaksınız. Peki neler yapabileceksiniz? Üsse takılan bir fahişeden aldigınız tüyo sayesinde baskına gitginiz VC karargâ-

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

EXPANSION PACK

Gelin kendimizi tekrar ateşe sürelim!

Tanı FPS
Yapım: Infinity Ward/Gray Matter
Düzenim: Activision
Çıkış Tarihi: Belli değil.
Web: <http://www.callofduty.com/>

infinity Ward. Ne isim ama, "Sonsuzluk Koğuşu"! Böyle bir koğuşa ne türden deliller tıklır hiç bilemiyor, ama içerisinden hayli ilginç olacağını da düşünmüyorum değilim. Tamam, "ward" başka anımları da olan bir kelime, biliyorum. Yani kalkıp "Yanlış biliyorsun dev!" şeklinde mesaj kasmayı. Altı üstü şurada kendimce bu ismin olası bir anlamı üzerine fantezi kuruyorum. Ve kanaatimce "sonsuzluk koğuşu" hayli karanlık ve cezbedici bir isim. Bu isime bir kitap ta yazılmış aslında ya, neyse.

Infinity Ward aslında eski 2015 çalışanlarından oluşuyor, yanı Medal of Honor'ı da, Call Of Duty'yi de aslında aynı herifler yaptı. Peki neden Electronic Arts çatısı altından kaçın Activision şemsiyesi altına girdiler derseniz, bunun cevabı da pek karmaşık değil. Electronic Arts'ın aksine, Activision yönetimindekiler beraber çalışıkları tasarım gruplarının ümüğünü sıkıyor ille de kendi istedikleri olsun diye. Mesela United Offensive'i ele alalım. Call Of Duty için yapılan bu ek görev paketinin çıkıştı hevesle bekleniyor. Ama Infinity Ward kendini bir ek görev paketine kilitlemek yerine, uygun gördüğü bir başka grupla çalışıp başka projelere de zaman ayırmayıyor. Bu yüzden United Offensive'i aslında Gray Matter Studios yapıyor, yanı Castle Wolfenstein'ı yapan elemanlar.

KURSK YADA BASTOGNE?

United Offensive grafik açıdan bazı iyileştirmeler içerecek, ancak temelinde Call Of Duty ile aynı teknolojiye sahip. Gray Matter programcılıarı özellikle patlama efektleri gibi bazı unsurları elden geçirmiş, daha sinematik bir lezzet yakalamaya çalışmışlar. Zaten ilk oyundaki gibi amaç yine oyuncuya Band Of Brothers ya da Saving Private Ryan cinsinden epik bir atmosferin içine sokmak. Bunun için de ilk oyundaki tüm numaraları aynen kullanacaklar, büyük cephe çarpışmaları, yoğun hava akınları, yeri sarsan topçu atışları ve tabii bir sürü asker.

Oyunda üç farklı taraf için toplam 10 görev bulunuyor. Bu görevler Sovyetler için Kursk Savaşı, Amerikalılar için de Ardennes ormanlarında geçen ünlü Battle of Bulge üzerinde kurulu. Tabii bir de İngiliz görevleri olacak ama onlar hakkında kesin bir bilgi yok henüz. Büyük ihtimalle Kuzey Afrika çöllerinde Rommel'in Panzer tümenleriyle yapılan mücadele konu alınacaktır.

Doğrusu seçilen savaşlar hayli kanlı geçmiş olaylardır. Kursk tüm savaş boyunca yaşanmış en büyük ve kanlı çarpışmalardan birine şahit olmuştur. Almanlar ve Sovyetler elleri-

ne ne geçtiye ortaya sürmüştür, sonuçta burada tüm zamanların en büyük tank savaşlarından biri yaşanmıştır. Oyunda araç kullanımına biraz daha fazla önem verileceğini bildigimizden, burada bol bol tank sürmeye umabiliyoruz.

Öte yandan Ardennes ormanlarında geçen Battle of Bulge Amerikan kuvvetlerinin tüm savaş boyunca yaşadığı en ağır, en korkunç savaş olmuştur. Kişi göbeğinde Hitler'den hiç ummadıkları bir saldırısı yiyen Amerikan güçleri, sıfır malzemeyle hayatı kalabilmek için savasmışlardır. İçimden bir ses bu bölümlerde azıcık cephaneyle yetinmek ve boyuna kafamıza düşen top mermilerinden kaçmak zorunda kalacağımızı söylüyor.

Tabii multiplayer manyakları için de bolca yeni harita ve iki de yeni oyun modu olacak, onlar da unutulmuyor. Oyun modlarından biri Tank Battle, adından anlayabileceğiniz gibi bol araklı bir oyun türü olacak. Diğer de özellikle Unreal ile tanıştı sevdigimiz Domination türü. CoD zaten multiplayer açısından hayli başarılıydı, bu yeni modlar şüphesiz daha da fazla ilgi çekecektir. Oyunun çıkış tarihi henüz kesin değil, ancak büyük ihtimalle 2004 bitmeden raflara düber. ☺

M. Berker Güngör



Grand Theft Auto® aslında Amerikan yasalarında yeri olan bir terimdir. Hem otomobil hırsızlığı ve hem de silahlı gasp unsurları içeren bu suç, özellikle büyük Amerikan şehirlerinde yaşamın ayrılmaz bir parçasıdır. Motorlu taşıtların o denli bol ve hayatın ayrılmaz bir parçası olduğu bir ülkede herhalde bundan daha doğal bir durum da olmaz. Öte yandan, vatandaşlar arasında silah taşıma oranı hayatı yüksek olduğundan, bu gibi görünürde basit bir araba hırsızlığı vakası bile birkaç saniye içinde sağlam bir silahlı çatışmaya dönüşebilmektedir. Macera anlayışı bu kadar kontrolden çıkışmış başka bir ülke daha var mıdır, orasını Allah bilir!

Ama tabii Rockstar North sağ olsun, biz oyuncularımızda kanunu çiğneme durtüsünü ekranlarımız önünde tehlikesizce tatmin edebiliyoruz. Bunu söylemen genet anlamda konuşuyorum, şahsen kanun ve düzen yanlısı bir adamım değil. Ve doğrusu oturup oynamakla birlikte hiçbir zaman GTA serilerinden öylesi büyük bir zevk almadım. Tek bir istisna

hariç, Vice City sokaklarında gümbür gümbür Chopper kullanmak inanılmaz zevkliydi. Sırf radyogu açıp şehri boydan boya motorla dolaşmak için Vice City çalıştığım olmuştur yani. Zaten GTA serisinin bu kadar sevilemesinin ve özellikle de son oyunların hayatı tutmasının en büyük sebeplerinden biri bu serbestliğidir. Senaryogu takip etmediğiniz zamanlarda yapabileceğiniz pek çok şey bulursunuz. Zaten Manhunt'a düşük not vermemin bir sebebi de buydu aslında. Rockstar North'un inanılmaz geniş ve esnek GTA oyunlarından sonra, Manhunt kadar tedküze ve sıkıcı bir oyunu yapmış olmaları kâimca büyük hataydı.

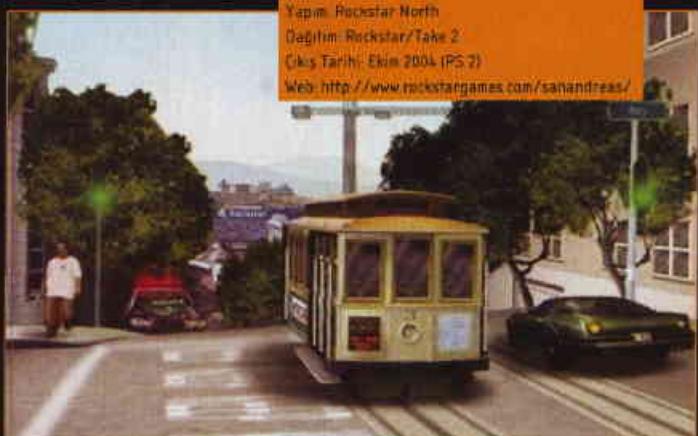
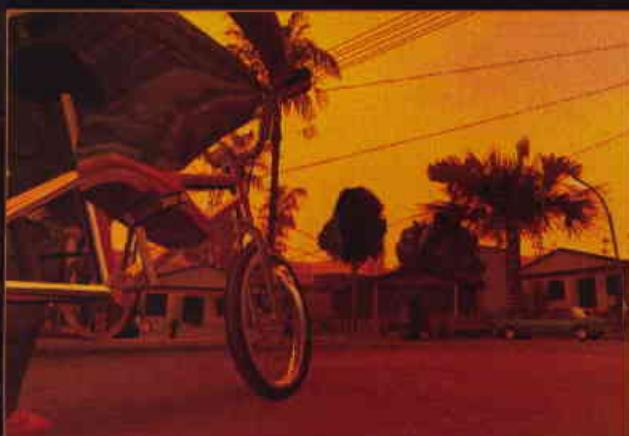
GÜNEŞLİ GÜNLER

San Andreas'ın adına bakınca ilk anda büyük bir hatta düşüm. Bunun bir ek görev paketi değil de, seninin bir sonra ki oyunu olduğunu biliyordum. Ama yine de aklına gelen ilk düşünce San Andreas'ın aslında Los Angeles şehrinin "oguna uyarlanmış" hali olduğu idi. Tıpkı Vice City gibi, orada da temel alınan 80'li yıllar Miami kentiydi. Ama yanlışım, hem de nasıl! San Andreas serinin yeni oyununun geçtiği şehrin adı değil, eyaletin adı! Evet, bu defa oyun alan içinde üç adet şehri barındıran koca bir eyalet ve üstelik her şehir Vice City'den kat kat büyük olacak. Şehirler birbirlerine otoyollarla bağlı oldukları gibi, farklı mekanlara giden pek çok tali yol da mevcut olacak. Sizin anlayacağınız bana gür gür motor kullanacak bir ton açık yol olacak, Allah vere de Chopper modellemeyi unutmaları!

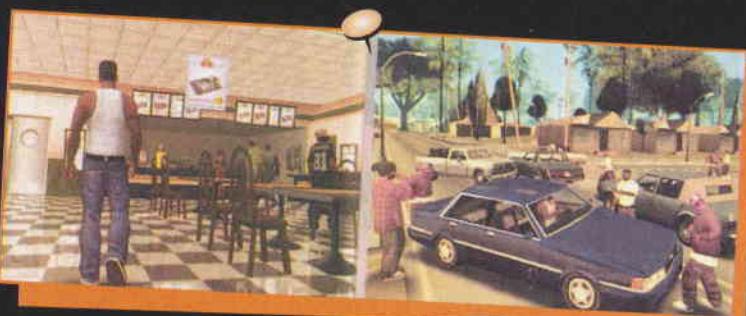
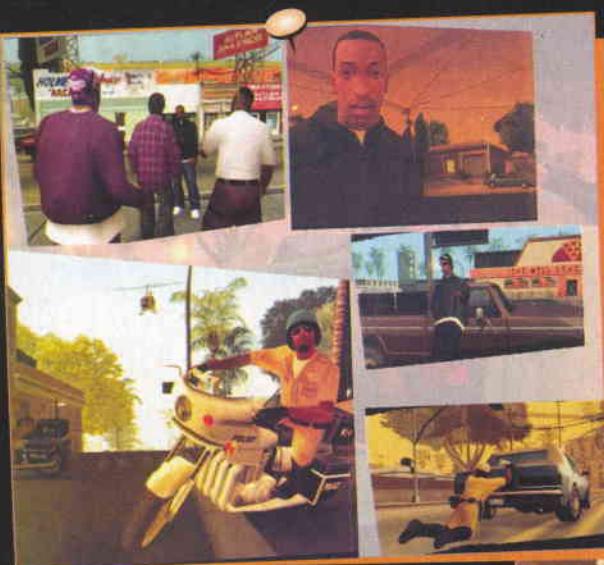
Peki bu kadar büyük bir alanda biz ne amaçla dolanacağız, konu ne olacak? Bu defa Tommy Vercetti rolünde değiliz, çünkü 90'lı yıllardaız ve elemen büyük ihtimalle artık sırtında bir ton silahla etrafa koşturamayacak denli yaşılmıştır. Ve fakat oygunda eskilerden konuk sanatçıların olabileceği dair söylemler de yok değil hanı! Negse, bu defa başroldeki kişi Carl Johnson adındaki eski bir çete üyesi. Carl Johnson bir süre önce bölgeyi kontrol eden Orange Grove çeteleri ile bir sürtüşme yaşamış, postu kurtarmak için San Andreas'tan topuklamıştır. Ancak olayları onu geri dönmeye zorlamıştır.

grand theft auto San Andreas

Güneş, kum, portakal ve çete savaşları...



Tür: Aksiyon
Yapım: Rockstar North
Distributor: Rockstar/Take 2
Çıkış Tarihi: Ekim 2004 (PS 2)
Web: <http://www.rockstargames.com/sanandreas/>



ve şimdi hayatı kalmak için savaşması gerekmektedir. Tabii yalnız olmayacağı, bazı eski dostlar da ona katılacaktır. Ancak yine de şansı üzerine bahis oynanmayacak kadar düşük görünmektedir.

GÖBEKLİ ÇETECİLER

San Andreas tabii ki öncekilerden daha gelişmiş bir grafik motoru üzerine kuruluyor. Ancak grafik gelişmeler oyunun kalan kısmıyla kıyaslandığında devede kulak kılıyor. Her şeyden önce oyun alanı öncekilerin belki de 5-6 katı büyülüktü olacak ve içinde üç şehirden çok daha fazlasını barındıracak. Mesela uzakta gördüğünüz dağa helikopterle gidebileceksiniz! Tabii bu kadar büyük oyun alanı aynı zamanda farklı mekanlar demek. Oyun genelinde 90'lı yılların havası hâkim, ancak her bölge kendi çevre dokusuna sahip.

Gece-gündüz döngüsü mevcut olacak ve şehirdeki hayat buna uygun sürecek. Bu defa sokaktaki en basit adama kadar herkesin bir yapay zekâsı ve günlük programı var, hatta serserilerin bile. Ve eğer kafanızda etrafta takılıp kaba adamı oynamak isterseniz, bu kez vatandaşların tamamen korkak tavuklar olmadığını görüp şaşırılabilirsiniz. Siz hareket halindeyken çevrenizde bir sürü olay olmaya devam edecek, çevredekilerde size ve oylara tepkilerini gösterecekler. Ayrıca yaptıklarınızın kolay kolay unutulacağını da sanmayın.



Oyundaki etkileşim bu defa çene düşürecek denli yüksek olacak. Günlük hayatı yapmanız gereken her şeyi burada da yapacaksınız, yemek, içmek, dinlenmek, hatta arada biraz eğlenmek. Arada duş almayı, temiz çamaşır giymeyi ve spor yapmayı ihmal etmemek lazım. Çünkü devamlı pizza yiyecek, terli bir herif etrafında pek hoş tepkiler almayaçaktır. Üstelik bu tür bir beslenme zaman içinde göbek yapmanız ve tıknafes olmanız da sebep olacak. Neyse ki kiloları aldiğiniz gibi verebileceksiniz de. Peki bütün bunları nerede yapacaksınız? Bu defa satın alabileceğiniz mekânlar basit birer oyun kaydetme noktası olmaktan çok öteleler. Bir bar satın alınca tezgâha kurulup bir tek atmak mümkün mesela. Oyundaki pek çok mekan ziyaret edebileceğiniz, içinde sunulan olanaklılarından yararlanabileceğiniz ve kafanız atarsa silahı çekip soyabileceğiniz yerler olarak tasarılanıyor. Tabii yemek yediğiniz kafeterayı birilerinin basıp soymaya kalkması da muhtemel, ne de olsa ortamındaki tek psikopat siz değilsiniz, değil mi?

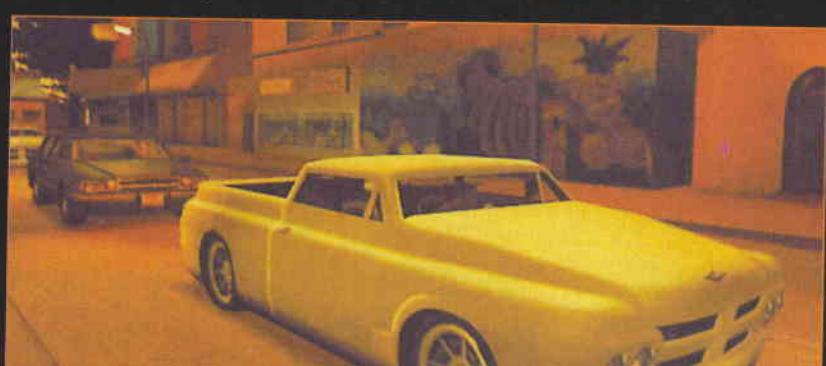
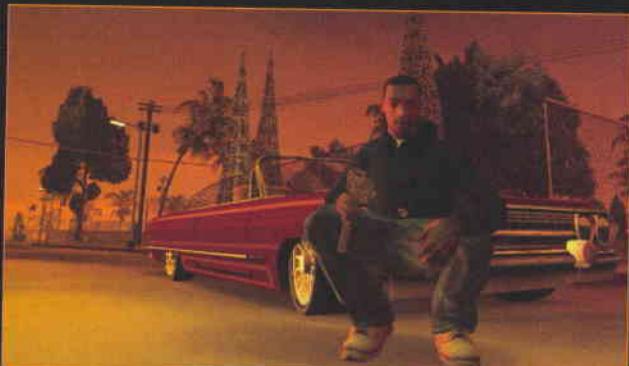
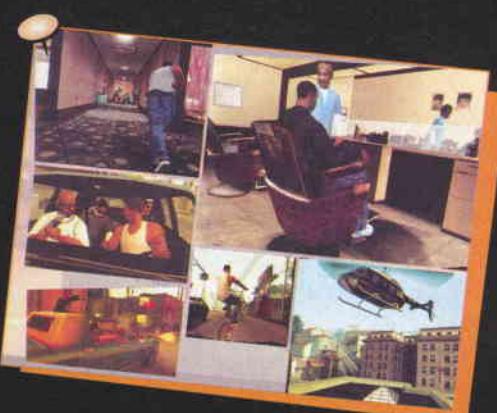
FERRARI VE BMX

Adı Grand Theft Auto olan bir oyunda araçlar şüphesiz çok önemli. Merak etmeyein, helikopterden BMX bisikletlere dek envai çeşit araç

ogunda bulunacak. Ancak umarım uzaktan kumandalı helikopterleri bu defa es geçerler, Vice City'de o görevden nefret etmemış! Araçların sürüsünden hasar modellemesine dek her şeyin önceki oyunlardan daha iyi olacağı şüphesiz. Bu defa küçük ama önemli bir detay göz ardi edilmemiş, artık bir yeri araçtan taramanız gerekirse yanınızda elemanlar da silahlarını camlardan uzatıp şenliğe katılacaklar. Bunun hayli sağlam bir atış gücü sağlayacağı kesin!

San Andreas gerçekten çok sağlam bir oyun olacak gibi görünüyor. Doğrusu hakkında daha sayfalarca yazılabilir, ama birazını da incelemeye bırakmak lazım, değil mi? Hem zaten oyun daha bitmiş değil, bu yüzden pek çok unsur kesinleşmedi. Oyunun çıkış tarihine gelince, PS2 sürümünün 2004 sonbaharında piyasada olması bekleniyor. PC ve X-BOX sürümleri ise çıkış tarihi açıklanmadı olmasına rağmen, bizim tahminimize göre 2005 sonuna doğru çıkacak. ☺

M. Berker Gündör



Need For Speed Underground 2

Yillardır otomobil garisi oyuncuları yapar durur firmalar ve biz de inceleriz. Ama ne Ede Kadar? İşin kötüsü uzun zaman otomobil garislerini inceleme işi bana düşmüştü, neysse ki bir zaman sonra Onur Baryam kardesin sırtına çıktı da rahat bir nefes aldı. Dergide serbest yazar beslemeyenin böyle de güzel yanları var işte, buna rağmen bir oyun tuva olursa mutlaka aralarından bir meraklısını bulabiliyoruz.

sumuz

Peki ama neden otomobil oyuncularından sıkılmış olabilirim? Otomobil hasta-

gurdum insanına bu tuhaf gelecektir şüphesiz. Asında sebebi çok basit, her oyunda olduğu gibi türde de çeşitlilikten, ilginçlikten hoşlanırım ben. Her ne kadar otomobilere tutkun olmasam da, iyi bir oyuna "hayır" dedemidim. Ama maalesef her türde olduğu gibi burada da en sağlam oyuncular bile genellikle yenilikten uzak oluyorlar. Pahalı arabalar, ilginç pistler, gerçekçi surat duygusu falan tamam da, neye kadar?

Benim hiç akımdan çıkmayan bir yarış oyunu varsa o da seneler evvel, 386 işlemciler zamanında oynadığım Hot Rod 2 idi. Az parayla eski bir Amerikan arabası alır, çıkma parçalarla modifiye eder, sonra da sokak yanslarına katıldırın. Hep öyle bir oyun yapılısa diye bekledim durdum, ama olmadı gitti.

NFS: Underground iyi oyun, bunu reddetmiyorum. Ama bekletmeliymiştim. Sürat duygusu iyildi, ama arabaların kokpitleri yoktu.

Grafikler güzeldi, ama araç modifikasyonu çok yüzeyseldi. Hepsini bir yana bırakıdım, yarıştan yarışa menülerle geçti.

Çok daha fazlası için hazır mısınız?

Tür Yarış
Yapımı: EA Black Box
Dağıtım: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Belli değil.
Web: www.eagames.com

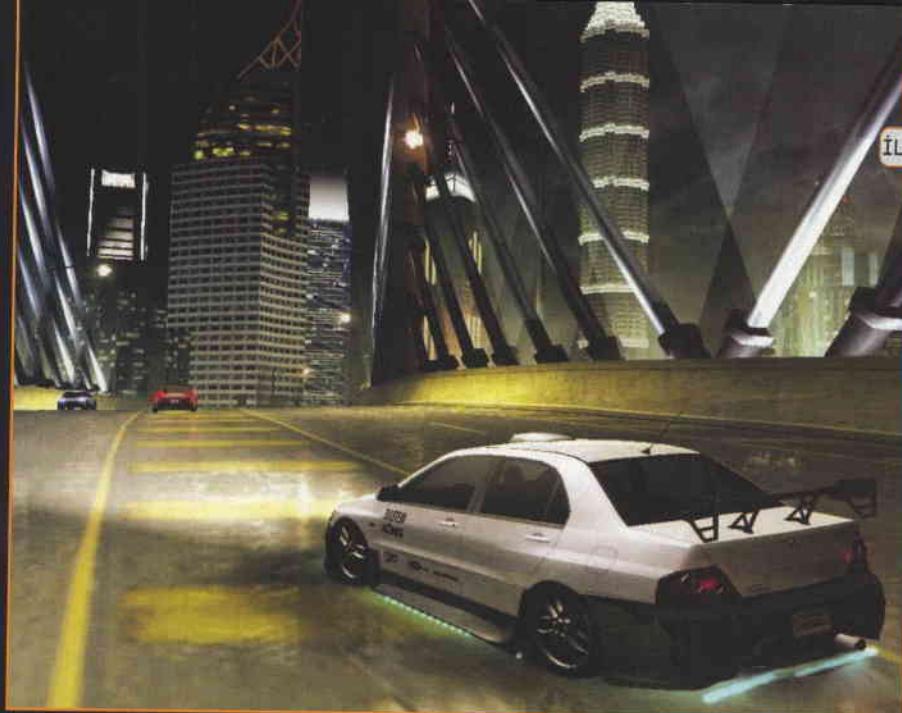
yordunuz. Sokak yarışına heves eden adamın menüyle ne işi olur? Yani oyun güzel ama bir sürü yaka silktığım kalıptan kurtulmuş değil. Haliyle bir zaman sonra sıkıyor. Ben oyunları sadece son sahneyi görmek için değil, oyunun içinde vakit geçirmek için oynarım. Var mı öyle güzel bir yarış oyunu?

DAIMA GECE

Aslında Underground, yarış oyunları türünden bir hayli hareketliliğe yol açtı denebilir. Şu anda yapım aşamasında olan en az yarım düzine oyun var ki, Underground tadında tasarımlara sahipler. Tabii Underground çıkmadan çok önce Gran Turismo diye bir oyun vardı, ama benim PS2'üm yok, değil mi? Oysa Underground öyle değildi, PC sürümlü vardı ve gayet de iyi çalışıyordu, hele bir de direksiyon kullanarak oynuyorsanız! Ve şimdi Underground 2 yapılıyor, üstelik sadece Playstation 2 için değil, tüm oyun platformları için.

Ve sizi bilemem ama, bu defa benim istedigim türden bir oyuna kavuşma ihtiyacım çok yüksek gibi görünüyor. Çünkü Underground 2 yanlış oyunlarında en nefret ettiğim şeyi ortadan kaldıracak, yani menüleri. Menülere girip yarış seçmekten bıktım doğrusu ve Underground 2 bu işi tamamen olmama bile büyük oranda çözecek. Bir arabanız var değil mi? İşte o arabaya atlayıp koca bir şehrin ve onu etrafındaki üç farklı bölgeye bağlayan otogolların üzerinde tam gaz dolaşma şansımız olacak.

Dolasırken yapılmakta olan yarışlara, bizim gibi dolaşan diğer yarışçılara, otomobil ve parça dükkânlarına, yani lazım olan her türden mekân ve kişiye rastlayabileceğiz. Bir sokakta drag yapılıyor, hadi katılımlı! Şu caddede park etmiş geyik yapan birkaç yarışçı var, hadi gidip yarış teklif edelim! Bilmem nerede Honda mağazası var, hadi gidip modellere bakalım! Anlıyorsunuz değil mi, önceden menülerde yaptığımız



tüm işleri şimdi caddelerde, yani yasası sokak yarışlarının olduğu yerde yapacağız. Tabii oyunda yine belirli bir akış mevcut olacak, ama bu oyuncuya sıkacak, atmosferi mahvedecek şekilde hazırlanıyor. Canınız istemi yorsa belirli müsabaka türlerini tümde pas geçmeniz bile mümkün olacak. Rastladığınız yarışçılara size yeni yarış mekânlarının ve dükkânların yerlerini çitlatacaklar.

V8 TOSBAĞA

Underground 2 ilkinden çok daha fazla araç modeli içerecek. Bunların büyük bir kısmı yine çok pahalı olmayan seri üretim araçlardan olacak. Eh zaten işin zevkli yanı standart bir Ferrari'yi alıp yarışmak değil, Honda Civic'i dibine dek modifiye edip sokağa çıkmaktır. Bu defa kendimize ait bir garajımız olacak, yani birden fazla arabayı elde tutabileceğiz. Şahsen ilk oyunda Golf ve Miata'mdan ayrılmak zorunda olmam çok canımı sıkmıştı, ama bu defa buna mecbur kalmayacağım.

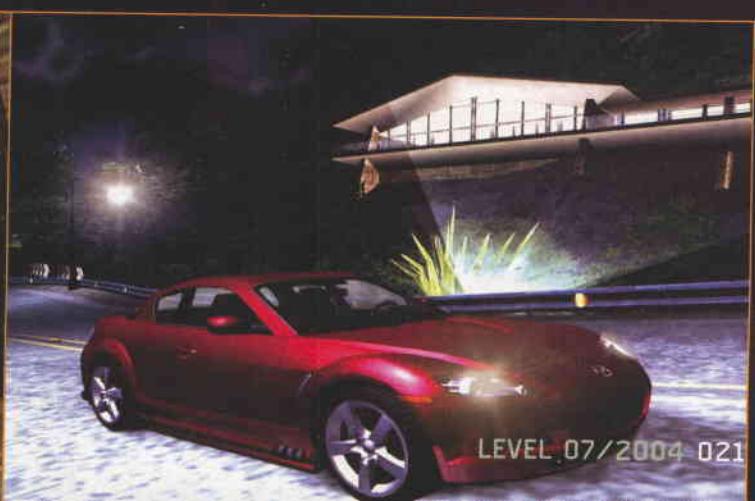
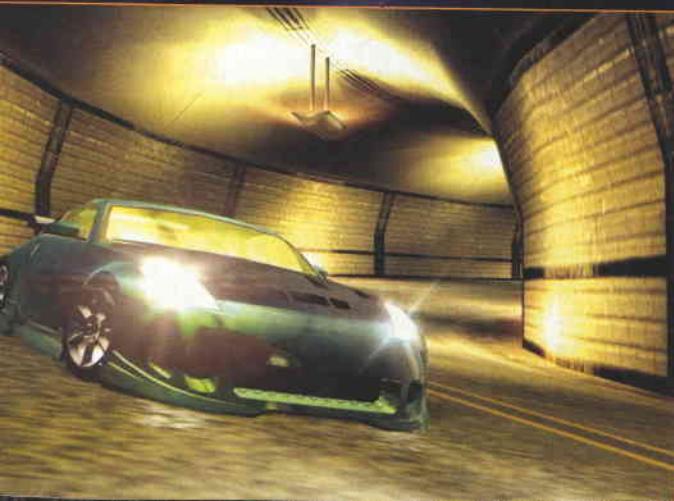
Üstelik oyunda öyle çok modifikasyon seçenekleri olacak ki, ilerleyen yarışlarla birlikte daha pahalı bir canavara terfi etmek zorunda kalınamayız. Bu defa araç parçaları öyle yarış geçikçe açılan paketler halinde sunulmuyor. Tabii çok uğraşmak istemeyenler için hazır mod kitleri de olacak, ama "üçüncü" direğe aracın her parçasıyla tek tek oynamaya imkâ-

ni da verilecek. Benim merak ettiğim şey, aca-ba abartık bir 206'ya büyük blok V8 takabilecek miyiz? Sonuç pek verimli olmazdı doğrusu, ama isteyen böyle bir manyaklı yapabilse çok güzel olurdu.

Tabii araca uygulayabileceğiniz makyajın dozu da iyice artacak bu oyunda. Envai çeşit body kit, boyalı seçenek, far, çıkartma ve daha ne isterseniz olacak oyunda. Dahası, artık aracınıza takacağınız etekliktir, kanattır, tüm o parçaların genel aerodinamik üzerinde de etkisi olacağı gerçeği. Gövdeye yapacağınız her tür ekleme aracın sürtü ve yol tutusunda doğrudan etkili olacak.

Programcılar henüz oyunlarındaki her şeyi açıklamak için çok erken olduğunu söylüyorlar. Yeni yarış türleri, yeni araçlar, karakterler, mekânlar ve olası çok oyunculu seçenekleri hâlâ kesinleşmiş değil. Belki bunda en büyük sebep, yazının başında da belirttiğim gibi, halen Underground 2'ye doğrudan rakip olabilecek türden en az yarım düzine oyunun yapılmıyor olmasıdır. Belli ki EA Black Box programcılar kafalarında olan her fikri ortaya dökmem istemiyorlar. Haksız da sayılırlar aslında, çünkü çalışmalar henüz ancak Alpha sürümü seviyesine ve kesin bir çıkış tarihi verebilmekten uzaklar. Eh, bize sabretmek düşüyor, ne yapalım? ☺

M. Berker Güngör



BETA TEST

WORLD OF WARCRAFT

WarCraft nedir? Sadece bir oyun mu? Bir destan mı? Bir yaşam tarzı (öeah)? Açıkçası sizler World of Warcraft'la ilgili iki kelime fazla okumak isterken oturup WarCraft tarihini ve bildığınız onca şeyi tekrarlamak intihann diğer adı olurdu.

Bu test birçoğunuza için sürpriz olacaktır. Nedeni basit: Çünkü Blizzard bu yıl bir politika değişikliğiyle beta testi yalnızca Amerika, Kore ve birkaç imtiyazlı kişinin yapmasına izin verdi. Avrupa beta testi için yakında kapalı beta test yapılacağı ya da çıkmadan kısa süre önce deneneceği fısıldananlar arasında. Eğer söz konusu bir sanat eseriye (erken bilgi) beta testi fısıltılara ve şansa bırakamadık. Beta test konusunda mühimmat ve desteginden dolayı Michael Grafa teşekkür ettikten sonra altı sayfalık yolculugumuza çıkabiliriz. Testte her ay haber bölümünde anlatıklarımızdan çok canlı oyun sahnelerine ve değişikliklere yer vereceğimiz.

Not: Blizzard testin başlangıcında yalnızca insan, cüce, Nightelf ve Gnome'ların seçilebilmesine imkân tanıdı. Bir süre önce eklenen Undead, Ork, Tauren ve Troll'lerle ilgili ayrintıları sonraki yazılarda bulacaksınız.

DOĞUŞTAN GELEN YETENEK

World of Warcraft bizi Frozen Throne'un bittiği yerden alıyor. Prens Arthas'ın yaşanan ölüleri ve Burning Legion anakarayı darmadagın etkiden sonra Azeroth ve Kalimdor yeni bir başlangıçın önünde dumaktadır.

Siz işe ilk seçimiyle başlıyorsunuz (insan, cüce, Nightelf, Gnome ve karşı taraf ork, trol, Tauren veya yaşayan ölü). Irktan sonra dokuz meslekten birini ve karakterinizin cinsiyetini seçiyoruz. Ardından Blizzard klasığı, mükemmel bir videodan ve seçtiğinizırkin o anki durumunu anlatan bir demodan sonra başlıyor.

Blizzard ilk betadan aldığı geri dönüşlerle karakter yaratım sistemini tamamen değiştirdi. Skill puanları kahramanların özel yeteneklerini etkilemesi dışında yeni silah kullanımını ve öğrenilen zanaatları da direkt etkiliyor. Ayrıca skill puanlarını tamamladığınız görevlerle değil öldürdüğünüz yaratıklardan aldığıınız deneyim puanlarıyla artıryoruz. Başlangıçla beraber online hayatınızın kılıç mı yoksa ola sallayarak mı geçeceğini karar vermeniz gerekiyor. Oyundaki genel karakter özellikleri Strength, Dexterity, Intelligence, Constitution, Perspective, Charisma şeklinde geliyor. Bun-

lar her sınıf'a göre farklı şekilde önem taşıyor ve bu önem birinci, ikinci ve üçüncü önem adları altında sınıflandırılmış. Örneğin savaşçı için Strength ve Constitution ilk iki sıradayken üçüncü sırayı Dexterity alıyor. Özellikleri artırmanın karşılığı da birçok skill puanı harcayaarak çıkıyor. Ayrıca şu an beta teste bulunmayan bir şey var: Siz LEVEL atladiça artacak yetenek puanları sayesinde her ırk belli bir düşman ırkına karşı daha iyi dövüsecek.

AZEROTH'DAN CANLI YAYIN

Macera boyunca izleyeceğimiz karakterlerden Nightelf oyuna Teldrassil'in sık ormanlarında başlıyor. Daha firindan yeni çıkışmış karakterin yanında başında ünlem işaretileyi sabır bekleyen bir NPC (yapay zekâının yaptığı karakter) görüyoruz. NPC'nin sol gözüne tıklamamızla da ilk görevimizi alıyoruz, hayırlı olsun. Görev brifinginde doğanın dengesini koruyabilmek için bir vahşi kaplan ve üç yaban domuzu saf dışı etmemiz gereği ve karşılığında alacağımız ödül epik bir havada bildiriliyor. İlk düşmanları yere sermemiz üç dört vuruştan fazla sürümüyor. Bu isimle görevden sonra elimize otuz bakır para ve savunmamızı üç puan artıran bir eldiven geçiriyor. Az önceki NPC'ye geri



döndüğümüzde bizi yeni bir görevin beklediğini görüyoruz. Burada ilk sevdirici noktası görüyorum: Diğer devasa online oyunlarının aksine burada görev tamamlamak için oradan

Efsane devam ederken bizler uzakta kalamazdık.
Galaxies ve Everquest 2 ile birlikte devasa online janının en çok beklenen üçüncü oyunu World of Warcraft'ın beta testine katıldık.
Bakalım Azeroth'ta havalar nasıl.

Nihayet
Azeroth'dayız,
hem de tam
kalbinde!



Dwarf'ların Ironforge'u diğer fantastik dünyalarda olduğu gibi yabancılarla kaplı bir bölge.



Efektlər ilk adımdan itibaren atmosferi tamamlıyor.

oraya uzun ve gereksiz koşuşturmalardan yer almıyor. Yolların kısa olması dışında karakterlerin sağlığını hızla yenilenmesi de bir başka avantaj. Yani bizi sınır harbi geziler değil sürekli aksiyon bekliyor.

İLKLER HEP ÖZELDİR

Blizzard WoW'un şimdiki versiyonu için Dark Age of Camelot'la karşılaşırabilecek bir görev sistemi hazırlamış. Her on LEVEL'da bir kahramanlar hocalarından alacakları oldukça zor bir görevde yönlendiriliyorlar. Örneğin cüce savaşçılar onuncu LEVEL'da dişli bir trolü saf dışı bırakmak zorundayken, Undead büyüğüsünün çok ender rastlanan bir eşya bulması gerekiyor. Buna rağmen Warlock ve şamanlar ka-

rakter gelişimleri nedeniyle ilk özel görevlerini daha erken alıyorlar. Aliah'tan bu özel görevde çıkmadan önce karaktere özel hediyeler veriliyor. Bu hediye yeni bir yetenek olabileceği gibi özel bir zırh veya büyülü bir eşya da olabiliyor. İleride karşılaşacağınız bazı elit görevlerde bu hediyeler sayesinde gayet cazip oluyor. Bu görevler öünüze yaşam enerjisi aynı seviyede olan akranlarına göre son derece güçlü yaratıklar olarak çıkıyor.

Ortaya çıkabilecek karışıklıklara karşı yardımımıza günlüğümüz koşuyor. Günlük, görevleri karakterin seviyesine göre farklı renklerde sıralayarak yardımcı oluyor. "Gri" çok kolay ve "yeşil" kolayken, "sarı" genelde tek kişiyle halledilebilecek görevleri, "turuncu" ve "kırmızı" ise ancak gruplar içinde yapılabilecek zor görevleri işaret ediyor.

Blizzard RPG oyunlarının klasikleri olan "getir-götür, şu yarattığı öldür" görevlerini gayet eğlenceli bölümler halinde bağlayarak sunuyor. Örneğin Nighthelf'i bıraklığımızda bönbaklı NPC Zenn Foulhoof için bir şeyler topluyordu. Görev devam ederken şehir muhafizlerinden Foulhoof'un arkamızdan numaralar çeviren bir Üçkâğıtçı olduğunu öğrenmemizle planda ufak bir değişiklik yapıyoruz. Şehirde prestijimizi korumamız gerektiğinden direkt saldıracağımıza intikamımızı ona başka bir iksir götürerek alıyoruz. Hilemizi çakmayan Zenn hoş efektlər arasında kurbağaya dönüşüyor ve karizmamız da yerinde kalıyor. Oyunun hemen her noktasında böyle küçük hınlıklar bulmak mümkün; tabii oyuncunun pratik zekasının yardımıyla. İşte bunlar sayesinde de çeşitlilik artıyor ve eğlence asla kesilmiyor.



Human milli hakimi maça hazır

Karşıtı yıkıntılarında her ne oluyorsa olsun, ben geri dönüp kaçıyorum hocam.



gören Denalan'ın yüzü gülerek birkaç zehirli bitki toplamaya başlıyor. Sonra da bizi dene- me amaçlı olarak bir sonraki şehir olan Dar-

nassus'a, Druid Rellian Gre-
enspyre'a gönderiyor.

Gördüğünüz gibi
oyundaki görev-
ler özerk olmak-
tan çok dev bir
yap-boz'un par-
çalarını oluşturu-
yorlar. Örneğin
gece elflerinin ilk

ciddi görevleri WarCraft 3'ün son
bulduğu noktada başlıyor: Dünya
ağacı Nordrassil, Mount Hyjal
Savaşında yok edildikten sonra
geni bir devir başlamıştır. Göre-
vimiz kalan (WarCraft'dan hatırladığınız) ay çemberlerinden su
toplamarak. Tek derdi olan gece elfleri değil ta-
bii ki; diğer halklar da kendi problemlerle bo-
ğuşuyorlar: İnsanlar başkent Storm-

wind'in askeri yönetiminin emrinde
bölgedeki maden yataklarını goblinlerden te-
mizlemeye çalışıyorlar. Cüce ve gnomların ba-
şı ise trol işgaliyle dertte. Öztele World of
WarCraft, oyuncuya ilk adımdan itibaren oyu-
nun içine katarak onu dünyanın bir parçası
haline getiriyor.

KILIÇ MI, FIRÇA MI?

Beta test sahnesindeyken bile birçok sınıf var-
ken oyun geldiğinde nasıl bir karakter seçme-
miz gerektiği gerçekten düşündürücü. Her
mesleği oynamanın kendi başına ayrı bir keyfi
olmasının yanında her biri gerek tek başına
gerekse grup halinde oynarken çok eğlenceli.
Her sınıf ilk adımdan itibaren zamanla gelişti-
rilen kendine özgü yeteneklere sahip. Örneğin
savaşçılar saldırı ve savunma sanatlarının in-

Yeni mutfak robotum.

celiklerini öğrenirken büyütüler her adımda
daha kuvvetli büyülere kavuşuyorlar. Palad-
inler aynı Diablo 2'de olduğu gibi etrafınların-
daki Auralar ile yandaşlarının saldırısı yetenek-
lerini güçlendiriyor ve onları iyileştirebiliyor-
lar. Rahipler de grubu iyileştirirken savunma
büyütleri ve silahlarıyla dengeli bir grafik çizili-
yorlar. World of Warcraft tek kişiyle sorunsuz
ve zevkli oynanıyor, ama bir gruba katıldığınızda
da düşmanları hızlı ve eğlenceli bir şe-
kilde alaşağı edebiliyorsunuz. Zaten turuncu
ve kırmızı renkli görevlerde pek seçim şansı
nır da kalmıyor.

Everquest'te ve Dark Age of Camelot'da
karakterlerimizi güçlendirmek için hep aynı
tür yaratıkları keserdik, keserdik ve keserdik...
World of Warcraft'ta WarCraft serisindeki tüm
yaratıkları ve daha fazlasını görüyoruz. Yara-
tıklarda "şekil farklı, içerik aynı" canavarlarından
çok farklı özelliklere (cesaret vs.) ve tak-
tilere sahip olmalarına dikkat edilmiş.

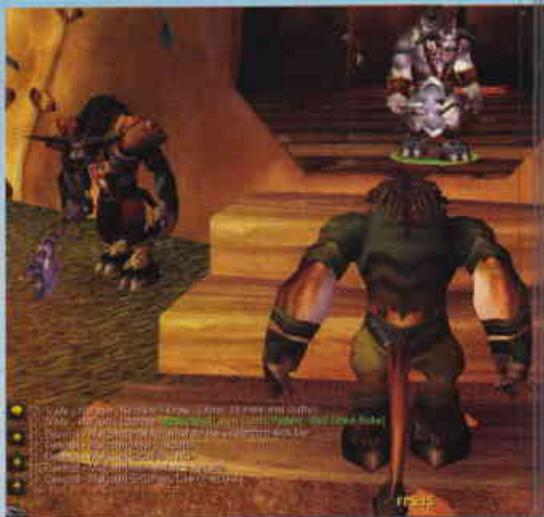
Tabii kan döken bir karakter yerine yete-
nelli bir zanaatkar olmanız da mümkün. Se-
çebileceğiniz zanaatkarlıklar arasında balıkçı,
aşçı, derici ve madenci gibi meslekler bulunuyor.
Zanaatkarlar işleyecekleri hammaddeleri
sadece NPC tacirlerden almıyorlar, aynı za-
manda doğadan kendileri de bulabiliyorlar.
Kulağa sıkıcı gelebilmesine rağmen bu arayış
peşinde yaşanan macera kas yapmaktan çok
daha enteresan ve yorucu olabiliyor. Ham-
madde çeşitleri ve işleme şekilleri gerçekten
bol. En basit örnek, bir aşçı olarak avladığınız
hayvanın dumanları tütün çitir çitir pişmiş eti
sağlığını çiğ halinden çok daha kısa sürede
geri kazandırıyor.

TIKLAMALAR DÜNYASI

WoW'un savaş sistemi genel olarak Dark Age
of Camelot'u andırıyor. Fareyle hedefi seçer-

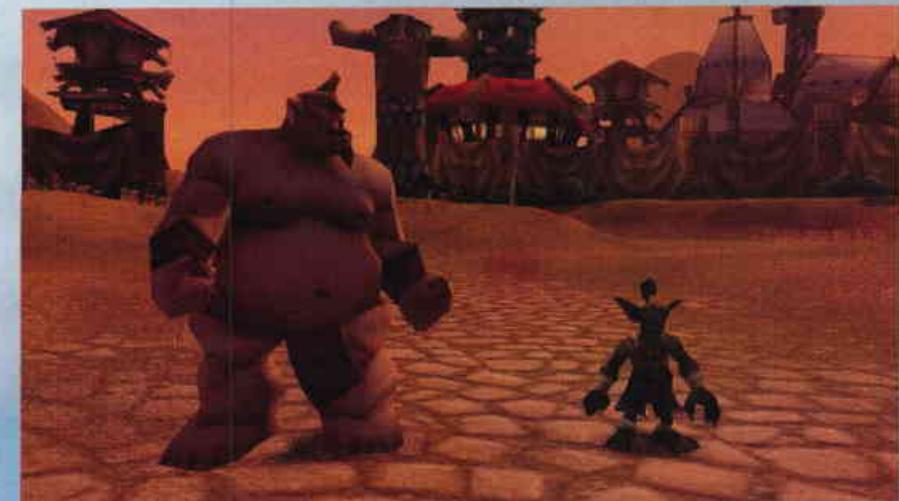


↑ Bazen ateşe dalar giderim.



↑ Cairne Abımız burada, ceketi ilikleyelim.

↓ Bakma öyle, boy değil, işlev önemli





Ayaklarına kara sular inen biraz dinlenmeli ki XP'ler cepte kalsın

ken klavyeyle savaş modunu değiştirebiliyoruz. Adamımız düşman üzerine hareketlendiğinde de kısa yollarını hazırladığımız özel atakları harekete geçiriyoruz. Böylece düşmana ardi ardına darbeler indirirken bir büyüğe yaşam enerjisini kendimize çekebiliyoruz. Büyücüler düşmanı uzaktan sevmeyi (!) tercih ediyorlar. Düşman yaratığa bir defa tıklamanız onun seviyesi ve dolaşılı olarak hayatı kalma şansınız hakkında bir fikir veriyor, böylece kimse bulaşıp nerede sıvışmanız gerektiği hakkında da fikrimiz oluyor. Tabii sağlam bir teçhizatla seviyesi sizden üç kat daha fazla olan bir rakibi devirmeniz olası.

World of WarCraft yeni başlayanlara kolaylık sağlamaına rağmen bu dünyada her çeşit tehlike bulunuyor. Adı kırmızı yazılı olan yaratıkların mesajı gayet açık: "Yaklaşlığın anda tepene bineceğim!" Yapay zekâ



↑ Büyü mü hızlıdır, ok mu az sonra göreceğiz.

sağolsun ki ağır yaraladığınız bir düşman kaçarak kahveden topladığı arkadaşlarıyla dönecektir. Bol bol ölmemesine rağmen bu o kadar da sinir bozucu olmuyor. Çünkü karakterler öldükten sonra hayalet haline geçerek onları tekrar canlandıracak kişiye doğru harekete geçiriyorlar. Bu sistem Ultima Online'ı andıran bir şekilde işliyor. Bu kişi hayaletin ona varmasıyla oyuncunun isteği üzerine onu hayatı döndürüyor ve kurtarıcılığının karşılığında bir sonraki seviyeye atlamanız için ihtiyacınız olan deneyim puanının %5'ne el koyuyor. Fakat inat edip cesedinize doğru koşmayı gözle alırsanız bu yüzde de cebinize kalır.

Devasa online oyunlarda her karakter görev sonucunda ari silah ve mühimmat edindiğinden dünyada bir eşya enflasyonu yaşanabilir. Blizzard bunu karakterlerin kazandıkları özel eşyaları başkalarına vermesini önleyerek kesiyor. Aynı durum öldürülen yaratıklardan düşen ender bulunan (Unique) eşyalar için de geçerli. Bu eşyaları adlarının mavi yazılmasından tanıyalıız. Bunun dışında eşyaların özellikleri zanaatkılarda geçici veya devamlı olarak artırlabiliyor.

Beta Test'ten İlk Gün Hatırları:

Kutsal suyun peşinde

Nightelf savaşçısı olarak ilk beş görevi hızla hallettikten sonra ilk büyük yerleşim bölgemine adım atıyorum. Ana görevim olan "Crown of the Earth"'u çözmek için öncelikle sağlam haldeki Ay Çemberleri'ni aramalı ve Druid'ler için su örnekleri toplamalıym. Tehlikeli yolum zehirli örümcekler, kaplalar ve beni dallarında sallandırmak isteyen ağaçlar dolu. Kope döndüğünde şifali otolarla ilgili bilgilerimi artırarak buntarı kendi sahki iksirlerimi hazırlamakta kullanıyorum. Bunun yararını çok kısa süre sonra görüyorum. Kutsal suyun bulunduğu rutubetli mağarada iki ırkdaşımla (LEVEL 8 civarı) dev ayıların saldırısına uğruyoruz. Şu an hayattaysak bunu hazırladığım iksirlerle barışuyuz.



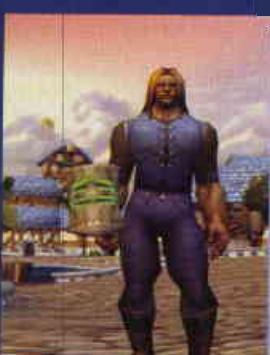
Küçük Gnom, ateşli büyülü

Birçok yerde kış gördüm. Fakat Dun Morogh'un ayazı kadar yakıcısını ilk kez yaşıyorum. Gerçi meslektaşım büyülü gnom yoldaşımıla cüceler diyan Ironforge'a doğru yola çıkarken bunu göze almıştık. Dun Morogh'da deneyim kazanmaktansa yola koyulmayı tercih ettim. Né de oso zorlu doğa şartlarında bir büyüğün hayatı kalma şansı bir Nightelf savaşçısına göre daha az. Aslında büyülü ya da savaşçı farketmez; çünkü aç ve sinirli bir Wendigo'ya karşı zaten çok az kışının hayatı kalma şansı vardır. Fakat benim adım henüz bu grub içerisinde değildi. Ülmem öfkemi azaltamamıştı. O kadar öfkeliydim ki intikamımı elam için uyandırmak için şamana değil Wendigo'yla güzleşmek için dosdoğru cesedime koştum. Elemental büyülerini takdir ettiğim kankam MiniGnome ile Wendigo'yu kızarttıktan sonra Ironforge'a doğru devam ettim. Çünkü kahkahalar ve "Şerefe!" sesleriyle çınlayan bir cüce meyhanesinde haş bir sohbet bizi bekliyordu.



Hazineavcılar ve Balıkçılar

Tann'nun onurlu savaşçısı kutsal bir Paladin'ım. Savunma euram düşmanı yavaştıktan sonra iki eli çekicimin daho sağlam vurdugunu söyleyebilirim. Bu ikişili sayesinde ilk görevlerimi hallederken neredeyse kimseye ihtiyaç duymuyorum. Böylece ölüme çikan hayatı grubu ve reislerini etkisiz hale getirmem fazla vaktim almıyor. Bu kafag görevden sonra aldığı emirle hırsız Kobold'ların deposunun tam kalbine siziyor ve yetimlerin paylarını geri alıyorum. Görevimi tamamladıktan kısa süre sonra komutanım beni bir başka bölgeye gönderiyor. Emirlerim bu bölgenin komutanı için iki madendeKİ Kobold'ları ve dev örümcekleri temizlemek. Görevden sonra beni ancak nehir kıyısında sakın bir balık avı rahatlatıyor. Yakaladığım balıkları başka askerlerle paylaşmam geni dostluklara atılan bir köprü oluyor.



AŞIK OLUNACAK DÜNYA

World of WarCraft oyuncusu bugüne kadar oluşturulmuş en atmosferik ve en detaylı dünya gösteriyor. Fakat World of Warcraft'in çizgi filmsel grafik stiline dayalı grafikleri herkesin zevkine göre olmayabilir. Bu na rağmen grafikler bir kalıptan dökülmüş havasını veriyor. Toprak parçaları, yerleşim alanları, yaratıklar ve NPC'ler hepsi büyük bir film harmoni içinde hareket eden aktörleri havasını veriyor. Azeroth'unu hayatı geçen tasarımcıların ne kadar emek verdiklerini görmek için insanların devasa şehri Stormwind'de küçük bir gezi yeterli olacaktır. Silah dükkanlarında çeşitlerine göre düzgünce sıralanmış baltalar, kılıçlar raflarda alicalarını bekliyor. Mızrak ve kargılar ise boyalarına göre duvara asılmış, yapan zana-



↑ "Necati, sen bir odunsun." "Eveeeeet!"

atkârın gururuyla parlıyorlar. Kimya laboratuvarındaki tüplerden ve deney kaplarından bu harlar çıkışken etrafta eski deneylerden parçalan görebiliyoruz. Detay konusunda buna yakın bir manzara Morrowind'den hatırlayabiliriz.

Şu an betada PvP (Player versus Player) bulunmamasına rağmen Blizzard bunun için özel PvP alanları hazırlayacağını belirtiyor. Bu alanların arasında birçok izleyicinin çarpışmaları izleyebileceğini arenalar da bulunuyor. Bu alanlar dışında düşman topraklarına giriş engelleniyor. Fakat aynı toprağa bağlı oyuncular birbirlerini tipik kovboyları andırırcasına hem orada düelloya davet edebiliyorlar. Şu an için yüksek seviyeli oyuncular dahil herkes yapay zekâının yönettiği yaratıklarla karşılaşsa da oyunun ilerleyen safhalarında ortak bir amaçla Burning Legion'i topraklarından sümek için çarpışacağımızı tahmin ediyoruz.

ZAMAN GEÇMİYOR

World of Warcraft oyunculara şimdide kadar hiçbir devasa online oyunun tam olarak vermediği gerçekten eğlence dolu bir dünya sunuyor. Warcraft hastası olup dünyasının her adımımlı ilk günden biliyorum diyen biri bile Azeroth'u yeniden tanıyacak. Başkent Stormwind, Murloc-Amfibî toprakları, başlıklar üzerinde mumlarıyla çalışan goblin işçileri ve çok daha fazlası... Daha önceden tanadığınız herşeyle aslında ilk kez tanışacaksınız. World of Warcraft'ı oynamaya başlayınca bugüne kadar ki online oyunların (%90'ının) ne kadar cansız olduğunu farkedeceksiniz. Günümüzde dek devasa online oyunlara adapt olabilecek oyuncuların bir çoğunu korkutmuştur; hatta yeni bir tanesine başlamayı düşünen eski oyuncuları bile. Bu korku WoW'a başlamazsanız yok oluyor çünkü oyun ilk büyük adımını oyun mekanigine alışmayı çocuk oyuncuğun haline getirerek atıyor. Uzun süreli deneyimi olan devasa online oyun tut-

kunlarının aklına söyle bir şey gelbilir: "Sonuçta yine bol bol yaratık kesip koşturacağım, karakter geliştirmeye kasacağım. Eee hani yenilik?"

Blizzard tasarımcıları eski bir LEVEL editörünü haksız çıkarmamak için canla başla çalışmışlardır: "Blizzard'dan babam çıksa yerim." (Kulakların çınlasın Maddog) Çünkü Blizzard hazırladığı oyun mekanığı ile Azeroth maceranızda oyun zevkinizi frenleyebilecek gereksiz beklemeye zamanı gibi etkenleri ortadan kaldırıyor. Bir düşünün; EverQuest ya da Dark Age of Camelot'da harcanan gereksiz zamanlarda kaç görev yapabildirsiniz? World of Warcraft'da ise Stormwind ve cüce başkenti Ironforge arasında bir griffon sırtında yaptığınız beş dakikalık yolculuk keyfinizi tadında bırakırken harika manzalar sayesinde sizin büyümeyi başarıyor. Señario ilk görevi yerine getirdikten sonra sizin boş bırakmadan bir sonrakine çekip alıyor. Böylece oyunдан kopmanız engelleniyor ve oyun online oyunlara sıcak bakmayanları bile kendisine çevirecek yeteneği kazanıyor.

World of Warcraft'ın tadını tam anlamıyla almak isteyen kişinin öncelikle Warcraft 3 ve Frozen Throne'u oynaması olması gerekiyor. Eğer bu oyunlarda bir parça da olsa eğlendiyseniz iddia edin! World



↑ "Sonra sana söylemiştim demiş... Ehuhe komik değil mi? Sen neden gülmüyorsun?"

of Warcraft'a aşık olacaksınız. İnanın oyunun son versiyonunun çıkışını beklerken (Kasım-Aralık 2004) Diablo ya da Warcraft'ı beklerken çektiğim acının çok daha fazlasını çekiyorum.

Göker Nurboğaz



SONY PSP, NINTENDO DS'E KARŞI

MAÇ BAŞLIYOR

Bu sene E3 oyular açısından geçen senelere göre kısır geçse de yeni konsollar ve mobil platformlar açısından son derece renkliydi. Kuşkusuz bu sene E3'ün en büyük olayı Sony ve Nintendo'nun yeni taşınabilir oyun cihazlarının görücüye çıkması ve daha ilk günden şovun yıldızı olmak için sıkı bir kapışmaya girmeleriydi. Sony taşınabilir bir oyun cihazına yönelik niyetini geçen sene E3'te dile getirmeye başlamıştı. Geçen senenin sonlarından itiba-

ren de Nintendo'nun yeni cihazı üzerine rivayetler dolanmaya başlamıştı. Ama E3'ten bir gün önce iki firmaların peş peşe düzenledikleri basın konferanslarına kadar iki cihazın adı dışında hiçbir şey öğrenilememiştir: Sony Playstation Portable ve Nintendo Dual Screen. Gerçi Nintendo DS'in ismi yapısı hakkında biraz ipucu veriyordu. Ama bu iki ekranın nasıl kullanılacağı büyük bir muamma olarak kaldı ve çok tartışıldı.

Nintendo 1 - Sony 0

Dakika 1 - Gol: Regie

11 Mayıs günü dünya iki ayrı basın toplantısında yeni mobil konsollar ile tanıtıldı. Daha çok merak edilse bile 11 Mayıs akşamı Sony'nin konsolu basın toplantısının sönülüyü yüzünden geri planda kalmıştı. Nintendo'nun pazarlamadan sorumlu Genel Müdür yardımcısı Reginald Fils-Aime'nin "My name is Regie. I'm about kickin' ass, I'm about taking names, and we're about making games." sözleri ile başlayan Nintendo konferansı açıksası yapıp geçmişti.

Nintendo konferans boyunca DS'in gücünü grafik kalitesi veya sistem özelliklerinden çok yaraticılık, eğlence ve yenilikten aldığı vurguladı. Regie DS ile PSP arasında rekabet dahi olamayacağını çünkü bugüne dek PS 2'nin dahi GameBoy Advance'den daha az sattığını vurguladığında oyun camiası Nintendo DS'in maçı kazanacağından neredeyse emindi.

Nintendo 1 - Sony 1

Dakika 15 - Gol: PSP Tasarımı

Fuarın açılmasıyla birlikte E3'ün o baş dönüren atmosferine kapılıp bir gün önceki basın konferanslarının etkisinden ufak ufak kurtulmaya başlamıştım. Bu seneki birinci vazifem PSP ile DS hakkında her şeyi öğrenmek olduğunu bildiğimden soluğu West Hall'da Sony ve Nintendo standlarının arasındaki koridorda aldım. Nintendo özel bir salonda video gösterimi ile yetinirken Sony PSP için sık bir vitrin hazırlamıştı ve PSP'yi elinize alıp deneyebiliyor dunuz. Ama fuarin ilk dakikasından itibaren iki standın önü de bizim emekli maaşı kuyrukları-

ni aratmayan bir manzaraya dönüşmüştü. Üstelik iki kuyrukta da basın mensuplarına öncelik tanınmıyordu. İki firmayı da bir gün sonra randevum olduğu için kuyrukta vakit kaybetmekten vazgeçip South Hall'un oyular cennetine doğru yöneldim.

Ama tam PSP standının önünden geçerken durup uzaktan da olsa cihaza bilmek istedim. Mesafe 2-3 metre kadardı. Gözlerim PSP'ye kitlenmiş, detaylarında dolanıyordu. Nintendo DS ne kadar yenilikçi olsa da Sony'nin PSP için yaptığı tasarım tam anlalarıyla baştan çıkarıcıydı. Deneyen gencin elinde cihazın parlak siyah yüzeyi spotlar altında parlıyordu ve ekranı o kadar netti ki uzak bir mesafeden ekrandaki film fragmanını sebebiyordum. O an güvenlik görevlisinin karnına bir tekme atıp yukarı PSP'yi o herifin elinden almak ve uzaklara doğru kaçmak istemedim desem yalan olur. Kendimi topladım ve yola devam ettim.

Nintendo 2 - Sony 1

Dakika 27 - Gol: Metroid Prime Hunters

PSP ve DS'den uzak geçen ilk günün ardından neredeyse ikinci günü tamamen bu iki yeni canavara ayırmıştım. İlk önce Nintendo ile randevum vardı. Nintendo yetkilisinin nezarettinde standın üst katına çıktıığında beni büyük bir sürpriz bekliyordu. Tamamen DS'e aylmış basına özel bir mekanda deneyebileceğim bir dolu Nintendo DS. Hangisine saldıracağım bilemeden mekanı turladım ve gözüm Metroid Prime: Hunters'da takılı kaldı.

Bu aralar Gamecube için hazırlanan Metroid Prime'in mobil versiyonu Hunters E3'te oynanabilir en çarpıcı DS oyunuydu. Grafikleri neredeyse Gamecube kadar iyi idi. Bu arada

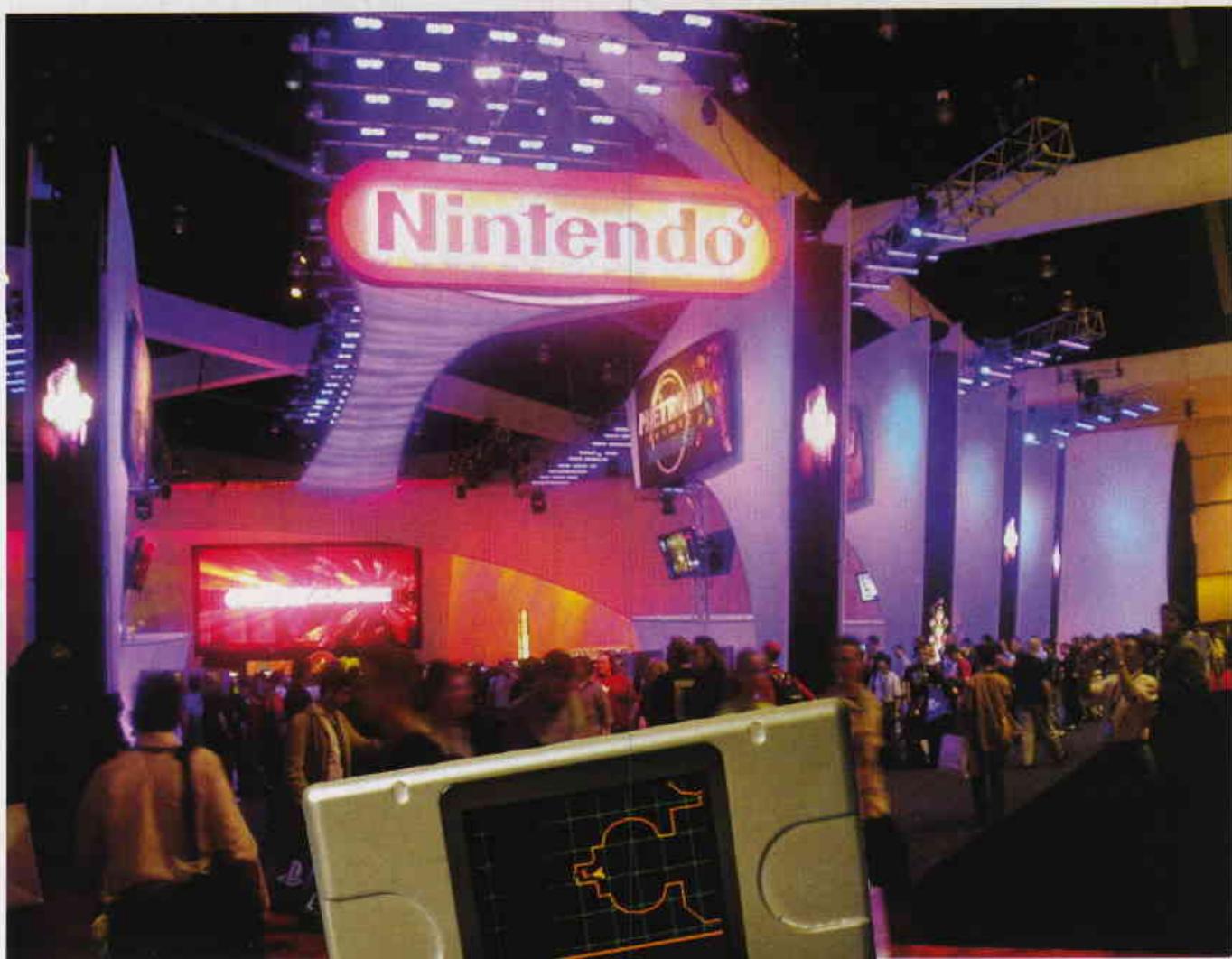
iki ekranı da deneme şansım oldu. Bu oyunda alttaki ekran birincil bakış açısından 3D olarak oyunu oynamakken üstteki ekran 2D bir haritadan nerede olduğunuzu ve ne yöne gitmeniz gerektiğini görebiliyorsunuz. Nintendo DS'in alt ekranı aynı Palm'lerde olduğu gibi Touch Screen özelliğine sahip ve kalemi andıran plastik bir parça ile (Stylus) yüzeye dokunarak oyuları kontrol edebiliyorsunuz. Metroid Prime Hunters'da oyunu yön tuşları ile dört yöne hareket ederken Stylus ile de baktınızı ayarlıyorsunuz. Düşmanları vurmak için de Stylus ile üzerlerine tıklıyorsunuz. Diğer hiç bir mobil cihazın sahip olmadığı kolaylıkla ve hızda bir kontrol sağlıyor bu. Nintendo DS mobil cihazlar içinde en sağlam FPS yapısını oturtursa hiç şaşmayın.

Nintendo 3 - Sony 1

Dakika: 39 - Gol: PictoChat

DS'in standında beni etkileyen ikinci demo bir oyun değil chat programıydı. Nintendo DS'in yeni fikirlere ne denli açık olduğunu gösterge gibi PictoChat. Program DS'in Touch Screen ve kablosuz ağ (Wi-Fi) yeteneklerini kullanıyor. Altı ekranın çizim yapabileceğiniz bir alan ve bir klavye var. Bu alana Stylus ile dilediğinizi çizip gönderme tuşuna basırsınız ve anında bağlı olduğunuz diğer DS'in üst ekranında görünüyor. Böylece iletişim mesafesindeki bir şeylerin bir sohbet yapabiliyorsunuz. Derslerde sıkılıp da arkadaşlarınızla kağıtlara bir şey karalayıp birbirinize çaktırmadan fırlatarak muhabbet etmez miydik? İşte onun dijital versiyonu. Nintendo DS'in popüler hale gelip okulları ve ofisleri doldurduğunda çıkabilecek kaosu düşünemiyorum.

Elbette Nintendo DS'in Wi-Fi yeteneğinin



ana kullanımı multiplayer oyunları olacak. N-Gage'de Bluetooth kullanılarak geliştirilen kablosuz, mobil multiplayer deneyimi Wi-Fi'nin daha uzun mesafe ve daha yüksek bant yeteneği sayesinde bir adım öteye gitmiş olacak.

Bunların dışında DS standı bir çok demo ile doluydu. Pacman çizerek hıza yetenekleri yediğimiz bir Pacman, Stylus ile oynanır bir hokey oyunu ve Stylus'u ekranda sağa sola süratle çekerek oynanan bir yanlış oyunu. Bunlar çift ekranın ve Touch Screen'in nasıl değişik ve faydalı kullanılabileceğini gösteren çarpıcı örneklerdi. Ama yine de beni pek sarmayan Nintendo 4X64 ve Metroid Prime Hunters'ın dışında bir oyun olmaması hantal kırkıglığı yaratmadı değil.

Nintendo 3 - Sony 2

Dakika: 47 - Gol: FF 7 Advent Children

Nihayet vakit gelip de PSP standına girebildiğimde ilk olarak bir gün önce hayran hayran bakıp kaldığım PSP'nin başına geçtim. Uzaktan gördüğüm o harika fragmanın da Final Fantasy: Advent Children olduğunu anladım.

Daha

önce izlemiş olsam da fragmanı üst üste iki kere izledim. Square'ın ortaya koyduğu grafiklerin güzelliği bir yana PSP'nin görüntü kalitesiydi elimden bırakıma sebep olan, Nintendo DS'in görüntüsü ile kıyas bile görmeyecek 16:9 oranındaki geniş ekran açıkça diz üstü bilgisayarlarda kullanılan TFT ekranlar kadar kaliteli.

Nintendo 3 - Sony 3

Dakika: 54 - Gol: Spiderman 2

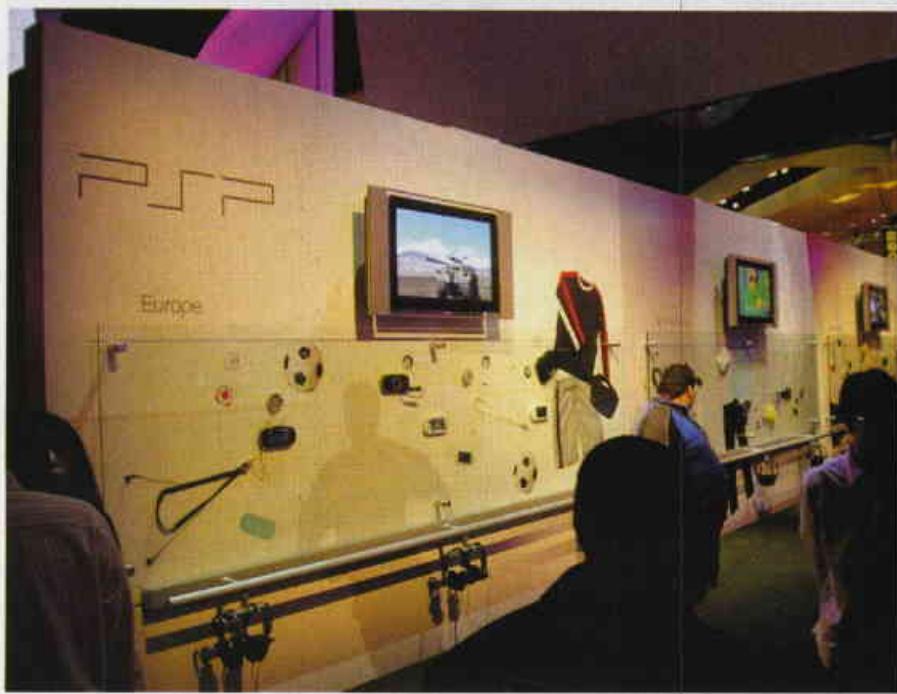
Hemen yan taraftaki PSP'ye geçtiğimde başka bir fragman vardı: Spiderman 2. Yan yana si-

nema filmlerinin fragmanlarını dızmış olmaları Sony'nin PSP'de video oynatma özelliğine ne kadar önem verdiği gösteriyor. Zaten PSP'nin diğer cihazlar gibi Memory Card yerine UMD adı verilen 1.8GB kapasiteli özel diskleri kullanmasının en önemli sebeplerinden biri de bu olsa gerek. PSP ile birlikte filmler DVD'lerinin yanı sıra UMD versiyonları da piyasaya sürülecek ve her yerde DVD kalite-sinde film izleyebileceksiniz. Özel kulaklı ile birlikte PSP'nin görüntü ve ses olarak ev sinema sistemlerine aşık atacağını söyleyebilirim.

Nintendo 3 - Sony 4

Dakika: 62 - Gol: PSP Aksesuarları

PSP standında ilerledikçe henüz çalışmaması da gelecekte kullanılacağı açık bazı prototipler ile karşılaştım. Mesela bir web kamerası, GPS, MP3 çalma fonksiyonunu daha rahat kullanmak için LCD ekranlı uzaktan kumanda gibi. Hem film izleme hem de bu aksesuarlar Sony'nin de PSP'yi sadece oyun cihazı olarak görmediğini gösteriyor. Belki henüz Nintendo



gibi yaratıcı ve çalışan çözümler geliştirebilmış değil ama üzerindeki mikrofonu ve web kamerası ve aynı DS gibi sahip olduğu Wi-Fi bağlantısını kullanarak ileride görüntülü iletişim olanak verebileceğini bile varsayılabiliyoruz.

Nintendo 4 - Sony 4

Dakika: 68 - Gol: PSP Aksesuarlar

Ancak başta ilginç gelen bu aksesuarların sonucusu tam bir hayal kırıklığı yarattı. Çünkü bu neredeyse PSP'nin kendisi büyülüğünde bir ek pil ünitesiydi. PSP'de bu kadar büyük ve parlak bir ekranın yanı sıra UMD disk okumak için sürekli dönen bir motor kullanılmak zorunda olduğu için pil ömrünün kısa olmasından korkuyordum. Maalesef Sony bu devasa ek pil sergileyerek bu korkuları doğrulamış oldu. GBA SP'nin 10 saat pil ömrü olduğunu ve Nintendo'nun benzer bir performansı DS'de de yakalayacağını düşününce PSP bu konuda ciddi eleştiriler alacak gibi.

Nintendo 4 - Sony 5

Dakika: 88 - Gol: MGS Acid!

PSP standında ilerledikçe, gördüklerim ne kadar ilginç de olsa sıkılmaya başlamıştım. Çünkü standın sonuna gelmemeye rağmen daha bir tek oyuncu bile görememiştim. Ve standın sonunda bilin bakalım beni kim bekliyordu? Elbette ara başlıktan kopya çektiğiniz Solid Snake. Sony PSP için duyurulan ve daha önemlisi hareket halinde görebildiğimiz ilk hit oyuncu Metal Gear Acid! Grafikleri ve atmosferiyle tam bir Metal Gear oyunu Acid! ama PS 2 versiyon-

ları tersine sıra tabanlı bir strateji oyunu. Üstelik içine kart oyunu da eklenmiş. E3'deki kısacık demoya bakıp da bir şeyler söylemek için erken belki ama bana Acid'in grafikleri Metal Gear Solid 2'den yarı PS 2 versiyonundan daha iyiymiş gibi geldi.

Nintendo 5 - Sony 5

Dakika: 90 - Gol: Solid Snake

Şimdi Playstation fanatiklerinin "şike var, Sony nasıl kendi kalesine iki gol atar" dediğini duyar gibiyim. Ama durum bu maalesef arkadaşlar. Çünkü ister inanın ister inanmayın koca PSP standındaki tek adam gibi oyuncu Metal Gear Acid oynanabilir değildi. Nintendo DS standında bitmiş gibi görünen Metroid Prime Hunters ve Mario 4X64'ü beraberinde bir ton demo ile birlikte gördükten sonra Sony'nin oynanabilir tek bir parça gösterememesi çok daha geride olduğunu gösteriyor. Evet Metal Gear Acid'in gerçek 3D görüntülerini gördüm ve tuşlar ile oynadıkça tepki verigordu ama oyuncunun gerçek demosunun değil rolling demo dediğimiz karakterlere ve oyuna etki yapmadığınız sadece izlediğiniz demosu olduğunu farkedince yaşadığım hayal kırıklığını bir de bana sorun.

Ve Penaltılar...

Gördüğünüz gibi heyecan dolu maçımızın 90 dakikası berabere bitti. Ne sizi ne de kendimi yormamak için direkt penaltılara geçiyoruz. Sıradan bir bakalım kim hangi konuda daha iyi.

Grafikler

Nintendo 5 - Sony 6

Nintendo DS bir mobil konsoldan bekleyebileceğiniz tüm grafik kalitesini sunuyor. Özellikle Metroid Prime bugün için N-Gage ve GBA ile kıyas götürmez kalitede grafikleri gösteriyordu. Ama PSP'nin grafik kalitesi bekletilerimizin de ötesine geçiyor. Beklenenin aksine grafikleri Playstation 2'ye daha yakın olan PSP grafiklerde açık lider.

Sesler

Nintendo 5 - Sony 6

Sesler konusunda iki ürünü de deneme şansı olmadı. Gerçek PSP'nin video ve MP3 özelliklerini ön plana çıkarması bu konuya daha fazla özen göstereceğinin işaretini. Ama birebir deneme yapmadan karar veremeyiz. Kısacası iki takımda topu taca attı.

Oyunlar

Nintendo 6 - Sony 7

İşin asıl kızıştığı karmaşık hale geldiği nokta bu. Öncelikle bu civarlarda bir yerde hangi konsol için hangi oyunlar yapılıyor bir liste var ona bir göz atın. Ben burada bekliyorum. Durun tahmin edeyim PSP listesini görünce Nintendo DS'den bir anda soğudunuz. Sony PS2'nun en önemli hitlerinin PSP için de geliştirildiğini açıklasada bu oyunların içeriklerini tam olarak bilemiyoruz. Üstelik uzmanların ortak görüşü PS 2 oyunlarından daha ucuz piyasaya sürecek ve üstelik PS 2 oyunları kadar satmayacak olan PSP oyunları için oyun geliştiricileri daha düşük bütçeler ayıracığı yönünde. Bu da pek çok PS2 oyunun ucuz yoldan PSP'ye port edileceği anlamına geliyor. Biz oyuncuların buradaki açmazı ise şu olacak "Acaba PS 2'da oynadığımız oyunları para verebilir bir de PSP'de oynar mıyız?". Mesela Grand Turismo 4'ü PS 2'da harıl harıl oynarken bir de PSP versiyonuna 30\$ harcar misiniz? Bunu zamanla göreceğiz.

Nintendo DS cephesinde işler daha basit ve sakin. Geri uyumluluğu sayesinde DS piyasaya çıktığı an yüzlerce GBA oyununu oynatabiliyor olacak. Elbette kendi oyunlarıyla arasında mukayese edilmez ama GBA platformu eğlenceli ve yaratıcı bir dolu oyuna sahip. Ayrıca DS'in şimdiden oynanabilir oyunlara sahip olması daha fazla yol kateddiğini ve PSP oyunları kıvana kadar listede ağırlık koyabileceğini gösteriyor. Ama yine de DS'in popülerleşmesi için bir kaç ciddi hite daha ihtiyacı var.

Kontroller

Nintendo 7 - Sony 8

Rekabetin kızıştığı bir nokta da yeni konsolların kontrol özellikleri. Nintendo DS Touch Screen'lı ikinci ekranı ile bu konuda silip süpurecek gibi görünebilir. Ama Sony PSP de kontroller açısından çok güçlü. Üstelik Nintendo DS'in touch screen dışındaki kontrolleri standart ve hatta vasat.

PSP'de Sony'nin başarılı mucize ise PS 2'nun o muhtemel Dual Shock 2 gamepad'ının verdiği hissi PSP'ye taşımaları. PSP'yi elinizde aldığınızda o kadar tanındık ve rahat geliyor ki... Üstelik sol taraftaki standart yön tuşlarının hemen altına yerleşen minicik bir analog kumandaya da sahip. Bu dahiyanın fikir demir 50 binlik büyüğünde bir dikiş baş pırmaklı nizla serbestçe hareket ettirmenize dayanıyor. Bu sayede PSP oyunları analog kontrol de destekleyebiliyor.

Ulaşılabilirlik

Nintendo 8 - Sony 8

Bu son penaltyi yanlışlıkla Sony yerine Nintendo'ya yazdığını mı düşünübilirsiniz. Hatta sizden bazılarınızın "Türkiye'de Nintendo mu var?" diye sorduğunu duyarlıyorum. Peki siz bana cevap verin: Türkiye'de Sony mi var?. Bugüne dek TeknoSa'lara stand kurması dışında Sony'nin Playstation 2 adına ne yaptılarını, nerede yer aldığınızı gördünüz? Bir aktivitesini, pazarlamasını hatırlayan var mı? Ülkemizde satılan PS 2'lerin çoğu kaçak değil mi? Hatta biz Sonu'yı arayıp "Bir televizyon programı yapacağınız bize bir PS 2 yollar misiniz?" dediğimizde "Televizyon programında PS 2 ile ne yapacaksınız?" cevabını almadık mı? Bu yakınma uzar gider. Kisacası Türkiye'de Sony'nin dünyadaki en zayıf Playstation operasyonlarından birini yürüttüğü aşikar.

Ama bu hala Nintendo'nun da Türkiye'de bir şeyler yapmadığı gerçeğini değiştirmiyor değil mi? O zaman ağızımızı daha fazla tutamayıp küçük bir sırrı sizinle paylaşalım. Eğer bir aksilik yaşanmazsa 2005 başında, yan DS'in piyasaya çıkışından önce Nintedo'nun Türkiye ofisi açılıyor. Üstelik Türkiye'ye bir hayli etkili olarak girmeyi planlıyorlar. Böylece hem Nintendo markası ülkemizde yaygınlaşabilecek hem de ürünlerini bulmak çok daha kolay olacak. Ama bizden duymadınız.

Bitiş Dündüğü

Penaltıların da sonunda beraberliğin bozulması belki hala kırıcı gelmiş olabilir. Ama her iki konsol da yolun henüz ortalarındalar ve gelişimlerinin nasıl ilerleyeceğini en az bir altı ay daha izlemek gerek. Üstelik birbirlerinden çok farklı artıları ve eksileri var. Bana sorarsanız birini alsak diğerinin hatrı kalır, diğerini alsak öbüründe aklım kalır.

-Tuğbek Ölek

Hangi oyunlar var

Yeni bir konsolun piyasada tutmasındaki en önemli etken konsolla birlikte piyasaya sürülen oyunların kalitesi ve sayısıdır. Nintendo DS ve Playstation PSP ile birlikte piyasaya sürülmüşen oyunların tam listesini vermemiz bu yüzden çok önem taşıyor.

Nintendo DS

Animal Crossing DS
Bomberman
Dynasty Warriors
Egg Monster Hero
Frogger 2005
Mario Kart DS
Metroid Prime: Hunters
Mobile Suit Gundam Seed
Pac 'n Roll
Pac-Pix
PictoChat
Project Rub (yapım ismi)
Sonic DS (yapım ismi)
Super Mario 64x4
Super Mario Bros. DS (yapım ismi)
WarioWare, Inc. DS
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

TOPLAM OYUN SAYISI: 17



Sony PSP

Gran Turismo 4 Mobile
Ready At Dawn game (ismi belli değil)
Sticky Balls
Twisted Metal: World Tour
Infected
YS VI - The Ark of Napishtim
Frogger
Team Ninja PSP project (yapım ismi)
Metal Gear Acid
Dynasty Warriors
ATV Offroad Fury
Tales of Eterna
Death Jr.
Devil May Cry Series
NHL FaceOff 2005
PuyoPop FEVER
NBA Shootout 2005
Volcanus Online
Hot Shots Golf
Ape Escape
Dokodemo Issho
NBA Street
NFL Street
Tiger Woods PGA Tour
Need for Speed Underground
Makkai Wars
Exploration Based Horror FPS
New Ridge Racer
Darkstalkers Chronicle

TOPLAM OYUN SAYISI: 29



E
3

Yılın en iyi oyunlarını Los Angeles'ta sizin için oynamaya devam ediyoruz.

RAPORU

2. Bölüm

CALL OF CTHULHU BETHESDA SOFTWORKS / EYLÜL 2004



Bu sene Bethesda'nın elinde kayda değer bir tek Call of Cthulhu vardı. Bu yüzden oyuna çok önem veriyordular ve rahat bir koltukta yapıcılarından uzun uzun dinleme şansı oldu. Ne yazık ki oyunun sadece Xbox versiyonu gösteriliyordu. Bu yüzden grafikleri hakkında pek konuşmak istemiyorum. Bir oyun Xbox'da ne kadar detaylı olabilirse o kadardı işte.

Zaten Call of Cthulhu'nun üzerine konuşulması gereken yanı Sanity (akıl sağlığı) sistemi. Headfirst, oyunun Lovecraft'in okurlarında bıraktığı etkiyi yakalaması için bizi ufak ufak çıldırtacak bir sistem geliştirmiştir (Lovecraft da kim demeyin). Kahramanımız Jack Walters, Lovecraft'in korku ve gerilim dolu evreninde ilerledikçe ufak ufak akıl sağlığını kaybetmeye başlıyor. Mesela yüksek bir çıkışının kenarında duruyor ve tek çıkış yolunda dev bir yaratık var. Diğer oyunlarda hemen atlar yaratığın yanından koşup kaçarsınız. Ama Call of Cthulhu'da bunu denediginiz an yükseklik ve yaratığa duyulan korkunun etkisiyle başınız dönüp gözleriniz karıyor. Oyun boyunca adamımız korkunç ve gerçek dışı sahnelerde ne kadar tanık olursa ve ne kadar yara alırsa akıl sağlığını o kadar kaybediyor. Bir noktadan sonra ise kendi silahını kafasına dayayıp tetiği çekerliyor. Gerçi akıl sağlığını yitirmenin bazı faydaları da oluyor Jack'e. Mesela normalde göremeyeceği şeyleri görmeye başlıyor.

Oyunun izlediğim demosu Sanity sisteminin yanı sıra hikaye ve tasarım olarak da Bethesda'nın nasıl muhteşem bir iş çıkardığını çok iyi gösteriyordu. Sürekli farklı şeyler geliyor kahramanımızın başına. Mesela bir bölümde bir mağaranın dehlizlerinden kaçarken diğerinde 30-40 metrelik bir deniz canavarının salladığı ufak geminin güverte-



sinde bir yerlere tutunma telaşındaydı. Ayrıca oyunun adventure havası çok güçlü. Hem düşmanlardan yakayı sırmak için hem de neler olup bittiğini anlayıp bir çözüme varmak için kafamızı kullanmamız gerekecek.

Sonuçta oyun boyunca başınıza ne zaman neyin geleceğini kestirmek mümkün olmayacak ama bir an için bile huzur bulamayacağınızdan emin olabilirsiniz. Oyunun yaklaşık 20 dakika süren bu özel tanıtımından çıkışken şaşırılmış ve hayran kalmıştım. Ama bir yandan da başım dönüyor ve soğuk soğuk terliyordum. Ve inanın bana hasta hissetmemin sebebi öğlen yediğim sosisinden çok oyunun yarattığı etkiydi. Call of Cthulhu derin, büyülü, farklı ve hiç şüphesiz bu sene E3'ün en iyi FPS oyunu. *

Tuğbek

FORGOTTEN REALMS DEMON STONE ATARI/2004 SONBAHAR



E3'ten kısa süre önce duyurulan ve her haliyle çok iddialı görünen Demon Stone, fuarin gözdelarından biriydi. LotR: The Two Towers ile adını duyuran Stromfront tarafından geliştirilen oyun Forgotten Realms evrenine ait bir Hack & Slash. Kendine has özellikle sahip üç ayrı karakteri yönettiğimiz bu konsol oyununu benzerlerinden ayıran yanı, istediğiniz zaman istediğiniz karakteri kullanarak onun yeteneklerinden faydalanan bilmeniz. Aksiyonu son derece yüksek, grafikleri de iyi görünen Demon Stone'un, 2004'ün çok konuşulacak oyunlarından biri olacağını şimdiden söyleyebiliriz. *

Tuğbek

Yazarlar: Sinan Akkol & Tuğbek Ölek

LOTR BATTLE FOR MIDDLE EARTH EA / 2004 YAZI

PC

Bu sene E3'de gördüğüm en iyi strateji oyunuydu Battle for Middle Earth. Oyunu özel kılan bir doldu özellik var. Birincisi birimler çok canlı ve gerçekçi tepkiler veriyorlar. Gondor askerleri iki üç ork kesince gaza gelip bağıp çağırmağa başlıyor ama karşılara bir Troll çıkışına korkudan tır tır titriyorlar. Oyunun grafikleri çok iyi ve kalabalık orduları aynı anda gösterebiliyor. Zaten C&C Generals'ın yapımcılarından daha az beklenemez.

Özellikle bu E3'de ön plana çıkan iki özelliğin vardı oyunun. Birinci kötü tarafı oynayabilme, ikincisi savaşların epik yapısı. E3 için özel hazırlanan demoda kötü tarafı oynayan yapımcı ana ekrandan (şahane bir 3D Orta Dünya haritası) ordularını Gondor üzerine sürdü. E3 için kısaltıldığı her halinden belli olan görevde önce ork yağmuru Gondor'u perişan ediyordu. Derken Rohan atlıları kuzeyden yetişip onları geri sürdü. Bu sırada Nazgul, Theoden'in atını kapıp havalandı ve Füller atlıları perişan etti. Ardından Aragorn'un getirdiği ölüler ordusu ne kadar kötü adam varsa silip süpürdü. Klasik hikayenin bir strateji oyununda uygulanmış olması çok hoştu. Derken gösterimi

yapan arkadaş "Kötü tarafda oynarken her türlü korunkun yaratık emrimizde olacak demiştim değil mi?" diye sorup herkesin şaşkınlık bakışları içinde Balrog'u Gondor'un kapısından içeri sokuverdi.

Sonrasında Balrog'un Gondor'u yerle bir edisi ve görevin başarıyla bitişini izledik. Sonuçta Battle for Middle Earth, hikayeyle ne kadar bağlı olsa da gidişat ve Orta Dünya'nın kaderi tamamen bizim elimizde.

Tuğbek



DUNGEON SIEGE II MICROSOFT / BELLİ DEĞİL

PC

Bu sene E3'ün sürpriz oyunlarından biri de Dungeon Siege 2 idi. Yoo oyunun yapılmıyor olması değil, yapımcıların devam oyununa yaklaşımı sürpriz oldu benim için. Ben ilk oyunun süper grafikli ve bir parça gelişmiş versiyonunu beklerken (ikinci oyunlar hep böyle olmaz mı?) çok daha derin bir oyunla karşılaştım.

Anlaşılan Gas Powered Games'de ne kadar eğlenceli olsa da yaptıkları ilk oyunun bir RPG'den çok klişelerle dolu bir kesip biçme oyunu olduğunu ve fark etmiş. Her şeyden önce karakterimiz oyuna bir paralı asker olarak başlıyor. Tam bu noktada oyunu gösteren yapımcı ile aramız şöyle bir diyalog geçti; "Ne yani oyunun başında şaşkınlık bir çiftçi değil miyiz?", "Hayır paralı askeriz", "Hmm enteresan!"

Daha önce grubumuza girip sonra tam bir NPC gibi sessiz sakinliğini yapan parti üyeleri bu sefer gerçek bir karaktere bürünecekler. Yol boyunca sizinle diyalog'a girip sizlənabiliyor, size gaz verebiliyor, yeni Quest'lerin kapısını açabiliyor ve hatta grubu terk edebiliyorlar. Biriši Baldr's Gate mi dedi? Evet, aynen öyle.

Ayrıca savaş sistemi de oldukça değişmiş. Eskisi gibi adamlarınız otomatik olarak her şeyi halledemiyor. Onları daha dikkatli yönlendirmek ve yeni kazandıkları özel güçleri, büyülerini vs doğru olarak kullanmak zorundasınız. Ayrıca grubunuza Summon edilmiş yaratıklar da alabiliyorsunuz ve yol boyunca siz elinizdeki eşyaları bu yaratıklara yedirip (evet, eşyaları yedirip) bebeklikten erişkinliğe doğru hızla büyüyor.

İşleri daha ilginç ve RPG'ye yakın kılmak için Gas Powered Games LEVEL atlama sistemini de geliştirmiştir. Yine kullandığınız sil-



ha göre yetenek kazanıyorsunuz. Ama her uzmanlık kendi içinde dallara ayrılıyor. Mesela Fighter sınıfı One Handed, Two Handed ve Sword and Buckler gibi alt dallara sahip.

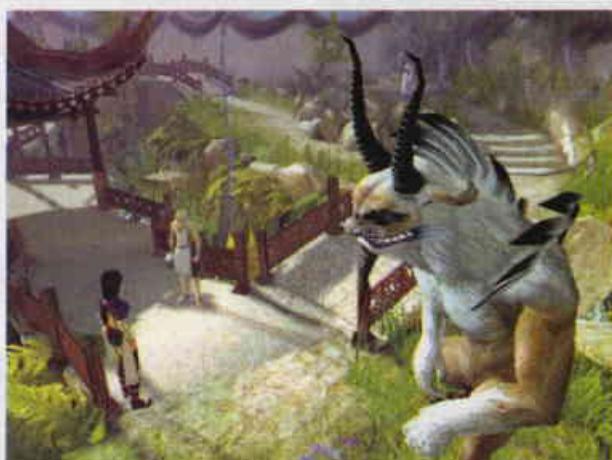
Eğer süper grafikli bir RPG bekliyorsanız Dungeon Siege 2 hayal kırıklığı yaratacak. Ama ilkinden daha derin ve daha gerçek bir RPG arayanlar için Dungeon Siege 2 hedefi on ikiden vuracak gibi.

Tuğbek

JADE EMPIRE BIOWARE / 2005 İLKBAHARI



Bioware'in son bombası Jade Empire bu sene E3'e damgasını vuran oyunlardan biriydi. Gerçek bu oyunun tanıtımını WCG sırasında bizzat Ray Muzyka'dan dinlemiştim. Ama sonbahardan bu yana oyun hakkında yeni bir duyuru gelmemiştir Bioware'den ve oyun ilk defa aksiyon halinde görünüyordu.



Bugüne kadar yaptığı oyunlardan farklı olarak Bioware bu sefer RPG ile aksiyonu birleştiriyor. Zaten Jade Empire tamamen uzak doğu dövüşlerine ve eski Çin kültürüne dayalı. Üstelik bu sefer aksiyon gerçek zamanlı. Yani KOTOR'da olduğu gibi sıra tabanlı karışımı değil. Silahlı veya silahsız olarak dövüşebiliyor, farklı uzak doğu teknikleri kullanabiliyor ve kafanız atınca düşmanın kafasına Chi'yi çakılıyorsunuz (Jade Empire ve Tabula Rasa sağolsun bu sene E3'te Chi çakıp durduk zaten :).

Nedense dövüş oyunları hep arenada karşılıklı dövüş şeklindeydi ve adam gibi bir konusu olmaz hiç. Açıkçası ben Final Fight'dan bu yana düşmanları döve döve ilerlediğim adam gibi bir oyun bekliyorum. Daha doğrusu bekliyordum.

Oyun kulağa hiç Bioware oyunu gibi gelmiyor değil mi? İlginçtir, E3 sırasında oyunun aksiyon yanı anlatılıp durdu ama RPG öğelerinden bahsedilmedi. Ama siz bu sıkı oyuna muhteşem bir RPG içeriğini şimdiden ekleyin. Sonuçta bu yapımcıların elinden Baldur's Gate, Neverwinter Nights ve KOTOR çıktı. ●

-Tuğbek

MGS 3: SNAKE EATER KONAMI / KASIM 2004



Tıka basa dolu olan Konami E3 öncesi basın toplantısında oturacak yer zor buldu. Etrafında kim var kim yok diye bakınırken bir sıra önümde solda kimi gördüm dersiniz? Hideo Kojima! Metal Gear serilerinin ardından bu süper insanı fotoğrafladıktan sonra meraklı MGS 3 hakkında söyleyeceklerini bekledim.

Ve bekledim, ve bekledim... Millet sıkkılıp gidemesin diye Konami en ağır toplantılarını toplantının ikinci yarısına saklamıştı (toplam 4 saat sürdü). Kojima sahneye çıkışınca bir alkış tufanı koptu, kısa bir konuşmadan

sonra MGS serilerinin artık efsaneleşmiş fragmanlarından en yeni başlıdı: Metal Gear Solid 3'üncü.

Yeni oyunun ana teması; vahşi doğada hayatı kalmak. Kojima oyundaki en büyük üç yeniliği kamuflaj, yiyecek toplama ve yakın dövüş olarak anlattı ve detaylara girdi. Kamuflaj yapmak çok önemli, hem elbisiniz hem de yüzünüzün kamuflajı fark edilmeyizi direkt etkiliyor. Ekrandaki bir gösterge yüzde olarak kamuflajınızın sizin ne kadar gizlediğini gösteriyor. Bu kamuflajları oynadı toplayabileceğiniz gibi online olarak da indirebileceksiniz.

Yiyecek toplama ise tam bir çılgınlık olmuş. Snake'in gücünü toplaması için çevresindeki yenilebilir her şeyleden faydallanması gerekiyor. Mantar, bal, armut, kurbağa, kuş, timsah ve tabii ki, yılan yiyebiliyorsunuz. Hayvanları ölü veya canlı ele geçirmeniz bile önem taşıyor, öldürdüğünüz hayvanlar bir süre sonra çürüyor ve bunları yerseniz zehirleniyorsunuz. Uzunca bir süre yiyecek bulamazsanız Snake gücenir düşüyor, tırmanamıyor, koşamıyor hatta silahını düzgün tutamıyor.

Yakın dövüş ise sizin ve hasminizin düşüne, elinizde hangi silahlar olduğuna göre değişiyor ve tek tuşla yapılıyor. Kojima'nın da dediği gibi, koskoca Snake'i basit bir yumruk-tekme kombinasyonuna mah-

kum etmek saçmayı zaten.

Kritik soru

Kojima'nın konuşması bitince sorular almayı başladilar. Ne zamandır aklında olan bir soruya patlattım: "Metal Gear Solid'leri değil ama, MSX'deki Metal Gear'ları hiç bilmeyen yeni bir jenerasyon yetişti. Acaba bu oyunları yeni teknoloji ile yeni konsollara tekrar yapmayı düşünüyor musunuz?" Bu sorumun üzerine hem Kojima, hem de Konami başkanının suratı resmen dalgalandı. Kojima-san'ın cevabı "Eski oyunlar eskiden güzeldi. Bu çalışmalarına yeniden dönmeye niyetim yok" oldu. Bense "O zaman Metal Gear Solid 1'in Gamecube'e neden yeniden yapıldığını" sormadım, gerekli ipucunu yüzlerdeki ifadeden almıştım çünkü. Böyle gizli bir proje vardı.

Kamuflaj ve yiyecek olayına bu kadar önem verilmesi "Kojima acaba iyiçe saçmaladı mı" sorusunu akla getirse de, oyunun aksiyonunu ve hikayesini açıktır görünce bu şüpheler uçup gidiyor. O karizma, o sinematikler, o grafiklerle Snake Eater'in yanlış düşmesi mümkün değil.

Bu arada, Ocelot'un Revolver kullanımının sebebinin Snake olduğunu biliyor muydunuz? Kuwabara, kuwabara... ●

-Sinan



MORTAL KOMBAT DECEPTION MIDWAY / 2004 SONBAHARI



Ne yaptınız Mortal Kombat'ıma? "C" özürlü oyunuma ne yaptınız? İkincisinden sonra pek bir muhabbetim, pek bir görüşmüştüğüm olmadı gerçi ama olsun... Lakin o da ne, bu Mortal Kombat gerçekten güzel olmuş. Tüm o Kombat Satrançlar, Kombat Tetris'lerin arasında şimdide kadar yapılmış en iyi Mortal Kombat mı gizli yoksa?

Valla hiçbir zaman Mortal Kombat 1'in üzerine Kombat yapılmayacağı kesin. Ama bu oyunun da içeriği o kadar çok yenilik ve güzel yan var ki, gözlerime inanamadım. Dövüş sistemi üçüncü boyutun azılığine ugramamış ve özünde aynı şiddette sadık kalmış. Her dövüşünün üç farklı dövüş tekniği var ve bunlardan birisi silahlı. Oyuna eklenen ekstra modlardan Kombat Chess, satranç tahtası üzerinde Mortal Kombat karakterlerini hareket ettirerek oynanıyor. İki karakter karşı karşıya gelince normal dövüş başlıyor. Kombat Tetris ise ijice abidik olmuş, Tetris oynayarak rakibinize hasar vermeye getirmeye çalışıyorsunuz. Ama oyunun normal dövüş moduna ek olarak belli bölgelerde dolaştığınız aksiyon/adventure şeklindeki hikaye modu çok iyi görünüyor.

Ne yazık ki E3'deki demo versiyon sadece normal dövüş kısmını oynamaya izin veriyordu. Yine de beni tatmin etti. Her şeyden önce arenalar çok interaktif, rakibinizi kemiklerini kırı kırı bir üst kata veya alt kata atabilirsiniz. Hasar alan arenalar biraz Dead or Alive 3 özentisi gibi gelse de, Mortal Kombat'ın özüne DOA'dan daha

çok yakışmış. Fatality'ler daha çeşitli, seride uzun süredir görünmeyen (Sub Zero'dan sonra ikinci favori karakterim olan) Baraka da geri dönmüş. Daha ne isterim?

Fuarın diğer gözde dövüş oyunu olan Tekken 5 mi, Mortal Kombat Deception mi derseniz, gördüklerimden sonra ben paramı Mortal Kombat'a yatırırım derim. İnatla bekliyorum, oynamaya doyamadım. ●

Sinan



RESIDENT EVIL 4 CAPCOM / BELLİ DEĞİL



Bugüne kadar en az ilgi gösterdiğim oyun serisi herhalde Resident Evil'dir. Garip kamera açıları, zor kontroller ve bitip tükenmez açılan kapı görüntüleri, sıkı atmosfer ve hikayesine rağmen beni uzak tutmuştu bu seriden hep. Ama Resident Evil 4'u gördüğümde kayıtsız kalmam mümkün değildi.

Önceki oyunlardan bildiğimiz hemen her şey değişmiş yeni versiyonda. Öncelikle artık konu olarak aşırı eskimiş Racoon City'den çıkyoruz. Olaylar RE 3'ün altı sene sonrasında geçiyor ve başkanın kaçırılan kızını kurtarma derdindeki Leon'u oynuyoruz. Düşmanlarımız da haliyle sadece aptal aptal üzerimize yürümeyi bilen zombiler değil. Kafayı yemiş köylüler, trol büyülüğünde yaratıklar... Kisacası bir düşman zenginliği

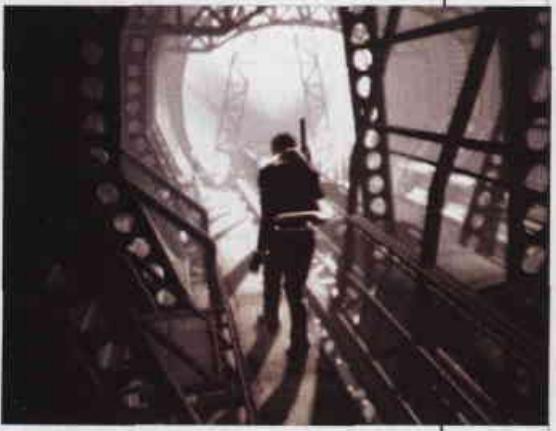
var. Bunlardan bazıları gerçekten zeki bazıları ise sadece daha büyük. Sonuçta zombilerden daha fazla zorluyorlar. Ama Capcom şimdilik bu düşmanları bu hale getiren nedir, Umbrella ve G-Man ile bir alakası var mı açıklamıyor.

Ayrıca oyunu omuz üzerindeki sabit kamerasından oynuyoruz. Böylece çevreye bakınmak ve olaylara hakim olmak çok daha kolay. Daha da önemlisi bir şeyler vurmak ızdırap değil artık. Bu yeni kamera açısı sayesinde düşmanları farklı yerlerinden vurabiliyoruz ve mesela kafadan vurmakla ayaktan vurmak farklı etkiler doğuruyor.

Oyunındaki aksiyon artışı Leon'a da yasasız. Artık işler kızışlığında camdan bacadan kendini atmayı biliyor. Ayrıca oyunun belli bir noktasından sonra kurtardığımız Ashley'i (başkanın kızı) hayatı tutma mücadelese gireceğiz.

Kısacası yeni Resident Evil yıkıcı grafikler, titreten bir atmosfer, taze bir konu ve sizin oyunun içine sarmalayan harika bir oynanış ile geliyor. Ama tek bir sorun var. Oyun şimdilik sadece GameCube için duyuruldu ve Capcom oyunu Playstation 2 için çıkarmayı düşünmüyor.

Tuğbek



REPUBLIC COMMANDO LUCASARTS / EKİM 2004



Lucas Arts'ın sessiz, sakin ve huzur dolu standı sayesinde rahat rahat oynayabileğim nadir oyunlardan biriydi Republic Commando. Daha başından bu oyun bana yayılanmadan iptal edilen X-COM serisinin tek FPS oyunu Alliance'ı hatırlattı. Kaçınız Alliance'ı hatırlar bilmiyorum ama o oyunun diğer ekip elemanlarının gözünden görme özelliği çıkarılmış hali desem çok yanlış olmaz.

Oyunda dört kişilik bir komando ekibini yönetiyoruz ve elbette ekibin başını bizzat oynuyoruz. Tim elemanlarının yapay zekası hiç fena değil ve onları kontrol etmek çok basit. Saldırı, ilerle, toplan gibi basit komutları kullanıyoruz. Ayrıca haritanın bazı noktalarında takıma mevzi alma veya bir kapıya açma gibi komutlar verebiliyoruz. Bu komutu verebileceğimiz noktaya



geldiğimizde komutun ardından takımın nasıl mevzi alacağı, diğer elemanların nerelerde duracağını holografik olarak görünüyor.

Düyünün ara yüzü çok hoş yapılmış. Bir Republic Commando miğferinin içinden, yanındaki camın arkasından görüyoruz ve oyuncunun ara yüzü miğferin içindeki göstergeler gibi tasarılmış. Yaratıklarla savaşırken miğferimizin camına bir şeyler sıçrayabiliyor (genelde parçalanan yaratıklardan) ve görüşümüzü engelliyor. Ama bir kaç saniye içinde dijital bir silecek camı temizliyor. Alın yeni bir Star Wars teknolojisi "Dijital Silecek".

Rahat oynamış, harika grafikler ve sıkı Star Wars atmosferi ile Republic Commando bu senenin popüler FPS'lerinden biri olmaya aday. ●

Tuğbek



THE MOVIES ACTIVISION / 2004 KİŞİ

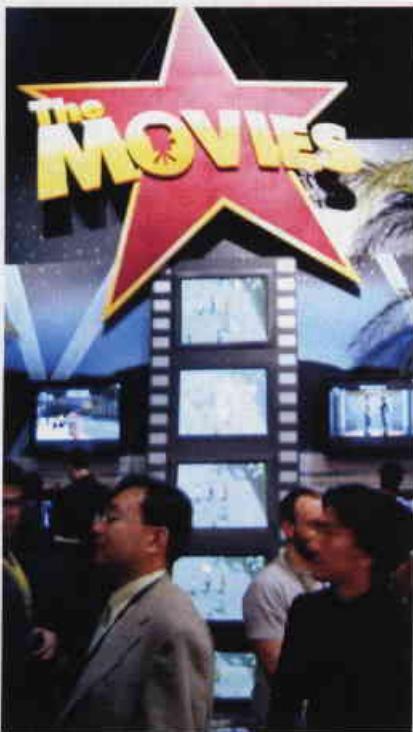
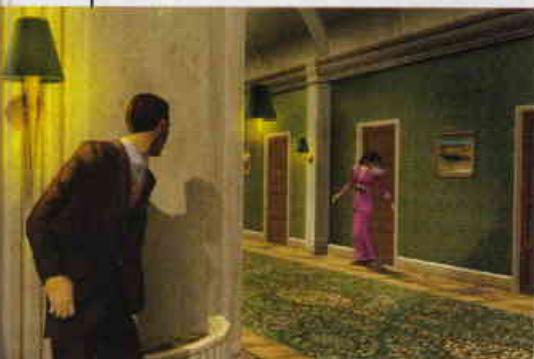


Bu oyun çok konuşulacak! Evet, duduluğu günden beri sanki konuşulmuş gibi, Lionhead'in yeni oyunu The Movies'i oynarken aklımdan geçen budu. Kendi filmi stüdyonuzu yönettiğiniz oyunda, bir oyunu klasik yapan her özellik var! Daha önce görülmemiş bir fikir, oynamış kolaylığı, her kesimden oyuncunun ilgisini çekecek olması...

Oyna klasik bir Tycoon stratejisi gibi, kendi stüdyonuzu parça parça kurarak başlıyorsunuz. Film setleri, bakım ve yönetim binaları kuruyor, burada çalışacak kameraman, ışıkçı ve diğer elemanlarınızı seçiyorsunuz. Yönetmen ve oyuncularınızı siz be-

lirliyorsunuz. Filminizde bir star oynatıp bütçenizi zorlayacak ama gişe hasılatını güvenceye mi alacaksınız? Yoksa yeni yetme bir aktörle şansınızı mı deneyeceksiniz? Peki ya yönetmen kötü olursa? Çekimler yamuk olabilir, tepeden sahneye mikrofon girebilir. Aktrislerinizin kaprisleri, eleştirmen okları gibi düşünecek bir sürü şey var. Film teknolojilerini araştırmak ve bunları uygulamak da size bakıyor. Sira filminizi çekmeye geldiğinde ise asıl eğlence başlıyor.

1900'lərdən 2020'ye kadar süren The Movies'e sıfır teknoloji ile başlıyorsunuz. Charlie Chaplin'in zamanından kalma sessiz, sarımtırak ve ziplayan görüntülü filmlerden, milyon dolar bütçeli teknoloji harikalarına kadar her şeyi çekebilirsınız. Kurabileğiniz onlarca set, bunlarda çekebileceğiniz yüzlerce sahne, sahnelerinize kogabileğiniz düzinelere dekor var. Oyuncu ve yönetmeninizin yeteneklerini de hesaba katarsak, çekilen iki film tamamen aynı olması mümkün değil. Üstelik, filmlerinizi montajlamak da size kalmış. Dışarıdan ekleyeceğiniz WAV ve TXT dosyaları ile müzik, seslendirme ve altıyazıyla tam bir film çekip bunları internet üzerinden arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz.



Filminizi en sonunda bitirince oturup gururla izleyebilirsiniz. LEVEL Prodüksyon Gururla Sunar: Berker'in Dramı! ●

Sinan

VAMPIRE MASQUARADE: BLOODLINES ACTIVISION / EKİM 2004

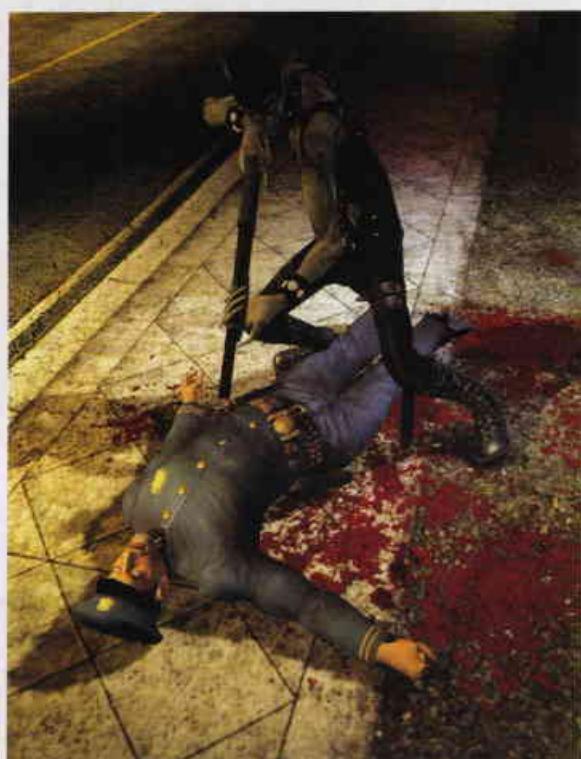
Vampirlere ve White Wolf'un dünyasına geri dönüyoruz. Gerçek bu dönüş çok kolay değil. Çünkü oyun karakterlerinden birini canlandıran kolej kıyafetli, psikopat bakışlı sarışın vampir güzelinin yanında biraz oyalanmak durumunda kalıyoruz ve oyunun yapımcılarından biri bize oyunu anlatırken gözümüz sürekli o tarafa kayıyor. Kaymaması elde mi?

İlk Masquerade daha çok bir akış oyunuken Bloodlines'da RPG öğeleri daha ağır basıyor. Bu sefer 7 farklı vampir soyundan birini ve cinisiyetimizi seçebiliyoruz. Oyunun demosu sırasında hile yaparak farklı karakterlerle ne gibi farklı çözümler ve NPC diyalogları ile karşılaşabileceğimizi görme şansımız oldu. Mesela silah satıcısı ve tam bir sokak kabağısı olan NPC ile savaşçı karakterimiz konuşurken farklı diyaloglar ve cephaneyle ulaşırken, biraz kafayı si-

yırılmış olan soydan gelen kolej kıyafetli vampir kızımız (aynı şu kehadağın sarışın) apayı tepkiler alıyor. Oyunda dövüş yeteneklerimizde yanı sıra özel vampir güçlerimiz, ikna kabiliyetimiz ve kilit açma gibi yan yeteneklerimiz var. Hangi vampir soyunu seçtiğimize göre bu özellikler tamamen değişiyor ve bizi farklı çözümlere sürüklüyor. Hatta oyunda bir boss'u öldürmek veya ikna ederek yanından sıvışmak gibi seçenekler bile mevcut. Oyunu Fallout için de çalışmış kişilerden kurulu Troika'nın hazırladığı hemen kendini belli ediyor.

Gelişmiş RPG öğelerine bir de Half-Life 2'de kullanılan Source motorunun gücünü ekleyin. Bloodlines kesinlikle yılın büyük hitlerinden biri olacak. ●

Tuğbek



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR THQ / EYLÜL 2004

Fuar boyunca gördüğüm her strateji oyunu birbirinden güzeldi. Ama Warhammer 40K'nın bu kadar iyi çıkacağını tahmin etmemiştüm. Alışlığımız türden bir RTS olması (üs yap, kaynak topla, birim üret, düşmanı ez) haricinde, şimdije kadar gördüğüm hiçbir RTS Warhammer 40K kadar canlı değildi. Birimler savaşırken gerçekten savaşıyorlar. Savaşlar o kadar canlı ki, her şeyi bırakıp en yakın kamerası açısından baltasını savuran ork'un surat ifadesini görmek istiyorsunuz. Bu baltanın boynuna doğru yaklaşmakta olduğu düşman ise dehşetle kollarını kaldırıyor (surat ifadesine kadar dehşeti görüyorsunuz) ama nafile. Bu esnada, emir verdiği niz onlarca diğer asker de farklı şekillerde savaşmaya devam ediyor.

Warhammer 40K evren olarak da çok iç bir seçim, ülkemizde pek az insanın bildiği bir dünya. 40.000 yılında silahlara tapıldığı (gerçek anlamda), savaş dışında bir yaşamın olmadığı, karanlık, insana neredeyse "iyi ki 38.000 yıl önce doğmuşum" dederter bir evren. Oyundaki dört ırk; insan olan Space Marines, orklar (elinde gatling taşıyan bir orç görünce böyle gülemeyeceksiniz), Eldar'lar ve Chaos tarafından ele geçirilmiş Chaos Marines. Her ırkın birimleri, binaları

farklı olsa da oynamış olarak çok farklı değerlendir, bir Starcraft beklemeyin yani.

Oyunun yapımcısı Relic, strateji oyunları konusunda usta bir firma. Daha önceki oyunları Homeworld, Homeworld 2 ve Impossible Creatures olan firmanın geçmiş çok sağlam. Bu yüzden, benim için E3'ün en büyük sürprizlerinden birisi olan Dawn of War'u sabırsızlıkla bekliyorum. ●

Sinan



TABULA RASA NC SOFT / BELLİ DEĞİL

NC Soft ve Ultima Online'ın yaratıcısı Richard Garriot'un güçlerini birleştirmesiyle ortaya çıkan Tabula Rasa türde yeni bir soluk kazandıracak gibi. Oyun oynanıştan geçti büyülü evrene dek diğer devasa online oyunlardan tamamen farklı. İlk defa bir devasa online oyunda seyahat etme derdiniz yok. Çünkü portal kullanarak istediğiniz iki nokta arasında gidebiliyorsunuz ve hatta



oyuncular birbirlerini bulundukları noktaya çağırabiliyorlar. Oyun birbirine portal'lar ile bağlanmış bölgeler, uçan adalar açığdan oluşuyor. Size de oyunun başında oldukça geniş ve sık bir ada veriliyor ve istediğiniz gibi döşeyebiliyorsunuz. Oyunda savaş sistemi aksiyon oyunlarındaki gibi olmasa da



savaşırken saldırı emri verip gerisini izleyiyor yaptığınız hareketleri seçiyorsunuz. Oyun ayrıca çarpıcı grafikleri ve kendinden sesli iletişim desteği olmasıyla da dikkat çekiyor.

Tuğbek

Richard Garriot'la Rastlantısal Röportaj

Tuğbek kişisinin 1 saatlik Tabula Rasa seansına sırasında bendeniz sağa sola bakınırken, çok afedersiniz, tuvalete gidesim geldi. Tam dönüş gidiyordum ki arkamda Ultima ve Ultima Online serilerinin babası Richard Garriot'u gördüm. Ortaçağ İngiliz lordu kıyafetiyle etrafta dolanan Richard'in yanından sinsi gibi kaçarken birden beni gördü ve tersine bir röportaj durumu yaşandı. Bakınız şöyle ki:

R. Garriot: Merhaba, basın mensubu musunuz?

Sinan: Ee, ben mi? Evet, sanırsam son baklığında öylediydim.

R.G: Tabula Rasa'nın diğer devasa online oyunlardan farklı nedir diye merak ettiniz değil mi?

S: Etmeli miyim?

R.G: Tabula Rasa diğer oyunlarda olmayan bir havaya sahip olacak. Tek kelime ile özetlersek, Tabula Rasa için binlerce insanlar birlikte oynayabildiğiniz tek kişilik bir oyun diyebiliriz.

S: Aha! Tam bana göre!

R.G: Evet, oyunumuzun tipki Ultima Online gibi bu türde yeni bir temel taşı olmasını sağlayacağız.

S: Teşekkürler!

R.G: Niye ki?

S: Sağolun! ●



GHOST IN THE SHELL BANDAI / BELLİ DEĞİL

Kült animelerden biri ve Matrix'in esin kaynağı Ghost in the Shell, E3'te iki bölüm-lük demosuyla karşımıza çıktı. Birkaç yıl önce PS için hazırlanan versiyonundan epey farklılaşmış olarak PS2 için özel olarak hazırlanan oyunda, hikayedeki iki ana karakteri oynuyoruz. Aksiyon türüne çok özel katkıları olmayan ama ortalamayı tutturulan oyun, özellikle hikayeye aşina olanların ilgisini çekecek. En azından biz Bandai standından ayrılrken durum böyledi. ●

Tuğbek





FABLE Microsoft / EYLÜL 2004

Oyun dünyasındaki parlak fikir sayısı giderek azalıyor, doğru. Ama bu artık hiç parlak fikir görmeyeceğiz anlamına gelmiyor. Nitelikim, Syndicate ile dehasını kanıtlamış, Black & White, Dungeon Keeper, Populous ile yerini sağlamıştı saygideğer Peter Molyneux, artık soyular tükenmekte olan bu parlak fikirlerden biriyle daha karşımızda. Kötü haberin baştan vereyim, bu ilginç aksiyon/RPG şimdilik sadece Xbox için tasarlanıyor. Onu bu kadar özel yapan ise bir karakteri çocukluk çağlarından alıp olmasına istediginiz şekilde yetiştirmenize izin vermesi. Ama sessiz sakin bir yaşam ummayın. Terchilerinizi hangi yönde kullanırsanız kullan-

nın Fable'da hiç de güvenli olmayan bir dünyasınız. Ayrıca, tipik kişilik özellikleri gibi karakterinizin fiziksel özelliklerinin de sizin yönlendirmelerinizle belirleneceğini, örneğin aldığınız sağlam bir darbenin ölüm boyu taşıyacağınız bir faça olarak kalacağını belirtelim. ●

Tuğbek



SWG: JUMP TO LIGHTSPEED Lucasarts / 2004 SONBAHARI PC

İnsan bir kere SW Galaxies'e kaptırınca kurtulması pek kolay olmuyor ve hayatının ciddi bir bölümünü kaplıyor. Bu yüzden E3'ün kapısından girer girmez gözlerimin aradığı ve başına ilk çöktüğüm oyun Jump to Light Speed oldu.

Aslına bakarsanız E3 demo-sunda görülecek pek bir şey yoktu. Bir Tie Fighter'dasınız, çevrede doğru düzgün tepki bile vermeyen nötr ve Rebel gemiler var ve bildiğimiz simülasyon kontrolleriyle onları sırayla patlatıyorsunuz. Demoda anlaşılan tek şey oynanış ve grafiklerin gayet iyi olduğu. Zaten yapımcılar model olarak X-Wing vs Tie Fighter'ı örnek alıyor (wohoo). Ama yine de E3 demosu fazlasıyla boştu. SOE'nin vaat ettiği muhteşem yeni görevler, 10 yeni büyük uzay alanı, Destroyer'lar falan görmek kismet olmadı. Görüşümüz düz basit bir simülasyondan ibaretti.

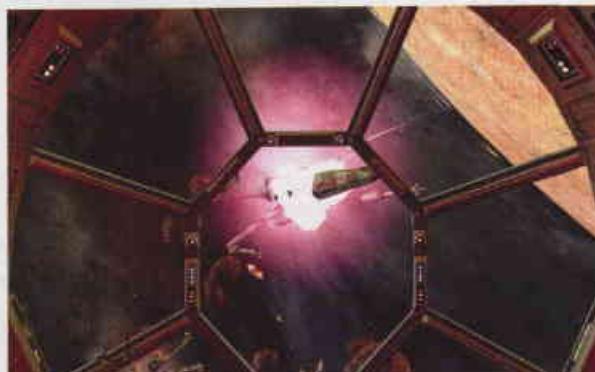
Neyse ki yeni oyun için Skill penceresi güncellenmişti ve oyuncunun başındaki SOE yetkilisine yönlítilecek onlarca sorum vardı. Oyuna eklenen yeni meslekler var. İlk tahmin ettiğiniz gibi Shipcrafiting, pilotluk ise jenerik Pilot ve Elite Profession olarak Rebel Pilot ve Imperial Pilot olarak dallara ayrılmış. Her simülasyonda olduğu gibi

Jump to Lightspeed'de başarı skillerden çok sizin el göz koordinasyonunuza bağlı. Bu meslekler ise size sadece yeni gemiler ve silahların kapsını açıyor. Burada kafama takılan ilk soru "Eğer güçlü gemiler için iki meslek master'lamak gerekiyorsa iyi pilot olmak yerde hiç bir meslek edinememek anlayıma mı gelecek" oldu. SOE yetkilisi buna yarılm ağızla bu paketi alanlara fazladan 100 skill puanı verecekleri oldu. Elbette bu puanlar sadece pilotluğa kullanılabilir. Ama yine de sanki buna tam karar vermemişler gibiydı.

Ayrıca Jump to Lightspeed'i alır almaz direkt bir gemiye de sahip olacağız. Yani hemen uçmaya başlayabilirsiniz. Gemiler elbette yer yüzeyine inmeyecek, gezegenlerin çevresindeki limanlara yanaşabilecek sadece. Ayrıca uzaya loot ettiğiniz objelerle Shipcraft'lara giderek geminiz için yeni eklentiler üretebilecek veya bunları satabileceksiniz.

Jump to Light Speed'in stansından biraz da hayal kırıklığıyla ayrıldıktan sonra Hasan (Eclipse'den Haswan) konuştugum kişinin meşhur CRS'lerden C3PO olduğunu söyledi. Yazık, bilseydim yan yana bir fotoğraf alırdım sizler için. ●

Tuğbek



BRIAN FARGO RÖPORTAJI



Fallout'u oynayıp unutamamışlardan biri olarak, bir E3 sabahında Convention Center'a girdiğimde kuzey holünden ana girişe doğru yayılan Brian Fargo enerjisini hissetmem zor olmadı. 15 yıllık emekle büyütüğü Interplay ve en büyük şaheseri Fallout'un hakları elinden alındıktan sonra, her şeye sıfırdan başlamaya karar vermiş Brian. Yeni firması InXile'yi kurduktan sonra eski bir RPG olan The Bard's Tale'ı canlandırmak için çalışmaya başlayan Fargo, şimdiden kadar hakkında gagnet hoş şeyle duydugumuz bu yeni projeyi anlatmak için gelmişti. Ben Brian Fargo'yu yakalayıp birkaç soru sormak için kuzey holüne doğru hızla ilerlerken, siz de oyuna bir göz atın.

The Bard's Tale, diyar diyar gezip şarkı söylemek, bol bol içmek ve uğradığı hanlarda çalışan kızlarla flört etmek dışında özel bir merağı ya da hırsı olmayan bir çalgıcının hikayesi. Fargo'dan bekleyebileceğimiz gibi, türü RPG. Ama Bard'in en önemli özelliği şimdiden dek kullanılmış tüm RPG klişeleriyle bir bir dalgı geçmesi. 20 yıldır RPG geliştiren Fargo, artık köy köy dolaşip Quest toplayan "Chosen One'"lardan, zindanları mesken tutmuş "Ultimate Demon"lardan, varil patlatıp "Skeleton Key"

bulmaktan sıkılmış ve şimdiden kadar gördüklerimizden çok daha eğlenceli bir RPG ve bir kahraman yaratmaya karar vermiş. Oyunun tamamı gördüğüm kısmı gibiye, tam olarak amacına ulaşmış demektir. Bugüne kadar oynadığınız RPG'lerin canınızı sikan her ayrıntısından intikam almayı başaran bir oyuncu geliyor.

Tuğbek: *Gördüğüm kadarıyla pek alışılmadık bir karakter Bard. Onu standart kahramanlardan ayıran özelliklerini ne?*

Brian Fargo: Bard'ın hayatı iki motivasyonu var; para ve kadınlar. Oyunlar oynamayı, içmeye, eğlenmeyi seviyor. Sanki hayatı bir RPG oynar gibi yaşamış ve bundan bunalmış gibi bir havası var. Biraz bezmiş ve her şeyle dalga geçen bir adam. Mesela bodrumdaki fareleri temizle denince "Aman ne klişe" diyebiliyor. Bir yan görev verildiğinde bunu yapsa bile homurdanmadan edemiyor. Sırf buna mecbur hissettiği için dünyayı kurtarmaya kalkacak karakterlerden değil. Kendi zekası, espri anlayışı, kicasası gerçek bir karakteri olan bir kahraman.

Tuğbek: *Para, kadınlar ve içmek diyle sanksı biraz üst yaş grubu için bir oyuncu gibi geliyor kulağa.*

Brian: Kesinlikle. RPG sevenler genelde 25-35 yaş arasındaki bir kitle. Ama bütün RPG oyunlarının hikayeleri sanki 14 yaşındakiler için yazılmış gibi. Bu yüzden Bard'ın karakteri ve motivasyonları da hedef kitlesinininkine göre olacak.

Tuğbek: *Bu durum sizin de dediğiniz gibi, onun maceralarına da yansıyacaktır şüphesiz. Oyunda ne tip görevler olacak? [Bunu sorduğum sırada Bard mahzendeki fareleri temizleme göreviyle meşgul.]*

Brian: Burada iki şey söz konusu; esprili ve kişilik. Oyunda

olan biten her şeyi karakter özeliliklerinin belirlemesine dikkat ediyoruz. Her zaman doğrugu bilen ve yapan, ruhsuz ama tutarlı RPG karakterleri yok oyunda. Zaten Bard oyunun büyük bölümünde sebep olduğu felaketleri düzeltmekle uğraşacak. Birçok oyunda karakterinizin yaşını bile bilmezsiniz. Yirmi de olabilir, kırda, farketmez. Ama Bard'ın bir geçmiş var. Gideceğiniz mekanlar Bard'ın bildiği, daha önceden ziyaret ettiği, anılarının olduğu yerler. Ayrıca oyunda enteresan olaylar ve durumlar yaratmaya çalışıyoruz. Mesela Bard kaldığı handa çalışan kızı etkilemek için bodruma fareleri öldürmeyeindiğinde alev püskürten dev bir fare tarafından bir güzel benzetilir. Koşa koşa gerisin geri hana çıktığında herkes ona bakıp gülmedir. Çünkü dev fareyi bile bile, sırı eğlenmek için yollamışlardır onu ve adamımız tam bir enayı gibi hisseder kendini.

Tuğbek: *Dialog sistemi hakkında neler söyleceksiniz?*

Brian: RPG'lerin en can sıkıcı yanlarından biri de bu. Normalde RPG'lerde karşınıza 3-4 konuşma seçenekleri çıkar. Önce bunları uzun uzun okumanız ve birini seçmeniz gereklidir. Bard'da bunun yerine sadece hoş veya ters bir cevap verme seçenekleriniz çıkacak.

Bard'ın ne diyeceği sizin için de sürpriz olacak ve verdiği cevabın sonuçlarına katlanmak zorunda kalabileceksiniz. Bazen söylediğiniz bir söz günler sonra başınıza iş açabilecek.

Tuğbek: Öyleyse bir kere oynadığımızda oyunun tümünü görmüş olmayacağı.

Brian: Aslında bir kere oynadığınızda oyunun çoğunu görmemiş olacaksınız. Mesela karşınıza çıkan NPC'lere karşı tavırınız oyunun tüm gidişatını etkileyebilir. Örneğin çevrenizde koşturulan küçük bir köpeği tekmelerseniz bir daha onu asla göremeyebilirsiniz. Halbuki başka bir oyuncu, onun başını okşayarak tüm macera boyunca yardımlarını esiremeyecek ve hikayeyi etkileyecek sadık bir dost kazanmış olacak. Ve siz onun ağzından hikayeyi dinlediğinizde "bu başka bir oyundu?" diye düşüneceksiniz.

Tuğbek: *Zaman ayırdığınız için teşekkürler*

Brian: Ben teşekkür ederim. İstanbul'a selamlar.





Bilen Adam

Oyun çok, vakit yok

Dergiden çıkip (her akşam olmasa da) eve gittiğimizde ne yapıyoruz biz? O sıralar en sevdigimiz oyunlar hangisi ise onu açıp oynamaya başlıyoruz. Zevk için oyun oynamak, incelemek için oynamaktan çok farklı. Ne başında "hani yazı?" diye dink döven bir yazı işleri müdürü var, ne "amanın deadline'a 3 saat kaldı!" stresi var. En zor zorluk sevifesinde, kıçından ter aka aka ama gönlümce oyun oynamanın zevki bambaşka (beni tanıyanlar oyun zorluğu konusundaki mazoşistliğini bilirler). Ama günümün 16 saati monitöre bakarak, kalan 8 saati de rüyamda monitör görecek geçtiğinden kafayı hafifçe sıyırmış gibi oldum bir ara. Bunun üzerine normal bir vatandaş haline geri dönebilmek için "eve iş götürmeyeym" mantığıyla evde oyun oynamaz olmuştum. Bu süre zarfında muhatap kaldığım televizyon programları ve embesil yarışma programları hatamı çabucak anlamamı sağladı, resmen yaşama isteğim söndü. Tekrar eve "iş" götürmeye başladım, rahatladım.

Yalnız, geçen gün ilginç bir şey dikkatimi çekti: Kasamın üstünde oynanmayı bekleyen oyunların sayısı giderék artıyordu. FarCry, Pandora Tomorrow, Sacred, Painkiller, Suffering derken akşamları kendime ayırdığım 4 saatin zevk için oyun dynamaya yetmeyeceğinden şüphe duymaya başladım.

Bir de üstüne devasa online oyunlara buluşayım dedim. Galaxies'den sıkılmış, Final Fantasy XI almışım denemeyecek miyim? Tabii ki denedim ama tanıldığım bazı danaların aksine günde 12 saat oynamayınca devasa online bir oyundan (en azından başında) pek tad alamadığımı karar verdim. Bir de bu tür oyunlarda asla kontrol edemeyeceğim "diğer oyuncular" unsuru işin tadını kaçıncı bir aylik deneme süresinin sonunda Final Fantasy'yi de rafa kaldırıdım. İçim cız etti.

Bütün bunları neden anlattım? Birkaç ay önce "Neden Level alıyorsunuz?" başlıklı bir

forumdaki mesajlardan birisi "Benim bütün oyunları alıp deneyecek vaktim yok. Level'in incelemelerinden hangi oyunların içi olduğunu öğrenip ona göre oyunları seçiyorum." Bu okuyucumuza geçtiğimiz bir ayda arattan oyunlığımına baktıkça hak vermemek elde değil. Üstelik düşünün ki, benim işim bütün oyunları görüp incelemek.

Demek ki zaman paradan da değerli bir kaynak. Para kazanılır, kaybedilir, artar veya azalır, bu sizin elinizde. Ama kaybettığınız hiçbir anın geri dönüşü olmayacağı. Bu yüzden size tavsiyem şudur: Manyak misiniz yazın en güzel zamanı gece gündüz oyun oynuyorsunuz? Çırın bir şeyler yapın, hayatı girin biraz. Ben oynamam bütün oyunları sizin yerinize en yüksek zorlukta. Ha bu arada, o embesil yarışmaları seyredenlerden iseniz de gözüme gözükmez, ülkemizin geleceğini karartan bu tür embesiliklere ve onlara katkıda bulunanlara açaip gidişim čunku.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

Fallout 2'nin çıkış haberini verdikten bir ay sonra, Fallout'un tam sürümü okuyucularımıza vermiştık. Daha önce kısıtlı bir RPG oyuncu kitlesinin bildiği bu şaheser, bu sayede geniş kitleleri etkisi altına aldı ve bugün halâ devam eden bir fenomen haline geldi. 99 ve ötesi dosya konusunda, gelecek yıllara damgasını vuracak oyunlara kısa bakmışız ve önemli gördüğümüz oyunlara "Bu oyna dikkat!" ibaresi koymuşuz. Bu oyunlardan Hidden & Dangerous, Driver, System Shock 2, Giants, Gabriel Knight 3, Homeworld, Vampire Masquerade ve The Sims gerçekten sonraki yıllara damgasını vurdu. Ultima 9 ve Messiah ise fos çıktı. İteri görüşlüüğümüzün tutma oranı %80. Hiç fena değil.



3 yıl önce

Daha dün Gorcan bey bu sayıyı burnuma doğru salayıp "Abi bu ne? Çek gibi dergi hazırlamışız, ne diye şimdiki gibi karmaşık bir dizaya geçtiniz ki? Böyle gitseydiniz" dedi. "Less is More" adamı olan Gorcan iste. E3 dosyamızda her zamanki gibi gelecek oyunlara bakmışız. O sene E3'e gidememişti (malum, kriz senesi) ama dakika dakika takip etmemizi engellememişti bu fuari. Şu anda dergi dahili ve haricinde birçok arkadaşımızı esiri etmiş olan Star Wars Galaxies'in ilk ekran görüntülerini de bu sayıda yayınlanmış. Hay eliniz kırılsaydı da hiç girmeseydik SWG'ye!



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rasflamaya çağınız bir serisi madalyasıdır.

 **80-89 arası: LEVEL HIT** Yanında bu logoğu gördüğünüz bir oyun, turunuz en iyi ömeklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

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

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



Altın Klasikler

Gerçekten zamana karşı duran bir klasik oyunun pek sık çıkmadığını görüyoruz. En son 2 ay önce FarCry ve Syberia 2'nin girmesinden sonra Altın Klasikler listemize girmeyi başaran bir oyun olmadığı henüz Doom 3 ve Half Life 2 listeyi altüst etmesini beklediğimiz oyular, ama en son elimize geçen habere göre Doom 3, 3 Ağustos'ta çıkacak. Half Life 2'nin çıkış tarihi ise hala belli değil.

AKSIYON

Platform/Oyun	Yıl	Not Güncel Not
PC  Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94 %94
PC  GTA Vice City	2003	%96 %93
PC  Grand Theft Auto 3	2002	%95 %91
PC  Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93 %91
PC  Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90 %89

FPS

PC  Far Cry	2004	%93 %92
PC  Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95 %91
PC  Call of Duty	2003	%91 %90
PC  No One Lives Forever	2001	%95 %88
PC  Half Life	1999	%97 %86

SPOR

PC  Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 %95
PC  FM Season 03/04	2003	%93 %92
PC  Madden NFL 2004	2004	%93 %92
PC  SSX 3	2003	%92 %91
PC  Total Club Manager 2004	2004	%91 %91

YARIŞ

PC  Gran Turismo 3 A-Spec	2001	%98 %92
PC  Need for Speed Underground	2003	%92 %91
PC  Colin McRae Rally 04	2003	%92 %91
PC  Burnout 2	2002	%91 %89
PC  Colin McRae Rally 3.0	2003	%90 %88

STRATEJİ

PC  Age of Mythology	2002	%94 %91
PC  Rise of Nations	2003	%92 %90
PC  Medieval: Total War	2002	%94 %90
PC  Warcraft 3	2002	%93 %89
PC  Civilization 3	2001	%94 %88

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- | | |
|--|---|
| 1- Championship Manager 04 S. 03/04 |  ② |
| 2- Thief: Deadly Shadows |  ★ |
| 3- Harry Potter 3 |  ★ |
| 4- CSI: Dark Motives |  ✗ |
| 5- Far Cry |  ① |
| 6- The Sims |  ⑤ |
| 7- Splinter Cell: Pandora Tomorrow |  ★ |
| 8- Rise of Nations: Thrones & Patriots |  ★ |
| 9- The Sims: Making Magic |  ⑧ |
| 10- Call of Duty |  ① |

PLAYSTATION 2

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1- Splinter Cell: Pandora Tomorrow |  ★ |
| 2- Harry Potter 3 |  ★ |
| 3- UEFA Euro 2004 |  ① |
| 4- Red Dead Revolver |  ★ |
| 5- Shrek 2 |  ★ |
| 6- Driv3r |  ★ |
| 7- Singstar |  ★ |
| 8- GT4 Prologue |  ★ |
| 9- Hitman Contracts |  ② |
| 10- Sonic Heroes |  ⑤ |

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✗ değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü

RPG	ADVENTURE	SIMULASYON	ONLINE AKSIYON					
PC  Star Wars: K.D.T.O.R.	2004	%92 %91	PC  Unreal Tournament 2004	2004	%95 %95	PC  Battlefield 1942	2002	%92 %88
PC  Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94 %90	PC  Day of Defeat 1.0	2003	%89 %88	PC  Day of Defeat 1.0	2003	%89 %88
PC  Baldur's Gate 2	2000	%97 %89	PC  Savage: Battle for Newearth	2003	%87 %86	PC  Planetside	2003	%83 %82
PC  Final Fantasy X-2	2004	%89 %89	PC  Battlefield 1942: SWOWW2	2003	%87 %86	PC  Star Wars Galaxies	2004	%81 %81
PC  Final Fantasy X	2002	%92 %88	PC  Asheron's Call 2	2003	%87 %84	PC  Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83 %83
PC  Final Fantasy XI	2004	%85 %85	PC  Planetside	2003	%83 %82	PC  Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	2003	%81 %81

THIEF

DEADLY SHADOWS™

Gece pek çok günahı örter...

LEVEL HIT

Yıllık kırıntılarla uzağıp giden dar, düzensiz sokaklar. Belli ki bu şehir asla planlamadan nasibini almamıştır. Öte yandan nasıl alabilirdi ki, kaç kez yıkılıp tekrar kurulduğu belli bile değildir. Parke taşı kaplı sokaklarda adımlarını sürüyerek yürüyen vatandaşlar günlerini ya iş arayarak, ya da sahip oldukları az bir şeyi de kaybetmemek için çabalayarak geçirirler. Ama taşların altında, çok derinlerde bambaşka varlıklar dolasıdır. Eski ve unutulmuş varlıklar... Elektrik ya da gaz lambalarının ışığı asla üzerine düşmemiştir onların, ve buharlı makinelerle hiç işleri olmamıştır. Onların oldukları yere pek inen olmaz, geceleri ise eski bir kugunun dibinden seslerini duymak mümkündür dikkatli dinlenirse.

Sadece şehrin altı değildir tekin olmayan, bilakis şehrin kendisi de yaşayan, yutan, öğütlen bir makine gibidir. Kendine has bir hayatı olan, Sokaklarında dolasınların

türü inançları ve amaçları olabilir, ama hepsi öyle ya da böyle şehrin hayatında küçük birer dipnot olmaktan öteye gidemezler. İster gizli, ister açık, planları ne olursa olsun kimseyin ayak basmaya cüret edemediği yerler vardır çıkmaz gibi görünen sokakların ucunda. Buralarda ikamet edenler çoğunlukla artık insan bile değildirler, ya da zaten hiç olmamışlardır.

Ama bir kişi vardır ki şehrin sokaklarında dolasan, o hayatı golgelein kapkara kesildiği, rüzgarın bulutları kapıp ayın önüne süreklediği saatlerde yaşamayı sever. Kahraman olmaktan çok uzaktır kişiliği, kahramalık öykülerini de sevmez zaten, işine karışılmasını sevmemiği gibi. Onu gözünde de-

ğerli şeplerin, başkalarına ait hazırların pırtısı dolasıır. İşi asla kolay değildir, çünkü o sıradan bir hırsız değildir. O eski kehanetlerin rüzgarıyla sürüklendir, kendi yolunu kendi çizdiği düşünerek. Kehanetlerde adı geçer, kendi ortalarda olmadığı zaman bille, çünkü böyle öngörmüşür. Kim bilsin, belki çok yaşlı bir güçtür, belki de şehrin ta kendisidir onu seçen. Ama şurası kesindir ki, dengeleri sağlaması görevi tüm o karameti kendinden menkul heveslilede değil, bir hırsızı verilmistir.

GECENİN GÖZLERİ

Cocuzun zaman oldu Garrett ile görüşmeyeli, ama yaşlı dostumuzun bunda pek bir kabahati olduğu söylemenem. Yıllar önce Thief: The Dark Project ilk çıktığında, gerçekten de kendi çapında bir devrim yaratmıştı denebilir. 1998 yılında ise Thief: Metal Age eski dostumuzun başından geçen olayları sürdürdü. Böylece Looking Glass Studios'ın adı oyun tarihine kazındı. Ne var ki bu noktadan sonra olaylar Looking Glass aleyhine döndü. Firma yaşadığı mali sıkıntılardan dolayı kapanmak zorunda kaldı. Aslında bu olmuyabilirdi, ancak o vakitler birlikte çalışılan firmalar çeşitli sebeplerden dolayı Looking Glass'in batmasına izin vermeye tercih ettiler.

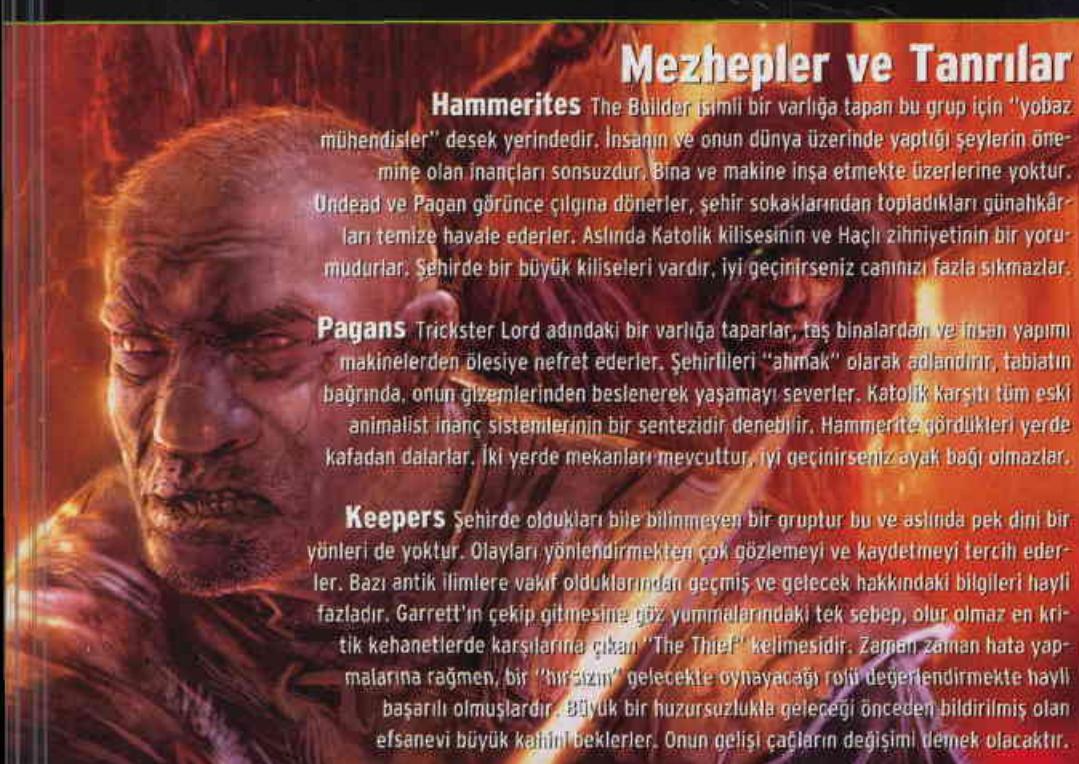
Ama batan firmanın elemanları pek açıkta kalmadılar, çünkü hepsi de isim yapmış kişilerdi. Tabii kendi firmalarını kapatıp Ion Storm ve Electronic Arts logosu altına dahil olmak pek hoşlarına gitmemiştir. Ki-

Mezhepler ve Tanrılar

Hammerites The Boulder isimli bir varlığa tapan bu grup için "yobaz mühendisler" desek yerindedir. İnsanın ve onun dünya üzerinde yaptığı şeplerin önemine olan inançları sonsuzdur. Bina ve makine inşa etmeyeceğine sözlerine yontur. Undead ve Pagan görünce çığına dönerler, şehir sokaklarından topladıkları günahkarları temize havale ederler. Aslında Katolik kilisesinin ve Hacı Zihniyetinin bir yorumdurlar. Şehirde bir büyük kiliseleri vardır, iyi geçinirseñ canınızı fazla sıkmazlar.

Pagans Trickster Lord adındaki bir varlığa taparlar, taş binalardan ve insan yapımı makinelerden ölesiye nefret ederler. Şehirlileri "ahmak" olarak adlandırır, tabiatın bağırdı, onun gizemlerinden beslenerek yaşamayı severler. Katolik karşıtı tüm eski animalist inanç sistemlerinin bir sentezidir denebilir. Hammerite gördükleri yerde kafadan dalarlar, İki yerde mekanları mevcuttur, iyi geçinirseñ ayak bağı olmazlar.

Keepers Sehirde oldukları bile bilmmeyen bir gruptur bu ve aslında pek dini bir yönleri de yoktur. Olayları yönlendirmekten çok gözlemeyi ve kaydetmeyi tercih ederler. Bazı antik ilimlere vakıf olduklarından geçmiş ve geleceklarındaki bilgileri hayli fazladır. Garrett'in çekip gitmesine göz yummalarındaki tek sebep, olur olmaz en kritik kehanetlerde karsılanna çıkan "The Thief" kelimesidir. Zaman zaman hata yapmalarına rağmen, bir "hırsızın" gelecekle oynayacağı rolü değerlendirmekte hayli başarılı olmuşlardır. Büyüük bir huzursuzlukla geleceği onceceden bildirilmiş olan efsanevi büyük kahinler beklerler. Onun geliş çatıların değişimini demek olacaktır.





Garrett Kimdir?

Garrett kimsesiz bir çocuk olarak şehir sokaklarında dolaşırken Keepers tarafından bulunmuş ve koruma altına alınmıştır. Keepers ona olası en iyi eğitimi vermiştir, ancak Garrett asla tamamen onlardan biri haline gelmemiştir, bir süre sonra öğrendiklerini usta bir hırsız olmak için kullanmak üzere sokaklara dönmüştür. Keepers buna bile göz yummıştır, çünkü Kehanetler adını vermese bile bir hırsızın tarihte oynayacağı rol üzerine bilgilerle doludur. Nitekim Garrett ilk önce Trickster tarafından hazırlanan büyük bir komployu boşça karışmış, bunu yaparken bir gözünü kaybetmiştir. Bu olaylar Dark Project adlı ilk oyunda anlatılır.

Metal Age ise Garrett'ı aslında Hammerite mezhebinin bir kolu olan Mechanics ile karşı karşıya getirmiştir. Çılgın bir kahinin peşine takılıp, insan yapımı olmayan her şeyi yok etmek üzere harekete geçen bu mezhebi durdurmak yine Garrett'in görevi olmuştur. Bu olaylar esnasında Garrett daha önce kaybettiginin yerine bir mekanik göz de edinir.

Garrett kişilik olarak tüm bu olaylarda başrole gönüllü soyunacak bir kahraman değildir aslında. Olaylar onu hep içine çekmiştir, ancak bunda Garrett'in altın ve macera tutkusunu da önemli rol oynamıştır. Kehanetleri ve hakkında yazıları takmayan bir adamdır, ama yine de yapılması gerekeni yapmaktan vazgeçeceğin bir tip de değildir. Az konuşur, çok dinler ve mümkün olduğunda yüksek sesle düşünmekten kaçınır. Hiç kasmadan karizma sahibi olabilen ender kişilerdendir.

yıcı unsur olmak.

Thief tipki serinin önceki oyunları gibi tam anlamıyla gizlilik unsuru üzerine kurulmuş bir aksiyon. Garrett bir "hırsız", özel yetenekleri, sıra dışı ekipmanları, olmadık yerlerdeki bağlantılarıyla işin en iyisi. Onun gücü sessizce hareket edebilmesinde, gölgelerde süzülmesinde, alet edevatıyla hasımlarına üstünlük sağlayabilmesinde ve daha da önemlisi kulağı delik bir kişi olmasında yatıyor. Bu yüzden genellikle oyunu çok yavaş ve çok sabır bir biçimde oynamak gerekiyor.

Ancak bu noktada bir şeyin altın çizmek lazımdır, o da bu oyunun öncekilerle kıyaslandığında daha "aksiyon" ağırlıklı olduğu gerçeği. Eskisi gibi bir kılıc yerine



min gider ki? Ve fakat bu grup geçen zamanla değerini bir kez daha kanıtladı. Ion Storm kelimenin tam anlamıyla bir gemi enkazına dönüşürken, sadece bu grup ayağa kalmayı ve kendilerini batıktan çıkarmayı başarabildiler. Ve zaman içinde Deus Ex gibi oyuncularla yeteneklerini tekrar tekrar kanıtladılar. Tabii bazlarımız onların konsollar için de oyun üretmesini pek hoş karşılamadı, özellikle Deus Ex: Invisible War böyle çok platformlu projelerin özünden nasıl da uzaklaşabileceğini bir kanıt gibidi. O yüzden herkes Thief serisinin üçüncü oyunu olan Deadly Shadows hakkında büyük şüphelere sahipti. Nitekim oyunu kurduğum zaman gördüm ki, bu şüphelerin

bir kısmı maalesef doğrulanmıştı. Peki Deadly Shadows kötü bir oyun mu?

KARANLIK ÇAĞ

Deadly Shadows aslında konu olarak kendinden önceki oyuncularla hayli derinden bağlantılı sayılır. Ancak olup biten anlamak için önceki oyuncuları oynamış olmak şart değil, oyun boyunca etrafta görülen duyacaklarınız size zaten bir fikir verecektir. Konuya kabaca değinecek olursak, Garrett her zamanki gibi şehir sokaklarında hayatını idame ettirmekle meşguldür. Ancak gözden uzak köşelerde çok büyük dolaplar dönmektedir. Olaylar adamımızı her zaman olduğu gibi büyük bir komplonun ortasına çekicek, Garrett kendini hızla gelmekte olan Karanlık Çağ ve uyguraklık arasındaki tek gerçek engel olarak bulacaktır. Garrett'i önceki oyunculardan tanıyorsanız buna şaşırmayacaksınız, çünkü kendisi farkında olmamayı tercih etse bile hayatındaki tek gerçek amacı aslında budur. Yani devamlı büyük güçler arasındaki dengele-

bir hançer taşıması olası çok daha gerçekçi, ama sonuçta Garrett'in açık kavgada eskisinden daha ölümçül olduğunu rahatlıkla söyleyebiliyoruz. Bu durum oyunun ruhuna aykırı olsa da, Deadly Shadow'un aynı zamanda X-BOX için de çıkarılması bunu kaçınılmaz kılmış. Genelde konsol oyuncular PC kullanıcıları kadar sabırlı değil, bu da programcılar oyunun "gerçeklik" dozunu bir miktar düşürmesine yol açmış. Oyunu kolay ya da normal zorluk seviyesinde oynarken gerçekten de karşınıza çıkanları temizleyerek etrafta dolaşabilmek



mümkin, bu da oyun atmosferinin canına okuyabiliyor.

THE HAG

Tabii eğer isterSENIZ oyunu çok daha yüksek zorluk seviyelerinde oynayabilirsiniz ve ben özellikle PC kullanıcılarına oyundan alınan lezzeti artırmak adına bunu tavsiye ediyorum. Ya da etmek isterdim diyeyim, çünkü maalesef bu noktada oyunun hem PC, hem de X-BOX versiyonunda olan çok büyük bir program hatalı karşıma çıktı. Oyunu normalden daha yüksek zorluk seviyesinde oynamaya başladıkten sonra eğer bir defa bile Load ederseniz, zorluk seviyesi tekrar normale düşüyor ve bir daha da düzelmeyecek. Doğrusu çok büyük bir hata ve nasıl gözden kaçmış anlamak mümkün değil. Ama sanırım aynı oyunu, aynı anda, aynı ekleme birden fazla platform için yapmanın bedelidir bu. Ion Storm yakında bunun için bir yama çıkarttı ama X-BOX sürümünü nasıl yapamayacaklar, onlar da pek emin değiller.

Maalesef oyunun tek hatası bu değil. Thief için hayli geliştirilmiş bir Unreal grafik motoru kullanılmış. Bu oyundaki grafikler ve özellikle de gerçek zamanlı ışık efektleri kesinlikle şu ana dek gördüklerimizin en iyisi. Öyle de olmak zorunda, çünkü bu oyunda ışık ve gölgeler daha önce hiçbir oyunda olmadığı kadar önemli. Tabii bunları doğru düzgün görüntüleyebilmek için yeni nesil bir grafik kartına ve genelde biraz güçlü bir sisteme ihtiyacınız



olacaktır. Yani GeForce 2 ya da 4 MX ile bu oyunun grafiklerini olması gerektiği gibi göremeyi beklemeyin.

Fakat grafiklerin güzelliği maalesef karakter çizimleri ve animasyonları yüzünden etkisini hayli yitiriyor. Genel tasarımlar kıyaslandığında, hele de Garrett'in animasyonları yanında diğer karakterler çoğunlukla odun gibi kalıyorlar. Fizik motoru hayatı işte ve oyunda belli bir etkisi de var, ama maalesef "ölünce sekiz olma" sendromuna bu oyunda rastlamak canımı hayatı sıklıyor. Yapay zeka ya gelince, fena değil aslında. Ancak oynadıkça yapay zekanın sırf konsol sahipleri ve sıradan oyuncular fazla zorluk çekmesin diye zorla "hadim edilmiş" olduğu hissine kapılmaktan kurtulamadım. Sanki karşınıza çıkan herkes olduğundan daha ahmakça davranışa çalışıp gidiyor gibi hissediyorsunuz. Hele de bir Hammerite rahibi ve savaşçısının nasıl kombine çalışarak Undead indirebildiklerini görünce şüphelerim iyice pekişti. Buna ek olarak oyunda bazı Clipping hataları da gözlemlerek mümkün, sadece NPC'ler değil, Garrett bile zaman zaman olmadıkken kenara köşeye takılabilir.

Çok sık olan bir durum

değil, ama olsa da can sıkıyor.

HAMMERITES & PAGANS

Peki bu kadar eksikini saydığım bir oyunu neden alıp oynayacağınızı ki? Aslında tüm bu saydığım eksikler oyunun kalanıyla kıyaslanınca devede kulak kalıyorlar. Özellikle oyun atmosferi gerçekten mükemmel. Grafiklerin zaten genelde iyi olduğunu söylemiştim, ama bazı bölümlerde iyice aşırılaşır. Seslere gelince, onlar da inanılmaz. Gerek arka plan sesleri olsun, gerek genel efektlər olsun oyun atmosferini ve oynanabilirliğini katlıyorlar.

Bölüm tasarımları ise ilk iki oyundan tamamen farklı. Bu defa oyun ardı ardına görevler şeklinde ilerlemiyor. Sokaklarında gezebilirsiniz, evlerini, tapınaklarını, dükkanlarını ziyaret edebileceğiniz bir şehir var. Şehir farklı bölgelerden oluşuyor ve zaman ilerledikçe bu bölgeler açılıyor. Doğrusu şehir olmasını isteyebileceğiniz kadar büyük değil, hele Vice City gibi oyullardan sonra bir şehirden çok bir mahalle tadi veriyor. Ama eskiye nazaran büyük serbestlik getirdiği tartışılmaz. Şehrin çeşitli yerlerinde kaldığınız malları satabileceğiniz ve malzeme alabileceğiniz dükkanlar mevcut.

THIEF: DEADLY SHADOWS AKSIYON WWW.ARALCOM.TR

Yapım: Ion Storm

Medya: 3 CD

Fiyatı: 60 milyon

Dağıtım: Eidos

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 15 yaş Üzeri

Multiplayer: Internet

Network

8 Dijital

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

1,5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2,3 GB HDD
2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- 2 Ön 2 Arka
- 5+1
- 6+1
- EAX2

Oyna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: İyi

Zorluk: Orta

Grafik:



Artılar/Eksiler:

- ▲ Grafikler ve sesler çok iyi. Mükemmel atmosfer. Yüksek oynanabilirlik. Sağlam konu.

▼ Karakter animasyonları zayıf. Şehir yerine büyük değil. Bazı önemli teknik hatalar var.

Ses:



Dönüşümler: Normal



Multiplayer:



Eğlence:

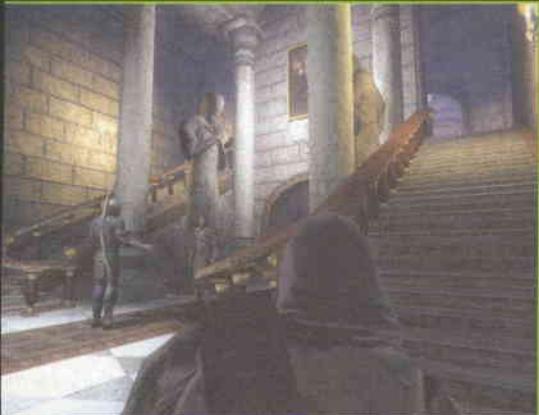


LEVEL NOTU:



Alternatifler: Splinter Cell serileri

80



Sokaklarda dolaşırken dikkat etmeniz gereken birkaç şey var. Sıradan vatandaşlar sizi suç işlerken ya da duvara asılı afişinizin yanında dikilenken gormedikleri sürece sorun çıkarılmıyorlar. Ama şehir muhafizleri için aynı şey söylenenemez. Eşkalınızı biliyor ve gördükleri anda peşinize takılıyorlar. Benden tavsiye, bir ara onlara yakalanın. Şehir hapishanesi oldukça ilginç bir bölüm.

Muhafizler dışında dikkat etmeniz gereken diğer gruplar ise Hammerite ve Pagan tarikatları. Zaman içinde bunların kuyruklarına basmanız kaçınılmaz ve sayıca çok olduklarından pek şakalar yok. Ancak istedikleri küçük iyilikleri yapıp onlarla iyi geçinebilirsiniz. Bir hırsız olarak gereğinden fazla düşman kazanmanın bir anlamı yok, değil mi?

Ana senaryo görevlerini nasıl alacağınızı gelince, bunlar olaylar ilerledikçe günüğünüzde not ediliyorlar. Bir ana görevler var, bir de yaparsanız olaya renk katacak yan görevler. Yan görevleri yapmak oyun dünyasına daha iyi girebilmek için önemli. Ancak maalesef çevreyle olan etkileşim ya da ününü etkilemediğinden, bunlara yazık edilmiş. Ana görevleri yapmak için ise uygun yere gidip mavi bir sembole işaretlenmiş giriş noktasını bulmanız yeterli. Bu haritalann bazıları gerçekten hayatı büyük, o yüzden girmeden önce dükkanlardan ve etrafındaki zulalardan bulacağınız ekipmanlarla envanterinizi zenginleştirin.

Oyun tamamen gece oynanıyor ve bir zaman kısıtlaması yok. Ancak siz belirli kilit

görevleri yaptıkça olaylar ilerliyor, ara sahneleri gösteriliyor ve ardından zaman bir gün ileri gitiyor. Temposu yorucu değil, ama zamanın geçtiği hissi yeterince verilmiş.

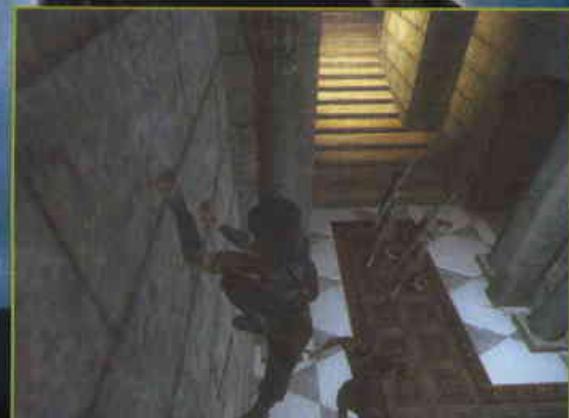
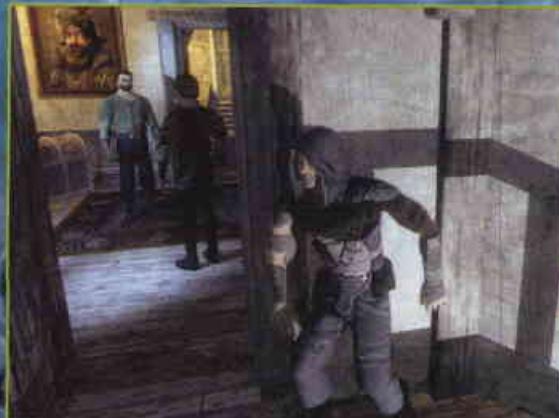
Aslında Deadly Shadows çok daha gerçekçi, sürüklejici ve yoğun bir oyun olabilirmiş. Ancak yapımcılar insanları korkutmayıp daha geniş bir kitleye ulaşabilmek için oyunu bariz bir biçimde kısıtlamışlar. Bu gerçekten üzücü, çünkü bu kadar yıldan sonra daha iyi bir oyun bekliyordum. Peki Deadly Shadows alınıp oynamaya değer mi? Kesinlikle evet! Oyunu isınmak birazlık zaman alıyor, ama bir defa kaptırırsanız bitirene dek başka bir şey gözünüz görmeyecek. ▶

M. Berker Güngör

İkinci Görüş

Oyunu en az benim kadar seven Berker bana kahırsa biraz iyimser bir yazı yazmış. Thief 3'te ben rahatsız eden, olmamasını dilediğim çok fazla şey var; Birincisi bu denli büyük bir yapımda, atmosferin ön planda olduğu bir oyunda fizik modellemesinin komikliği varacak şekilde saçma olması affedilemez bir eksiz. Bunun dışında oynanışındaki sorunlar daha da sıkıcı. Yapay zekânın Thief 1 veya 2'den hiçbir farkı yok. Bir defa düşmanlar çok yakınlarından geçmenize rağmen herhangi bir tepkide bulunmuyorlar çoğu zaman. Diğer eksiyse şu: Teması 'hırsızlık' olan bir oyunda daha fazla ve daha yaratıcı gizlilik unsurları bulunmaliydi. Şu haliyle oyunun ne Splinter Cell'den, ne de diğer gizlilik temali oyunlardan çok fazla farkı var. Oyun aynı zamanda konsollara da yapıldığı için aksiyona ağırlık verilmiş. Bu da serinin yapısına uygun değil. Thief 3 iyili bir oyun, oynanabilir, ama beklediğim Thief bu değil.

Fırat'a Göre LEVEL Notu **70**



Coğrafya dersine buyurun

Perimeter

Eski bir oyun türüne çok yenilikçi bir yaklaşım.

Strateji türü bir süredir aynı temellerin içine tıkalıp kalmış durumdaydı. Yeni senaryolar ve oyun tiplerinin karışımı ile yenilense de "birim üret, toplu saldırın yap, yok" türü taktiklerden pek uzaklaştırılamadı. Bu taktik genelde hep işe yaradı. Ama türde önce Kohan biraz yenilik getirdi. Sonra Rise of Nations tadından yemeyecek bir oyun olarak piyasaya çıktı. Şimdi de Perimeter birkaç yenilik getiriyor.

K-D LAB

Oyun kendini pek de duguramamış bir Rus firmasının yapımı. Fırmanın daha önce *çooook* uzaklardan duyduğumuz birkaç oyunu olmasına karşın kuruluşu olduğu 1992 senesinden bu yana çok başarılı işler yaptığını söyleyemeyeceğim. Bana sorarsanız şimdide kadar yaptıkları en iyi iş Perimeter olmuş.

Perimeter oldukça kendine has bir yapım. İlk başta bana oldukça soğuk geldi. Benim gibi kılıç kalkanın olduğu her filmin ve oyunun üstüne atlayan birisi için bu kadar teknoloji ağırlıklı bir oyun, daha görev ekranını görür görmez karnıma ağrılardı girmesine sebebiyet verdi. "Allah!" dedim, "Sinan oyunu bana verdi, hem de üç sayfa istedim, nasıl çekerdiğim ben bunu?" diye düşündüm.

Oyunun konusu çok basit. Biz Exodus adlı, Frame Cluster diye de bilinen ve üçgen şeklindeki büyük gemi-



lerin içerisinde koloniler halinde yaşayan bir irkiz. Ana gezegenimiz yok olmadan önce geliştirdiğimiz teknoloji sayesinde gezegenlerden gezegenlere atlayarak irkümüzün devamını sağlıyoruz. Zaman içerisinde bizim gibi bir sürü üçgen şekilli ana gemi yapılmış ve bunlar da evrenin çeşitli köşelerine yayılarak bilinen 100 gezegen üzerinde irki-

mizin devamını sağlamış.

Bu gemiler bana Kurt Russell'in başrolünü oynadığı Stargate'i anımsattı. Tıpkı o filme olduğu gibi burada da gemilerimiz gezegenin üstüne "Install" edilebiliyor.

Irkımızın bu kurtulma çabası içerisinde bir de Scourge adı verilen bir böcek topluluğu bizi takip ediyor. Bu düşman bizim en korkunc kabuslarımızdan ve korkularımızdan dolayı maddeleştiğini düşünüyorum. Bir felaket. Biz hangi gezegenin inersek onlar da orada ortaya çıkarırlar. Amacımız ise Scourge'yi olmadığı 100. gezegenin ayak basmak. Bu arada bizden önce giden ve kaybolan gemilerin bulmuş olduğu teknolojileri de keşfederek incelemek üzere onlara sahip olmaya çalışıyoruz.

DÜNYAYI DEĞİŞTİRMEK

Bölgelere başladığımızda bir "yüz" bize görevimizi tarif ediyor. Ündan sonra gezegen yüzeyini görüyoruz. Asıl konu irkımızı içeren dev gemimizi korumak ve görevi tamamlamak. Bu dev gemi gerektiği zaman





kendi etrafına bir enerji kalkanı açabiliyor. İşte bu kalkan da "Perimeter" deniyor. Kalkan mühîş bir hızla enerjiyor. Biz ise enerji istasyonları kurarak bu enerjiyi tazeliyoruz. Enerji kalkanının küçük versiyonları tüm binalarımızın etrafına kurulabiliyor ve o zaman enerji tüketimi oldukça azalıyor.

Oyun genelde bu enerji konusu üzerinde dönüyor. Haritaya göre çeşitli gezegenlerdeki silahlara veya enerji istasyonlarına bağlantı sağlamak için bir enerji hattı kurmamız gerekebilir. Asıl savaş da stratejimizi korumak üzerine geçiyor. Binalar ve istasyonlar kurmak için önce dönüştürümüş bir zemin istiyorlar. İşte biz de zemini alçaltarak ve yükselterek aynı zamanda dünyadan yer şekilleriyle oynuyoruz. Yer şekilleri bunun yanında savaş sırasında gerek mermiler ya da yok olan binalar sagesinde de değişebiliyor.

Oyunda her şey üç temel birimin üzerine oturmuş durumda: *Soldiers*, *Officers* ve *Technicians*. Bu üç birimin çeşitli şekillerde "birleştirilmesiyle" diğer birimlerimiz oluşuyor. Örneğin bir sniper oluşturmak için 3 officer, bir Leamo tankı için 1 asker, 12 officer ve 7 technician gerekiyor. Böylece üretimimize göre onları birleştirip, kağıt-taş-makas sisteme göre savasan birimlerimizi oluşturuyoruz.

Bu basit sistem oyuncunun yeniliklerinden birisi. Birimlerimizi kontrol etmek istediğimiz zaman ise maalesef tek birlikte bir tuş düşüyor. Yani 250 kadar birim (örneğin sniper) tek bir birlik olarak algılanıyor ve onları BÖLEMIYGRUZ! Bu gözden devamlı olarak hareket edip bölgeleri kontrol etmeye çabaladık zorunda kalıyoruz. Eğer ikinci bir "command center" inşa edebilirsek o za-

man ikinci bir birlige daha komuta edebiliyoruz ama bu genelde çok olmuyor. Yapabileceğimiz bina sayısı, bu "3 birimden bir sürü birim üret" mantığı içerisinde çok fazla değil. Doğal olarak çok karmaşık olmuyor. Tek derdimiz stratejimiz ve aksiyonu nasıl yönlendireceğimiz oluyor. Tabii ki korumamız gereken önemli şey ise bize enerji sağlayan enerji istasyonlarımız - ki onları oldukça çok sayıda kurmak zorunda kalabiliyoruz. Bu istasyonlar kurulunca birbirine bağlandıktan sonra direkt başka bir enerji istasyonu veya enerjiyi aktaran birimler sayesinde hepsi ana gemiye bağlıyor.

DÜŞMANLAR

Tek düşmanımız Scourge değil. Ayrıca rakip fraksiyonlar da bizi yok etmeye çalışıyor - ki bunlar da tipki bizim gibi ana gemileri olan irrkar. Düşmanların savaş stratejileri tiplerine göre değişiyor. Scourge mantıksız bir vahşilikle canları pahasına kendilerini savunma kalkanımızın ve diğer birimlerimizin üzüne atıp kendilerini yok ederken bize

de zarar vermemi seçiyor. Oysa bize benzeyen rakiplerimiz oldukça dikkatli bir strateji izliyor ve bu strateji doğrultusunda bizi yok etmeye çalışıyor.

Rakiplerimizin ve bizim ürettiğimiz birimlere hepse kendi tipine göre saldırıyor. Oyunda 27 görev var ve bu görevler boyunca 30 farklı birim kontrol edebiliyoruz. Bir başka özellik ise haritalarda savaş sisı olmaması. Harita, birimlerinizle araştırdıktan sonra keşfettilerse görülebilir hale gelmiyor. Baha görevin başından tüm haritayı, düşmanlarınızı ve onların üretiklerini rahatça izleyebiliyorsunuz. Düşmanlarınız da sizin gibi binalarını kurup birim üretirken, Scourge hep aynı kaynaklardan ürûğor ve bu kaynaklardan sabit zaman aralıklarıyla çıkarıyorlar. Zaten stratejinizi kurarken ya savunmaya çekiliyorsunuz ya da bu kaynakların başına dikiliç çıkar çıkmaz onları yok ediyorsunuz.

EFEKTLER

Oyunun efektleri ve çatışmalar sırasında yeryüzünün değişmesi aslında oldukça eğlenceli bir özellik. Bu sayede





savaşın içerisinde iyiçe girebiliyorsunuz. Örneğin ana geminizin içerisinde kadar zoom'lamanız ya da savaşın içerisinde girmeniz mümkün. Fakat savaşlar çok hızlı oluyor ve oyunun kontrolleri yüzünden çok ince stratejiler üretmeniz mümkün olamayabiliyor. Simdiye kadar birimleri tek tek oturtarak savunma kur'an ya da çeşitlerine göre ağırlarak saldıran bir oyuncu olarak bu "kütüklik" açıkçası hiç hoşuma gitmedi. Her şey üç-dört yeni özelliği ön plana çıkarıp süper bir oyun yapmaktan geçmiyor. Pratiklik bazen çok olduğunda işin keyfini de kaçırmıyor.

Geminin etrafındaki Perimeter'i açığınız zaman görsellik çok hoş oluyor. Bu dev kalkan düşüncesi çok güzel. Hemen hayal gücünüzü çalıştırıp, o dev geminin içinde, kalkanın altında durup tam üstlerindeki devasa çatışmayı seyreden minik insanıkları düşünüverenizsiniz. Akınıza küçükken seyrettiğiniz Robotech gibi çizgi filmler geliyor.

Aynı güzel düşünce oyunun müzikleri için geceli değil maalesef. Tabii ki bu beğeneye göre değişir, ama bana çok monoton geldi. Savaşta efektler ise gayet hoş. Bir silah ateşlendiğinde se-sinden onu ne olduğunu hemen anlayabiliyorsunuz. Sesin dolulüğünden ise -neredeysen- tahribat etkisini tahmin edebiliyorsunuz.

Oyun boyunca çeşitli kamera açıllarını kullanarak rahatça savaş ekranına girip çıkmazın mümkün. Grafikler ise yakınlaştığınızda hoş görünse de modellemelerin daha da detaylı olabileceğini düşünüyorum.

Ündaki haritalar oyunun temeline uygun olarak hazırlanmış. Fakat bence oldukça yetersiz. Strateji üretmek yerine orayı burası kazarken kendinizi Worms oynuyormuş gibi his-



PERIMETER AKSIYON

PERIMETER



sediyorsunuz. Yer şekilleri sizin

stratejinizi oldukça etkiliyor. Hatta stratejinizi bu yer şekillerine göre oluşturup bazı noktalarda savunmanızı doğal yollarla bile sağlayabiliyorsunuz. Ama oyunu oynamken haritayla mı yoksa rakibinize mi boguştugunu düşünebilirsiniz. Bu yüzden sabırsız bir oyuncuyanız bu oyunda daha en baştan saldırına kalkmayı pek hayal edemeyip uflayıp puflamaya başlayacaktır. Perimeter farklı bir oyun. O yüzden stratejinizi de buna göre belirlemeniz gerektiğini unutmayın. Geçmiş tecrübelerinizi bir kenara bırakın. Bu oyunun kurallarını öğrenmek önce coğrafyayı okumaktan geçiyor.

Yapımcı: K-D LAB

Dağıtım: Codemasters

Medya: 2 CD

Orjinal Olarak: Yok

Fiyat: +

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer: ■ Internet

■ LAN ■ 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Skirmish

Minimum

1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Önerilen

1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

■ Stereo ■ 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

■ EAX

Oyna Alışmak: Zor

İngilizce Gereksinimi: Çok

Zorluk: Orta

Grafik:



Arıtlar/Eksiler:

- ▲ Değişen yer sekilleri: Basit birim örelimi.

Ses:



Oynanabilirlik:



Multiplayer:



Eğlence:



LEVEL NOTU:



Alternatifler: Benzeri Yok

▼ Birimleri bölememek:

▼ İleri derecedeki oyunculara:

▼ Hitap etmesi:

75

Burak Akmenek

THE SUFFERING Açı çekmek mi?

Abbott Eyalet Cezaevi yeni ziyaretçisini ağırlamaya hazırlanıyor.

LEVEL HIT



Karısını ve iki çocuğunu öldürmek suçundan idama mahkum edilen Torque, sırasını beklemek ve cezasını çekmek üzere bir adada kurulu olan Abbott Eyalet Cezaevine getiriliyor. İşlediği cinayetleri hiçbir şekilde hatırlayan esas oğlanımızdan diğer hapishane kuşları dahi tıksınır ve bunu gayet açık bir dile ifade ediyorlar. Ancak hücresine yerleştirildikten bir süre sonra ufak bir deprem oluyor. Nereden çıktıgı belirsiz bir sürü yaratık ortaya çıkıp gayet sinematik bir şekilde önlerine geleni temizlemeye başlıyorlar. Zaten bir kâbusu yaşamakta olan Torque ise kendini bir anda daha büyük bir kâbusun içinde buluyor.

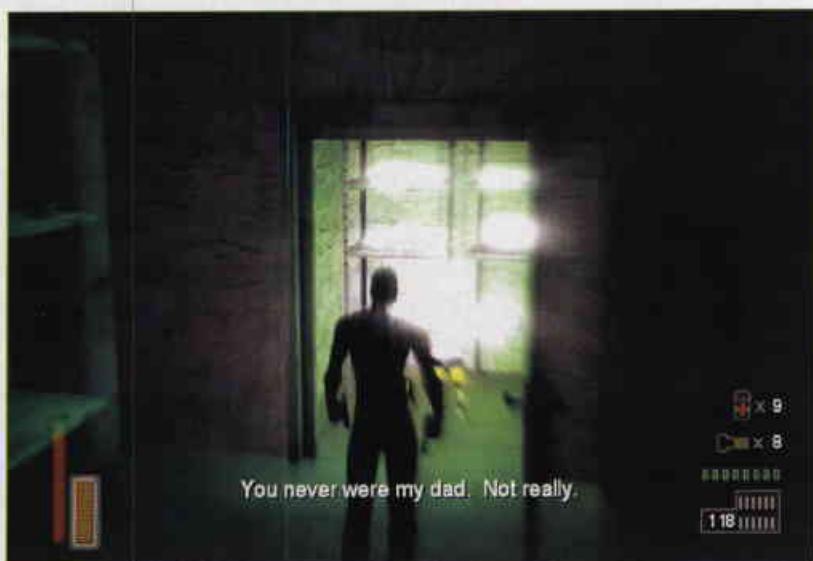
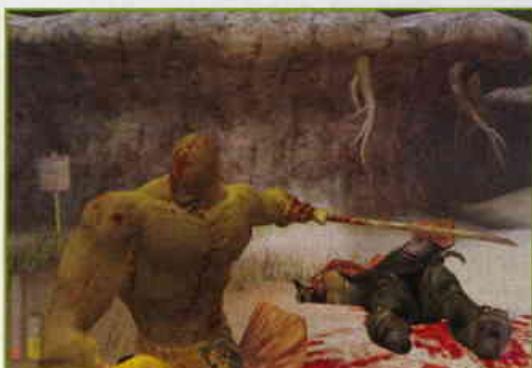
FEAR

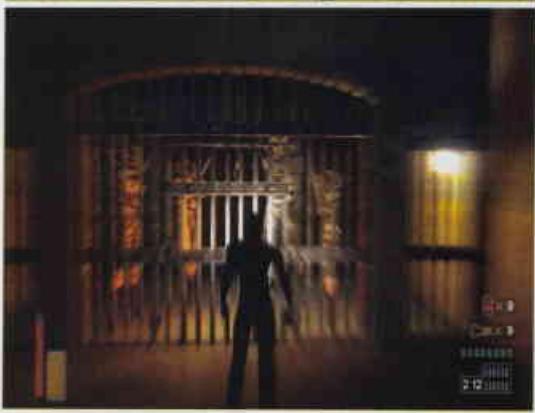
Genellikle bu noktadan sonra olay hayatı kalma içgüdüsünün ekrana yansımasıdır. Oyuncu olarak karakterimizi hayatı tutmaya çalışmaktan bir şey yaptığımda pek söylemenemez. Ancak türüne göre Suffering oldukça fazla diyalog ihtiya etmekte. Yine de merak etmeyein, bunların tamamı canınızı sıkıktan oldukça uzak. Aksine oyuncuyu meraklandırmakta ve hikâyeyi içine iyiiden iyiye çekmeye. Torque parmaklıkların arkasından kurtulduğu anda hayatı kalma mücadeleşi başlıyor. Ancak sürekli gördüğünüz dehşet dolu "Flashback"ler, kâbuslar zaten çalkantıda olan psikolojinizi iyiden iyiye sarsıyor. Bu sahneler siz oyunu oynarken ekranda bir anda belirip kayboluyor, ya da şahit olduğunuz bir olay gerçeğe dönüşüyor, kapısını tekmeleyip girdiğiniz bir odada olan bitenleri dehşetle izlerken aslında bir kapı ya da oda olmadığını görüyorsunuz. Zaman zaman neyin gerçek neyin hayal olduğunu karıştırmak mümkün. Oyundaki ortamların yüzde 90'ı karanlık mekânlardan oluşuyor. Sürekli nereden ne çıkacak diye bakınmak durumunda kalıyorsunuz. Bulduğunuz el feneri, pilleri bol olsa bile ampülü zayıf olduğundan midir nedir ortamı çok fazla aydınlatamıyor. Karanlıkların içinde kimildayan gölgeleri seçmeye çalışırken bir an ekran bulanıyor, hızla di-



binizden ne olduğunu sonradan anlayacağınız bir yaratık geçiveriyor. Ekran normale dönüyor, bir an için içice civyan ses efektleri kesiliyor ve yine o keskin sessizlikle boğuluyorsunuz. Birkaç saniye sonra ise o hiç kesilmeyen derinden gelen çığlıklarla, ortamın bin bir türlü gücürtülarına, yaratıkların çıkarttığı homurtulara boğuluyorsunuz. Bunlarla başa çıkmaya başladığınız anda ise kafanızın içindeki sesler sizi rahat bırakmıyor. Hapishaneden çıkmaya çalışırken zaman zaman başka hapishane kuşları ya da gardıyanlarla karşılaşıyoruz. Genelde bu karşılaş-

malarda bu şahsi muhteremler ya bağlanmışlar, ya işkence görmekteker ya da başka bir şey. Hiç umursamadan yolumuza devam edebileceğimiz gibi onlara yardım etmeye çalışabilir ya da kafalarına kurşunu sıkalıriz. Böyle anlarda; "Öldür onu Torque", "O bir parazit, sana ayak bağı olacak", "Hayır yardım et ona, sensiz hayatı kalmasına imkân yok", "Onu burada bırakırsan diğerleri gibi ölecek" gibi sesler duyuyorsunuz. Bu muhabbet bir ara o kadar





uzadı ki anlatamam. Karşındaki zavallı her ne kadar öldürmek istemesem de, bulunduğu odadan nasıl çıkacağımı uzun süre bulamamış olmam, iyice gerilen sınırlımin kopma noktasına gelmesi gibi etkenlerden dolayı sıkivedim kurşunu kafasına. Belki de hayatında ilk defa ekrandaki bir karakteri öldürürken içim acıdı. Amma kaptırmışım yahu! Tabii ben işlediğim cinayetten sonra başlayacak muhabbetten haberdar olsam, oyunu durdurur, kolonları kapatır, gider biraz hava alırdım önce. "Hah, iyi halt ettin Torque", "Baba, baba, neredesin, özür dilerim bir daha yapmayacağım", "İşte böyle Tourque, doğru olanı yaptı" ... Aman yazıya da fazla kaptırmışız. Hemen bir sonraki aşamamıza geçelim.

HATE

The Suffering muhteşem grafiklere sahip değil. Kaplamalar inanılmaz ayrıntılı değil ancak oldukça yeterli. Gördüğüm en iyi konsol çevirilerinden biri diyebilirim. Oyunun en büyük silahı sesleri. Bir korku oyununda belki de en önemli özellik ve o kadar iyi kullanılmış ki anlatmaya imkân yok. Sesler sizi havaya sokarken, görsel anlamda Torque'un psikolojisi oldukça iyi yansıtılmış ekranla. Ya-



ratıkları temizledikçe üstünün başının kan olması, Insanity Meter (delilik derecesi) dolduğunda yaratığa dönüşmeniz, sonra eski halinize geldiğinizde nefes nefese kalmanız olaya renk katıyor. Çocuklarınız ve eşinizle ilgili gördükleriniz bir yandan, olanı biteni hatırlama çabanzı diğer yandan... Karakterin karman çorman psikolojisi bence oyuncuya ga yet iyi iletiliyor.

Aslında kapıya açacak kolu bul, kutuyu çek kapının önüne kapanmasın gibi basit bulmacaların serpiştirildiği "hardcore" bir aksiyon oyunu Suffering. Ancak oyunun başından sonuna karşınlara çıkan birbirinden abuk karakterler ve diyalogları, eşiniz ve çocuklarınlarındaki gerçek... Bunları merak etmeden, anlamağa çalışmadan oyunun pek bir anlamı yok.

ANGER

Oyunu öncelikle, yalnız yaşayanlara, bu tür şeyleerde heyecanlananlara ya da ürkünlere, sadece geceleri oyun oynayabilenlere, genç çocuklara, diyaloglardaki argoju kaldırılamayacak olanlara ve daha birçok kimselere tavsiye etmiyo-

rum. Ama ben yalnız yaşıyorum. Genelde oyunları gece oynuyorum. 7.1 ses sistemi ile sesler de daha bir gerçekçi zaten. Diyaloglar da dokunmaz bana, ehe. Sapittim, birinci şahıs kamerasından oynadım uzunca bir süre. Daha az alanı görebildiğiniz için doğal olarak daha bir kasıboru insanı (sormayın sapittim iyice). Oyunu genelde üçüncü kişi kamerasından oynamakta fayda var ama birinci kişi kamerası da herhangi bir FPS'deki kadar rahat.



SUFFERING

The Suffering, bir Resident Evil ya da Silent Hill değil. Öncelikle çok daha fazla aksiyon içeriyor. Yaratıklar tırmırtırımlı yürüyorlar. Oyun çok daha dinamik. Zaten sizi senaryodan çok gergin atmosfer ve yüksek dozda aksiyon ile boğmaya çalışıyor. Kanırmca kesinlikle kaçırılması gereken bir oyun.

Master Yoda'nın sözleri ile son verelim, "Fear leads to anger. Anger leads to hate. Hate leads to SUFFERING." ("Korku öfkeyi, öfke nefreti, nefret acısı doğurur."). ☺

Kaan Alkin

THE SUFFERING AKSIYON

www.alsanonline.com

Yapımcı: Surreal Software

Medya: 2 CD

Fiyat: 45 milyon

Dağıtıcı: Alsan Interactive

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 17 yaş ve Üstü

Multiplyer: Internet

Network

32 Oyuncu

Multiplyer Modu: Yok

Minimum Onerilen

1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
--	----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> EAX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo
<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
<input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround	

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Normal

Zorluk: Normal

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Sesler, atmosfer, farklı oyun sonları

Oynanabilirlik

Oldukça uzun,

Multiplayer

çizgisel oynanış

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Silent Hill ve Resident Evil senileri

85

Gizli saklı savaşlar...

SÖLDNER: SECRET WARS

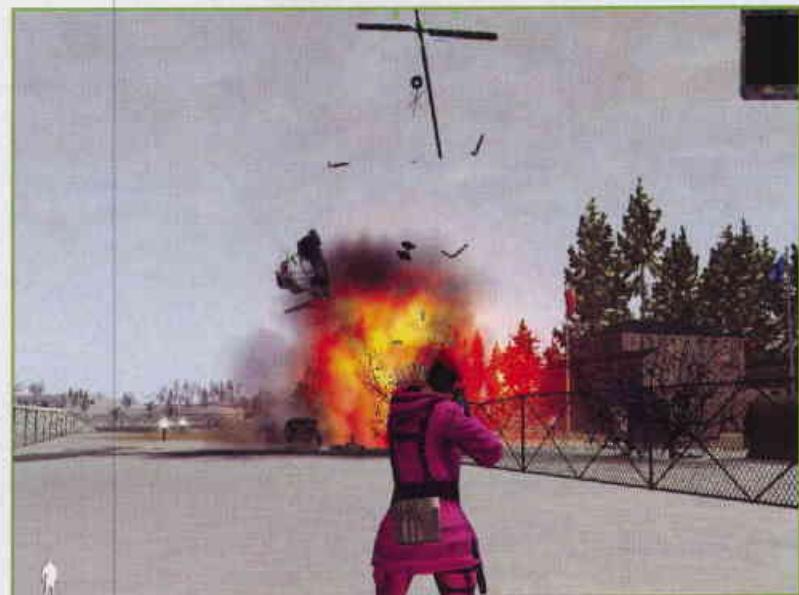
Potansiyel tehlikeleri ortadan kaldırma teknikleri...

Battlefield 1942 ve Vietnam hâlâ birçok oyuncugu mesgul etmekte. Söldner benzer tarzı ile bu oyumlara rakip olabilecek bir oyun. Bir öncekine benzeyen bir cümle ile devam etmeden söylemek istediğim bir iki bir şey var. Oyun beni üst üste o kadar çok şaşırttı ki, hayatımda ilk kez Alt+F4 ve Ctrl+Alt+Del kombinasyonlarını bu kadar çok kullandım. Sıkça masaüstüne dönme isteğimin ise birçok sebebi var. Umuttan şaşkınlığa, şaşkınlıktan masa üstüne uzanan bu açıklı hikâyeyi beraberce dinleyelim.

Söldner yukarıda adı geçen oyunlardaki birçok özelliği sunuyor. Tek kişilik oyun modu oldukça sönükk. Ancak çok oyunculu özellikleri ilk duyulduğunda gerçekten iştah kabartıyor. Yıl 2010, gerilla savaşına geri dönüş zamanı. Modern silahlar, zırhlı araçlar, tamamen yok edilebilir bazı yapılar ve ağaçlar... Söldner 32 kişiye kadar sunucuları destekliyor. Birçok da sunucusu mevcut. Ancak ne hikmetse 20 oyuncudan fazla destekleyenini bulmak oldukça güç. Unutmadan, dolu sunucu bulmak da güç. Yazılı başlamadan bitirmek niyetinde değilim (elimde olsa yapardım). O yüzden bir önceki paragrafta bahsi geçen şu açıklı hikâyeye dönelim.

TEK KİŞİLİK VE SİĞ

Tek kişilik görev sistemi oldukça basit ve sığ. Tek kişilik modu seçtiğinizde oyun kısa bir yükleme süresinden sonra başlıyor. Kendinizi bulduğunuz ortam ağaçlık bir mekânda kurulmuş mini bir üs. Burada terminalden görev alıyorsunuz. Görevler iki tipte: Teslim ya da yok etme görevleri. Görev karşılığında ne edineceğinizi de ay-



Ben bunu her oyunda yapıyorum.
Helikopter var düşmek tüfenkle.

nı ekranda görebiliyorsunuz. Görevlerin temel sorunu ulaşım. Görevi aldıktan sonra ilgili bölgeye gidiliyorsunuz. Yine baştakine benzer bir yerde işe başlıyorsunuz. Örneğin, birini temizlemeniz gerekiyor. Atlıyorsunuz jipe, yola koymuyorsunuz. Cidden gereksiz bir süre yol aldıktan sonra hedefinizin bulunduğu bölgeye ulaşıyorsunuz. Çeşitli düşmanlar size ateş eder iken araç-

tan inip ateş açmanız mümkün elbette. Ancak "Ne işim var ya?" diyorsanız hiç durmadan hedefinizin üstünden geçebilir, ardından hiç durmadan bir u dönüşü yapıp görevi tamamlamış olmanın rahatlığı içinde üssünüzde donebilirsınız.

Oyunun tek kişilik bölümünden çok, esas iddialı olduğu alandaki, yanı çok oyunculu oyun modları il-

↓ Nereden ateş edildiğini görmeyin diye sarı şerit çekiyorlar.





↑ Üssümüze kar yağıyordu ama yerler nedense hiç kar tutmuyordu!

gimi çekiyordu. Ama bu ilgimin karşılığını bulabiliyor muyum acaba?

ÇOK OYUNCULU VE KIT

Söldner gerçek anlamda potansiyel sahibi bir oyun. Özellikle denememiş ve başarılı olmuş bir sistem üstünde kurulu. Ayrıca içerik de oldukça sağlam. Ancak sunum tam anlamıyla fiyasko. Oyunda oldukça geniş bir silah yelpazesi var. Yedi ayrı başlık altında toplamış 51 farklı silah mevcut. Bu silahları ve diğer ekipmanları harita boyunca kazandığınız para ile edinebiliyorsunuz. Ayrıca yeterli paranız yoksa takımınız istedığınız silahı size alabiliyor. Silahı seçtikten sonra takımın para havuzundan ödemeyle kalktığınızda, takım üyeleri onaylarsa beleşe konabiliyorsunuz. Takım ruhu denen ve nadiren rastlanan şeyin bulunduğu ortamlarda oldukça yararlı bir opsiyon.

Bu kadar silah seçeneği olmasına rağmen hiçbir insanı tatmin etmiyor. Genel olarak ateş ettiğinizde hedefi vurup vurmadığınızı anlamamanız pek mümkün değil. Rakiplerinizi geri plan içinde kabulup gitmesi pek hoş. "Aaa ne güzel kamuflaj!" diyebilmek isterdim, ancak alâkası yok. Karakterler grafikler içinde yitip gidiyorlar. Sağdan soldan topladığınız ekipmanı karakterinizin üzerinde görebiliyorsunuz, ama bir shooter'ı üçüncü şahıs kamerasından oynamayacağınız için hoş bir ayrıntı olmaktan ileri gidemiyor. Hoş olan bir diğer ayrıntı ise karakterinizin üstünü başını kafaniza göre değiştirebilmeniz. Karakterinizin diğerlerinden tamamen farklı görünmesini sağlayan bu özellik yine birinci şahıs kamerasına kurban gitmektedir. Ayrıca bu değişiklikler diğer oyuncuların ekranına yansımıyor (en azından inatla sordugum ve içlerini baydığını oyuncular buna söylemedi). Hava cıva yanı!

Görsel olarak en hoş olay haritada bulunan yapıların hasar alıyor olması. Dibinde bomba patlayan binalar isten kararlıyor, bazı bölümleri tamamen darmadağın oluyor, çitler ve ağaçlar yıkılıyor.

AYAĞIMIZI YERDEN KESENLER

Bunun dışında oyunun zengin yanlarından biri ise araçları. Oyunda 40'dan fazla araç var. Bunlar üç kategoriye ayrılmış: Helikopterler, uçaklar ve kara araçları. Bu araçlardan müthiş etkilenmiş olup sizlere ballandırıcı anlatılmayı isterdim. Ancak fizik kanularının pek çok kez hiçe sayılıyor olması, bazı kötü araç



modellemeleri, araçlar ile ilgili bazı öğelerin (örneğin jipiñ gereksiz hız gösterge ve devir saatı) haddinden fazla özensiz bir şekilde ekrana yansması, sunucularda doğru dürüst oyuncu bulunmaması (neden acaba?), oyunun abuk sabuk anlarda çökmesi ve durdur yerde "Söldhhh Niieerr!" diye haykırması gibi nedenlerden ne araçları ne de başka bir şeyi, bırakın ballandırmak, açılık tatlandırmak bile mümkün değil.

Oyunun müzikleri idare eder kanımcı. Ancak ses efektleri oldukça ilginç. Özellikle radyo mesajlarının bazı başka oyuncular ile inanılmaz benzerliği (ismini vermek istemediğim bir Counter Strike mesela) dikkatimi çekti. Tamam, "Düşman şurada", "Bomba atıyorum", "Uçak geçiyor" gibi şeylerin benzer cümleler ile ifade edersin. Ama aynı adamı bulup da söyletmeyiniz ya bunları. Bak iyice canım sıkıldı.

DEĞMEZ

Sinan ile yaptığımız kısa telefon görüşmesinde, "-Oyun kötü -Nasıl kötü ya?" gibi bir diyalog yaşadık. Bunun üzerine "Yahu bende mi bir abukluk var?" diyecek girdim, uzun uzun taradım forumları. Bir tane beğenmiş oyuncu buldum sonunda. Beş mesaj aşağı inince onun da haykırmaya başladığını görünce "Tamam, gayet normalim" dedim. Oyunun gerçekten betasından bir farkı yok. İnsanın canını sıkan şey ise, oyunun temelinin sağlam atılıp üstüne çürüklükler çıkmış olması. Zaten oyunun verilen tarihten önce çıkışması olması içime bir kurt düşürmüştü. Mevcut yamalar bir-iki sorunu ortadan kaldırırsa da yeterli değil. Oyunun resmi sitesinde bir sonraki yama ile ilgili bilgiler biraz umutlandırıyor insanı, ama "inşallah" demekten başka yapacak bir şey yok. ☺

Jesuskane

SÖLDNER: SECRET WARS AKSIYON

www.secretwars.com

Yapımcı: Wings Simulations

Medya: 1 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Jowood

Örijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve Üstü

Multiplayer: Internet

Network

32 Oyuncu

Multiplayer Modu: Extract, Conquest, Destroy

Minimum

Onerilen

1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.8 GB HDD
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX2: EAX3:

5+1 6+1

Dolby Surround

Oyuna Aşımak: Normal

İngilizce gereksinimi: Çok Az

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Battlefield Serisi

Artılar/Eksiler

▲ Araç ve silah

▲ çeşitliliği,

▲ yok edilebilir

yapılar.

▼ İnanılmaz sorunları var,

▼ hâlâ beta aşamasında gibi,

▼ sunucuları boş.

Acele işe şeytan karışır...

BESIEGER

Her strateji oyunu ille de 3D grafikli olmak zorunda mıdır?

Geçen ay yine bu sayfalarda The Lord of the Rings diye bir oyunu incelemiştik. Yeni getme bir Ukrayna firmasından çıkan, hayli ilginç bir yapımdı bu. Yeni firmaların böyle bir avantajı var aslında, zaten henüz kendilerine herhangi bir konuda isim yapmamış olduklarından, yeni fikirler bulmak ve bunları uygulamak onlar için çok daha kolay. Her şeyden önce küstürülecek bir hayran kitlesi ya da boğuşulması gereken bir pazarlama bölümü gibi sorulanlar pek yok. Ancak öte yandan paraya olan ihtiyaçları da çok daha fazla. Bu da oyun yaparken çok acele etmeleri ve bitmemiş, sorunlu projeleri apar topar piyasaya sürmelerine sebep olabilir.

Besieger maalesef bu tanıtma çok iyi uyan bir oyun. Yapımı firma Primal Software programcıları bu oyunda The Lord of the Rings için hazırladıkları oyun motorunu neredeyse aynen kullanmışlar. Bu grafik motoru aslında hiç fena sayılmaz ve öbür oyunu da gayet güzel uyum sağlıyor. Ne var ki Besieger tamamen farklı bir tür ve sonuç hiç iç açıcı değil.

KROM'UN KILICI

Besieger pek çok açıdan Warcraft 3 esintileri taşıyan 3D grafikli bir strateji oyunu. Oyunun konusu çok orijinal değil, pek çok unsur Kuzey mitolojilerinden, biraz da Conan çizgi romanlarından ödünç almış. Bir büyük uğgarlık var, adı Cimmeria ve kralı da Konin. Bu kral bir gün kalkıp atalarının efsanevi kılıçını bulmak için bir sefer düzenliyor. Ancak kendisi uzaklarda hırsız kız kardeşi Mara tahtı ele geçirmek için bir darbe düzenliyor. Tabii pek fazla askeri olmadıktan sonra büyüler yaparak karanlık güçleri yardımına çağırıyor ve hayli başarılı da oluyor.

Komşu Viking krallığında ise tüm bu olup bitenler korkuya izleniyor. Vikingler, Mara'nın hırsının bir süre sonra kendilerine de döneceğinden korkuyorlar. Ancak onun emrindeki iblislerle başa çıkabilecek her-

hangi bir silahları yok, Thor'un efsanevi çekici haricinde. Ne var ki bu efsane silah uzun zaman önce çok uzaklardaki bir dağ kabilesine emanet edilmiş. Haliyle bunu alması için bir savaş şefi gönderiliyor. Maalesef savaş şefi daha yoldayken Vikingler, Mara'nın saldırısına uğrayıp çok feci dağılıyorlar. Üstüne üstlük savaş şefinin gemisi de bir büyülü saldırısı sonucu dağların arasında bir yere düşüyor ve işte bu noktada oyun başlıyor. Oyunun bir kısmında Viking savaş şefine ve güçlerine komanda ediyorsunuz. Daha sonra ise Cimmeria güçleri de işin içine giriyor ve böylece oyundaki ikinci oynamabilen tarafın güçlerini de kullanma fırsatı buluyorsunuz.



KASABA KURMACA

Besieger kaynak toplayıp asker ürettiğiniz türden bir RTS, daha doğrusu ilk bakışta öyle görünüyor. Ne var ki oyundaki üretim modeli, durumlu diğer "üret-gönder" modeli oyuncılardan farklı kılıyor. Oyunda dört temel kaynak var, bunlardan ilk üçü demir, taş ve odun ki bunları etrafından işçilerinize rahatlıkla toplayabiliyorsunuz. Ancak dördüncü kaynak olan işçilerinizi tüm üretimin temelini oluşturuyorlar ve bunları doğrudan üretmeniz mümkün değil. Bir üs kurarken belirli sayıda "ev" kurmanıza izin veriliyor ve bu evler ancak belirli sayıda işçi barındırabiliyorlar. Her ev kurulduktan sonra kapasitesi dolana dek otomatik olarak işçi üretiyor. Bu işçileri çeşitli işlerde çalıştırıldığınız gibi farklı binalarda eğitime gönderip asker de oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca çeşitli bina ve araçların çalışabilmesi için de onlara belirli sayıda işçi atamanız gerekiyor. Fakat bir defa topluma katılan işçi artık hangi işe uğraşırsa uğraşın, ölümedikçe yerine yeniisi gelmiyor. Bu durumda askeri ve ekonomik yapınızı çok iyi dengelemeniz gerekiyor. Çok fazla asker üretmek ekonomik yapıyı baltalıyor, bu yüzden de asla dev gibi ordular kuramıyorsunuz. Hata yapın ordunuzu yitirmek de pek iyi olmuyor, çünkü yenisini oluşturmak çok fazla zaman ve kaynak istiyor. Yani ister istemez taktik düşünmek, elde olsan en iyi şekilde kullanmak lazım.

Bu noktada birimlerinizin savaştıkça seviye atlatabiliyor olması çok işe yarıyor. Zaten hemen her zaman için elinizde bir lider bulunuyor. Bu liderler etki alanlarındaki birimleri daha da güçlü kılıyorlar. Bir liderin etki al-



nındaki üst seviye birimler çok gücü, ne redeyse yenilmez hale geliyorlar, hele de yanlarında bir şifacı kadın varsa.

Oyunun temelini şehir kuşatmaları oluşturan gibi görünse de, farklı mekanlarda geçen değişik görevler mevcut. Mesela bazı görevlerde yanınızda sadece ana kahraman ve az sayıda adamlı çeşitli maceralara atılmanız gerekebilir. Bu gibi durumlarda adamlarınızı hayatı tutabilmek halile çok önemli, çünkü gidenin yerine yenisini koymayısunuz.

MADALYONUN YÜZLERİ

Besieger grafik açısından çoğu 3D stratejiden daha iyi görünüyor. Ancak her ne kadar oyun grafikleri hoş olsa da, iş havada uçan koca bir ejderha yerine bir sürü ufak tefek adamı kontrol etmeye gelince bu oyun motoru pek başarılı olamıyor. Bir defa ara birim rağmen kullanışlı sayılır. Ayrıca çoğu zaman savaş alanına hâkim olabilmek için kameraları uzağa çekmeniz gerekiyor ki, bu defa birimler münükçük kalıyorlar.

Bu noktada 3D grafiklerin bir başka kötü etkisiyle karşılaşıyoruz. Oyun esnasında devamlı kameralı boşalmak insanın sınırlını bozuyor. Boşalmak zorundasınız, çünkü kamera açısı asla ayarladığınız gibi kalamıyor. Bunun en büyük sebebi yer şekillerinin 3D olması, adamlarınızın bir vadide girdiğinde ya da karşınıza bir tepe çıktıığında kamera feci çuvallıyor.

Tabii yapay zekâ birazcık düzgün çalışmaya kameralı boşalmak zarında kalmazdı, ne de olsa adamlarımızın biz başka yere bakarken de kendilerini koruyabileceğini biliyoruz. Ama maalesef yapay zekâ ve özellikle de birimlerin yol bulma kabiliyeti sıfır yakın. Özellikle dar bir geçitten ilerlemek gerektiğinde adamlar olmadık yollere dağılıyorlar. Hatta giden birimlerin de yerdekilerden daha iyi olmaması iyice can sıkıyor. Çok zaman tek bir hava gemisi bile nereye giteceğini, ne halt edeceğini şaşırıyor, dibindeki okçulara değil, uzaktaki kendi halinde bir binaya saldırmayı seçebiliyor. Neyse ki düşman yapay zekâsı da en az sizin adamlarınız kadar embersiz, ama tabii ki senaryo gereği pusuya düşerseniz bunun size pek faydası olmayacağı.

Ve gelelim oyunun son büyük hatasına. Oyun Internet üzerinden sadece Gamespy aracılığıyla çok oyunculu oynamabilecek şekilde tasarlanmıştır. Tabii ben uzun zamandır her oyunda karşıma çıkan bu Gamespy dalgasına feci uyuşuyorum, ama sorun o değil. Burada sorun multiplayer kodunun kesinlikle çalışmıyor olması. Oyunu yama yapmadan çok oyunculu oynamak mümkün değil, ayrıca yama yapmanız bile Besieger oynayacak adam bulabilir misiniz, şüpheliyim.

Doğrusu yazık olmuş Besieger'a, üzerinde daha fazla çalışılsa ilginç, oynamabilen bir oyun olabilmiş sanki. Ama şu haliyle gerçekten de pek çekici bir taraflı yok. ☺

M. Berker Güngör

BESIEGER / GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.besieger.com

Yapım: Primal Software

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Dreamcatcher

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş üzeri

Multiplayer: Internet

Network

Multiplayer Modu: Deathmatch, Last Man Standing

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- EAX3,
- 5+1
- 6+1
- Surround

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Artılar/Eksiler

Araçlar ve silahlar çeşitlidir.

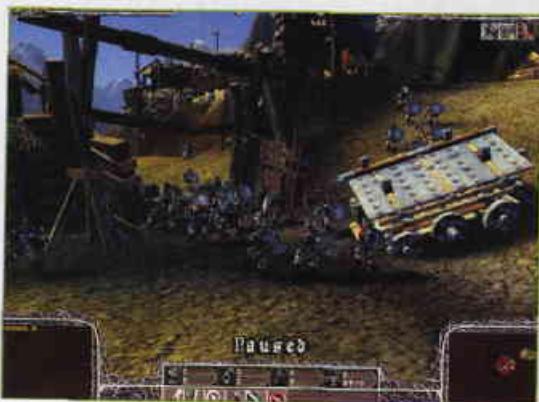
Yok edilebilir yapılar.

İnanılmaz sorunları var.

Halâ beta aşamasında gibi.

Sunucuları boş.

Alternatifler: Warcraft 3, Rise of Nations.



İyi polis, kötü polis

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Masa 14'e bir klişe...



Bir polis departmanı bu kadar malzeme edilmez ki yahu. Yani yan karakterler hariç bu şehirde (LA) polis ya da detektif olan herkesin bir hikâyesi mi olmak zorunda? Burada çalışmak için gereken bir zorunluluk mu bu? Hepsi eski defterlerin ve hesapların peşinde mi koşmalı? Başka işi yok mu bunların? Hey güzel Allah'ım! Yapımcılar bana bakın, alacağım ayağının altına ha! Yahu o kadar süper zekâ bir araya toplanmışsınız, yapamıyor musunuz orijinal bir şey artık? Gerçekten tükettiniz mi yahu? Tamam sakinim, durun azıcık kola içeyim. Aarrghhh! Kalmamış ki...

UÇAN KURBAĞANIN DÖNEN YUMRUĞU

Aslında yazıya GTA'yi anarak başlamak gerekiyor. Çünkü TC bizi bol bol direksiyon başına oturtuyor. Ancak ben başka bir oyunu animak istiyorum: Dead to Rights. TC vs DtR, "hangisi daha klişe" yarışması. Evet oyunumuz klişelerden ibaret. Nick Kang paşa paşa suçlu kovalamaktadır. Ancak bir gün babası ortadan kayboloverir. Bütün pis işler de üstüne yıkılmıştır. Babası mevta olarak ortaya çıkmasına bağlı olarak Nick de raydan çıkar. Polis kuvvetlerinden bir süre uzaklaştırılan esas oglanımız Nick, işine geri döner dönmez suçluların peşine düşer (ödev: benzer konulu aksiyon filmleri, en az 100 adet, bir dakika süreniz var). Nick kuralları pek takmayan, oyunu gayet sert oynayan, olmadık yerlerde süper (İngilizce'de "lame") espriler yapan, Uzakdoğu dövüş sanatlarını yemiş yutmuş, kendisi de doğduğun bir sanatçıdır, aman ressam, yok polistik.

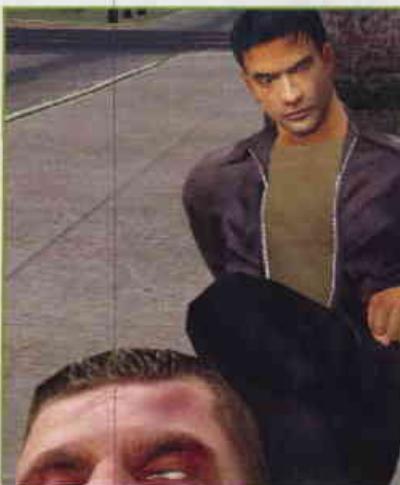
Nick'le de dalga geçtiğimize göre oyunu incelemeye başlayabiliriz. Oyun klişe olmakla birlikte, yapımcıların farklı türleri bir araya getirme çabası -abartmamak kaydı ile- takdir edilebilir aslında. Ancak ben bu

nu yapmayıacağım. Yukarıda kısaca belirttiğim gibi oyunda büyükçe bir GTA lekesi bulunmakta. Vaktiminin çoğunu direksiyon başında geçiriyoruz. Yine şehirde, yine vizir vizir arabaların dolandığı bir ortamda. Yine önlüğümze gelen arabayı durdurup alabiliyoruz.

Bir fark ile, departman adına el ko-



guyoruz sözcü. Görevler arasındaki gidiş gelişlerimizi de bu şekilde gerçekleştiriyoruz. Görev bölgemize giderken arada ek görevler sürekli karşımıza çıkıyor. En sık karşılaşacağımız tür, polis telsizinden yapılan anonslar. Eğer bunlara kulak kabartır, sonra da görevi yerine getirirseniz, puan kazanıyorsunuz. Rehin alma, çeteavaşları, araba hırsızlığı, soğuk gibi fast-food tadında görevler etrafı bolca serpiştirilmiş. Bunları yaparken topladığımız puanlar ve olayları çözümüş biçimimiz "iyi polis-kötü polis" puanımızı etkiliyor.



↑ Bir insan psikopat olmaya görsün.

Kazanılan puanlar belli aralıklarla bazı mini oyunları ve ek görevleri tetikliyorlar ki bunlar bize yeni silah-



↑ Sıçrayan kaplumbağa tekniği.



↑ Ortamda her şeyi dağıtabiliyoruz, hatta çekmesene kardeşim.



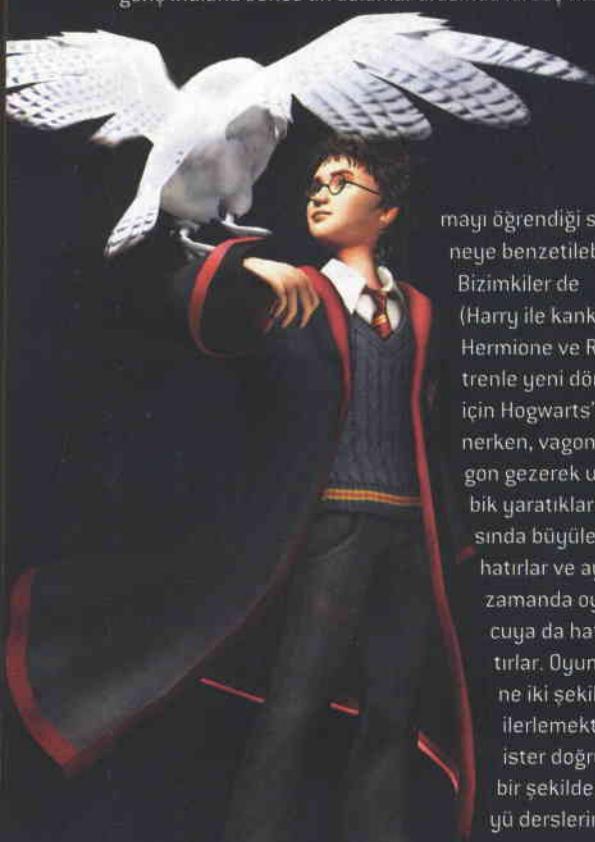
Harry Potter AND THE PRISONER OF AZKABAN™

Koş Harry koş!

Ne okudum, ne izledim ama Harry Potter oyunlarını incelemek hep bana düştü nedense, Hayır, artık arkamdan dedikodular dönmeye başladı. Bir şeyler yapmazsam, yedinci kitabın filminin oyununa kadar Harry ile beraberim. Sinan, söz kitapları okuyup ezberleyeceğim, filmleri de izleyip hatmedeceğim, yeter ki şu büyüyü kaldır üzümden! Harry Potter ile bir ömrü geçer mi bilemiyorum ama serinin yazarı J. K. Rowling daha uzun bir süre edebiyat aleminin popüler isimlerinden biri olacak. Üçüncü kitabı olan Prisoner of Azkaban'ın filminin vizyonu girmesigle oyunu da raflardaki yerini almış durumda.

KARANLIK SERBEST KALINCA

Oyun, öncekiler gibi filmden uyarlama ve filmle aynı ismi taşımakta. Hikâye için kısaca, "Sirius Black büyüğüler hapishanesi Azkaban'dan kaçmış ve Harry Potter'in peşine düşmüştür..." denilebilir. Oyunun başlangıcı genç Indiana Jones'un astanden arasında kirbaç kullan-



mayı öğrendiği sahneye benzetilebilir. Bizimkiler de (Harry ile Kankaları Hermione ve Ron) trenle yeni dönem için Hogwarts'a dönerken, vagon vagon gezerek ucuğın yaratıklar arasında büyülerini hatırlar ve aynı zamanda oyunçuya da hatırlatırlar. Oyun iki şekilde ilerlemekte; ister doğrusal bir şekilde büyülerinize

Harry serisi üçlerken, hazinesine altı sıfır daha ekliyor...



girip ilgili etapları tamamlayarak yeni büyüler öğrenebiliyor, isterseñiz de başınıza buruk bir şekilde Hogwarts ortamlarında takılabilirsiniz. Her iki şekilde de hikâye sizi ara demolaryla yakalamayı başarıyor. Yine incik boncuk topluyor, çikolatalı kurbağalarını deye indiriyor, topladıklarını etrafta gezinen tombalacı kılıklı çocukların veya dükkan açmış kart simsalarıyla takas edebiliyorsunuz. Koridorlarda yine Draco kabadayılık taşıyor ve çeşitli kötü niyetli ecinniler yolunu kesiyor. Neyse ki artık grup halinde dolaşabiliyorsunuz. Harry, Hermione ve Ron, üç silahşörler misali güçlerini birleştirip;

↑ Hepimiz birimiz, birimiz hepimiz içim! Yürü be!

kilitleri açıyor, engelleri aşıyor, kötlere dersini veriyor ve daha neler neler yapıyor. Bu takım çalışmasında, bazen karakterlerden biri daha iyi olduğu büyüğyle ön plana çıkabiliyor.

YARATİĞİNA GÖRE BÜYÜ

Oguna çok ilginç büyüler ve yaratıklar eklenmiş. Örneğin ilk öğrendiğiniz asma germe büyüsü; koşma, atlama gibi Harry'nin rutin hareketlerini geride bırakarak oyuna dinamizm katıyor. Arkasın-

↓ Grafiklerde modeller iyi ama dokular zayıf.





↑ Bu periler can yakan türden.



↑ Hayvanları kontrol etme büyüsü çok işinize yarayacak.

dan gelen transformasyon büyüsü de öyle; artık tavşan ve ejderhalar emrinize amade. Transformasyon büyüsü ortamındaki tavşan veya ejderha heykelini canlandırip kontrol edebiliyorsunuz. Hayvancızlara pis işlerini ziaptırdıktan sonra büyülü etkisini kaybediyor, ancak isterse onları daha önce de serbest bırakabilirsiniz. Bu yaratıklardan büyüle kontrol ettiklerinizin dışında binen hayvanı olarak kullandıklarınız da var. Quidditch oyuncular gibi bu büyük kuşların üstüne binip ortamlarda süzülebiliyorsunuz (uçma oyununu gerçekten iyi kıvrımlılar).

Bu faydalı yaratıkların yanı sıra bir de gençliğınızı harcamak isteyen kötü yaratıklar var. Poposundan alev topu fırlatan tosbağalar, şekerleme bombası fırlatan cinler, sağ gösterip sol vuran periler ve daireler halinde çevresine radyoaktif atıklar bırakan sümüklu böcekler bülendan bazıları. Hepsini farklı şekillerde huzura kavuşturuyorsunuz. Örneğin tosbağalar ters çevrilip uçurumdan aşağı yuvarlanmaktan, cinler attıkları şekerleri onlara geri göndermenizden, periler sağ-sol yaparak büyülü kulanmanızdan ve sümüklu böcekler de üstlerinde ziplanmanızdan anlıyor (!).

Harry büyülü öğrenme ve çeşitli yaratıklarla haşır neşir olmanın dışında yine mütemadiyen bir şeyler topluyor, bunları biriktiriyor ve çeşitli kartlar veya bilgiler karşılığında değişim-tokuş ediyor. Kartların üzerindeki karakterlerin hikâyelerini veya kaç incik boncuka hangi kartı alabileceğiniz gibi bilgileri, Esc tuşuna basınca girdığınız ana menüden öğrenebilirsiniz. Oyunun içindeki bir takım mini oyunculara (Quidditch gibi) da ana menüden ulaşabilirsiniz, tabii önce bu oyuncuların üzerindeki şifreyi kaldırmanız gereklidir.

HARRY'Yİ TUTABİLENE AŞKOLSUN

Harry Potter firtinasının önceki oyularında olduğu gibi kahramanımız yine koşuyor, atıyor, zipliyor, hatta uçuyor, kısacası yerinde duramıyor. Oyunun zaten en büyük artılarından biri pratik kontrolleri ve akıcı oynanabilirliği. Mouse ve klavye işbirliği gayet iyi çalışıyor. Ara birim



muhtemelen oyunu ağırlıklı olarak çocukların oynayacağı hesaba katılarak tasarlanmış olsa da büyülere de ideal bir 3D platform aksiyonu yaşatmayı başarıyor. Çeşitli mekanizmalar, hareketli platformlar, gizli geçitleri ve sürpriz tuzakla-yla Prisoner of Azkaban oldukça dinamik ve akıcı bir oyun. Yalnız ana menü bana biraz karmaşık gözükü. Kartlar, kalkanlar, mini oyuncular derken bir sürü olay, başlıklarla ayrılmalarına rağmen, çok fazla bir arada. Daha minimal bir tasarımla bu kalabalık düzenlenebilirdi.

Seride grafik kalitesi gittikçe artıyor (sağolsun DirectX 9). Bu sefer karakter modelleri çok daha iyi, özellikle yüzler ve ifadeleri çok iyi uyarlanmıştır. Modellerde gelişme var ama dokular için aynı şeyleri söylemek güç; eski tas eski hamam. Dokular, sanki biraz ihmäl edilmiş gibi. Oyun elbette ki film kadar karanlık bir atmosfere sahip değil ama etkili ara demolar sayesinde oyuncuya ekrana bağlıyor. Yoksa saatler boyu hoplayıp zıplamak, börtü böcek toplamak çok sıkıcı olurdu. Karakter modellerinin yanı sıra oyunun mimarisinde başarılı. Belki pek detaylı de-

gil ama çok renkli oluşuya Harry Potter evrenine özgü bir havaya sahip. Grafiklerle ilgili son olarak büyülü efektlerinin gayet iyi kotarıldığını söylemek gereklidir. İşitsel olaylara geçersek... Orkestra esliğinde çalınan müziklerin daha çok arkapanda kaldığını ve seslendirmeyle ses efektlerinin oyunu daha çok götürdüğünü düşünüyorum; özellikle seslendirme oldukça başarılı ve oyuncunun Harry veya diğer iki karakterden birisiyle özleşmesi konusunda grafiklere yardım edebiliyor.

Harry Potter, çocukluktan ergenliğe adım atarken bilgisayar oyunu da büyüyor ve gelişiyor. Muhtemelen Prisoner of Azkaban yedi kitabı arasında üçüncü olduğunu düşünüyorum; özellikle seslendirme niteliğinde. Umarız oyunu da öyledir ve arkasından gelenler gerek eksikleri tamamlama, gerekse kaliteyi yükseltme bakımından başarılı olur. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, öncelikle kitabın fanatiklerini, daha sonra da 3D platform severleri peşinden sürükleyecek bir oyun.

Güven Çatak

HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN AKSIYON harrypotter.ea.com

Yapımcı: EA UK

Dağıtıcı: EA Games

Multiplayer: Internet

Multiplayer Modu: Yok

Medya: 1 CD

Orijinal Olarak: Var

Network

Fiyat: 60 milyon TL

Yaş Sınırı: Herkes için

8 Oyuncu

Minimum

Önerilen

600MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX

1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

Direct Sound

Oyunu Almak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Kolay

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynamanılabılırlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Artılar/Eksiler

- Düzgün karakter modelleri.
- Takım çalışması.
- İlginç yaratıklar ve büyüler.

- Vasat dokular. Tekrar eden oynanış.
- Filmin atmosferi oyunda yok.

Alternatifler: Harry Potter 1 ve 2

Şeytan azapta gerek!

ANGELS VS DEVILS

Şeytanlarla meleklerin frag savaşı...



18 Haziran 2004... Sicak bir yaz akşamı... Hava 30'un altınd�다 24 derece... Level ofisinde herkes uygulamaktadır. Sinan'ı olsun, Berker'ı olsun, Fırat'ı olsun, Level çalışanları alabildiğine tembel, alabildiğine aymazlardır. Yapmaları gereken onlarca iş varken, onlar işlerini bitirmemiş olmanın verdiği umursamazlıkla utanmadan uymaktadırlar. Tam o sırada bu hareketli ortama (!) elinde bir CD'yle bir Burak girer ve der ki, "Merhaba arkadaşlar, ben koca kafalıyım, ayrıca bir de oyun buldum, Angels vs Devils, haydi multiplayer oynayalım!". Ortamı bir anda bir sessizlik (!) sarar. Belki de, Starcraft'tan sonra gelmiş geçmiş en iyi multiplayer oyun o sırada Neşeli Burak'ın elle rindendir. Ne var ki beklenen olur, Berker yerinden 5 kare/saniye ile kalkar ve der ki, "Ha, ne?"

İYİ ÇOCUK YA ŞU BERKER

İlginc bir oyun ya şu Angels vs Devils, ama dergide sabahtlamamıza, uykusuz kalmamıza ve uykusuzluktan sınırlenip birbirimizle kavga etmemize neden olacak kadar değil. Farkındayım, erken teşhiste bulundum, atmosferi dağıttım, yazının asidi kaçı, ama pişman değilim, hırslı bir yapıya sahibim.

Kuşbakışı: Oyun aslında multiplayer, yani birden fazla oyuncuya oynanmak için tasarlanmıştır. Dolayısıyla Angels vs Devils için "Quake'in melekli ve şeytanlı versiyonu" demek yanlış olmaz. Zira oyundaki asıl amacınız frag



almak. Tabii bunun için birbirinden farklı modlar var oyunda. Keeper of the Hell, Creed, Annihilation, The Search, Angels vs Devils'in tek kişilik, asosyal, içine kapanık modları. Keeper of the Hell, Unreal Tourna-

ment ve benzeri oyunlardaki Capture the Flag moduna karşılık geliyor. Bu modda yapmanız gereken şey tanrılarının veya şeytanın sembolünü çalıp kaçmak. Tahmin edeceğiniz gibi bu sembol diğer oyunlardaki bayrağı temsil ediyor. Creed'de ise zaman bitene kadar haritadaki demir paraları en hızlı şekilde toplamaya çalışıyoysunuz. Burada bir diğer rakibinizse karşınızda melek veya şeytan (melekleri seçerseniz şeytanlarla, şeytanları seçerseniz meleklerle savaşıyoysunuz elbette). Eğer karşı taraf gereken parayı sizden daha önce toplarsa oyunu kaybediyoysunuz. Annihilation ise Deathmatch'ten farksız. Tek yapmanız gereken karşınıza çıkan herkesi öldürmek ve frag almak.

Oyunun tek kişilik modu da ikiye ayrılıyor. Bunlardan biri Campaign, diğeri Free Campaign. New Campaign'de oyun basit senaryolar doğrultusunda ilerliyor. Ama yapacağınız şeyler yukarıda söylediğim modlarla sınırlı. Yani Campaign oyunu tamamen değiştirmiyor. Sadece çok oyunculu oyunda yaptıklarınız bir senaryoya Japon Balığı'yla (?) yapıtılmış. Mesela meleklerle oynarken şeytan tarafından çalınmış bir hazineyi arıyoysunuz ilk bölümde.

Campaign'de haritaları sırasıyla oynuyorsunuz ve her haritada oynayabileceğiniz belirli modlar var. Bazı haritalarda sadece Annihilation oynarken, bazlarında Keeper of the Hell'le Creed'i birlikte oynuyorsunuz. Ama bu tek kişilik oyunun çok oyunculu versiyonla olan farkını neredeyse yok ediyor. Çünkü Campaign modunun botlara karşı Unreal Tournament veya Counter Strike oynamaktan farkı yok. Free Campaign'de ise istediğiniz haritayı seçerek istediğiniz modu oynayabiliyor sunuz.



Bölümler ilerledikçe melekleriniz veya şeytanlarınız da gelişiyor, aynı bir RPG oyunundaki gibi level atlıyorlar. Bu gelişimin parçaları ise; dayanıklılık, güç, yapı, çeviklik ve hız. Her bölümde kazandığınız puanları karakterlerinizin istediğiniz özelliklerine ekleyip onları geliştirebilirsiniz. Karakterlerinizi geliştirmenin bir diğer yoluya Shop. Yine kazandığınız puanlarla buradan yeni eşyalar satın alabiliyorsunuz. Her eşya farklı özellikleri yükseltiyor. Mesela sarı şapka çevikliği 1, yapıya 5 puan ekliyor. Oynadığınız karakterlerin devamlı gelişim halinde olması ve bunun size bağlı olması güzel. Çünkü bu sistem oyunu hareketlendiriyor.

SİNAN DA İYİDİR BAK!

Gelelim oyunun nasıl oynandığına... FPS oyunlarındaki gibi oyunu oynarken klavye ve mouse'u aynı anda kullanıyorsunuz. Tabii bir fark var: Third-person kamerası. Mouse'un sağ tuşuyla zıplayabiliyor, sol mouse tuşuyla ateş edebiliyor veya tekme atabiliyor, sol Shift tuşuyla yürüyebiliyor ve E tuşuyla taş atabiliyorsunuz. Evet bildiğiniz taş. Yuvarlanan ama yosun tutmayan, attığınızda kulanızın gorulmadığı tanımlanabilir duran cisim... Bunalın dışında oyun sırasında da ufak bir level atlama sistemi var. Düşman öldürdükçe yeni güçler kazanıyorsunuz. İlk başta sadece tekmelerini kullanabiliken son-



radan alev topu veya yıldırım gibi güçler elde ediyorsunuz. Bu, ne kadar düşman öldürdüğünüz bağlı olarak değişiyor. Listedede yukarı çıktıça güçlerin de etkisi artıyor. Elinizde hiçbir şeyin kalmadığı zamanlardaysa tekmelerini kullanabiliyorsunuz. Aslında bu eğlenceli sayılabılır, ama...

Ama’sı şu: Oyun ruhsuz! Bir defa vuruş hissi neredeyse yok. Bu da neredeyse tamamı birilerini öldürmekle geçen bir oyun için büyük bir eksit. En azından animasyonlarla bu his verilebilirdi, ama yok. Diğer yandan meleklerle şeytanlar arasında neredeyse hiç fark yok. Bu hem görünüm için hem de güçler için geçerli. Mesela meleklerle zıpladıktan sonra sağ mouse tuşuna basmaya devam ederseniz havada bir süre asılı kalarabiliyorsunuz. Ne var ki aynı şey şeytanlar için de geçerli. Tabii ki onlar da uçmali, ama en azından bu farklı bir şekilde oyuna yansıtılmalıydı. Sadece uçma yeteneği değil, diğer güçler de hemen hemen aynı. Kisacısı hangi tarafı seç-

tiğiniz çok fark etmiyor, iki taraf da aynı sayılır. Diğer yandan oyun içinde devamlı gelişmenize, devamlı yeni silahlar kullanmanızra rağmen oyun monoton. Özellikle tek kişilik mod çok gereksiz, sıkıcı ve alabildiğine durağan. Campaign modunu ne basit hikâyeler kurtarıbiliyor, ne de yeni güçler.

Grafik açısından da oyun vasatı yaşamıyor. Haritalar genellikle çok boş ve hiçbir etkileyiciliği, çekiciliği yok. Karakter modellemeleri deseniz, eh. Genel olarak oyunda bir "beta" havası hâkim zaten. Bu grafiklere de yansımış.

BURAK DA SONUÇTUR ASLINDA

Bu yazdan çıkarılabilir anlam şudur: Melek ve şeytan temalarıyla dikkat çeken, ama küt oynanışı, vasat grafikleri ve sıkıcı Campaign moduyla uyugetiren çok oyunculu bir "shooter" denemesi Angels vs Devils. Oyun ilk yardım saat ilgi çekici olabilir, ama sonrası... Üzüntü ve muz kabuğu... ☺

—Fırat Akyıldız

ANGELS VS DEVILS AKSIYON

www.enigmasp.com/avsd

Yapımcı: Enigma Software Pro.

Medya: 1 CD

Fiyatı:-

Dağıtıcı: Schanz Interactive

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplyer: Internet Network

8 Oyuncu

Multiplyer Modu: Total Annihilation, Annihilation, Steal the Symbol, The Curse.

Minimum

500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 1.4 GB HDD	1.7 Ghz CPU, 256 MB RAM
-------------------------------------	-------------------------

Önerilen

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

EAX

Oyna Alışmak: Kolay

Grafik	<input checked="" type="checkbox"/> KARMAZIN
Ses	<input checked="" type="checkbox"/> KARMAZIN
Dynamabilitik	<input checked="" type="checkbox"/> KARMAZIN
Multiplayer	<input checked="" type="checkbox"/> KARMAZIN
Eğlence	<input checked="" type="checkbox"/> KARMAZIN

LEVEL NOTU

Alternatifler: Yok

Artılar/Eksiler

- ▲ Karakter geliştirme sistemi, onlarca eşya.

- ▼ Modular arasında fark olmaması, ruhsuz oynanış, vasatı aşamayan grafikler, taraflar arasındaki benzerlik.

Serinin en güçlü çığlığı...

Warlords: Battlecry 3

Warlords: Battlecry devam ediyor...

LEVEL HIT

En sonucusu iki sene önce çıkan Warlords: Battlecry, eski sıra tabanlı Warlords oyunlarından sonra beni hayal kırıklığına uğratmıştı. Oyun, Rise of Nations benzeri bir sistemin içerişine sokulmuş ve gerçek zamanlı stratejiye dönüştürülmüştü. Fakat bu geçiş pek başarılı değildi. Infinite bu kez ilk iki oyundaki hatalarını düzeltmiş ve serinin en iyi oyununu çıkartmış.

Yazının en sonunda söylemeni gerek biliyorum ama bu kez başında söyleyeceğim: Eğer benim gibi RPG'den ve stratejiden hoşlanıyorsanız bu oyunu mutlaka alın. Çünkü oyun bu kez gerçekten de parasını hak ediyor. Oyun her zamanki gibi serinin klasik evreni Etheria'da geçiyor. Yalnız oyunda rakamlar uçuşmakta. Daha en başta kahramanınızı yaratırken bile upuzun bir ırk ve sınıf listesiyle karşılaşışorsunuz. 16 ırk, 20'den fazla sınıf, 13 büyük sınıfı, oyun boyunca kullanabileceğiniz 130 farklı büyüğ ile oyun oldukça detay içeriyor. Burada seçim yaparken karakterinizi direkt olarak savaşa sokup sokmayacağınızı göre bir seçim yapın. Karakter oluştururken, oyun içerisinde yanınızda alacağınız diğer kahramanların Charisma özelliğine göre sayısını artırabileceğinizi ve her level atladığınızda (siz bölüm geçtikçe kahramanınız para, eşya ve level kazanıyor) karakterinizin bazı özelliklerini geliştirebileceğinizi unutmayın.

Kahramanınızı yarattıktan sonra oyun ekranına bir harita geliyor. Eski oyunda olduğu gibi bölgeler arasında dolasıyoruz. Bu kısım tamam. Oyun sanki bir grup paralı asker gibi o şehirden bu şehrə gidiip görevler almaktan olmuş gibi görünüyor. Bu arada hazineler kazanıyor, geni müttefiklerle anlaşma yapıyor ve ordumuza yeni elemanlar katıyoruz. Müttefik kazandıkça o ırkları da ticerbe edebiliyoruz. Böylelikle diğer ırkları da ticerbe edebiliyoruz.



SAVAŞAAA!

Herhangi bir görev aldığımızda klasik Warlords savaş haritası önmüze çıkıyor. Oguna girer girmez ilk yapmamız gereken etraftaki maden ocaklarını kendi tarafımıza çevirmek. Bunu kahramanımız ile yapıyoruz.

Düşmanın da bir kahramanı var. Genelde her savaşa bir ya da bir kaç kahraman ile karşımıza çıkarır. Bu kahraman da tipki bizim gibi madenleri kendi tarafına çevirme yeteneğine sahip. Ayrıca le-

vel da atlıyor.

Aslında oyunda tüm birimlerimiz ölmeli sürece level atlıyor. Böylelikle görev tamamlandıında, eğer yerimiz varsa, onları yanımıza alıp görevden

göreve taşıyalıyız. Savaşlar boyunca yanınızda taşıdığınız bu adamlar zamaña oldukça güçlenebiliyorlar. Olduklarında ise onları kaybetmek istemiyor.





sanız ya son kaydırına dönün ya da oyundan çıkışın. Geri geldiğinizde görev başılamamış olacağınız için bu adamınızı da kaybetmemiş olacaksınız.

Kahramanınız savaş haritasındaki Shrine'lara ulaşarak görev alabiliyor. Ayrıca düşman kahramanlarından düşen silahları toplayabiliyor. Bu silahları maalesef bir tek kahramanınız kullanabiliyor ya da satabiliyor. Yenilemeyi sağlamak için ise bir süre sonra dolan eşya kutularını bu eşyaları satarak boşaltmalısınız.

Oyunda iki tip savaş var. Birincisi haritayı hızlıca ko-laçan edip bir strateji belirleyerek binalar kurup birim ürettiğiniz çarpışmalar. Ikincisi ise yolda kurulan bir pusuya aşmak gibi sınırlı birliklerle girişeceğiniza savaşlar. Birincisinde, daha önceki oyunlarda da olduğu gibi, yapay zekâ size ufak birlikler göndererek siz taciz ediyor. Tabii ki bu birlikler savunma kulelerinizde eriyip gidiyor. Fakat nadiren de olsa, örneğin Srathri Kralını alt edeceğiniz savaşta olduğu gibi, düşman toplu ve son derece yıkıcı saldırılara kalkabiliyor. Üstüne arkaya arkaya önce bir sürü birlik, sonra bir ejderha ve en son olarak da Titan yollayabiliyor! Bu yüzden savaşlarda ya erkenden raki-

binizi yüklemeli ya da savunmanızı son derece güçlü bir hale getirmelisiniz.

Artık set "item"ler yapabiliyorsunuz. Bunun için bir sürü görevde gidip onları toplamanız gerekiyor. Eğer oyunu save-load etmeden oynamak gibi bir risk alabilirseniz oyunun ve mücadelenin tam tadına varabiliyorsunuz.

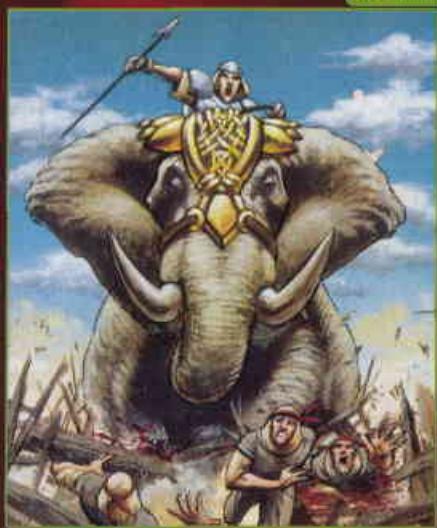
İPUÇLARI

Madenlerin içine köylüler yerleştirdiğinizde üretim hızlanıyor. Fakat madenlerdeki kaynakların bir süre sonra bittiğini sakın unutmayın. Okcuları ve piyadelerinizi kulelerin içine yerleştirebilirsiniz. Böylece kulenin de gücü artıyor. Kahramanlarınız da kulelere girebilirler. Uzun menzilli adamlarınızın ve piyadelerinizin Upgrade'lerini mutlaka tamamlayın. Uçan birlikleriniz varsa bunları aksin düzenleyin. Çok zarar görürlerse kaçırması kolay oluyor. Son darbeyi vururken mutlaka kahramanınız da birliklerinizin yanında olsun. Bu birliklerinize moral bonus'u verir. Ayrıca kahramanınız bizzat düşman yok etmenin ve bölüm ya da görev bitirmenin yanında yok edilen her düşman başına da tecrübe puanı alır. Bu yüzden savaşın tam ortasında da level atlayabilir.

KAÇIRMAYIN!

Battlecry 3 bir yenilik getirmiyor. Ama oynanabilirliği ve içeriği ile ilgili hak ediyor.

Bana sorarsanız Warlords: Battlecry 3 makinenizden kolay kolay silmek istemeyeceğiniz bir oyun. Tamam, yapay zekâ harikalar yaratmıyor. Ayrıca oyu-



nun grafikleri de artık yenilenmek istiyor. Yapımcılar hala iki sene önceki grafiklerin çok az modifiye edilmiş halini kullanıyorlar. Fakat buna karşın oyunda çeşitlilik birkaç strateji oyununa bedel. Her şeyi bir kenara bırakın, yeni düşmanlarla karşılaşığınızda onların size ne tip birimlerle saldıracı ya da ordu nuza aldiğinizde yeni bir birimin nasıl savastığını görmek için bile saatlerce oyunun başından kalkmigorsunuz.

Burak Akmenek



WARLORDS 3 BATTLECRY GZS

www.enlight.com

Yapımcı: Infinite Interactive

Medya: 2 CD

Fiyat: ~

Dağıtım: Enlight

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: Internet

Network

8 Oyunlu

Multiplayer Modu: Skirmish

Minimum:

450 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	600 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX
------------------------------------	------------------------------------

Önerilen:

Grafik:

Ses:

Dynamanabilirlik:

Multiplayer:

Eğlence:

LEVEL NOTU:

Arıtlar/Eksiler:

Stereo

5+1

6+1

Direct Sound

Hoparlör ve Ses Desteği:

2 Ön 2 Arka

Basit şaşırtıcı ve keyifli...

TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD

Pirates! gelene kadar Pirates oynamak isteyenlere

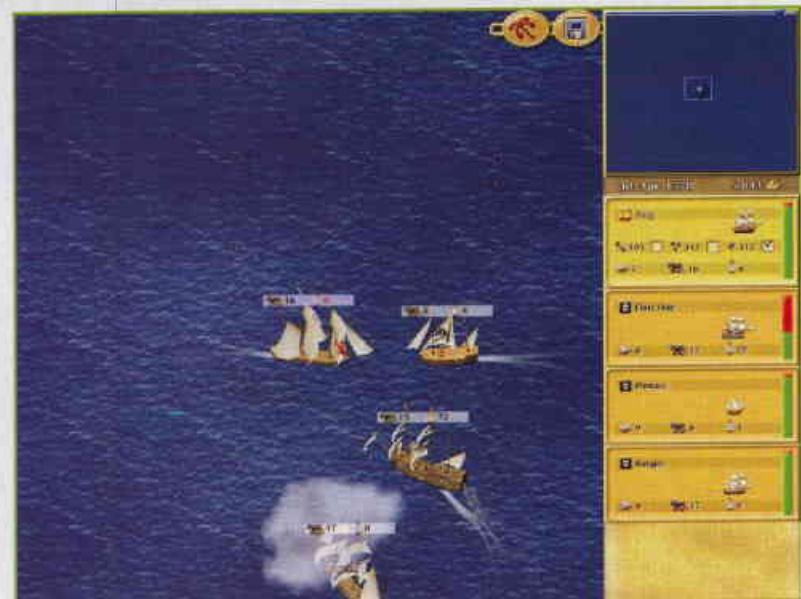
Adını Pirate Hunter olarak da duymuş olabileceğiniz Tortuga, Ascaron'dan oldukça iyi bir korsancılık oyunu. Özellikle bu türden ticaret, macera ve keşfeye dolu oyunları sevenler mutlaka Ascaron'un adını duymuşlardır. Her ne kadar şimdije kadar oyun tarihini kökten değiştiren ve etkileyen bir oyun yapmadırsa da biz oyunculara zaman zaman aradığımız lezzette strateji oyunları sundular. Özellikle geçen aylarda oynadığımız Sacred ile de adalarını sağlamlaştırdılar.

Ascaron bundan önceki korsan oyunlarını zaten bir klasik olan Pirates'a benzetiyor, onu örnek alıyordu ama tabii ki saygılarını da sunarak. Anlaşılan bu oyunda Ascaron'un Pirates sevgisi daha da ağır basmış çünkü karşımızdaki oyun hiç olmadığı kadar Pirates! 16. yüzyıldan başlayarak Karayıplar'de ister serbest bir tüccar, ister ülkesi adına görevlere çıkan bir kaptan, ister seniz de başına buyruk bir korsan olabilirsiniz.

KARAYİP LİMANLARI

Öncelikle oyunda belirli tarihi aralıklarda belirli bir milletten olarak başlıyoruz. Her periyot yaklaşık on yıl kadar sürüyor ve tek bir gemiyle, en düşük mevkide başladığımız senaryoda amacımız dönemin sonuna kadar milletimiz için şehirler ele geçirmek. Ama bunu yapmak için adaların, kolonilerin ve stratejik şehirlerin valilerin görevlerini yerine getirerek önemli biri haline gelmemiz gereklidir.

Çok güzel resmedilmiş, pek canlı olmasa da göze hoş görünen, oyuncuya dönemin havasına sokan limanlarda başlıyor, oyun boyunca Karayıplar'de kendilerine has pek çok limanı geziyoruz. Milletlerine göre, özellikle gøre pek çok liman görünüşü var ve her limanın ken-



dine has müzikleri var. Müzikler görüntüler kadar belki de daha fazla dönemi hissettiriyor ve oyun haricinde de dinlenmeyi hak edecek cinsten.

Görevlere başlangıç limanımızda başlıyoruz. Valilerden görev alabilmek için biraz isim yapmış, ünlü ve tecrübeli biri olmamız gerekiyor. Limandan ayrılmış kişi çizgisini izledikçe pek çok liman görmüş, gezmiş ve tecrübe kazanmış oluyoruz. Sağ üstteki çubuk bize sonraki seviyeye ne kadar kaldıgını

gösteriyor. Fakat seviye atlamak dediğimiz sadece ünümüz ve alabileceğimiz görevleri belirliyor. Ortada bir karakter gelişimi olmasa da konu ilerleyişini sağlıyor. İlk rütbelerin ardından küçük keşif ve bilgi toplama görevleri alabiliyorsunuz. Bu gibi görevleri başarısızsanız daha önemli ve de haliyle daha fazla para ve prestij kazandıran görevlere doğru yükseliyorsunuz. Bu baştaki pişme kısmi





peki çok oyunda olduğu gibi kısıtlayıcı ve sıkıcı değil, hatta tam aksine gayet keyifli. Keyifli çünkü sakın bir müzik eşliğinde mükemmel bir atmosferde geçiyor.

SÜRÜKLEYEN OKYANUS RÜZGARLARI

Oyunda limandan ayrıldığımızda ana haritada küçük gemimizi yelken açmış buluyoruz ve fare ile yönümüzü belirleyip seyahatimize başlıyoruz. Bu kısım birebir Pirates'daki gibi. Ama kopyalamışlar diye kizmak mümkün değil çünkü çok güzel yapmış keratalar. Okyanus rüzgarları, karşılaşıp selamlanan gemiler, keşfedilen koloniler! Ascaron gerçekten de yaşayan bir Karayıp denizi yaratmış.

Harita Amerika kıtasının doğu sahilleri de dahil olmak üzere oldukça geniş bir dünya yaratmış. Yavaş modda oynadığınızda uzun da süurse seyahatler oldukça keyifli. Yine de herkes bu keyfi paylaşmak zorunda değil, karşılaşmaları kapatıp zorunlu olanlar hariç kimse ile uğraşmadan, CTRL+ kombinasyonu ile zamanı en hızıyla almak ve sonra boşluk tuşuna basıp çok hızlı seyahat etmek mümkün. Oyuncuya zorlamayan bir oyun ama yine de öyle kafanıza göre at koşturamıyzınız. Sık sık korsanlarla uğraşmak zorundasınız, eh işin keyfi de burada.

Savaşlar ayrı bir ekranда gerçekleşiyor. Savaşların güzel yanı çok basit ve hızlı olmaları, sadece fare ile yönetiyoruz. Rüzgarı arkamıza alıp yanımızı dönerken salvoları ateşledik mi, ilaç niyetine. Misket atışları ile düşman askerlerini azaltıp bordalamak ve ele geçirmek uzun vadede çok kârlı. Ama arada çok hızlı gemiler canımıza okuduğunda gelken yırtan cephaneler ve bazen de ağır gülleler kullanmak çok daha akıllıca oluyor.

Belki pek çok kişi hayal kırıklığına uğracaktır ama deniz savaşları bordadıktan sonra sadece asker sayınızı ve morale bakıyor. Düşmanın ya da sizin adamlarınızın sayısı gemiyi idare edemeyecek kadar düşünce yememiş ya da yenilmiş oluyorsunuz. Eh, kılıç dövüşü ve ayak oyunları yok ne yapalım. Bu sa-

vaşların nasıl göründüğüne gelince, oynaması bu kadar basit ve hızlı olmasına rağmen grafikleri gayet yerinde olmuş. Güvertede koştururan birkaç tayfa da canlılık katmış. Tabi gönül iplerden tutunup atlayan, haldir haldir gerçek sayıda tayfa görmek ister ama anlaşılan bu işte de daha uzun süre kavuşamayacağız.

VE YAĞMA!

Tortuga çok basit ve tatmin edici bir oyunu. Gayet eğlendirici ve gerçekten o dünyanın yaşamını oynayanlara hissettirmekte başarılı. Diğer Ascaron oyunlarındaki atmosferden de taşıyor çünkü ticaret sistemi aynen Patrician'dan alınmış. Şehirler siz ihtiyaçlarını karşılıyor ve ticaret yaparsanız, korsanları avlarsanız gelişip büyüyor ve zenginleşiyorlar. Yağmalar ve lazım şeyler paşalı alıp kılık yaratırsanız yavaşça ölüyorlar, fiyatlar fırlıyor. Karışmanız da karışmasanız da Karayıpler devamlı değişiyor. Siz de bu değişim içinde para kazanıyor, yağmayı bölüşüp tayfalarınıza ve emeklilik için kişisel kasalarınıza para atıyorsunuz. Yüze bir gülümseme katın bir oyun Tortuga. ☺

Ali Güngör



TORTUGA STRATEJİ

www.alsanonline.com

Yapımı: Ascaron

Medya: 1 CD

Fiyatı: 40 milyon

Dağıtımı: Encore Software

Orijinal olarak: Var

Yaş sınırı: Yok

Multiplyer: Internet

Network

3D Oyunlu

Multiplyer Modu: Yok

Minimum Onerilen

450 Mhz CPU, 64 MB RAM, 16 MB GFX, 700 MB HDD
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32MB RAM, 256 MB HDO, GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX Stereo

5+1 6+1

Dolby Surround

Oyunu Alışmak: Orta

İngilizce gereklilik: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Basit ve eğlenceli,

Dövüşler ve ayrıntılı

Ses

Hoş grafikler

stratejik seçenekler yok

Oynanabilirlik

güzel müzipler

Multiplayer

huzurlu bir oyun

Eğlence

LEVEL NOTU

Arıtlar/Eksiler

Basit ve eğlenceli,

Hoş grafikler

güzel müzipler

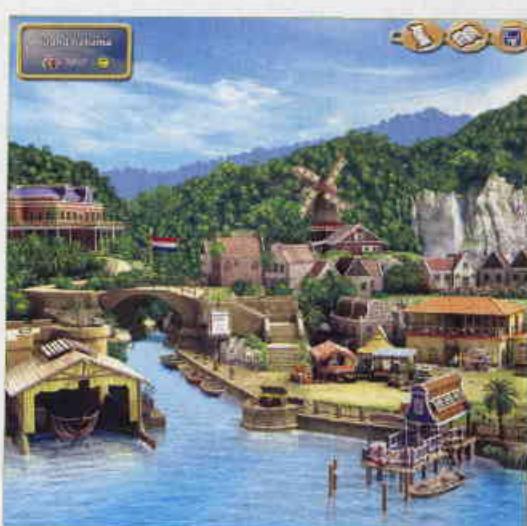
huzurlu bir oyun

Dövüşler ve ayrıntılı

stratejik seçenekler yok

73

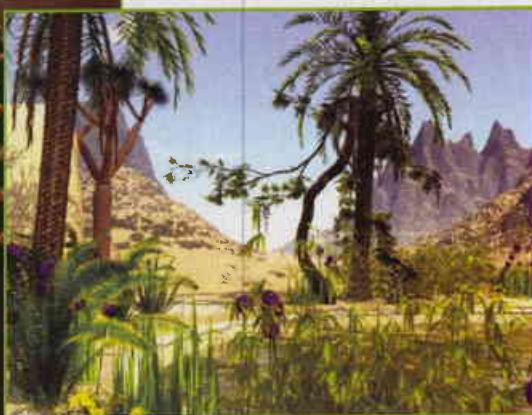
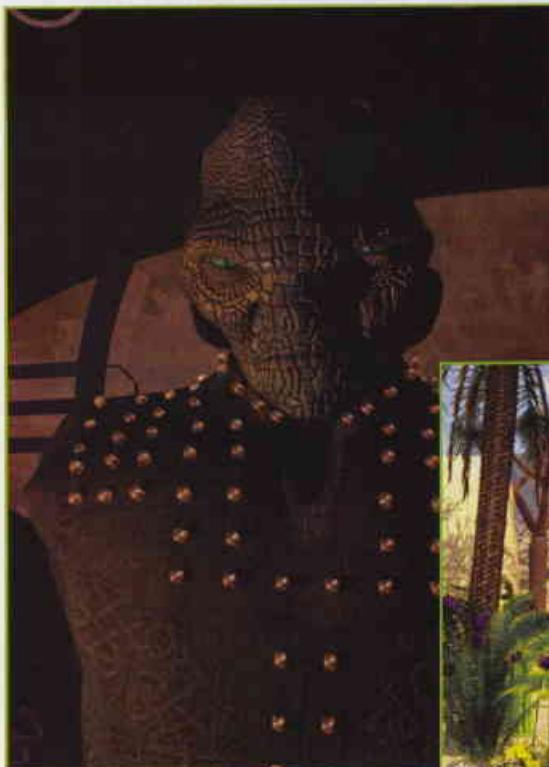
Alternatifler: Port Royale



5 yıl aradan sonra...

CRYSTAL KEY 2: THE FAR REALM

Koca bir gezegende tek başınıza sorulara cevap ararken



Adventure türüne bir şeyler oluyor bu ara. Bir canlanma, bir kendine gelme söz konusu. Her ay en azından bir veya iki oyun inceleme imkânım oluyor ki bunlar sadece benim elime geçenler. Geçmişe bir dönüş var sanki. Puzzle (bulmaca) ve ikon adventure denilen alt türler, yeni ara yüzlerle tekrar gündemde. Sektör, ilk oyun türlerinden olan ve birçok oyuncuya ilkleri yaşatan bu türde yeniden ihtiyaç duymakta. Görsei ve içerik bakımından her zaman zengin bir tür olan adventure, atmosfer/hikâye sıkıntısı çeken yapımcılar ve dolasıyla dağıtımcılar için güvenli bir alternatif haline geldi. Eski adventure oyunlarının devamını getirmek de bu durumun popüler bir göstergesi. 1999 yılının sonlarına doğru çıkan Crystal Key de geriye dönüş yapmak için tercih edilmiş oyunlar arasında.

KAZANMAK BAZEN KAYBETMEKTİR

Yine uzak bir galakside, dünya benzeri bir gezegendeyiz. İlk oyunda kötü Ozgar yenilmiş ve savaş kazanılmıştır. Ama neden sonra gezegende yaşayanlar, sanki üstlerinde bir lanet varmış gibi yaşama sevinçlerini kaybetmiş ve inzivaya çekilmiştir. Bu sırada Ozgar taraftarı gruplar Balial adı altında birleşmeye başlamıştır. Kahramanımız Call, bütün bu olnalarla anlam veremez. Üstelik babası da (ilk oyunun kahramanı) ortadan kaybolmuştur. Başka bir gezegenden yardım etmek için gelen hatun kişi de apar topar görevliler tarafından götürülmüştür. Adının Athera olduğunu öğreneceğimiz bu ha-

↑ Oyundaki ilginç tasarımlardan biri, tun götürülürken, arkasında kristal bir anahtar bırakır. Kontrolün bize geçmesiyle anahtarı alır, bizi başka bir dünyaya götürecek olan kapıyı açarız. Kafamız bilinmeyenlerle dolu bir şekilde kapıdan geçer ve kendimizi bir çölden ortasında buluruz.

The Far Realm, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Kahramanlık rolü ise babadan oğula geçmiş durumda. Oyun boyunca kendinizi yapayalnız hissedeceğiniz birbirinden çok farklı mekanlarda ve dünyalar dolaşacaksınız. Terkedilmiş bir sınır karakolu, çok eski bir alışveriş merkezi, su altında kalmış bir uzay üssü, halkın Elfler gibi ağaçlarda yaşadığı Nehli bölgesi, robotlarla dolu mekanik bir ada ve halkın camdan kulelerde yaşadığı Merari (aynı zamanda davanızda yanınızda yer alacak bir kabile) göreceğiniz yerlerden bazları. Ulaşım için bazen bir jet-ski, bazen uçan bir hayvan, bazen de bir jet-pack kullanacaksınız. Boyut kapılarını da unutmamak gereklidir; dünyalar arası geçiş için onları kullanacaksınız. "Farklı mekanlar, farklı karakterlerle dolu" demek isterdim ama genellikle tek başınıza tıkılacaksınız. Diyaloga gireceğiniz karakter sayısı iki elin parmaklarını geçmez. Yardımına ihtiyacınız olan Nao adında bir tüccar, Tarq adında bir manav ve oğlu Cavan, Nehli ortamlarını bilen Kahleena adında bir kadın bu karakterlerden birkaçı.





TEKNOLOJİK AMA DOĞAL

Oyun, ana karakter Call'un gözünden oynanıyor (bazen Athera'yı da kontrol ettiğiniz oluyor). Ekranlar sabit ama fare ile gözünüze belli bir yere kadar dikey ve yatay olarak gezdirebiliyorsunuz. Ekran geçmek, objeleri kurcalamak ve karakterlerle konuşmak için sol, envanteri ortaya çıkarmak için sağ tıklıyorsunuz. Ana menü de ara yüz kadar sade. Hatta o kadar sade ki teknik seçenekler adını hemen hemen hiçbir şey yok.

Oyunda ilginç olan bir şey var: Ortamlarda ve bulmacalarda insan yapımı aletlerle doğal olaylar bir arada kullanılmış. Bir ekranда uzay gemisinin tekini tamir ederken, başka bir ekranда şifali sularla oynuyorsunuz; veya bir ekran önce mavi bir yılan balığıyla uğraşırken, bir ekran sonra mekanik bir balıkla haşır neşirsiniz. Bulmacalar da teknoloji ve doğanın bir arada bulunduğu bu ortak yaşamlara göre şekilleniyor. Örneğin bir su motorunu çalıtmak için bir yılan balığı kullanıyorsunuz. Kısacası bulmacalara bu ortak yaşamı göz önünde bulundurarak yaklaşırsınız, çok daha rahat mantık yürütebilir ve çözü-



me ulaşabilirsiniz. Bulmacaların envanter bazı olanlarında elinizdekileri birleştirmeye, diğerlerinde ise kafanızdakileri birleştirmeye çalışıyoysunuz. Çözümlerle birlikte hikâyenin üzerindeki sis tabakası kalkıyor ve siz de sona doğru adım adım yaklaşıyoysunuz.

GÜZEL VE ÇIRKİN

İlginçtir ki bulmacalarda nasıl doğa ve teknoloji bir arada bulunuyorsa, grafikler için de güzel ve çirkin durumu ge-

↑ Hikâyeyi anlatan mini bir oyun.

↑ Arada sırada bir insan yüzü görüyorsunuz.

çerli. Demek istediğim, grafikler, görsel kalite ve detay bakımından çok değişken. Bir ekranda kendinizi enince detayna kadar modellenmiş ve yüksek çözünürlükte dokularla kaplanmış bir uzay gemisini hayranlıkla seyrederken, başka bir ekranada modelleme bakımından väsat, dokular bakımından adeta yarı bırakılmış bir çöl kasabasında bulabiliyorsunuz. Sanki ekranlar arası çözünürlük değişiyor. Grafiklerdeki bu sapıtmayı nedenini bulabilmış değilim ama oyunun kalitesini düşürdüğü kesin. Özgünliği 800x600 olmasının dışında grafiklerin ilk oyuna göre önemli bir farkı da hareketli arka planlara sahip olması. Bir dağın içinden akan bir şelale, dingin bir göletteki küçük kırıdanmalar arka planların mütevazı animasyonlarından. Keşke karakterler de arka planlar kadar zarif hareket edebilseymiş. Belki en azından özensiz görünüşleri bu sayede affedilebilirdi. Oyundaki yalnızlığını, karakter sayısının çok az olmasının yanı sıra müzikler ve ortam sesleri de pekiştirmektedir. Müzik zaten sadece gerekli yerlerde devreye giriyor ve klasik tonlarla daha çok peyzaja veya mimariye

uyum sağlıyor. Müziğin olmadığı zamanlar ortam sesleriyle baş başa, daha doğrusu yapayalnız kalıyorsunuz. Seslere kulak vermeniz önemlidir. Çünkü bazen bulmacaları çözerken seslerden yardım almanız gerekiyor, hatta rastladığım bir tanesinin doğrudan ses basılı olduğunu söyleyebilirim. Kısacası gözlerinizi ve kulaklarınızı dört açmanız gereklidir.

Crystal Key 2: The Far Realm, ilk oyuna göre yeniliklere ve artılarla sahip ama öyle pek de uzak diyalogları açılamıyor. Daha yüksek çözünürlük, daha geniş bir dünya ve koca gezegende yalnızlığını paylaşacak karakterler, oyunun gelişime kaydettiğinin göstergeleri belki ama esas değişmesi gerekenler halen aynı. İlk oyunun monotonluğu ve anlaşılması yeterince kırılamamış. Bulmacalar, hikâyeye örtüşse bile neyi neden yaptığınızı ancak iki veya üç saat sonra kavramaya başlıyorsunuz. Her şeye rağmen bir deneme atışı yapılabilir mi? Evet, en azından atmosferin ve bulmacaların hatırına.. ☺

Güven Çatak

CRYSTAL KEY 2

Adventure

www.adventurecompanygames.com

Yapımcı: Earthlight

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Adventure Co.

Örijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: Internet

Network

6 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

600MHz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX, 1.3GB HDD	800MHz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX
---	---------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+

Direct Sound

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce Gereklimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dynamiklilik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

Derin atmosfer.

Detaylı grafikler.

İlginc mekânlar ve

ulaşım araçları

Grafiklerdeki değişkenlik.

Karakterlerin başlan-

savma oluştu. Hikâyenin -

- yine çok geç açılması.

Alternatifler: Chicago 1930

63

Mafya ve spaghetti GANGLAND

Gangland ile coşacak mıyız? Yoksa hayal kırıklıklarına devam mı?

Çok çocuklu ailelerin tek sorunları geçim derdi değildir. Çocuklar büyündükçe birbirlerine düşme ihtimali de artar. Hele işin ucunda para, çocuğun mayasında kesik varsa kan çıkışması muhtemeldir. Bütün bunlar yetmezmiş gibi bir de İtalyan iseniz, hele mafya ailesiyseniz vay halinize!

İsmimiz Mario Mangano. Sicilyalı bir ailenin beş çocuğuandan biriyiz. Bir gece kardeşlerimizden Chico ölü bulunur. Üç kötü kardeşimiz; Angelo, Romano ve Sonny tarafından öldürülmüştür. Cinayetin ardından ortadan kaybolan kardeşlerinizi bulmak ve intikamını almak için yola düşüp soluğu Paradise City'de, amcamız Vincenzo'nun yanında buluruz. Böylece hikâyemiz başlar.

CENNET ŞEHİR

Paradise City'ye ilk ayak bastığımızda tahmin edeceğiniz gibi beş paramız yok. Ancak amcamız Vincenzo arka kolluyor. Verdiği görevleri yerine getirdikçe para kazanıyoruz. Ayrıca ufaktan kendi çetemizi de kuruyoruz. Oyun bir süre oldukça ağır ilerliyor. Benzer görevleri arkaya arkaya yerine getiriyoruz. Görevler, mafya patronlarını öldürmek, bazı dükkânlarla ortak olmak, bu dükkânların sahiplerini ortak olmaya razı etmek gibi şeyler. Her görevden önce ve sonra amcanız ile görüşmeniz gerekiyor. Bu görüşmelerin adam gibi seslendirmemiş olması oldukça kötü. Atmosfere büyük katkısı olabiliirdi.

Amcamız ile yaptığımız görüşmeler sırasında verilen görev ile ilgili bir pencere çıkıyor karşımıza. Başlarda kabul etmekten başka şansımız yok iken, bir süre sonra amcamız ile yollarımıza ayırmamıza imkân tanıyan seçenekler belirmeye başlıyor. Sokaklarda dolaşır irili ufaklı



Cosa Nostra

Veya bizim bildiğimiz adıyla "Mafya", İtalyanca'da "Bizim İşimiz - Our Thing" anlamına geliyor. Üç yüz yıl önce Sicilya'da ortaya çıkan mafya, ilk başlarda halkın haydutlarından ve adaletsiz polislerden kurulduğundan Sicilya'da halkın kahramanı olarak görüle de zamanla çarpılmış ve organize suç örgütlerine dönüşmüştür.



↑ Vincenzo dayınız sizi beş dakika görevsiz bırakmıyor.

işleri başardıkça ismimiz büyüğü gibi özelliklerimiz de gelişiyor. Yanımıza alabileceğimiz serseriler de artıyor.

Oyunun handikaplarından biri, hedefleri yok etmek için fazla sayıda mermi tüketmeniz. Başlarda yanınızda alabildiğiniz tiplerin tek silahı yumrukları olduğu için bu biraz sorun yaratıyor. Yardımcılarınızı sadece amcaniza ait restoran ve barlardan toplayabiliyorsunuz. Biraz geliştikten sonra "iş arıyorum" diye çığırın vatandaşların bulunduğu

↓ Adamlarınız çalışırken siz keyfinize bakın.



mevkialarda bir süre takılın. Tabanca kullanabilen, oyunda yeterince ileriye gittiğinizde roket atar kullanabilecek adamlar edinmeniz mümkün.

CEPHANEİN ÖNEMLİ

Her işte olduğu gibi mafyada da olay para. Gelirinizi sürekli yüksek tutmanız gerekiyor. En çok parayı cephaneye harcadığınızı düşünürsek, bir iki silah dükkânı almakta fayda var. Amcanızın gölgelerinden kurtulduğunu noktada oyun inanılmaz zorlaşıyor. Özellikle küçük çeteniz kısa sürede bir suç imparatorluğu haline geliyor. Tabii bu arada evleniyorsunuz, çocukların oluyor. Bazıları büyüp belli işleri ele alıyorlar. Ancak sizin gibi gelişmediklerinden birçok noktada köstek olmaları mümkün. En azından işin başına onları bırakıp sağa sola gidebiliyorsunuz. İşler büyündükçe yurt dışı ile temaslarınız oluyor, diğer mafyalar ile çeşitli alış-verişlere başlıyorsunuz. Kısa süre içinde elinizi her türlü pisliğe bulaştırp, hepsini aynı anda nasıl kontrol edeceğini kara kara düşünmeye başlıyorsunuz. Bu arada çocuklarınıza ya da eşinize



↑ Ortamlar gerçekten canlı ve şimdilik bize ait...

En güçlü 3 "Baba"

"Şanslı" Luciano Amerika'dakimafyanın kuruluşunda en büyük paya sahip kişidir Saivatore Lucania. Daha ilkokulda sokaktaki küçük çocukların "koruması" altına alan Lucky, 1930'lara gelindiğinde Amerika'nın o zamana kadar gördüğü en büyük suç örgütünün başındaydı. İki kez öldürilmeye çalışılsa da büyük bir şans eseri kurtuldu. Ama lakinini bu yuzden değil, at yarışlarındaki şansı nedeniyle kazanmıştır.

Al Capone 20. yüzyılın en önemli mafya babalarından Al Capone'un ilginç bir özelliği vardı: Asla mafya içinde olmaması! Sadece bilinen sayısı binin üzerinde olan kişinin ölüm emrini verdiği halde, ancak vergi tuzağına düşürülerek 11 yıl hapse mahkum edilebildi.

Vito Cassio Ferro "The Don of Dons" (Babaların Babası) olarak bilinen Vito, 1899'da Amerika'yı ziyaret etti. Gördükleri hoşuna giden Vito Sicilya'ya kafasında "eski model" suç örgütlerini Amerika'da kurma fikri ile döndü. Sizce bunda başarılı olabildi mi?

saldırılar düzenliyorlar. Zaten rakibiniz çokken, bir de kişisel savaşlar baş gösteriyor.

Paradise City gözle oldukça hoş görünüyor. 30'lu yılın mafya havası ilk bakışta oyuna hakim gibi görünse de, önce müzikler, sonra da kullanabileğiniz silahlar bu havayı silip atıyor. Kullanılan grafik motoru oldukça iyi iş çıkartıyor. Hem sokaklar hem de girip çıktığınız mekânlardır oldukça canlı ve detaylı. Ayrıca iç mekânlardır özene bezenne döşenmiş ve gayet sık duruyorlar. Sokaklar da -genelde- oldukça ayrıntılı. Tek garip olay yaya trafığının aksine, araç kullandığınız bölgeler hariç etrafı gezinen pek araba olmaması. Park halindeki araçları da çalmak ya da kullanmak gibi bir şansınız yok zaten. Arabaları kullanmasanız da çalışma halinde ekranında gördüğünüz her şeyi siper olarak kullanabilirsiniz.

Ortalıkta gezinen gayalar ise bir garip. Öncelikle, en azından yüzde yetmiş silahlı. Yakınlarında bir yerde çalışma olduğu zaman kim saldıracakları pek belli olmuyor. Yapay zekânın aklını başına topladığı anlarda koşup polis çağırılıyorlar. Düşmanlarınız ise bizler gibi siper alabiliyor, sağlık paketlerini kullanarak kendilerini iyileştirebiliyor, hatta işler haddinden fazla kızışınca ortamdan sıvışabiliyorlar. Sağla sola takılıp bir temiz dayak yediği de oluyor tabii.

Yan görevleri tamamladıkça birbirinden ilginç karakterleri ekinizde katabiliyorsunuz. Oyunun başlarında edinebileceğiniz pompalı tüfekli, mutfak önlüklü teyze gibi... Bu karakterler yapay zekâ açısından biraz daha kayırlımiş. Oldukça işinize yarıyorlar.



GERÇEK ZAMANLI

Başlarda pek farkına varmayacağınız ancak imparatorluğunuz iyiden iyiye büyüğünce saçınızı başınızı yolduracak bir sorun var: Oyun gerçek zamanlı oynamıyor. Bunun nesi mi sorun? Öncelikle işin başına biraktığınız çocuklarınız pek çok şeyi kontrol edemiyorlar. Bazıları üstün-

de de direkt kontrole sahip değilsiniz. Yani tehlikeli bir dönemde kalkıp "Hanım bugün evden çıkmıyor" diyemiyorsunuz. Deseniz de sallamıyor, ne kadar gerçekçi oyun değil mi? Her şey ile ayri ayri ilgililenmeniz gerekiyor. Yetişemediğiniz noktada yapay zekânın insafına kalıysınız. Eğer ucu ucuna bir ekonominiz var ise çıktığınızdan hızlı inebiliyorsunuz. Yapılacak tek şey hem kendiniz hem çocukların kontenjanlarını kullanarak alabileceğiniz kadar eleman almak ve onları tepeden tırnağa silahlandırmak. En azından savunma ile daha az uğraşır, bu arada sahip olduğunuz dükkanlar, restoranlar, barlar veya iş anlaşmaları ile uğraşabiliyorsunuz.

Gangland gözlerinizi yuvalarından fırlatacak, siz kendine köle edecek bir oyun değil. Türden hoşlanıyorsanız hoşça vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun. Kısıtlı çok oyuncu modu, oyunculara şehri ele geçirmek için çarisma imkânı da sunuyor. Kölesi haline geldiğiniz bir oyun yoksa biraz vakit ayıryabiliyorsunuz belki. ☺

Jesuskane

GANGLAND / AKSIYON

<http://www.mediamobsters.com>

Yapımcı: MediaMobsters

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Whiptail Interactive

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Multiplayer: Internet

Network

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Cooperative, Competitive (DM)

Minimum

Onerilen

600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HDD	1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
--	----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

Direct Sound

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Yüksek

Grafik

▲ Hoş grafikler,

Ses

▲ kullanışlı kamera,

Oynanabilirlik

▲ gittikçe derinleşen oynamış

Multiplayer

▼ Gereksiz zorlaştırmayı,

Eğlence

▼ karakter geliştirme sistemi yetersiz.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Chicago 1930

Arıtlar/Eksiler

70

Bir hanedanlık oyunu!

CRUSADER KINGS

Europa Universalis 2'ye yeni bir soluk geldi!

Crusader Kings başta klasik bir ortaçağ stratejisi gibi görünebilir. 1066 ve 1453 yılları arasında geçmesi, oynanan tarafların da sadece Avrupa olması bu karnı destekler. Ama aslında Crusader Kings oldukça farklı ve ilginç bir oyun. Klasik strateji oyunlarında olduğu gibi ülkemizi güçlendirsek de tek amacımız bu değil. Oyunun esas amacı kendi hanedanımızı güçlendirmek. Bir dük, bir lord, bir kral veya bir imparator olarak verdığımız kararlar hem bizi hem de soyumuzu etkiliyor. Tarihin akışı büyük stratejik kararlar kadar soyumuzun özellikleri tarafından da belirleniyor. Deliller, dahiler, korkaklar, cesurlar, güçlüller ve zayıflar, namusluar, şerefsizler ve de akla gelebilecek her türden insan sizin soyunuzdan çıkacaktır.

UÇSUZ BUCAKSIZ DETAY

Amacınız ne olursa olsun sizden sonra gelecekler için güçlü, çok daha güçlü hale gelmek. Öyle ki herkes sizin çevrenize toplansın ve her sözünüz bir emir olarak uygulansın. Ruhban ve soylu sınıfını, tüccar ve köylülerini bir

arada idare etmeniz gereklidir. Size bağlı lordlar ve topraklar düzenli olarak karışık ordular besliyor, siz gerekli durumlarda dostlarınızı ve emrinizdekileri savaşa çağırıyorsunuz. Bu açıdan tarihi gerçeklere çok uygun, ortaçağ atmosferini çok güzel yansitan bir oyun olmuş. Askeri, sosyal ve ekonomik gelişmeler, araştırmalar yapıyor, bütçe ayarlıyorsunuz. Paradox oyunları arasında en detaylı bilimsel araştırma seçenekleri bu oyunda. Rejim özelliklerini -uzun vadede- değiştirip aileden kimin kral olacağından tutun da, ruhban sınıfının hanedanlık üzerindeki gücünün avantaj ve dezavantajlarını kabul edip kararlar verebiliyorsunuz!

ARABİRİM MUAMMASI

Paradox Entertainment, Hearts of Iron ve Europa Universalis ile tanınmış bir yapımcıdır. Ne yazık ki birbirinin kopyası ve oldukça kırıtkıca oyunla kendi kitlelerini oldukça şartsızdır. Neyse ki Crusader Kings, Europa Universalis oyun motoruyla yapılan oyunlarla alıp sevenler için bu hayal kırıklığını bir nebze tamir edebilecek bir oyun. Ama hâlâ arabirim tasarlama doğru düzgün öğrenmemiştir. Hanedanların özelliklerine bakmak tam bir eziyet, "ona bakayım, buna bakayım" derken Bizans'tan girip de Macar İm-

paratoru'ndan çıkmak hoş değil. Hâlâ, aradığınızı bulamıyorsunuz! Topraklarınızda yeni yapılar yapmak için de resme tıklayacaksınız, oradan küçük resimcikleri görecelik, ikonu üzerinde bekletip açıklama okuyacaksınız. Belirenlere açıklamalar iyi, güzel, ama binde bilmem kaç artış düşüş vs gibi bilgileri birleştirip nereden gelip nereye gittiğinizi anlamak oldukça güç. EU 2'de de böyleydi işte, bu yüzden affedilir bir hata değil. Fanatiklerini ve bağımlılıklarını bilemem ama bu hanedanlığı olağan beni ne kadar çekerse çeksin oynamabilirlik oyundan uzak tuttu. Gözüme pek çok keşfedilecek güzel strateji ve ayar çarpsa da arabirimden dolayı bitap düştüm, oyundan tat almadım. Oysa oyunda bir hit, belki de klasik olabilecek potansiyel vardı. Yazık, gerçekten çok yazık!

Kıscası, oyunu sadece halim selim bir strateji oyuncusunu delirtecek kusurları gözü görmeyecek deli dolu Europa Universalis 2 has-talarına öneriyorum. ☺

Ali Güngör



CRUSADER KINGS / GZS

www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp

Yapımcı: Paradox

Dağıtıcı: Strategy First

Orjinal Olarak: Yok

Entertainment

Medya: 1 CD

Yaş Sınırı: Her yaş için

Multiplayer: Internet

Network

Valkyre Net

Multiplayer Modu: PvP

Minimum:

Önerilen:

Grafik:

600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 700 MB Hdd Alanı:

1Ghz CPU, 256MB RAM, 700MB HD Alanı:

Ses:

Oyuna Aşılık: Zor

İngilizce gereksinimi: Çok

Dynamanabilirlik:

LEVEL NOTU:

Cok

Multiplayer:

Zorluk: Orta

Eğlence:

Alternatifler: Europa Universalis 2, Lords of The Realm 3, Two Thrones

68

Çocukluğunuza dönmek için...

TRAINZ: RAILROAD SIMULATOR 2004

Kim bir tren oyunu oynamak ister ki?

Bilgisayar oyunları pazarında bir tren oyunu simulatörü yapmak oldukça uç bir iş. Zaten hitap ettiği kitle açısından baktığımızda bu işe kalkışan firma da Auran gibi çok büyük olmayan bir yapımcı şirketi. Ama kendi fikrimi de söylemeden duramayacağım: Eminim akvaryum oyunu yapmak bile daha işe yarardı.

OYUN DAHA İYİ

Oyun 2002 versiyonuna göre çok daha iyi. Öncelikle grafik motoru oldukça toparlanmıştır. Gerek trenler gerekse manzaralar çok daha keyif verici. Zaten bu oyunda yapığınız tek şey manzara seyretmek. Oyuna konan "Şunu şuraya zamanında ulaştır ve oraya gidince de şu trenini bunu buraya götürsün" türünden görevler bile bahane; manzara şahane. Oyunu nasıl oynayacağınızı öğrenmek için mutlaka tutorial kısmını oynayın. Yoksa boş boş çabalarsınız.



Oyunda birkaç mod var. Surveyor ile trenlerinize rotalar çiziyorsunuz. Aynı zamanda yer şekilleriyle oynamaya gibi birçok özellik ile yolculuğunuzun tüm detaylarını ayarlayabilirsiniz. Driver modunda trenleri tek tek kullanmanız mümkün, yani bu modda bir makinist oluyorsunuz. Scenario ile birçok senaryodan birisini seçip ona göre oraya buraya mal yetiştirmeye çalışıyorsunuz. Son olarak Trainz Exchange ise bir galeri. Buradan trenlerinize yakından ilgileniyorsunuz. İşte oyunun tümü aslında bu kadar. Bu modlardan en keyifliş bence Driver. Çünkü etrafi seyredebiliyorsunuz. Fakat grafik motoru bazı yerlerde sizi çok mutlu etmiyor. Ayrıca bazı kaplamalar da oldukça yapay görünüyor. Tabii ki kendi haritayı yapıp oyundan daha fazla almeye çalışabilirsiniz. Hava şartları manzaları çok değiştirirken oraya buraya



mal yetiştirmek de olayın dinamiklerini kavradıktan sonra siz oyalayabiliyor.

KARA TREN

Oyunda yalnızca dizel veya elektrikle çalışan trenler mevcut değil. Aynı zamanda az sayıda da olsa kömürle çalışan kara trenler mevcut. Bunlar oyunu biraz daha keyifli kılıyor. Kurulumda ve oyun sırasında takılmalar ve çökmeler

yaşanabiliyor. Oyunun sitesinden indirebileceğiniz bir yama ile oyuna yollar ekleniyor. Fakat bu paket kurulumda problem çıkartıyor.

Genel olarak baktığınızda Trainz: Railroad Simulator 2004 bir öncekinin biraz daha gelişmiş bir versiyonu. Eğer küçükken babanız size tren almamışsa bu oyunla bir sürü treniniz olabilir. Fakat oyundan bir mucize beklemeyin. ☺

Burak Akmenek

TRAINZ: RAILROAD SIMULATOR 2004 SİMÜLASYON www.auran.com/TRS2004/

Yapımcı: Auran

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Encore Software

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: ESRB G

Multiplayer: Internet

Network

Ayarlı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: PvP, Coop.

Mıniyum

Onerilen

800 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX, 1.2 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1.26 GB HDD

Grafik

Ses

Dynamabilistik

Multiplayer

Eğlence

Oyuna Ablısmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Microsoft Train Simulator

Kısa Kısa

PARADISE CRACKED

Yapım: Mistland Dağıtım: Oxygen Interactive Minimum Sistem: 900 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Sevgili günlük... Bugün dergiye geldiğimde masamda kimliği belirsiz irili ufaklı oyunlarla karşılaştım. Şaşkınlığımı gizleyerek panikle gidip Berker'in masasından polisi aradım bana fazla telefon faturası gelmesin diye. Çok gizmeden polisler kapımdaydı. Masamdan parmak izi aldıktan sonra "Bu ne pis masa utan?!" diye beni azarlayıp parmak izlerini



oyunlarla birlikte laboratuara test etmeye götürdüler. Yapılan araştırmalar sonucunda parmak izlerinin dolma parmaklı, uzun boylu, gözlüklü, doğayı seven ve en sevdigi yemek yaprak sarma olan bir YİM'e ait olduğu anlaşıldı.

WINNING ELEVEN 7

Yapım: Yapım: Konami Dağıtım: Konami Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

Bu ayki ikinci oyunum ise Winning Eleven 7. Diğer Kısa Kısa oyunları gibi bu oyun da asosyal, şık... Ha, Winning Elevenmiş ya, daldım. Ama Winning Eleven da olsa, Doom 3 de olsa, Berker de olsa bu oyunu Kısa Kısa kriterlerine bağlı kalarak değerlendireceğime şerefim ve kartonuma dair yemin ederim.



Kısa Kısa kulakçıklarından uçan balon yapıp, Level'a havadan yollayan ilk 10 kişi bizden yarı kilo pırasa kazanacak.

BALLANCE

Yapım: Yapım: Cyparade Dağıtım: ATARI Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

Çok afedersiniz ama, Ballance'ta bir topu çanlanırsınız. Atari'nın dağıttığı, Cyparade'in topladığı Ballance'ta yapmanız gereken şeyler ise aşağıyu varlanmamak, terli terli soğuk su içmemek, kapılı "Kim o?" demeden açmamak. Markete gittiğinizde almanız gereken şeyler ise iki paket şeker, beş ekmek, bir baş soğan ve yarı kilo Onur Baryam. Bu Baryam'ın dışında oyunda birçok engelle karşılaşacaksınız. Bunları geçmek için de birkaç farklı yol izleyebilirsiniz. Vega vazgeçtim, televizyonda Biri Bizi Evlendiriyor, Ben Gözeteniyorum, Akademi Star veya Pop Türkiye var. Gidin onları izleyin, zaten top da benim, oynattırmıyorum. Ne var ki Ballance gerçekten eğlenceli, şirin, kırmızı yanaklı bir oyun. Bunu sağlayan birkaç etken var elbette, yok değil. Birincisi grafikler çok net, ikincisi oynanışı basit ama eğlenceli, eğlenceli ama basit, basit ama eğlenc... Ha, ne diyordum, Onur Baryam. En son dergiye geldi, bir baktım, dergiyi hilal taktiğiyle kuşatıyor. "N'apiyorsun oğum burada?" diye bir vurdum beyninin sol lobuna, kalktı gitti. Arkasından bağırdım "Hilalini burada unuttun oğum!" diye, duymadı, belki de duymak istemedi, belki de o an orada bir başına kalan yalnızlığımı. Fırk... ☺

level NOTU 75



sapsa, zaten oradan iki adım ya var ya yok.

Bildiğin not: Winning Eleven 7, Pro Evolution Soccer 3'ün Amerika'da çıkan versiyonu. Oyunun PES3'ten hiçbir farkı yok. Biz de yeniden incelemek yerine Kısa Kısa'ya almaya karar verdik. ☺

level NOTU 89

CONTRACT J.A.C.K

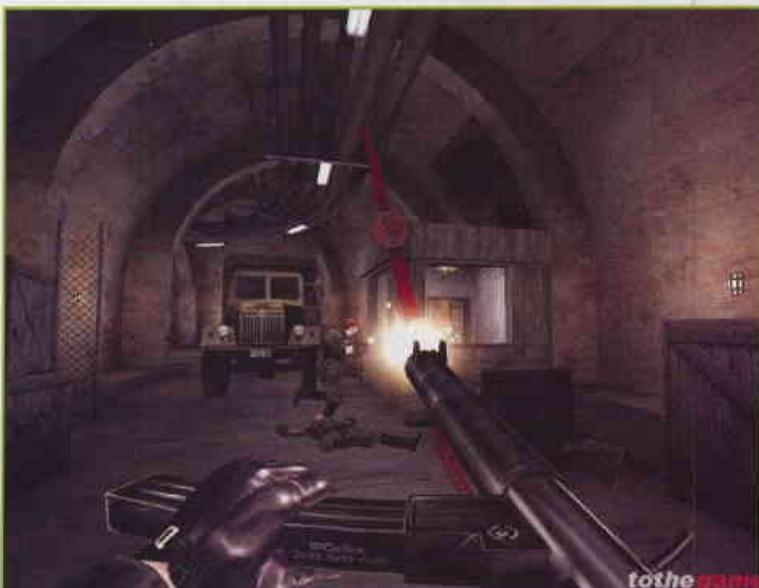
Yapım: Yapım: Monolith Software Dağıtım: Vivendi Minimum Sistem: 733 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

No One Lives Forever 2 adlı eserin devamı sayılabilen Contract J.A.C.K, isminden de anlaşılabileceği gibi bir koltuk takımı. Ne var ki yeni oyunda kontrol edip yerden yere vurduğunuz karakter artık Cate Archer değil, John Jack. Contract J.A.C.K'te No One Lives Forever evreninde gizli kalan her şey açığa çıkıyor. İtiraf etmeliyim ki ben de bu anı bekliyordum saygıń Kırca.

Jack'teki yenilikler arasında yeni silahlar (Bacalov Corrector, Cyclone Laser vs) ve yeni araçlar sayılabilir. Buların yanında bir diğer yenilikse oyuncunun artık daha fazla şiddet, daha fazla kan, domates salçası, ketçap, mayonez içermesi. Fakat yapay zekânın apatlılıkta sınır tanımaması, ofsaydi boz-

ması affedilir gibi değil. Af kapsamına girmeyen bir diğer suçsa monotonluk. Başından sonuna kadar bir sahne doğrusunda oynadığınız oyunda yapılabilecek şeylerin sayısı bir amibin kalp kapaklılarını geçmez. Ayrıca şu da var ki, amiplerin kalp kapaklılığı falan olmaz. Kamuoyunu yanlıttığım için o kadar utanıyorum ki, "kamuoyu" yazılır, bir boşluk bırakılıp 9988'e kısa mesaj olarak yollansam yeridir Savaş Abi. ☺

level
NOTU 45



ALAMO

Yapım: Yapım: Zeno Dağıtım: Activision Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı



... Soğuk iklimde yetişen bir boru sesi, yukarıdan aşağıya iki, beş harfli, hmm, bulamadım ya. Dur Burak'ı arayalım: - Da di du diii diii diiiii! -Sayın abonemiz, bu bir bant kaydırıcı, aradığınız numara eksiktir mırmırmırmı... -Çat! Da di diii di di diii di diiiii! -Sayın abonemiz, bu bir bant kaydırıcı, aradığınız numara fazladır mırı... -Çat! Da di di diii di diiiii! -Alo. Benim kafam kocaman! -Ha Burak, n'aber abi? -İyi Fırat, yuvarlanıyorum işte, sen? -İyi abi, şey soracaktım sana, soğuk iklimde yetişen boru sesi... -Ha? -Evet abi soğuk iklimde... -Ha? -Yukarıdan aşağıya, beş harfli Burak'cığım -Ha? -Burak? Burak? -Benim kafam kocaman abi. -Ha?

Bu telefon konuşmasından yola çıkararak şu sonuca varmak olası ki, Alamo bir GZS oyunu. Bu telefon konuşmasından yola çıkararak varamayacağımız sonuç ise şudur: Fairplay çerçevesini yamuk asmışız. Bunun yanı sıra oyun iki farklı moda ayrılıyor sayın Ceviz Kabuğu. Bunlardan biri klasik "kur-saldırı", diğeri ise bir sonraki savaşı oluşturmak ve bu yolla Michael J. Fox gibi tarihi değiştirmek. Ben de dedim, "Dur bakıyorum, nasıl oluyor bu?", ama tam tarihi değiştirecekken oyunun yamuk grafikleri o sırada yoldan geçmeyecekti. Bir Berker'e takıldı ve yere kapaklandı. Ben grafiklere yardım edejim derken oradan oynamış geldi, yerde yatan grafiklere elinin tersiyle bir tane vurdur. Sonra baktım bu ikisi birbirine girdi, ben de sınırlendim, "Eşek kadar adamlarınız, utanmıyorum musunuz hiç, ben sorarım şimdiki size!" deyip daldım aralarına. Temiz bir dayak yedim. ☺



level
NOTU 35

Vahşi batıdan esintiler

Red Dead Revolver

Ailesi katledilen Red'in intikam ve üzün dolu macerası...

LEVEL HIT

Filmi olsun, oyunu olsun, çizgi romanı olsun, ilgimi çekmeyen bir konu daha varsa o da Western'lerdir. Veya Red Dead Revolver oynayana kadar böyledi. Büyük bir ön yargıyla başladım oyunu. "Kesin sevmeceğim" dedim, "Üç saat oynamayı yazaram" dedim, "Sinan nasıl olsa anlamaz" dedi... Kendi kendimi ele vermeye kestiğim şu saniyelerde, Red Dead Revolver'in sonuna gelmiş bulunmaktayım. Buradan şunu anlayabiliyoruz: Bu oyun başarılı, çünkü benim gibi vahşi batıdan anlamayan, uzak duran bir adamı bile kendine bağlayabilmiş bulunuyor. Bunu hem atmosferi, hem de oynanışıyla başarıyor üstelik.

DIEGO'NUN PEŞİNDE

Oyunumuz ses getiren bir Rockstar logosuyla açılıyor. Eğer bir 5+1 (6, 7 de olur) ses sistemine sahipseniz, bu logo ekranı suratınıza patlayabiliyor. Mesela bizim evi ayağa kaldırılmıştı. Evet, bundan sonrası ise çok kolay. Story diyerek oyna başlıyoruz.

Buradan öğreniyoruz ki, karakterimiz, yani Red'in ailesi bir baskında öldürmüştür. Red buradan kaçarak kurtulur ve intikamını alabilmek için bir kelle avcısı olur (neden?).

Arka plandaki siyah ve uçan "sey'e dikkatinizi çekelim.



"Heh, heh, ne güzel bir gün değil mi bağıyan... Ehe, ehi."

Artık oyundaki amacınızı anladınız. Suçluları bulup ortadan kaldırmak ve başlarına konmuş para ödüllerini kazanmak.

İKİZ REVOLVER'LAR

İşin içinde birilerini kafalarından vurabilme, ayağından sakatlama ve bu tür detaylı hedef olaylarının bulunması ve bunun PS2'yle yan yana gelmesi çoğu zaman canımı sıkmıştır. Nedeni basit. Elimizin altında 800dp'lük bir mouse yok (fare yazmayacağım inat ettim)! Onun yerine çok da hassas olmayan analog düğmelerle bakıyoruz. Gelin görün ki, Red Dead Revolver'da durum kötü değil. Hatta iyi. Hatta ve hatta "Bir saniye bile mouse aramadım" desem, yanlış olmaz.

Kontroller şu şekilde. Sol analog düğmeyle hareket ediyor, X ile zıplıyor, L1'le nişan alıyor ve hedefi sağ analog düğmeyle hareket ettiriyoruz. Şarjörümüz boşalınca, Üçgen'le dolduruyor, L2 vega sağ-sol yön tuşlarıyla silahlımız arasında geçiş yapıyoruz.

Red, kaslığını bir kişi olmadığı için, yanında tüm bir cephaneliği taşımıyor. Dolayısıyla yanınızda bir tüfek, bir



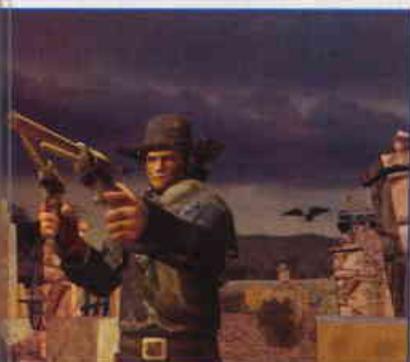
Karşısında kimse duramaz

Story modunda yeterince oyalandıktan ve oyunu öğrendikten sonra ilgilenebilmeniz gereken bir yer daha var; o da Showdown. Showdown'da dört kişiye kadar karşılıklı mücadele imkanı ve üç adet de oyun modu bulunuyor. Bounty Hunter'da, belirli bir parayı toplayan maçı kazanıyor. Mesela diyoruz ki 300\$ Her rakibinizi öldürüşünüzde 500\$ kazandığınızı düşünürsek, 3000/500 ne eder... Ee işte şey.. Ondan sonra, bir de Sunsdow modu var. Bu mod aslında Bounty Hunter'la aynı, fakat bu sefer belirlediğiniz zaman bitince, kim en fazla parayı topladıysa o kazanıyor. Bounty Hunter ve Sunsdow modlarında, her adam öldürüşünüzde, bir takım kartlar ortaya saçılmıyor. Bunlardan bazıları size silah olarak geri dönüyor, bazılırsa enerjinizi tazeleyen, silahlarınızı güçlendiriyor. Son oyun modu olan High Noon, düelloya meraklılar için. Hızınıza ve hedefleme yeteneğinize (başka ne kaldı ki?) güveniyorsanız, sizin modunuz budur.

tabanca, birkaç bomba ve bir bıçaktan fazlasını taşıyamıyzısunuz. Bölüm içerisinde düşmanlarınızdan farklı silahlar düşüğündeyse, Red bunlardan en fazla birini daha envanterine ekleyebiliyor.

SEE YOU IN HELL, AMIGO!

Oyun başından sonuna kadar third-person kamerasıyla oynanıyor. Bunu akılınızdan çıkmayın. Buradan hareketle de oynanışı birkaç bölüme ayıralım. Çok zaman standart olarak karakterinizi arkadan görüşüsunuz, düşmanlara hedef alıyzısunuz. Zaman zaman düello fırsatları çıkıyor. Düello işi biraz karışık. Silahı sağ analog düğmeyi geriye





→ "Boyle durursam kameralaya daha iyi gözüklüğümden eminim de, düşmesek iyidir"



çekerek kavırıyor, yukarı iterek hedeflemeyi harekete geçiriyor, R1'le düşmanınınızın üzerinde hedef seçiyor ve hedef seçme işlemi bitince otomatik olarak ateş ediyorsunuz. Bu aşamaları ne kadar hızlı gerçekleştirseniz o kadar iyi sonuç elde edersiniz. Bir diğer farklı oynanışla da atın üstündeyken karşılaşıyoruz. At kullanımı çok rahat. At üstündeyken nişan alıp ateş etmek de gayet kolay. Tüm bunlar da, "Keşke daha fazla at kullanıksak..." dedirtiyor (anahtar kelime: At).

Bölümlere ayrılmış oynanışta sürekli Red'i kontrol etmemek, oyunu var olabilecek bir monotonluktan kurtarmış. Bir bölümde Jack Swift'i alıyor ve çift Revolver kullanmanın tadına varıyorsunuz. Bir diğer bölümde Shadow Wolf isimli Kızılderili'yi yönetiyor, kötü adamlara ok atarak (zaman zaman ateş içinde bırakarak), sinsiçe ilerliyoruz. Annie Stoakes ile boğalarla biniyor, Buffalo Soldi-

er'la ilerleyen bir karavanı koruyoruz. Bölümlerin birbirinden farklı amaçlarının olması çok hoş olmuş açıkçası. Yoksa bu oyuna bir dakika bile tahammül edemezdim, beni tanırsınız.

Oynamışla ilgili son ayrıntı Deadeye özelliği. Deadeye bir nevi özel saldırısı ve elinizdeki karaktere göre farklılıklar gösteriyor. Red ile Deadeye özelliğini kullanırsanız, her şey yavaşlıyor (Bullet-Time) ve hedefi düşmanlarınızın üzerine getirerek, istediğiniz bölgelerini hedef olarak seçiyor ve R2'yi bırakarak Red'in ateş etmesiniz sağlıyorsunuz. Hedef bölgelerin arasında kafanın olması, direkt ölüme neden olabiliyor. Annie Stoakes ile oynarken ise, tü-

feginizle çok güçlü bir patlama yaratabiliyorsunuz. Shadow Wolf'la da ateşli oklar atıyorsunuz.

VAHŞİ BATI HAVASI

Oyunındaki renkleri sayıyorum. Açık kahverengi, koyu kahverengi, bej, siyah, kahverengi, neske rengi, vs. Renk göremedigimi üzülüyorum muguş peki? Hayır. Neden? Çünkü her grafik öğesi atmosfere son derece uygun. Buna göre? Soru sorarak bir şeyler anlatmak çok sınırlı bozucumüş.

"Sonuçta" demeyi de hiç sevmem, ama sonuçta Red Dead Revolver iyi bir oyun. Oyun süresi yeterli, çok oyunculu bölümü güzel, grafikler tatmin edici. Ses efektleri biraz tekrarlasa da, çok can sıkıcı değil. Bu oyuna bir şans vermeniz dileğiyle... ☺

Tuna Şentuna

RED DEAD REVOLVER AKSIYON

<http://www.rockstargames.com>

Yapımı: Rockstar San Diego

Orjinal Dil arası: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Rockstar Games

Fiyatı: 120 milyon TL

Kaç Oyuncu: 4

DESTEKLENENLER

■ Dolby Surround

■ DualShock

■ 60Hz Modu

□ Online

Oyunu Almakta Kolay

İngilizce gereklisini: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

▼ Zayıf yapay zekâ,

Ses

Dengeli oynanış,

dağınık hikaye

Dynamobilite

oyuna uygun atmosfer,

Multplayer

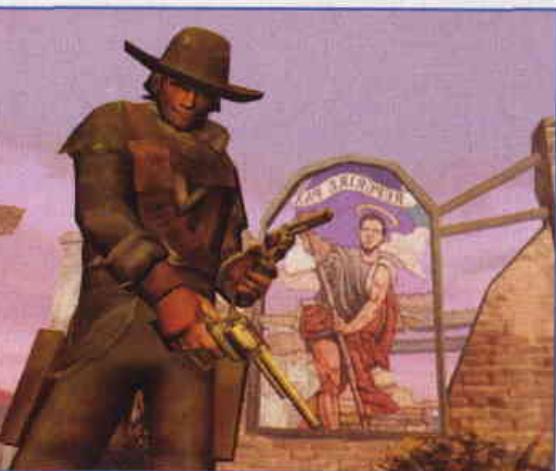
farklı oyun modları

Eğlence

LEVEL
NOTU

Alternatifler: James Bond 007: Everything or Nothing, Hitman: Contracts

82



Takım formatına son!

NBA BALLERS

Teke-tek mücadelede ünlü NBA oyuncuları son noktayı koydu

LEVEL HIT

Bu yaştan sonra basketçi olmaya karar verdim. Beni buna iten nedenlerin başında NBA Street Vol. 2 geliyor. Bir sonraki neden de NBA Ballers. Oynadığka sokağa çıkip birisini maça davet edesim geliyor, ama topu bir saniye bile elimde tutamaya cağımı bildiğimden bundan hemen vazgeçiyorum. Kendi kendime diyorum ki, "O basketçiler gelsinler de PS2'de karşılaşım". Bu olmadı; ama onun yerine PS2'yle alakası olmayan, bir süre basketle ilgilenmiş bir arkadaşım çıktı karşıma. Çocuk oyuncuğunu dedim ve ne oldu? Yenildim! Hem de ilk maçta!

OFF THE HOOK

Bu sefer bir değişiklik yapıp oyunun çok oyunculu modundan bahsederek başlayacağım yazıya. Bunun nedeni çok açık: NBA Ballers'in tek kişilik bölümünden çok, karşılıklı mücadele kısmı eğlenceli. Çoğu oyunu, o oyuna ilgisi olmayan biriyle zar zor oynarsınız, çünkü karşınızdaki bilmiyor ve siz de uzmanı olmuşsunuzdur. NBA Ballers'da bu yok. Beş dakikada her şeyi çöz-



L2+Kare tuşuna basarak rakibinize şekilli çatımlar atabilirsiniz.



Boyle bir pozisyondan sonra bile basketi kaçıramadığınız oluyor.

rek eşit bir mücadele imkânı yakalayabiliyorsunuz. Bu basitliğin bir nedeni de teke tek mücadele yapıyor olmanız. Ortalıkta pas verecek kimse olmayıp oyuncu değiştirmeye gerek kalmayınca, her şey daha kolay oluyor tabii.

Internet ortamındaysa durum yine aynı. Çeşitli turnuvalara katılmak, kendi kurallarınızı kullanarak karşılıklı oynamak mümkün. Maalesef Midway'in oyun piyasaya çıkmadan önce vaat ettiği çok kişili modların bir kısmı oyuna eklenmemiş.

PAÇAVRADAN ZENGİNLİĞE

Alışık olduğunuz, size her şeyi öğretmen bir "Tutorial" bölümü ariyorsanız, başka yöne çevirin kafanız. NBA Ballers'da her şeyi kendiniz öğrenmek durumundasınız. Hemen oyunun ana modu olan "Rags to Riches" ile bir karakter yaratıp, bu basketçinizi MTV'de şahane evleri tanıtılan basketçilerden birine dönüştürebilirsiniz.

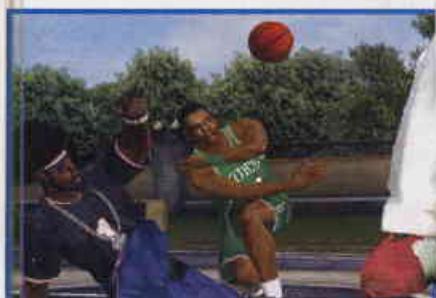
Karakter yaratma ekranı çok detaylı. Karakterinizin yüz hatlarından boyuna, sakalına, pantolonunun tek paçalı olup olmamasına kadar, her alana müdahale edebiliyorsunuz. Daha sonra yetenek puanlarını dağıtip,

ne tip bir oynayışa sahip olacağını belirliyorsunuz. Üçlüük atmayı sevenler, bütün puanları bu yöne yiğebilir mesela. Oyunda da sürekli üçlüük atmaya uğraşacağınız için, karakteriniz bu yönde daha da sağlam adımlarla ilerleyecektir. Ama geriye kalan yönlerden, örneğin smaç yaparken çuvallayacaktır. Pu-



Bring Down the House!

Turnuva kurallarına göre, o maçı kazanmak için "Bringin' Down the House" hareketini yapmanız söylenecek, ama nasıl yapacağınızdan bahsedilmeyecək. Bu hareketi yaparak, maçı tek hareketle kazanabilirsiniz. Önce "House" barını, çeşitli aldatma, sataşma hareketleri ve basketlerle doldurun. Topla ne kadar çok hareket yaparsanız ve bu hareketleri ne kadar iyi birbirine bağlarsanız, bu barı o kadar cabuk doldurursunuz. House barı dolduktan sonra, potaya koşarken R1, R2 ve Üçgen tuşlarına basın. Doğru yaptığınız, karakteriniz topu pota levhasına atarak levhayı parçalayacaktır.



anları dengeli dağıtmakta fayda var.

Karakter gelişimi bununla sınırlı kalmıyor elbette. Maçlara çıktıktan sonra ve şöhrete kavuştuğunda basketçiniz şımarıyor. Kendine daha "Hip" kıyafetler alıyor, altın zincirler takıyor, ayakkabalarını yeniliyor, kendine arkadaşlar satın alıyor, binlerce dolarlık ciplere biniyor... Hatta ilerde, kendi "Crib'inizi kuruyorsunuz. Crib nedir? Bu yazımı gazmakta olduğum hafif tasonu MTV'de "The Cribs Weekend" vardı. Burada zenginlikten saçılığa doğru koşuşturulan ünlülerin evlerini gösteriyorlar. Mesleğim dolayısıyla ilgiyle izlediğim bu tür her programın ardından bir kez intihara kalkışırım, ama birileri beni durdurur; çünkü buradaki olay çok saçma. Bir evde 11 banyo, 7 yatak odası, 8 oturma odası, basket sahası, sinema salonu ve havuz aynı anda olabilir mi? Velhasıl, siz de kendi basketçiniz için böyle bir kompleks yaratıbiliyorsunuz. Bu yapının bahçesine yerlestireceğiniz basket sahanızı da daha sonra maçlarda kullanıyorsunuz, seviniyorsunuz.

Basketçinizin görünümüyle istediğiniz gibi oynayın.



Teke tek mücadelede üçüncüye ne düşer acaba...



TELEVİZYONA ÇIKTIM!

Teke tek maç yaptığımızdan bahsettim. Basketçimizi sol analog düğmeyele kontrol ediyoruz. X'le sahanın dışında oturan arkadaşımıza pas verebiliriz. Bunu bir takım strateji-

ler geliştirmek için kullanabilirsiniz, fakat bankta oturan bu arkadaşınıza da sonuna kadar güvenmeyin. Bir süre sonra topu yavaşça elinden bırakmak zorunda kalıyor. Daire tuşu şut atmaya yarıyor. Kare çok kritik bir düğme. Bunu L2'yle birlikte rakibinize çok yakınlık kullanırsanız, eğer top elinizdeyse onu mutlaka geçmenize garayan bir şartsız hareketi yaparsınız. Defansta rakibinizi tutup gerek fırlatma hareketini beş kez yapınca rakibinizin serbest atış kullanmasına neden olursunuz. Kareyi tek başına kullanıksa, karşı tarafı şartsız veya topu elinden almayı yarıyor. Üçgenle Ally-Dop için topu havaya fırlatıyorsunuz ve eğer zamanında topa yetişemezseniz veya rakibiniz sizi tam o sırada hırpalıyorsa, Ally-Dop şansınızı yitiriyorsunuz. Sağ analog düğ-

menin de çok güzel bir işlevi bulunuyor.

Nasıl çevirdiğinize bağlı olarak topla artistik geçişler yapabiliyorsunuz.

ÇOK GERÇEKÇİ

Ünlü basketçileri ezbere biliyorsanız, buradaki dijital halleri de sizi hatalı kırkıguna uğratmayacaktır. NBA Ballers'daki vücut ve surat modellemeleri gerçeğe çok yakın. Ayrıca her basketçinin kendine özel hareketlerini yapmasıyla bu gerçekçilik destekleniyor. Belki efektlər ve çevre modellemeleri mükemmel değil, ama bu oynamışla kimin umurunda olur ki?

Tuna Şentuna



O sayı benimdi!

Basket kurallarıyla aranız iyi değilse, ya da burada ne olduğunu anlayamıyorsanız iyi dinleyin. Ekranda zaman zaman "Goaltending" veya "Scored for Opponent" yazabilen. Goaltending, top düşüğe geçtiği anda topa müdahale ederseniz söz konusu oluyor ve rakibinizin basketini kestiğiniz için basket olmasa bile sayı karşı tarafa yazılıyor. Scored for Opponent'taki olayın kontrolü daha basit. Rakibiniz başarısız bir basket denemesi yaptı ve topu kaptınız. Şimdi üç sayılık alandan çıkmalısınız. Tam bu sırada ekranda "Clear the Ball" yazacaktır. Eğer üçlü alandan çıkmadan basket atarsanız, yine sayı karşı tarafın olacaktır.

NBA BALLERS SPOR

www.nbaballers.com

Yapımı: Midway
Dağıtıcı: Midway

Örijinal Olarak: Yok
Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 3 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Almak Kolay İngilizce gerekliliği: Düşük

Zorluk: Orta

Grafik

Açıklar/Eksiler

Ses

Geniş kariyer modu, TV

Düzenlilik

turnuvaları, Dengeli oynanış, zaman zaman sıkıcı olma

Multplayer

Kaliteli grafikler

Eğlence

uzun yükleme süreleri

LEVEL NOTU

Alternatifler: NBA Street Vol. 2, NBA Jam



Orduların savaşı

Samurai Warriors

Bir milyon savaşçıya karşı sadece bir kişi. Üstesinden gelebilecek misiniz?

Öyle, bir-iki kişiyle aynı anda dövüşünce zorlanacağınız, dört kişi üstünüzü yürüdüğünde panikleyip kapalı kapılar ardına sığınacağınız zamanları unutun. "Aman şu görevi yapayım, kapının şifresini bulayım, dört tane kontrol kulesini aktive edeyim..." Bunları da unutun. Eğer Dynasty Warriors serisinden herhangi bir oyunu oynadıysanız, şu anda zaten ne demek istediğimi anlımışsınızdır. Samurai Warriors, Japon ordularının birbirleriyle mücadeleşinin konu aldığı ve sizin de tek başınıza yüzlerce düşmanla karşılaşmanızı sağlayan yeni bir Dynasty Warriors. Katana'nızı, Wakizashi'rinizi kuşanın. Savaş başlıyor!

TOKUGAWA ARMY VICTORIOUS!

Oyunun hikâyesine göre Japonya'da herkes birbiriley savaşılmaktadır. Öyle ki, dostunuzu düşmanınızdan ayırt etmek mümkün değildir. Bunu hem oyunun hikâyesiyle, hem de onlarca Japon ismini bir arada görürse rahatça anlayabiliyorsunuz. Hele oyunun başında işiniz iş. Savaşa atıldığından anda ekranın sağ üst köşesinde o bölümün haritmasını göreceksiniz. Sonra bu haritada çeşitli renklere rastlayacaksınız. Mavi siz oluyorsunuz. Kırmızı da düşman. Sarı renkler gördüğünüzdeyse, bu başka bir orduyu temsil ediyor olacak.



266 計



240 計



102 計

Eğer görevinizde o orduyla ilgili bir cümle geçmiyorsa, o kısma hiç bulaşmadan görevinizi tamamlayabilirsiniz.

NEREDEN BAŞLASAK?

Mesela "Story" diyerken başlayabilirsiniz oyununuza. Neden? Çünkü oyunu öğrenmenizi sağlayacak bir Tutorial bölümü yok. Onun yerine dilerseniz, New Officer Mode ile bir karakter yaratıp, bu karakterinizi yakın dövüş, okçuluk, Musou gücü kullanma gibi alanlarda geliştirebilirsiniz. Karakterinizi geliştirirken de hareketleri deneme fir-

Hangi karakteri seçmeli?

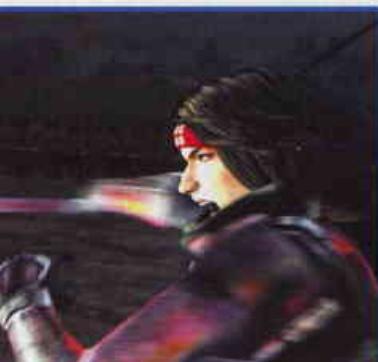
Nasıl bir karakter istediğinizine karar vere Miyorsanız, iyi dinleyin. Eğer gücüyle öne çıkan bir karakter istiyorsanız Maeda Keiji veya Ishikawa Goemon'u tercih etmelisiniz. "Güç çok da önemli değil, benim karakterim hemen ölümesin" diyorsanız, Takeda Shingen sizin karakteriniz. "Ben nişancı doğmuşum" deyip, oyunındaki en kullanışız saldırıcı biçimini menzilli silah kullanımına yöneliktiyorsanız, tekrar Ishikawa Goemon'u seçebilirsiniz. Oyunda bulunan üç beş okçu ve tüfekçi sınırlarını dokunuyor ve onlara karşı müthiş bir savunma geliştirmek isterseniz, Oichi'yle hazırlık olmalısınız. Hız, zıplama ve sıvışma konusunda başarılı isimler arasında Ku noichi bir numara. Hanzo da ikinci sırada. Son olarak, at üstünde bir şeyler başarmak isteyenler için de Maeda Keiji ve Takeda Shingen'i örièrebiliriz.

sati bulacaksınız. Oyunun bağımsız sayılabilen tek modu bu. Story Mode tahmin edeceğiniz gibi, en çok zaman geçirirmeyi düşünüğünüz, fakat bunun gerçekleşmediği yer. Hikâye moduna bir karakter seçerek başlıyorsunuz. Karakter sayısı oyunun başında beşle sınırlı, ama oyunu bu karakterlerle bitirdikçe yeni karakterler açılıyor. Gelin görün ki her karakterin hikâye modunda sadece 5 bölüm bulunuyor. Karakterlerinizin korkunç derecede fazla yönden ve uzun bir zamanda geliştirilebildiğini düşünürsek, 5-6 bölümük bir hikâye modu sadece sizi yarıda bırakmaya yarıyor.

Durun! Her şey göründüğü kadar kötü değil. Mesela Hanzo Hattori'yi seçerek Story



185 計





moduna başladınız ve bitirdiniz. Bu karakterle isterseniz aynı hikâyeyi baştan sona tekrar oynayabilir, Challenge bölümüyle çeşitli sınavlardan geçebilir, Survival'da üstünüğüne aksın eden düşmanlara karşı ne kadar dayanabildiğinizi test edebilir veya Free Mode ile açığınız tüm hikâye bölümlerinde (buna diğer karakterlerin hikâyeleri de dahil) oynayabilirsiniz. İşin güzel tarafı, tüm bu bölümlerde kazandığınız tecrübe puanları, silahlar ve eşyalar hep yanınıza kar kalıyor.

BİNİ BİR YERDE

Samurai Warriors'ın savaş ortamı daha önce Dynasty Warriors'la hiç ilginiz olmadıysa çok karmaşık gelebilir. Hem sizin ordunuzdan savaşçılar, hem karşı ordu, diğer ordu derken nerede ne olduğunu anlayamadan dayanınızı yiyip oturuyorsunuz. Bölümüne başlamadan önce, görevinizi dikkatlice okuyun. Genelde kırmızı ordunun generalini yok etmek oluyor göreviniz, ama bazen kendi ordunuzun generaline eşlik etmek gibi biçimler de alabilir-

yor. Her zaman oyunun başında verilen görev tek göreviniz olmak zorunda değil. Savaş içerisinde, alatta o anki yan görevlerinizi takip etmenizi öneririm. Ülkeyi, bazen haritanın kuzeyinde gezinirken, güneyde generalinizi lime lime ediyorlar. Bu durumda da siz "ha, ne?" derken oyun bitiyor.

Seçtiğiniz karaktere göre savaş stiliniz belirlenecek. Artık bunu ezberleyin; her oyunda bu böyle (bağırmaya okura bağırmaya! - Fırat). Oichi diye bir kız var mesela. Yogo gibi garipli bir silahlı savaşıyor. Yani ciddiye değil. Benim en çok hoşuma giden Hanzo Hattori oldu. Hem ninja, hem de çok az karakterde bulunan çok kişiye aynı anda zarar veren dairesel saldırısı hareketi var. Bunu küfürmeyip, göz ardı etmeyein, çünkü çoğu zaman çevrenizi elliye yakın düşman sanyor ve tahmin edersiniz ki, bunlarla teke tek mücadelede girmeniz mümkün değil.

Savaştaki gücünüzü ilk başta silahınız belirliyor. Oyunun başında X4 yazan bir silahınız olacak. Bu dört vuruşlu bir silah. Yani dörtlü komboya sınırlısınız. Bu maksimum sekiz olabiliyor ve hikâye modunun sonunda mutlaka elinizde X8 bir silah oluyor. Neredeyse her silahın yanında ek özellikler de bulunuyor. Saldırı gücünüzü, hızınızı, enerjinizi ekleneler sunuyorlar. Bunlarla birlikte, bazı silahlarda element güçleri de görülebiliyor. Element güçlerinizi kullanmak için, karakter gelişim ekranındaki element kombolarını satın almanız gerekecek. Satın alma işlemi de tecrübe puanlarıyla gerçekleşiyor. Ne kadar çok düşman öldürürseniz, ne kadar hızlı



olursanız, ne kadar görevinize bağlı kalırsanız, o kadar çok tecrübe puanı kazanırsınız. Satın almadan kendinizi güçlendirmek için bir şansınız daha var. Bu da, genellikle "Officer" adı altında ufak birlikleri yöneten kişileri yok etmekten geçiyor. Geride ya silah, ya da eşya bırakan bu nispeten güçlü ofis elemanlarından bulacağınız eşyalar gücünüzü artırmanızda önemli rol oynayacak.

KARMAŞA

Görsel kaliteye diyeceğim bir şey yok. Yüzlerce düşmanı aynı ekrana yerleştirmek kolay iş değil. Çoğu karakter birbirinin kopyası ve fazla karakter çeşidine rastlamıyoruz. Çok fazla model aynı anda ekrana girdiğinde adeta "Bullet Time" a geçmiş kadar büyük bir yavaşlama oluyor.

Peki bütün bunlar oyunu baltalıyor, sizin de canınızı sıkıyor mu? Hayır. Eğer Dynasty Warriors serisinden fenalık geldiye, bu oyunu oynamayın. Diğerlerine Samurai Warriors'u tavsiye ederim. ☺

Tuna Şentuna



SAMURAI WARRIORS AKSIYON

<http://www.koeigames.com>

Yapımcı: Omega Force

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: KOEI

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Almak Kolay İngilizce gereklilik: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

YÜKSEK

Artılar/Eksiler

Hikâye modunun çok

Ses

ORTA

kısa olması

Zaman zaman

Oynanabilirlik

ORTA

geliştirilebilen karakterler

görülen yavaşlamalar

Multplayer

ORTA

Zevkli oynanış

Eğlence

ORTA

LEVEL NOTU

YÜKSEK

ORTA

Alternatifler: Drakengard, Dynasty Warriors 4

▲ Birçok açıdan

geliştirilebilen karakterler

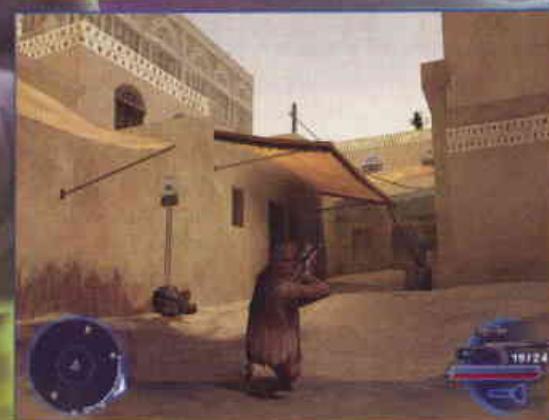
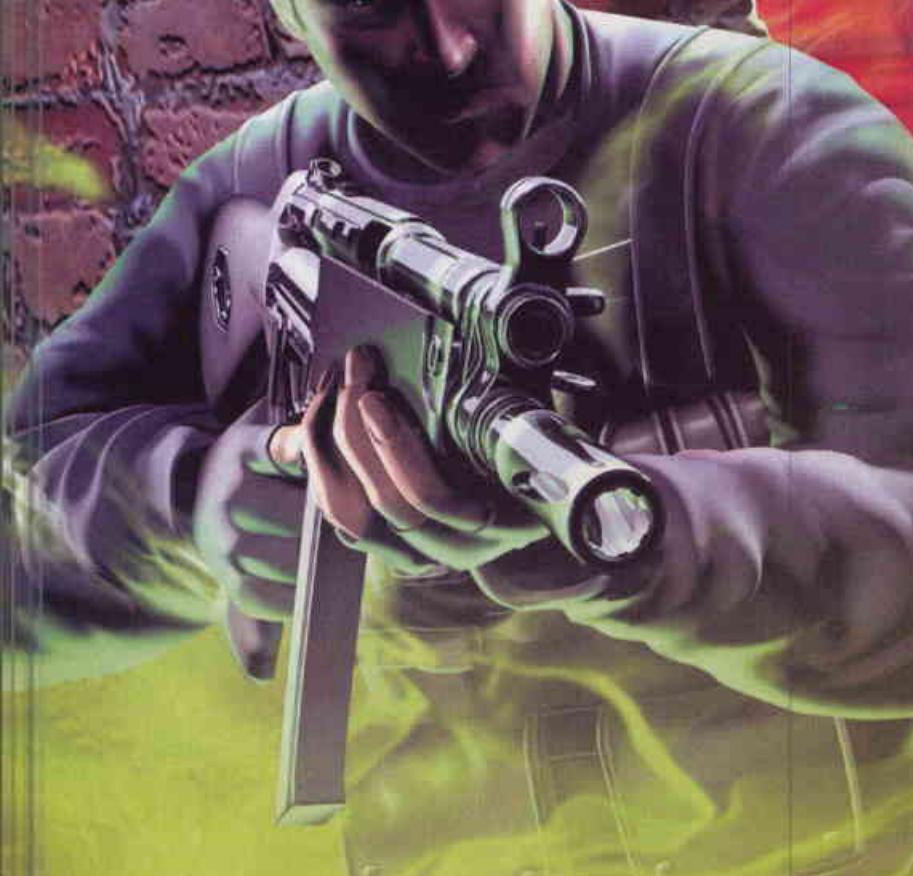
Zevkli oynanış

82

Gabe Logan'ın ardından...

Syphon Filter SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN

Ajancılıkta en eski isimlerden birisi



Bu oyunun Playstation 1'de ismini ilk duyduğumda, "Böyle oyun ismi mi olur?" demiştim. Sifon ve Filtre kelimeleri yan yana gelmiş ve ortaya bir virus çıktı. Syphon Filter bir virus ismi, ama neden böyle bir adı var ki bu virusün?

Syphon Filter o zamanlar için çok iyi bir oyundu. Kontrolleri iyi idi, düşmanlarınız sizi bir kez görünce üstünüze sonsuz sayıda yağmıyordu, daha mantık çerçevesinde ilerliyordu olaylar vs. İlkinci oyun da fena sayılmazdı. Üçüncü oyunu PS2'ye bekliyoruz, ama o da PsOne semalarında görüldü.

SPY VS. SPY

Omega Strain'ı özel yapan ilk etken: Oyunu Internet üzerinden çok oyunculu olarak oynayabiliyorsunuz. Üstelik sadece basit, birbirinin açıglı-

ni yakalamaya gönülük bir modlu değil. Her bölümde başladığınızda o bölümü online mı yoksa offline mı oynamacağınız soruluyor. Eğer bir görevi Internet üzerinden oynamayı seçecekseniz online'i tuşlamalısınız, Online oyunlardaki mantık, bir lobbye bağlanıp buradan insanların hangi oyuna girdiğini görmek değil. Bir görevi seçtikten sonra bunu oynamakta olan insanları göreceksiniz.

Tam olarak 17 bölümümüz bulunuyor. Bunlardan do-kuz tanesini Internet üzerinden oynayabiliyorsunuz. Başkalarıyla bir bölüm oynamak, önüne geleli ortaklaşa öldürmekten daha ötesini barındırıyor. Mesela, bazı görevleri sadece bir arkadaşınızın yardımıyla geçebiliyorsunuz. Birisi kapıyı açarken, siz o kapıdan siziyorsunuz. İslanmaması gereken bir laptop'tı, şehrin diğer ucunda bekleyen arkadaşınızdan önce siz gidip kurtarıyorsunuz. Kontrolleri beceremeyen arkadaşınız sağa sola bakanırken, onu siz koruyorsunuz ve liste uzayıp gidiyor...

ESKİ - YENİ

İlk üç oyunda karşımızda hep Gabe Logan vardı. Ünlü virusun peşinden koşan, ünlü ajandan bahsediyorum. Omega Strain'de Gabe amcamız arka planda duruyor,

çünkü kendisi terfi etmiş. Bu durumda siz işe çaylak bir ajanı canlandırarak başlıyorsunuz.

Ajanınızın ismi yok. Karakterinizi sıfırdan siz yaratıyorsunuz. Başta çok detaylı bir karakter yaratmak mümkün değil. Bunun da bir nedeni var. Karakterinizi geliştirmeniz için gereken her şeyi, demin bahsettiğim bölümleri tam olarak tamamlayarak elde ediyorsunuz. Karakterinize ne kadar çok detay eklerseniz, online oyunda o kadar çok arkadaş edinirsiniz, çünkü diğer oyuncular görünümünüzü bakarak, oyunda ne kadar başarılı olduğunuzu anlayacaktır. Fakat sonuçta birbirinin kopyası bir sürü karakter de ortaya çıkabilir.

Sonsuz ciddiyetle aterleyen bu yazıcı, bir sonraki durumuz oynamış olacak. Dynamic alışılmazı biraz zor bir konu. Nedeniyle, kontrollerin biraz karmaşık olması. Hele Red Dead Revolver oynadıktan sonra, sağ analog düğmeyle kamera açısını istediğiniz yerde



Kendinizi alevlerin içine atmıyor
zırhınıza güvenip



Sağınızda solunuz
da düşman varken
gidip de
tepedekiyle
uğraşınanın.



tutamadığınızı fark etmeniz çok sinir bozucu oluyor. Ajanınızı üçüncü kişi görüntüsünden yönetiyorsunuz. "Headshot" tuşuna bastığınızda, ajanın gözlerinden görecük ve bu sırada sadece sağa, sola eğilebileceksiniz. Bildiğiniz olaylar işte... Yeni bir şey yok.

BİRİSİ ATEŞ Mİ EDİYOR?

Her bölüme birtakım görevler alarak başlıyorsunuz. Oyun içinde de çeşitli görevler listenize ekleniyor. Ekstradan eklenen görevlerin hepsini almak o kadar kolay değil maalesef. Güzellik de burada zaten. Her bölüm bağı geniș bir alana yayılmış. Öyle ki, haritaya bakmadığınız zaman, aynı yerde dolanıp durmanız kaçınılmaz. İşte bu döngü sırasında, zaman zaman ekranın altında yeri bir görev tanımı çikiyor ve bu görevi yaparak, ajanınıza yenilikler ekleme fırsatı buluyorsunuz. Bir bölümdeki her görevi tamamlamak, belirli bir sayıda adam öldürmek

Öneriler ve dahası...

- Çok çığın düşmanlarına karşı, manuel L1 hedeflemesini kullanın ve Headshot yapmaya çalışın.
- Bu çığın düşmanlarınız, sizin onlara Deli Dumrul gibi ateş ettiğinizi görünce saklanmaya çalışacaklardır, ama büyük ihtimale önlerindeki ilk engelle takılıp ilerleyemeyeceklerdir. Bu durumda size de açık bir "headshot" şansı doğacak.
- Çığın olmayan düşmanlarına karşı R1 tuşıyla yapılan hedefleme sistemini kullanabilirsiniz. Eğer düşmanınıza dönük değilseniz, ilk atışınız umumiyetle iska geçecektir fakat ikincisini isabet etmemesi düşünülemez bile!
- Genellikle düşmanlarını bir kez öldürdükten sonra, onlardan ebediyen kurtulacaksınız; fakat bazı özel yerlerde terörist güçlerin ardı arkası kesilmeyecek. Bunları öldürerek zaman harcamayın.
- Bir süre sonra fark edeceklerinizi ki, oyundaki yapay zekâ, geri-zekâ derecesinde. Kanalızasyonda ilerlerken "Hahay!" diye öünüze atılıyorlar; üstünüze 60 mille (Amerikan oyunu ya, mil demek lâzım) koşup, size çarpıp duruyorlar ve yavaşça 180 derece dönseniz bile, onlardan daha çabuk ateş edebiliyorsunuz.
- Birlere rağmen, oyundaki birkaç sevimli hata sayesinde, 10cm yüksekliğindeki bir yerden aşağı indiğinizde, oyun bu seviyeyi 1000m olarak algıladığı için aniden ölebiliyorsunuz.
- Cephaneñiz mi bitiyor? Hemen öldürdüğünüz bir teröristin üstünü arayın. Cephanesi sonuna kadar dolu yeni bir silah bulabilirsiniz.
- Enerji ve zırh konusunda sıkıntılı anlar mı yaşıyorsunuz? Hemen en yakın Checkpoint'e gidin ve o noktaya yakın bir yerde ölü. Böylece tam enerjiyle, kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

hep size envanter ve silah olarak dönecektir. Özellikle silah konusuna dikkat etmenizi öneririm, çünkü oyunda hiç göremeyeceğiniz silahlara ancak bu yolla ulaşabiliyorsunuz. Önünüze çıkan düşmanlardan ve orada burada duran sandıklardan da güzel silahlara çikiyor, ama bunlar başka (abarttım gitte)!

RAPOR

Genel olarak Omega Strain için kötü bir oyun diyemeyiz. Kendine has hataları da var, güzellikleri de. Bir Splinter Cell, bir Metal Gear Solid değil, ama online oyun seçeneğiyle farklılık yaratıyor. Sıkı ve dengeli bir aksiyon istiyorsanız, yine Syphon Filter'in son versiyonuna göz atabilirsiniz. ☺

Tuna Şentuna

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN		AKSIYON	www.agencyhq.com
Yapımcı: Sony Bend	Orijinal Olarak Yok	Yas Sınırı: 16 yaş ve üstü	Kaç
Dağıtıcı: Sony Computer Ent.	Fiyat: -	Oyuncu: 4	
DESTEKLENENLER			
<input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround	<input checked="" type="checkbox"/> DualShock	<input checked="" type="checkbox"/> 60Hz Modu	<input type="checkbox"/> Online
Oyna Alışmak: Zor	İngilizce Gereksinimi: Orta	Zorluk: Orta	
Grafik	Artılar/Eksiler	Zayıf yapay zekâ	
Ses	Geniş bölgeler.	Çeşitli hatalar. Oyunu	
Oynanabilirlik	Karaktere eklenebilecek	alışmak zor	
Multplayer	aksesuarlar. Online oyun.		
Eğlence			
LEVEL NOTU			
Alternatifler: Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow Hitman: Contracts			



AK-47 Ammo taken

SONIC HEROES™

Hızlı yaşadı, genç öldü...

Sonic'in son macerası. Ama gerçekten son.

8-bit'lik konsolların yeni çıktığı zamanlardı. Yanılmıyorum o sıralar Commodore 64'üm vardı. Bir gün annemle Şişli'de alışveriş yaparken bir mağazanın vitrininde hızlı hızlı hareket eden, mavi bir şey gördüm. Bacak kadar boyumla "Aaa o ne yaa?" dedim annemden "Ne binişin konuşuyorsun sen öyle 'ya' mı 'ma' mı?!" diye azar işittiğinden sonra burnumu cama dayadım ve çok hızlı olduğu için nerede olduğunu algılamakta güçlük çektiğim o mavi şeyi dakikalarca izledim. Bu, Sonic'le ilk tanışmadı. Aradan yıllar geçti, teknoloji gelişti, yüzlerce 3D oyundan nadir, ama Sonic'le ilk karşılaşlığım andaki heyecanı bir daha yaşama-

dim. Ya ben büyümüş, ya da oyunlar küçüldü. İkiinden biri...

KESİNLİKLE İKİSİNDEN BİRİ

Sonic Heroes alıştığımız Sonic oyunlarından biraz daha farklı. Bu farkı yaratılan ilk şey oyunun takım halinde oynaması. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi Sonic'i (veya diğer karakterleri) tek başına kontrol etmiyorsunuz. Seçebileceğiniz dört ayrı takım var oyunda: Sonic, Dark, Rose ve Chaotix. Her takımda üçer karakter bulunuyor, ama her takım için ayrı bölümler tasarılmamış. Hangi takımı seçerseniz seçin aynı bölümleri oynuyorsunuz (ara sinematikler değişik), ancak her takımda farklı bir oynanışla karşılaşıyorsunuz. Sonic Team'i seçerseniz oyun hızı dayalı oluyor. Dark Team'i seçerseniz oyunun zorluk derecesi neredeyse iki katına çıkarıyor. Mesela Sonic Team'le yalnızca koşarak gecebildiğiniz bir köprünen yarışı Dark Team'le oynarken yok. Köprünün sonuna ulaşmak için kulelerden kulelere atmanız ve denize düşmemeniz gerekiyor. Rose Team ise oyuna yeni başlayanlar için. Bu takımı seçerseniz oyun eğitim göreviyle başlıyor ve diğerlerine oranla daha kolay ilerliyor.

Takımlardaki karakterler de birbirlerinden ayınlıyor. Her karakterin farklı bir gücü ve farklı hareketleri var, ancak temelde yaptıkları hareketler benzer. Bunlar üç



renkle ifade edilmiş: Kırmızı, sarı ve mavi. Kırmızı renk gücü, sarı renk uçmayı, mavi renk de hızı temsil ediyor. Ve bu yeteneklere sadece aynı renkteki karakterler sahip. Mesela Sonic Team'de sadece Sonic hızlı koşabiliyor. Aslına bakarsanız oyun da bu renklerin üzerine kurulu. Bölümlerde o anda hangi yeteneği kullanmanız gerektiğini belirten uyarılar var. Bu noktalara geldiğiniz zaman o an ihtiyacınız olan karakteri baştaki karakterle değiştirmeniz gerekiyor. Uzmanız gerekiyorsa sarı renge karşılık gelen karakteri seçip X tuşuna art arda iki defa basmalısınız. Bir yeri kırmızınız, dökmeniz, taşkınlık yapmanız gerekiyorsa da kırmızı karakteri seçmelisiniz.

Oyun içinde devamlı olarak karakterler arasında değişiklik yapıyorsunuz. Bu iyi bir yenilik sayılabilir, çünkü Sonic'in yapamadığı yeni birçok hareketi beraberinde getiriyor, ama bunun oyundan eksilttiği şeyler daha fazla. Her şeyden önce karakter değişimi oyunun hızını kesiyor ve bir yerden sonra sıkıcı olmaya başlıyor. İki adımda bir Daire veya Üçgen tuşuna basıp adam değiştirmek pek de eğlenceli değil. Hatta bazen art arda hızlı koşmanız, uçmanız ve bir yeri kırmızınız gerekiyor. İşte o zaman bunun o kadar da iyi bir fikir olmadığını anlıyorsunuz. Ayrıca bir diğer eleştirim de oyundaki yeni karakterler konusunda olacak. Oyuncular Sonic'i Sonic için seviyor. Bunun yanında onlarca yeni karakter eklemek yerine oynanışta bir devrim yapılabildi. Ama oyun oynanış açısından -ne yazık ki- çoğu zaman bekleneni veremiyor.





NEDEN?

Sonic Heroes'un eksikleri çok fazla. Bunlardan ilki oyunu tam anlamıyla kontrol edememeniz. Aslında bu sorun Sonic 3D olduğundan beri var, ama Heroes'te iş çığırından çıkmış. Bölümlerde çok fazla sayıda gay ve rampa gibi fırlatıcı/hızlandırıcılar var. Bunlar bir yere kadar eğlenceli, ancak oyunun neredeyse her yerinde bir yayın veya rampanın olması gamepad'ı elinizden bırakmanız bile oyunun hiçbir sorun olmadan devam etmesine neden



oluyor. Çünkü oyun kendiliğinden devam ediyor. Bunun yanında uzun ve dar yollarda koşarken de kontrol sizden çekiyor. Hatta ilk bölümde araba kullanırken virajları otomatik olarak dönüyorsunuz. Oyunu kolaylaştırıldığı için bir yere kadar bu eğlenceli, ama gereğinden fazla kolaylaştırıldığı için sadece "gerekşiz".

Diğer sorun bölümlerin çok fazla tekrar etmesi. Özellikle bazı bölümlerde aynı şeyleri devamlı yapmaktan bunalıyorsunuz. Mesela dakikalarda birbirinin aynısı kapıları kırmak ve birbirinin aynısı merdivenlerden zıplarak çıkmak zorunda kalabilirsiniz. Bölümlerde yaratıcılık yok. Hem de hiç yok. İlk Sonic'te olan çok şey var Heroes'da, bu güzel, ama Sonic'i geliştiren, yenileyen hiçbir şey yok. Yeni karakterler de "yenilik" konusunda yetersiz kalıyor.

Checkpoint'ların arası biraz uzak. Bu yüzden ölügünüz zaman aynı yerleri defalarca baştan oynamak tam bir işkence. Bunun derecesini artıran birkaç unsur daha var: Kontroller, kamera açıları. Özellikle kamera açıları oyunu mahvediyor. Havada uçarken bir platforma inmeye mi çalışacaksınız? Unutun! Çün-

kü aşağısını göremiyorsunuz ve tahmini olarak bir yere inmeye çalışıyorsunuz. Genellikle de tahmin ettiğiniz yer deniz veya boşluk oluyor.

Bunların dışında Sonic yine bildiğiniz Sonic. Oynanış her ne kadar seçilen bölüme göre değişse de oyun yine hızlı. Ama bu da insanı yoruyor. Ne yaptığınızı çoğu zaman

anlayamayorsunuz bile. Yorucu olmasının bir diğer sebebi de karışık grafikler.Çoğu zaman karakterler arkasına planların ve patlama efektlerinin içinde kayboluyor.

Heroes'daki modlar Story ve Challenge. Oyunun ana modu olan Story, basit bir hikâye doğrultusunda oynanıyor. Buna ek olarak oyun birkaç adet de çok oyunculu mod içeriyor. Tek kişilik oyunda başarılı oldukça bunlara yenileri ekleniyor. Örneğin ilk mod Race. Bu modun tek kişilik oyundan hemen hemen hiçbir farkı yok. Tek yapmanız gereken rakibinizden önce bölümün sonundaki yıldızla ulaşmak. Ne var ki tek kişilik oyunun sıkılığı çok oyunculu moda da yansımış. Sınan benimle birlikte oynamaya yarınlık saat katlanabildi ve inanın sorun bende değildi.

DOLAYISIYLA

Artık Sonic'in de son kullanma tarihinin geçtiğini düşünüyorum. Yapımcılar Sonic'ten sıklıkla emreden elliinden geleni yapmışlar. Belki Sonic'i çok sevenler bu oyunu oynarken de eğlenebilirler, ama piyasada çok daha kaliteli platform oyunları var. Bundan sonra ya The Sands of Time'da olduğu gibi yeni bir yapımcı yeni bir Sonic yapar, ya da Sonic'i unuturuz. Bu arada karar verdim, oyunlar gerçekten de küçülmüş. ☺

Fırat Akyıldız

SONIC HEROES

PLATFORM

www.aral.com.tr

Yapımcı: Sonic Team

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 3 yaş ve üstü

Dağıtıcı: SEGA

Fiyatı: 120 milyon

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyna Alışmак: Kolay Ingilizce Gereksinim: Yok

Zorluk: Az

Grafik

Artılar/Eksiler

▼ Sıkıcı ve tekrar eden bölümler,

Ses

▼ kötü kamera açıları, kontrollsüz

▼ oynanış, yorucu grafikler.

Oynanabilirlik

▼ Yeni karakterler

Multiplayer

▼

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Jak 2, Ratchet and Clank 2

60

Diziden, oyuna...

ALIAS

Şimdi size 3. sezonunun sonuna yaklaşımda olan Alias'in tüm hikâyesini anlatacağım. Hem de tek tek, her bölümünü... Böylece hem dergideki statüme renk getirecek, hem de alacağım telifle Maldiv Adaları'na kaçabileceğim. Evet, bunu yapacağım...

YANLIŞ KARAR

Az önce gerçekleştirdiğim telefon görüşmesinde, deminki planım suya düştü sevgili okurlar. O yüzden kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Doğru tahmin ettiniz. Sizi ikiye ayırmışım: Alias'i izleyenler ve izlemeyenler. Yalnız bu sefer durum daha ciddi. Alias'in ismini dahi duymadığınız, bu oyundan hiçbir şey beklemememi öneririm. Alias'in fanatikleriye, "Aa ne güzel olmuş şu karakter! Şu ortam dizidekinin aynısı!" gibi cümleler kurabileceklerdir.



ALIAS AKSIYON

Yapımcı: Acclaim Studios, Buena Vista Interactive

Dağıtıcı: Acclaim
Orijinal Olarak: Yok

www.aliasthegame.com

Fiyatı: - **Yaş Sınırı:** 13 yaş ve üstü **Kaç Oyuncu:** 1

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyna Alışmak: Kolay **İngilizce Gereksinimi:** Yok

Zorluk: Az

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Artılar/Eksiler

▲ Diziye sadık oynanış

▼ Havadan kalan gizlilik

▲ Kaliteli grafikler

▼ modu: Monoton

▼ oynanış

68

Sydney'in karmaşık hikâyesinde 2. sezon.

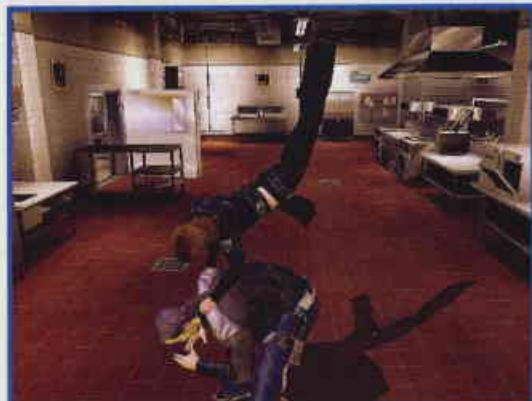
Alias'in ana karakteri Sydney Bristow (kısaca Syd), bir zamanlar SD-6 adında gizli ve kötülük peşinde olan bir örgütte çalışan, ama bunun farkında olmayan bir ajandır. Daha sonra CIA'ye geçmiştir. Syd'in CIA ajani olması annesi yüzündendir, çünkü annesi bir KGB ajanıdır. Gelin görün ki, annesi ölmüştür. Yalan! Öğreniyoruz ki (diziyi izleyenler, bileyemezsiniz tabii), Syd'in annesi yaşamaktadır. Bu bir şey değil. Syd'in nişanmasını öldüren katil, Arvin Sloane artık Syd'in kişisel koruması olmuştur. Öyledir, böyledir. Bu nasıl konu, "Bu ne, pembe dizi mi?" diyeceğiniz, siz bilirsiniz, ben karışmam.

KAÇIN, SYDNEY GELİYOR!

Yok yok, kaçmayın, şaka yaptım. Sydney ne ki? Bir başına, Anna Espinosa'nın peşinden koşturulan tek kişilik ordu! Afedersiniz, çok sıkıldığımı belli etmek istiyorum. Bu oyunda çok fazla isim var ve benim sezon sezon dizi izleyeceğim vaktim yok. Sonuçta ortalıkta birtakım kötü adamlar, bir de siz varsınız.

CIA deyince hemen oraya gizlenmeniz gerekiyor. Evet, gizlenin. Peki bu bir işe yarıdı mı? Elbette ki hayır. Alias'da duvarların arkasına saklanmak, oradan kafanızı uzatıp kötü adamlara kötü bakışlar fırlatmanız olsası, fakat bu hiçbir işe yaramıyor. Bir bölümü herkese sataşarak bitirmek 10 dakikanızı alıysa, gizlenerek bitirmek 20 dakikanızı alıp götürüyor.

Syd'in savaş takikleri, Quick ve Special



Attack olarak ikiye ayrılmış. Her tuşa basınızda da, Syd farklı bir hareket yapıyor. Yani her şey rastlantısal. Special Attack'ler, Quick olanlardan daha kullanışlı. Bu saldırınızı gizlenirken ve düşmanınız sizi farketmemişken yaparsanız, kurbanınızı tek hamlede ortadan kaldırabilirsiniz.

Ortalıkta bir dolu güzel aksiyon, bir dolu da 'Stealth Action' varden, Alias'a ancak dizinin müdafımları bakar gibi geliyor. Siz onlardan biri değilseniz, serbestsiniz. ☺

Tuna Şentuna



Sevimsiz yaratıkların peşinde... VAN HELSING

Filmin aksiyonu yetmediyse, bir de oyuna bakın.



Her saniyesi aksiyonla dolu bir film, aksiyonla dolu bir oyunu olmak zorundadır. Bunu bir kural olarak bilmeyebiliriz. Van Helsing'de de durum değişmiyor. Van ve silahları olarak, bir takım şekilsiz yaratıkların peşinden, gotik binalar arasında tozu dumanla katigoruz.

DRAKULA VE KURT ADAM

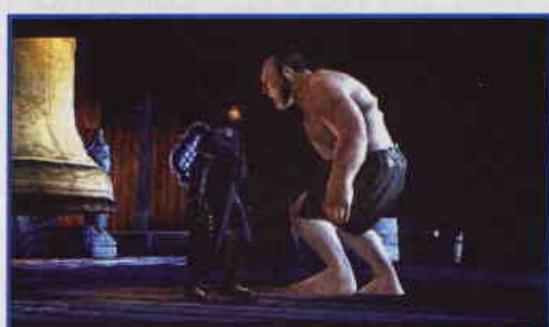
Devil May Cry'a dönüyoruz yine, çünkü Van Helsing'de her açıdan Devil May Cry esintileri gözükmüyor. Van macerasına -ki bu macera filmdeki senaryoya paralel ilerliyor- tabancaları ve bıçaklarıyla başlıyor. Her iki elinde de birer silah tutması, yaratıkları avlamasını kolaylaştırıyor. Oyunu bu silahlarla görmek zorunda değilsiniz. İlerleyen bölümlerde pompalı tüfek, vampirlerin korkulu rüyası ok-atar (tatar yaya deni-

yormuş Crossbow'a, yeni öğrendim), şimşek silahı gibi farklı işlevlere sahip silahlar bulabiliyorsunuz. Farklı işlev dememin sebebi şudur: Zırhlı bir Golem'i crossbow'la indirmeye çalışmak saçma olur mesela. Ohun yerine zırhlı olmayan bir düşmana karşı oklanıza savaşabilirsiniz. Pompalı tüfekle de, yakınına girdiğiniz en güçlü yaratıkları bile bir atışta yok etme imkanınız var.

Bay Helsing'in savaş stili Dante'ye hayli benziyor. Yakın dövüş silahlarınızla kombo ya başlıyor, düşmanınızı havaya fırlatıp, ateş etmeye devam edebiliyorsunuz. Her an elinizin altında bulunan Grapple Gun ile de ya kızımsız savaş ortamında kendinizi başka bir alana çekiyor, ya da sizden uzak durmaya çalışan yaratıkları kendinize çekip kombonuza başlıyorsunuz.

KAMERA

Her şey çok güzel değil mi? Süper ıynanış, süper silahlar, süper! Bu yanlış, çünkü büyük bir sorunuz var. O da kamera. Kamera sistemi Devil May Cry gibi. Kamera kont-



rolü tamamıyla bilgi-sagara ait ve belirli alanlara girince, belirli kamera açılılarıyla karşılaşıyorsunuz. Burada sorun şu ki, kamera bazeen sizi hiçe savıyor. Bir objenin arkasında mı kalmışs-

nız, yaratıklar yüzünden kendinizi mi göremiyorsunuz, umurunda değil. Bu bir şey değil üstelik. Bazı Boss'larda kamera sizi takip etmeye çalışırken patronu es geçiyor ve üstünüzde yoktan yanmış ateşle baş başa kalıyorsunuz. Anlayacağınız, kamera büyük bir problem.



DRAKULA'LA SAVAŞIRKEN...

Her öldürdüğünüz yaratık size "Glyph" olarak geri dönecek. Bu yeşil renkli objelerden ne kadar çok toplarsanız, karakterinizi o kadar çok açıdan geliştirebilirsiniz. Her ne kadar oyunun tamamını, oyunu başladığınız hareketlerle bitirebiliyor olsanız da, bir kaç değişiklik görmek de gerek. Oyunu normal zorluk derecesinde bitirdikten sonra açılacak Hard seçenekine de, tüm bu hareketleriniz ve silahlarınızla başlayabiliyorsunuz. Bunu yapmak ister misiniz, orası tartışılır. ☺

Tuna Şentuna



VAN HELSING AKSIYON

www.vanhelsinggame.com/us/

Yapımcı: Saffire
Dağıtıcı: Vivendi Universal

Orjinal Olarak: Yok
Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyunu Alışmak: Kolay

İngilizce Gereklisimi: Yok

Zorluk: Az

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Bilmeyen Aksiyon: ▲ Çok kötü kamera açları.

Dynamabilirlik

Farklı silahlar, hareketler.

Multiplayer

Tekrarlayan oynamış.

Eğlence

Zayıf kombo sistemi.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Devil May Cry, Rise to Honor



derindekiler

Yeni oyunlar bir türlü sarmıyor, sarması gereken yeni oyunlar da daha çıkmadı. Yaz sıcakları bastırıldı ve almayı planladığınız o mükemmel bilgisayarı da almadınız. Sabah saatlerinde izleyeceğiz bir şeyler vardır elbet, hiçbir şey bulmasanız bile uykuya mahmurluğu içinde çizgi film izlenebilir. Ama ya o öğleden sonrasına lanetli ve sıkıntılı saatleri? Ne yapmak lazım, iyice bunalıma mı vuralım kendimizi yani? Eski makinenizde oynayabileceğiniz oyunlar elbet bulunur, sıkmayın canınızı, hadi gidip soğuk bir limonata alın kendinize ve hep beraber bakalım neler oynanabilir.

MASTER OF MAGIC



Master of Orion'dan da önce bu oyun vardı. Klasik olan Master of Orion'un klasik olan atası Master of Magic. Başında geçirdiğiniz saatlerde sizi sihirli bir dünyaya götürüren bir oyun. Kendine has, abartısız ve çok zengin bir fantezi dünyasında geçiyordu. O zaman için şaşırtıcı özelliklere ve yeniliklere sahip bir oyun. Kendi büyüğünüzü yaratıyor, onu görünüşüne kadar değiştiriyorsunuz, aslında bugün arayıp da çoğu RPG-strateji'de bulamadığımız bir özellik.

Kaynak kontrolü, araştırma, strateji ve

taktik savaş! Kahramanlar ve orduları, sihirli eşyalar ve sihirli yaratıklar. Çeşitlilik var, seçenekler bol ve haliyle geliştirilebilecek stratejiler de. Her oyun tecrübesinde kendine has olalar yaşamak mümkün. Master of Orion oynayıp da bu oyunu kaçırdıysanız mutlaka göz atın. Teknoloji geliştirmek yerine büyüğünüştür, gemi tasarlama yerine özel sihirli eşyalar yaratıyorsunuz ve uzayı bir ırk gerine fantastik, kendine has ırklara komanda ediyorsunuz. Yani genel fikir alışık olduğumuzuza yakın, yine de kendine has.

Master of Magic her ne kadar oynanabilirlikte ve grafiklerde bugün için biraz can sıkıcıda katlanılmayacak gibi değil. Yaratıklar çağrırip ordular tutup sihirli eşyalar yaratmak ve zengin detayların tadını çıkarmak için ise kesinlikle değer.

Not: URL'ler yardım amacıyla verilmiştir, Internet üzerinden sizi kazıtlamaları da mümkündür, aman bir şeyler satın alırken dikkat edin! Yine de download etmek istediğiniz eski oyunlarda size en çok yardımcı olacak site www.abandonwareing.com olacaktır.



SHATTERED STEEL

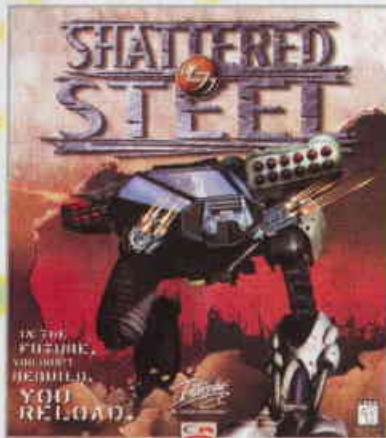
İsmiin güzelliğine bakın! "Parçalanmış çelik"! Tam da bir mech oyununa yakışır bir isim. Ve zaten Shattered Steel da zamanının oturaklı mech oyunlarından. Earth Siege, Mech Warrior gibi geniş hikâyeleri ve düngüleri olan bir oyun değil de sırf aksiyon yüklü bir FPS. Başta Planet Runner'ımıza, yani dev mech'imize binip diğer şirketlerin mech'leriyle kışkırtıyoruz. Ama daha sonra işin içine şirketleri birbirine düşürüp olağanüstü alien'lar, yani uzaylılar giriyor ve o dakikadan sonra olalar kopuyor.

Shattered Steel hem DOS hem de Windows'a çıkan oyunlar kuşağından, eski ve daha da eski, yani antika bilgisayarı olanların oynayabileceği cinsten. Windows 95'iniz varsa DOS penceresinde kolayca çalıştırılabilirsiniz. Yine de eski 486'mı biraz zorladığını hatırlıyorum.

İşte oyunun güzel bir yanı, mechs'ın silahları. Klasik bir mech oyunu olsa da mech'lerin tasarımı Earth Siege ve Mech Warrior'dan farklı, bir pilot kokpiti, iki dev bacak ve kokpitin çevresindeki silahlardan oluşuyor. Sade ve güzel, klasik enerji silahları ve patlayıcıların yanı sıra benim oyundaki favori silahım Gatling'ler idi. Oyundaki gatling atış efektleri kesinlikle korunçtu ve düşmanları çatır çatır parçalıyor, oynayana dehşet bir hız veriyordu. Bunu bugün hâlâ favorim olan Mech Warrior Mercenaries'de bile tam hissedememiştim. Kesinlikle oyuna has bir his, düşük ve yüksek kalibreli Gatling'lerin her birinin keyfi başka. Yalnız, oyunda çok kötü olan şey inanılmaz abartı zorluğu. Bölümler ilerledikçe yaratıklar abartı güçlü ve kalabalık oluyor. Dev akrep şeklinde

BİLGİ VE OYUNU BULMAK İÇİN:

old.the-underdogs.org/Home.htm



ve kuyruğunda işin topu olanlar mı istersiniz, yoksa abidik gubidik şekillerde mech'ler mi? Tasarımları ve hisleri başarıyla verilmiş ama sürüplerle gelip birkaç atışta kalkanlarınızı indirdiklerinde "Bu da haksızlık!" diyeceksiniz! Kendinizi ona göre hazırlayın.

BİLGİ VE OYUNU BULMAK İÇİN:
www.e-dealsusa.com/3210.htm

CRUSADER: NO REMORSE

BILGI VE
OYUNU BULMAK İÇİN:
www.flashback-aw.net
www.the-underdogs.org

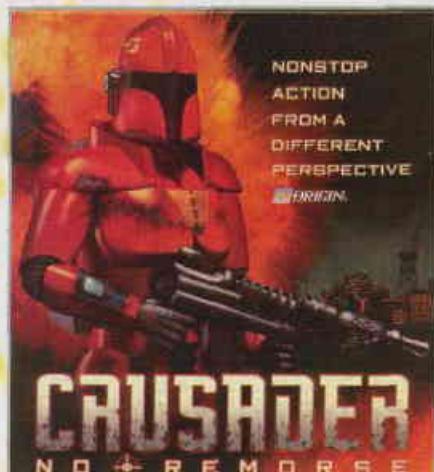
Hükümet ve şirketler adına çalışan profesyonel bir askeriz, teknolojinin kaymağını barındıran bir zırhımız, görüş sistemlerimiz, silahlarımız ve her alanda eğitimimiz ile bir ölüm makinesiyiz. Fakat bir gün iki görevli arkadaşımlız birlikte yollandığımız görevde adına çalıştığımız şirket ve hükümet bizi temizlemek istedi, iki görevli arkadaşımızı temizledi de. İşte Crusader'in klasik konusu böyle başladı, savastığı uğurda kimin haklı olduğunu anlayıp doğru tarafa geçen eski bir hükümet ajanı!

"Farklı bir perspektiften dur durak bilmenin aksiyon!" demişti Origin bu ilginç oyununu tanıttıken. Bir elim klavyede diğer elim fa-

rede, metrolarda, şirket gökdelenlerinin ofislerinde, gizli silah laboratuvarlarında az mı yıkım yarattım? Otomatik silahlarla etraftakileri biçmek zevkli ama şirket robotları geldiğinde işler değişiyor. Ateş ve patlama efektleri, sesleri arasında tam bir kaos var.

Elbette daha önce de izometrik oyunlar vardı ama böylesi yoktu. Biz RPG'cilerin bugün dahi oynadığı Diablo ve Fallout gibi klasiklerdeki izometrik bakış! Ve onlara çok yakın kalitede zamanının çok ötesinde grafikler. İşte o izometrik görüsden bu atmosferi solumak muhteşemi, lezizdi. "Eski oyunlarda grafiklerden bahsetmenin manası ne?" demeyin, sizi de beni de vakti zamanında tavlayan, Crusader'in o baba kapağındaki Boba Fett'e benzeren zırh ve oyundaki manyak patlamalar değil miydi?

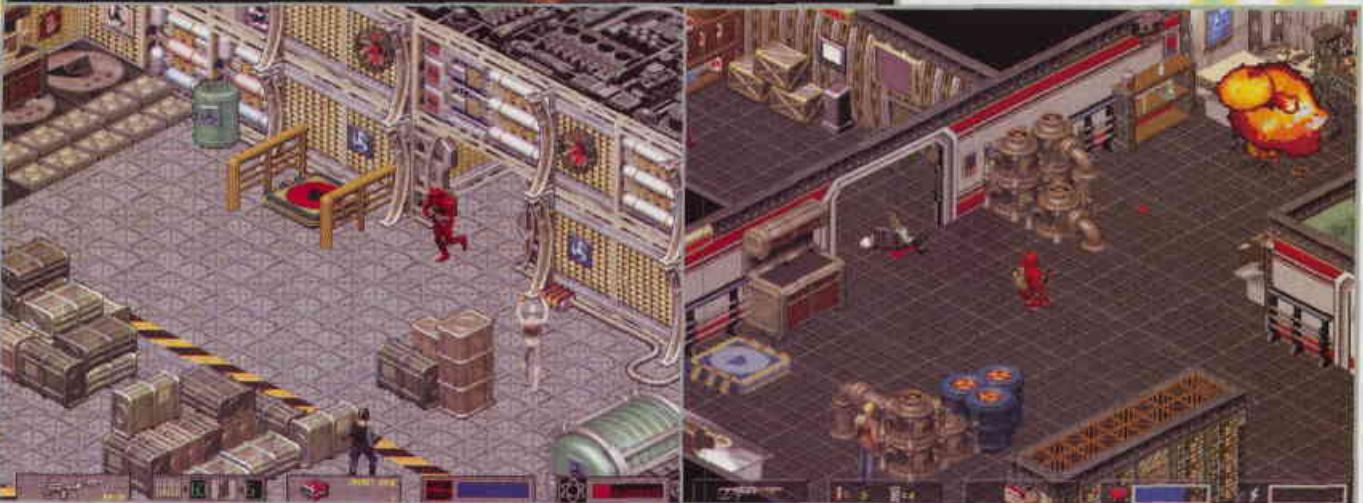
Bir aksiyon oyunuydu ama mesele sadece önüne çıkanı vurmakta değildi, eldeki ekip-



manı ve bölümleri değerlendirmektedi. Bölüm aralarında yerin altındaki metro tünellerinde, ası üssünde konuşuyor, haberleri dinliyor, görevleri planlıyor ve alış-veriş yapıyorduk! Her görevle birlikte gerçeği biraz daha ortaya çıkarmak için çalışıyorduk. Yolumuzu kapayan taretler, güç alanları ve çeşitli güvenlik önlemlerini aşmak için yollar bulmak zorundaydık! Bilgisayar konsollarından robotlara kumanda etmek ve bilim kurgu klasiklerinde olan bütün atraksiyonlar insanı dumur ediyordu. Bugün de Deus Ex gibi oyunlarda olan pek çok böyle özellik ve bulmaca Crusader'da zaten vardı. Ve aslında bakarsanız, Crusader No Remorse, bir zamanların Deus Ex'iydi.

Bazı bulmacaları ne kadar zor olsa da (haritada küçük bir alarm düğmesini bulmak gibi) kurulup yeniden baştan sona oynanacak bir oyun. Zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz bile. Bitirdiğinizde ise her ne kadar oyunun silah alım-satım, ekonomik ve skor kısımları çıkartılmış sönübü bir devamı da olsa Crusader: No Regret'i oynayabilirsiniz. ☺

Ali Güngör



Hızlı bir devasa online oyun isteyenlere

Knight Online

Tamam tamam, oyunun ismi aslında biraz komik. Online Şövalye, yani e-postalarına bakan ama aynı zamanda at sürüp mızrak çarıştıran bir savaşçı türü? İnsan, ismini ilk duydugunda böyle düşünüyor. Ama aslında oyun Lineage II'ye rakip olabilecek ama birkaç fırın daha ekmeğ yemesi gereken bir RPG. Zaten Everquest ya da Dark Age of Camelot gibi level atlamak için oyuncuyu oldukça zorlayan ve bir yerden sonra oyunu tek başınıza oynamanın neredeyse imkânsız hale geldiği oyuncular yerine bu tip hızlı oyuncular tercih edilir oldu. Özellikle Japonya, Kore gibi ülkelerde bu tip oyuncular oldukça tutuluyor.

KLASİK BAŞLANGIÇ

Oyunun açık betasını oynadıktan sonra bu inceleme yazıyorum sizlere. Doğal olarak oyun

HABERLER

@Starsiege: Tribes'in tam versiyonu nete sunuldu

Nihayet Starsiege: Tribes'in ücretsiz tam versiyonu Internet'e sunuldu. Çekebilmek için özel bir kayıt gerekmıyor. Fakat oyun oynayabilmek için 1.11 yamasının ayrıca çekilmesi gerekiyor. Bir sonraki oyun olan Tribes: Vengeance ise yaz sonuna doğru piyasada olacak. Starsiege: Tribes'i <http://www.3dgameers.com/games/tribes/> adresinden çekebilirsiniz.

@DAoC: New Frontiers Beta testi

Dark Age of Camelot'un ücretsiz ek paketi New Frontiers'in Amerika açık beta testi devam ediyor. Eğer siz de oyunun yeni özelliklerinin tadını çıkarmak istiyorsanzıza yeni bir fırsatı sahipsiniz. Gerekli dosyalara şu adresten ulaşabilirsiniz: <http://www.camelot-herald.com/newfrontiers/media/>

@Unreal tadında Star Wars

Oyuncuları mod yapmaya teşvik eden Making Something Unreal birçok oyuncuya ateşledi. Modlardan en çok ilgi çekeni, Üçüncü versiyonu kısa süre önce çıkan Star Wars modu Troopers: Dawn of Destiny oldu (<http://www.ut2004troopers.com>). Oyunu yeni versiyonla birlikte yeni harita ve silahları yanında X-Wing vs TIE Fighter da eklandı.

piyasaya sürüldükten sonra birçok değişiklikle karşılaşabilirsiniz.

Dünya girdiginde size iki taraftan birisini seçmeniz gerektiğini ve bir karakter yaratığınız zaman diğerinde herhangi bir karakter sahibi olmanızın mümkün olmadığı anlatan bir yazı正在输出。Adı ne olursa olsun bir taraf insanlar, öteki taraf ise Orclar. Taraflar bu kadar net.

Sınıf seçimi ise yine büyüğün, okçu ve savaşçı olarak ayrılıyor. Bu sınıflar daha sonra kendi içerisinde dallanıp budaklanmaktadır. Örneğin okçu olan birisi karakterini bir suikastçıya dönüştürebilir. Bu tercih tamamen seçeceğiniz ve level atladiğça geliştireceğiniz yeteneklerine bağlı. Her iki tarafa da mensup oyuncular aynı şehirlerde oyuna başlıyor. Yani bir süre sonra PvP'de karşılaşacağınız kişilerle aynı grupta sırt sırt savaşabiliyorsunuz. 10. level'a gelinceye kadar özel saldırılar yapmadan, yalnızca oyunun sisteme hâkim olmak için yaratık kesiyorsunuz. 5. level'de kadar, ölüken yetenek puanı kaybetmiyorsunuz. Fakat level'dan sonra ölüseniz level bile düşebiliyorsunuz. Arada NPC'lerden minik görevler alıp onları gerçekleştirebiliyor ve eşyalar kazanabiliyorsunuz. Level atladiğça karşınıza yeni görev seçenekleri çıkıyor. Oyunun görev izleme penceresi oldukça pratik. Aslında oyunda tüm araya yüzün kullanımı çok kolay. Yalnızca silahları hızlı değiştirebilmek için onları "hızlı kullanma" barına sürükleyip bırakamama dışında pek şikayet ettiğim bir şey olmadı.

SAVAŞLAR

Level atladiğça puanlarınızı dağıtıyorsunuz ve özel saldırılar kullanıma açılıyor. Her sınıf için seçebileceğiniz ayrıntılar farklı. Örneğin savaşçınızı savunma ağırlıklı yetişirebilir veya uzaktan zihinsel saldırıyı yapmasını sağlayarak yaratıkların dibine girmeden onları üstünüze çekebilirsiniz. Burada, diğer oyuncularda olduğu gibi oyuncuya kısıtlıyor, bu sınırlarla çizdiği sınıfa bir ad vermek yerine, tüm yetenekleri açarak oyuncunun kendine has bir karakter yaratmasına çalışılmış.

Savaş sistemi oldukça kolay. Kilitlenip saldıryor ve sonra da özel yeteneklerinizi kullanarak işi bitiriyorsunuz. Yalnız bu yetenekler feci halde sağlığınıza ve mananızdan yiyor. Yani yaratık size vurmasa bile siz kendi sağlığınıza azaltıyorsunuz.



Oyun alanları çok farklı boyutlarda tasarlanmış. Örneğin ilk kasabanın önündeki alan küçükken bazı bölgeler devasa. Bu bölgelerde koşuturup yaratık bulmak oldukça sıkıcı olabiliyor. Üstelik bir grup kurmamışsanız bu daha da sıkıcı oluyor. Fakat ne olursa olsun tüm oyun boyunca tek başınıza level alabiliyorsunuz. Çünkü oyunda tipki Diablo'da olduğu gibi hızlı bir şekilde kullanabileceğiniz mana ve sağlık iksirleri var. Level'inizin üstündeki yaratıklar karşılaşırken bu iksirleri dikkatli kullanarak rahatlıkla onları alt edebiliyorsunuz. Grup kurduğunda ise işler tabii ki daha kolay gidiyor. Fakat yaratıklardan düşen eşyalar otomatik olarak rastlantısal sisteme dağıtılıyorsa saçma sapan bir grup içi eşya dağılımı ortaya çıkarı-



Beta Günlüğü

www.inndir.com/

Hemen her türde binlerce program (oyun, multimedia vs.) bulabileceğiniz zengin içerikli Türkçe site.

www.howstuffworks.com/

Mutlaka aklınıza takılmıştır X nasıl çalışır diye. İşte burada X yerine istediğiniz hemen her kelimeyi koymazın mümkün.

www.blueharvest.net/sound/

Star Wars'la ilgili hemen her türde ses dosyaları. Bir beklenme salonunda Imperial March çalınca, insanların bir şarip bakıyorlar.

visibleearth.nasa.gov/

Dünyanın uzaydan çekilmiş fotoğraflarına ulaşabileceğiniz resmi NASA sitesi. Türkiye'ye bir de bu açıdan bakın.

[www.tvshows.de/alf/](http://tvshows.de/alf/)

Bir nesli büyütlenen en sevimli uzaylı kedi sever (I) ALF. Adını ilk defa duyanlar bir efsaneyi keşfetmektedir.

www.thgamezone.com

Türkiye'deki sayılı Xbox kafelerden birinin Web sitesi.

www.arabul.com

En geniş Türkçe kategorili indeks. Farklı kategorilerde yüzlerce Türkçe Web sitesi misafirlerini bekliyor.

gor. Büyücülere balta, savaşçılara ise büyülü stafflar gidebiliyor. Bu da haliyle oldukça can sıkıcı olabilen başka bir ayrıntı.

GELELİM PVP'YE...

Lonca kurabilmek için en az 20, PvP alanlarına girebilmeniz için en az 30. level olmanız gereklidir. Alanlarda çarpışma serbest. Herkes belli bir puan ile oyuna başlıyor. Düşman yok ettikçe 50 puan topluyor, ölünce 25 puan kaybediyorsunuz. Eğer çok ölüp size ayrılan tüm puanları kaybederseniz bu defa da tecrübe puanlarınızdan %1 kaybetmeye başlıyorsunuz. Eğer üyesi olduğunuz bir loncanız varsa işte asıl o zaman PvP'nin manası ortaya çıkıyor. Çünkü düzenlenen büyük olaylarda (örneğin kale kuşatması gibi) lon-



canızı temsil ediyorsunuz ve loncanızın puanı artıyor. Böylelikle temsil ettiğiniz tarafın Şovalyesi olabilirsiniz. Aynı zamanda lonca ile ilgili görevlere gidebiliyorsunuz. Kısacası oyuncunun asıl eğlencesi bir loncaya girdiğiniz zaman çok olur. Tabii tek başınıza da takılabilirsiniz.

Ama oyundan daha çok keyif almak varken ne den tek başınıza takılalım ki? Eğer PvP'de bir den fazla lonca varsa, en fazla puana sahip olan loncanın kurucusu otomatik olarak komutan oluyor. Eğer komutan olursa o zaman komuta etme yetkisini de kaybediyor.

RAKİP OLABİLİR Mİ?

Knight Online grafiksel açıdan oldukça zayıf. Bu zayıflık büyük savaşlarda makinenizi çok zorlamayacağı için bir avantaj olsa da rakiplerle boy ölçülmeyecek derecede yetersiz. Oyunun sistemi oldukça keyifli ve oyuncuya serbestliği sağlayacak yönde. Oynamak için kocaman kılavuzlar okumanız gereklidir. Eğer benzeri oyunlar oynamışsanız, biraz tecrübe edinip biraz da NPC'leri kurcalayarak rahatlıkla oyuna adapte olabilirsiniz. Lineage II'ye rakip olma potansiyeli yüksek. Fakat oynanış açısından Shadowbane veya Dark Age of Camelot'tan çok uzak. Karakterlerinizi seçtiğiniz ekranın tutun da oyuncuların yaratıklara kadar birçok yerde yaratıcı ayrıntılar içeriyor Knight Online. Fakat bu oyunu yapan ekibin biraz daha tecrübeye ihtiyacı var gibi gözüküyor. Bu arada sunucularından birinde Janissaries isimli bir loncaya denk geldim. Isimlen Yeniçeri manasına gelen bu Türk Loncasının bundan başka birkaç oyunda daha yer aldığı duymustum. Sanırım Knight Online'a da el attılar. ☺

Burak Akmenek



Savaşa hazır mısın?

GENERALLER

Shubuo Oyun Parkı'nın yeni oyunu bağımlılık yapmaya ve oyunlara bakışınızı değiştirmeye aday.

Eğer yanlışım varsa düzeltin, ama benim bildiğim kadariyla bugüne kadar ülkemizde hiç gerçek bir savaş oyunu geliştirilip piyasaya sürülmemişti. Bugüne kadar diyorum, çünkü artık Generaller var. Devasa online bir strateji oyunu olan Generaller aynı anda binlerce kişinin birbiri ile mücadele etmesini sağlıyor. Oyun temelde sıra tabanlı ve bir saatlik sıralarla oynanıyor. Yani bir saat boyunca ordunuz veya ekonominizde değişiklikler yapıyor, düşmanlarınızı araştırıp hücum emirlerini veriyorsunuz ve her saatın sonunda da aldığıınız kararların sonucunu görüp yeni hazırlıklara başlıyorsunuz. Bu açıdan bakınca oyun 24 saat boyunca hiç durmadan sürüyor. Ancak bu 24 saatinizi oyunda geçireceksiniz demek değil. Sonuçta günlük 5 hücum hakkınız var ve bunu doldurunca başka hücum yapamaiyorsunuz. Aynı şekilde 5 saldırıyla uğrarsanız federasyon tarafından korumaya alınıyorsunuz ve gün sonuna kadar size saldırlıamıyor.

Generaller'in en büyük özelliği oyunu her yerden ve her zaman oynayabiliyor olmanız. İsterseniz oyunu WEB veya WAP ara yüzü ile Internet üzerinden, isterseniz de kısa mesaj ile oynayabiliyorsunuz. Elbette en kolay WEB ara yüzünden oynamak. Ancak bilgisayarınızın başında değilseniz ve hatta bilgisayarınız

yoksa WAP ara yüzü ile de çok rahat oynanıyor oyun. SMS ile oynamak biraz daha zor görünebilir. Ama SMS dar vakitlerde tek bir komut yollamak için birebir. Üstelik oyunla ilgili dugurular ve saat **başındaki saldırısı**, savunma sonuçları da SMS ile geliyor. Zaten oyunun 24 saat boyunca **durmamasını** ve her an heyecanın sürmesini sağlayan da oyuna her an ulaşabilir olmanız. Oyunca bir miktar kaptırıldıktan sonra her saat **başında** elinizde telefon bekliyor buluyorsunuz kendinizi. Çevrenizdekiler cep telefonunuzla farklı bir duygusallık yaşadığınız düşüncesine kapılabilirsiniz.

TOPRAK HERSEYDİR

Generaller'in nasıl işlediğine biraz daha yakından bakalım. Oyunca belli bir miktar toprak ve küçük bir askeri güçle başlıyorsunuz. Sahip olduğunuz toprak **oyundaki iki kaynak olan Altın ve Yiyecek** gelirlerinizi belirliyor. Altına hem geni birimler almak hem de teknoloji geliştirmek için ihtiyacınız var. Ayrıca savaşlardan sonra ordularınızı toparlayıp eski haline gine altın ile getiriyorsunuz. Her savaştan sonra ordularınızı tamir edebilir veya bu işlemi otomatikle bağlayabilirsiniz.

Kaynaklarınızı asıl tüketen ordunuzun Bakanı. Sahip olduğunuz birimler düzenli olarak yiyecek ve altın **stoklarını** azaltıyor. Her birimin farklı bir gücü ve tüketimi var elbette. Mesela yaya birlikler yiyecek, zırhlı ve hava birlikleri ise altını daha çok tüketiyor. Ekonomini sürekli takip edip ordunuzun ihtiyacına göre tarım veya endüstriye ağırlık vermeli ve bu dengeyi iyi tutturmalısınız.

WAP ARABİRİMİNDEN DYNAMAK

Ar-Ge
Aktif Ar-Ge Alımı Sınıf: 3 Satır: 3 Degistir Guncelle Aktif Ar-Ge Konusu İleri Konsol Hesleme: 100 Tesis Seviyesi: 3 Options

Hücum
Rakip: PANCAKE Servise: 3 Guc: 800 Topuk: 648 Blok: 1000 Rakip: MUSTANG Servise: 4 Guc: 900 Topuk: 648 Blok: 1000 Options

Ar-Ge
Aktif Ar-Ge Alımı Sınıf: 3 Satır: 3 Degistir Guncelle Aktif Ar-Ge Konusu İleri Konsol Hesleme: 100 Tesis Seviyesi: 3 Options

Generaller
GENERALLER CAMP TANK MILITARY ARMY T-72 M1A1 M1A2 M1A3 M1A4 M1A5 M1A6 M1A7 M1A8 M1A9 M1A10 M1A11 M1A12 M1A13 M1A14 M1A15 M1A16 M1A17 M1A18 M1A19 M1A20 M1A21 M1A22 M1A23 M1A24 M1A25 M1A26 M1A27 M1A28 M1A29 M1A30 M1A31 M1A32 M1A33 M1A34 M1A35 M1A36 M1A37 M1A38 M1A39 M1A40 M1A41 M1A42 M1A43 M1A44 M1A45 M1A46 M1A47 M1A48 M1A49 M1A50 M1A51 M1A52 M1A53 M1A54 M1A55 M1A56 M1A57 M1A58 M1A59 M1A60 M1A61 M1A62 M1A63 M1A64 M1A65 M1A66 M1A67 M1A68 M1A69 M1A70 M1A71 M1A72 M1A73 M1A74 M1A75 M1A76 M1A77 M1A78 M1A79 M1A80 M1A81 M1A82 M1A83 M1A84 M1A85 M1A86 M1A87 M1A88 M1A89 M1A90 M1A91 M1A92 M1A93 M1A94 M1A95 M1A96 M1A97 M1A98 M1A99 M1A100 M1A101 M1A102 M1A103 M1A104 M1A105 M1A106 M1A107 M1A108 M1A109 M1A110 M1A111 M1A112 M1A113 M1A114 M1A115 M1A116 M1A117 M1A118 M1A119 M1A120 M1A121 M1A122 M1A123 M1A124 M1A125 M1A126 M1A127 M1A128 M1A129 M1A130 M1A131 M1A132 M1A133 M1A134 M1A135 M1A136 M1A137 M1A138 M1A139 M1A140 M1A141 M1A142 M1A143 M1A144 M1A145 M1A146 M1A147 M1A148 M1A149 M1A150 M1A151 M1A152 M1A153 M1A154 M1A155 M1A156 M1A157 M1A158 M1A159 M1A160 M1A161 M1A162 M1A163 M1A164 M1A165 M1A166 M1A167 M1A168 M1A169 M1A170 M1A171 M1A172 M1A173 M1A174 M1A175 M1A176 M1A177 M1A178 M1A179 M1A180 M1A181 M1A182 M1A183 M1A184 M1A185 M1A186 M1A187 M1A188 M1A189 M1A190 M1A191 M1A192 M1A193 M1A194 M1A195 M1A196 M1A197 M1A198 M1A199 M1A200 M1A201 M1A202 M1A203 M1A204 M1A205 M1A206 M1A207 M1A208 M1A209 M1A210 M1A211 M1A212 M1A213 M1A214 M1A215 M1A216 M1A217 M1A218 M1A219 M1A220 M1A221 M1A222 M1A223 M1A224 M1A225 M1A226 M1A227 M1A228 M1A229 M1A230 M1A231 M1A232 M1A233 M1A234 M1A235 M1A236 M1A237 M1A238 M1A239 M1A240 M1A241 M1A242 M1A243 M1A244 M1A245 M1A246 M1A247 M1A248 M1A249 M1A250 M1A251 M1A252 M1A253 M1A254 M1A255 M1A256 M1A257 M1A258 M1A259 M1A260 M1A261 M1A262 M1A263 M1A264 M1A265 M1A266 M1A267 M1A268 M1A269 M1A270 M1A271 M1A272 M1A273 M1A274 M1A275 M1A276 M1A277 M1A278 M1A279 M1A280 M1A281 M1A282 M1A283 M1A284 M1A285 M1A286 M1A287 M1A288 M1A289 M1A290 M1A291 M1A292 M1A293 M1A294 M1A295 M1A296 M1A297 M1A298 M1A299 M1A300 M1A301 M1A302 M1A303 M1A304 M1A305 M1A306 M1A307 M1A308 M1A309 M1A310 M1A311 M1A312 M1A313 M1A314 M1A315 M1A316 M1A317 M1A318 M1A319 M1A320 M1A321 M1A322 M1A323 M1A324 M1A325 M1A326 M1A327 M1A328 M1A329 M1A330 M1A331 M1A332 M1A333 M1A334 M1A335 M1A336 M1A337 M1A338 M1A339 M1A340 M1A341 M1A342 M1A343 M1A344 M1A345 M1A346 M1A347 M1A348 M1A349 M1A350 M1A351 M1A352 M1A353 M1A354 M1A355 M1A356 M1A357 M1A358 M1A359 M1A360 M1A361 M1A362 M1A363 M1A364 M1A365 M1A366 M1A367 M1A368 M1A369 M1A370 M1A371 M1A372 M1A373 M1A374 M1A375 M1A376 M1A377 M1A378 M1A379 M1A380 M1A381 M1A382 M1A383 M1A384 M1A385 M1A386 M1A387 M1A388 M1A389 M1A390 M1A391 M1A392 M1A393 M1A394 M1A395 M1A396 M1A397 M1A398 M1A399 M1A400 M1A401 M1A402 M1A403 M1A404 M1A405 M1A406 M1A407 M1A408 M1A409 M1A410 M1A411 M1A412 M1A413 M1A414 M1A415 M1A416 M1A417 M1A418 M1A419 M1A420 M1A421 M1A422 M1A423 M1A424 M1A425 M1A426 M1A427 M1A428 M1A429 M1A430 M1A431 M1A432 M1A433 M1A434 M1A435 M1A436 M1A437 M1A438 M1A439 M1A440 M1A441 M1A442 M1A443 M1A444 M1A445 M1A446 M1A447 M1A448 M1A449 M1A450 M1A451 M1A452 M1A453 M1A454 M1A455 M1A456 M1A457 M1A458 M1A459 M1A460 M1A461 M1A462 M1A463 M1A464 M1A465 M1A466 M1A467 M1A468 M1A469 M1A470 M1A471 M1A472 M1A473 M1A474 M1A475 M1A476 M1A477 M1A478 M1A479 M1A480 M1A481 M1A482 M1A483 M1A484 M1A485 M1A486 M1A487 M1A488 M1A489 M1A490 M1A491 M1A492 M1A493 M1A494 M1A495 M1A496 M1A497 M1A498 M1A499 M1A500 M1A501 M1A502 M1A503 M1A504 M1A505 M1A506 M1A507 M1A508 M1A509 M1A510 M1A511 M1A512 M1A513 M1A514 M1A515 M1A516 M1A517 M1A518 M1A519 M1A520 M1A521 M1A522 M1A523 M1A524 M1A525 M1A526 M1A527 M1A528 M1A529 M1A530 M1A531 M1A532 M1A533 M1A534 M1A535 M1A536 M1A537 M1A538 M1A539 M1A540 M1A541 M1A542 M1A543 M1A544 M1A545 M1A546 M1A547 M1A548 M1A549 M1A550 M1A551 M1A552 M1A553 M1A554 M1A555 M1A556 M1A557 M1A558 M1A559 M1A560 M1A561 M1A562 M1A563 M1A564 M1A565 M1A566 M1A567 M1A568 M1A569 M1A570 M1A571 M1A572 M1A573 M1A574 M1A575 M1A576 M1A577 M1A578 M1A579 M1A580 M1A581 M1A582 M1A583 M1A584 M1A585 M1A586 M1A587 M1A588 M1A589 M1A590 M1A591 M1A592 M1A593 M1A594 M1A595 M1A596 M1A597 M1A598 M1A599 M1A600 M1A601 M1A602 M1A603 M1A604 M1A605 M1A606 M1A607 M1A608 M1A609 M1A610 M1A611 M1A612 M1A613 M1A614 M1A615 M1A616 M1A617 M1A618 M1A619 M1A620 M1A621 M1A622 M1A623 M1A624 M1A625 M1A626 M1A627 M1A628 M1A629 M1A630 M1A631 M1A632 M1A633 M1A634 M1A635 M1A636 M1A637 M1A638 M1A639 M1A640 M1A641 M1A642 M1A643 M1A644 M1A645 M1A646 M1A647 M1A648 M1A649 M1A650 M1A651 M1A652 M1A653 M1A654 M1A655 M1A656 M1A657 M1A658 M1A659 M1A660 M1A661 M1A662 M1A663 M1A664 M1A665 M1A666 M1A667 M1A668 M1A669 M1A670 M1A671 M1A672 M1A673 M1A674 M1A675 M1A676 M1A677 M1A678 M1A679 M1A680 M1A681 M1A682 M1A683 M1A684 M1A685 M1A686 M1A687 M1A688 M1A689 M1A690 M1A691 M1A692 M1A693 M1A694 M1A695 M1A696 M1A697 M1A698 M1A699 M1A700 M1A701 M1A702 M1A703 M1A704 M1A705 M1A706 M1A707 M1A708 M1A709 M1A710 M1A711 M1A712 M1A713 M1A714 M1A715 M1A716 M1A717 M1A718 M1A719 M1A720 M1A721 M1A722 M1A723 M1A724 M1A725 M1A726 M1A727 M1A728 M1A729 M1A730 M1A731 M1A732 M1A733 M1A734 M1A735 M1A736 M1A737 M1A738 M1A739 M1A740 M1A741 M1A742 M1A743 M1A744 M1A745 M1A746 M1A747 M1A748 M1A749 M1A750 M1A751 M1A752 M1A753 M1A754 M1A755 M1A756 M1A757 M1A758 M1A759 M1A760 M1A761 M1A762 M1A763 M1A764 M1A765 M1A766 M1A767 M1A768 M1A769 M1A770 M1A771 M1A772 M1A773 M1A774 M1A775 M1A776 M1A777 M1A778 M1A779 M1A780 M1A781 M1A782 M1A783 M1A784 M1A785 M1A786 M1A787 M1A788 M1A789 M1A790 M1A791 M1A792 M1A793 M1A794 M1A795 M1A796 M1A797 M1A798 M1A799 M1A800 M1A801 M1A802 M1A803 M1A804 M1A805 M1A806 M1A807 M1A808 M1A809 M1A810 M1A811 M1A812 M1A813 M1A814 M1A815 M1A816 M1A817 M1A818 M1A819 M1A820 M1A821 M1A822 M1A823 M1A824 M1A825 M1A826 M1A827 M1A828 M1A829 M1A830 M1A831 M1A832 M1A833 M1A834 M1A835 M1A836 M1A837 M1A838 M1A839 M1A840 M1A841 M1A842 M1A843 M1A844 M1A845 M1A846 M1A847 M1A848 M1A849 M1A850 M1A851 M1A852 M1A853 M1A854 M1A855 M1A856 M1A857 M1A858 M1A859 M1A860 M1A861 M1A862 M1A863 M1A864 M1A865 M1A866 M1A867 M1A868 M1A869 M1A870 M1A871 M1A872 M1A873 M1A874 M1A875 M1A876 M1A877 M1A878 M1A879 M1A880 M1A881 M1A882 M1A883 M1A884 M1A885 M1A886 M1A887 M1A888 M1A889 M1A890 M1A891 M1A892 M1A893 M1A894 M1A895 M1A896 M1A897 M1A898 M1A899 M1A900 M1A901 M1A902 M1A903 M1A904 M1A905 M1A906 M1A907 M1A908 M1A909 M1A910 M1A911 M1A912 M1A913 M1A914 M1A915 M1A916 M1A917 M1A918 M1A919 M1A920 M1A921 M1A922 M1A923 M1A924 M1A925 M1A926 M1A927 M1A928 M1A929 M1A930 M1A931 M1A932 M1A933 M1A934 M1A935 M1A936 M1A937 M1A938 M1A939 M1A940 M1A941 M1A942 M1A943 M1A944 M1A945 M1A946 M1A947 M1A948 M1A949 M1A950 M1A951 M1A952 M1A953 M1A954 M1A955 M1A956 M1A957 M1A958 M1A959 M1A960 M1A961 M1A962 M1A963 M1A964 M1A965 M1A966 M1A967 M1A968 M1A969 M1A970 M1A971 M1A972 M1A973 M1A974 M1A975 M1A976 M1A977 M1A978 M1A979 M1A980 M1A981 M1A982 M1A983 M1A984 M1A985 M1A986 M1A987 M1A988 M1A989 M1A990 M1A991 M1A992 M1A993 M1A994 M1A995 M1A996 M1A997 M1A998 M1A999 M1A1000 M1A1001 M1A1002 M1A1003 M1A1004 M1A1005 M1A1006 M1A1007 M1A1008 M1A1009 M1A1010 M1A1011 M1A1012 M1A1013 M1A1014 M1A1015 M1A1016 M1A1017 M1A1018 M1A1019 M1A1020 M1A1021 M1A1022 M1A1023 M1A1024 M1A1025 M1A1026 M1A1027 M1A1028 M1A1029 M1A1030 M1A1031 M1A1032 M1A1033 M1A1034 M1A1035 M1A1036 M1A1037 M1A1038 M1A1039 M1A1040 M1A1041 M1A1042 M1A1043 M1A1044 M1A1045 M1A1046 M1A1047 M1A1048 M1A1049 M1A1050 M1A1051 M1A1052 M1A1053 M1A1054 M1A1055 M1A1056 M1A1057 M1A1058 M1A1059 M1A1060 M1A1061 M1A1062 M1A1063 M1A1064 M1A1065 M1A1066 M1A1067 M1A1068 M1A1069 M1A1070 M1A1071 M1A1072 M1A1073 M1A1074 M1A1075 M1A1076 M1A1077 M1A1078 M1A1079 M1A1080 M1A1081 M1A1082 M1A1083 M1A1084 M1A1085 M1A1086 M1A1087 M1A1088 M1A1089 M1A1090 M1A1091 M1A1092 M1A1093 M1A1094 M1A1095 M1A1096 M1A1097 M1A1098 M1A1099 M1A1100 M1A1101 M1A1102 M1A1103 M1A1104 M1A1105 M1A1106 M1A1107 M1A1108 M1A1109 M1A1110 M1A1111 M1A1112 M1A1113 M1A1114 M1A1115 M1A1116 M1A1117 M1A11



nuz. Ama gerçekte güç miktarlarının tek başına bir belirleyiciliği yok. Çünkü bir savaşın kimin kazanacağını ordularla kullanılan birimlerin kapasitesi belirliyor. Her birim farklı birimlere göre üstün veya zayıf. Çünkü her birimin gücünün yanı sıra diğer birimlere karşı isabet oranı da farklı. Mesele Panter tankı diğer daha hafif zırhlı birilkilere karşı oldukça güçlü. Bu yüzden rakibinizde Mekanize Topçu ve Sabot bolsa bir kaç Panter birimi savaşı kazanmanızı sağlayabilir. Ama bu birimin zayıf olduğu piyade birliklerinden oluşan bir orduya karşı hemen hiç bir faydalari yok. Bu tip bir orduyu yenmek için hafif zırhlı birilikler gerekiyor.

Generaller'i eğlenceli ve bağımlılık yaratan bir oyuna getiren şey ordular arasındaki bu denge. Düşman sizden çok daha yüksek seviyede olsa ve daha güçlü bir orduya sahip olsa da onun ağırlık verdiği birimlere karşı etkili birimlerden bir ordu kurup kolayca yenilebilirsiniz. Bu yüzden başarının sırrı biraz da hangi birimin kime karşı etkili olduğunu iyi bilmektedir.

CASUSLAR

Ebette düşmanın ordusunda hangi birimler olduğunu bilmeden birimler arası dengeyi bilmenin de bir faydası kıyometi yok. İş-

te burada devreye casuslar giriyor. Oyununda belli bir altın masrafı karşılığında rakip Generaller'in orduları ile ilgili daha fazla detay alabiliyorsunuz. Elbette hangi birimden tam olarak kaç tane var görme şansınız yok. Ancak kara, hava ve zırhlı birliklerin dağılımını görebiliyorsunuz. Rakibinizin seviyesini, dolayısıyla kapasitesini bildiğiniz için bu dağılıma bakarak elinde hangi birlikler olduğunu az çok tahmin edebiliyorsunuz.

Generaller'in en güzel özelliklerinden biri size her savaş sonrası cepheden görüntüler sunması. WEB'den Flash ara yüzü ile izlediğiniz bu görüntüler sayesinde savaşlığınız rakibin tüm birimlerini ve savaş neden kazandığınızı veya kaybettığınızı net olarak görebiliyorsunuz. Bu yüzden yenildiğiniz bir dahaki sefer için birimlerizi rakibe uyacak şekilde ayarlıyorsunuz. Eğer yendiğinizde rakibin size göre ordu kuracağıını bildiğinizden yeni bir düzenlemeye geçiyorsunuz.

NASIL KATILIRIM

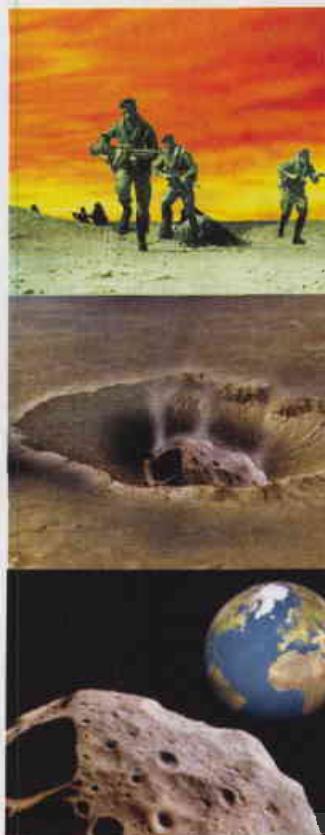
Oynaya katılmak için yapmanız gereken şey, LEVEL yazıp boşluk bırakmak, sonra da oyunda kullanmak istediğiniz ismi yazıp ve 7822'ye yollamak. Mesela "LEVEL OFCM" yazıp 7822'ye yol-

layın. Şifreniz telefonunuza gelecek ve hemen oynamaya başlayabileceksiniz. Oyunla ilgili detaylı bilgi için www.generaller.com adresini ziyaret edebilirsiniz. Oyunun ücreti haftalık 10

birim dışında oyun için yolladığınız veya aldığınız hiç bir SMS için ücret ödemeyorsunuz.

Şimdilik bizden bu kadar. Size kalan oyna aramızda katılmak. Gelecek ay Generaller'den yeni haberler ve detaylı stratejilerle yine karşınızda olacağız. ☺

Tuğbek Ölek



NE OLDU BU DÜNYAYA?

İkininci milenyumun başında bilim adamları dünyaya çarpacak büyük bir meteor keşfettiler. Maalesef dünyayı cehenneme çevirecek durdurabilecek bir çözüm bulunmadı. İnsanlık son çare olarak yer altında hazırlanan ve yıllarca dayanabilecek imkanlara sahip büyük siğınaklara çekildi.

İlk birkaç sene siğınaklarda yaşam planlanan gibi gitti. Kaynaklar azaldıkça huzursuzluklar başladı, suç oranı arttı. Çarpışmadan 10 sene sonra yasalar ve devletler sadece kitaplarda kaldı. Ancak yeryüzünün tekrar yaşanabilir hale gelmesi 30 sene aldı ve bu süre sonunda insanlar siğınaklarından çıktılarında gezen yüzeyinin çoğu çöle dönmüştü. İnsanlar ordulardan geriye kalınlarla siyahlanmış, küçük gruplar halinde bir avuç toprak için birbirleriyle savaşıyordu. Kendine Generaller diyen bir grup lider bu dönemde bir araya gelerek Federasyon'u oluşturdu. Amaç, barbarlığı durdurup güçlerin güçsüzleri ezmesini önlemek ve sadece en iyi olanların kısıtlı kaynakları faydalamasını sağlayacak bir düzen oluşturmaktı.

Federasyon bir bildiri yayınladı ve tüm grup liderlerini buna uymaya zorladı. Zamanla yeni katılan generallerle Federasyon güçlendi ve bütün dünyada bildiri kuralları geçerli oldu.

Federasyon Bildirisı

1. Her General kendisine bağlı halkın güvenliğini sağlamak üzere bir ordu oluşturmalıdır.
2. Her General kendine bağlı halkın ve ordusunun refahından sorumludur.
3. Hiçbir General kendisinden daha güçsüz bir orduya karşı savaş açamaz.
4. Bir Generale karşı aynı anda ancak tek bir General tarafından savaş açılabilir.
5. Bir General aynı anda ancak ve ancak bir General'e karşı savaş açabilir.
6. Federasyona yeni katılan Generaller bir süre Federasyon tarafından korunurlar.
7. Zor durumda Generaller için belirli sınırlarda Federasyon tarafından ekonomik destek sağlanır.

CASUSLAR

Casus kullanarak rakibinize karşı ne kadar şansınız olduğunu görebiliyorsunuz. Bu ekranda ki iki generalin de kötü surumda olduğunu ve ordularının olmadığı görebiliyorsunuz. Bilmediğiniz ise bunlardan birinin Shubo Oyun Parkı'nın başında Seza diğeri ise bu yazıyı hazırlayan Tuğbek olduğu. Aslen oyunun fikrini ilk ortaya atanlarda onlar. Demek ki oyunu bilmek iyi oynamaya yetmiyor :)



N-GAGE QD

İki sayı önce size N-Gage'in yeni modeli QD'yi tanıtmıştık. Arada E3'te deneme şansınız olسا da uzun uzun kullanmadan kesin yargılara varmak ve ilk model ile karşılaşmak istemedik. Ama yeni N-Gage yaklaşık bir haftadır elimizde ve artık daha net bir karşılaştırma yapabiliyoruz.

Zevkler pek tartışılmaz olsa da bize sorarsanız yeni QD ilk modelden daha sık. İlk model de oldukça iyi idi ama QD'nin hem dış tasarımı hem de menüleri oyuncuların tarzına daha ya-

kın. Tasarımla ilgili diğer bir artısı toz, nem ve çarpmalara karşı koruyan, cihazın çevresini dolanan plastik şerit.

Tuşların kullanımı konusunda biraz kararsız kaldık. QD'deki yeni Rocker Key daha küçük ama çok daha rahat. Buna karşılık sağ taraftaki nümerik klavyede tuşlar bir hayli küçülmüş ve rahat basılabilsinler diye bir hayatı yükseltmiş. Bu tuşlar kesinlikle ilk N-Gage'in geniş ve rahat tuşları kadar kullanışlı değil. Oyunları tek tuşla açmanızı sağlayan ve menülerde seçim tuşu olarak çalışan yeni fonksiyon tuşu ise hoş bir eklenti. Kısacası N-Gage'in sol tarafındaki tuşlar QD'de sağ tarafındaki tuşlar ise ilk modelde daha iyi.

Telefon olarak kullanıldığında QD çok çok daha iyi. Side-talking denen dertten kurtarması bir yana daha ufak ve rahat taşınıyor. Oyunlar her iki N-Gage'de de aynı. Ancak QD'nin ekranı daha parlak ve oyuncular daha hoş gözüküyor. Üstelik üzerindeki yeni N-Gage Arena yazılımı cidden kullanışlı ve oyuncuları açıp kapatmadan değiştirmek oyun kullanımınızı ciddi

olarak değiştiriyor. Çok daha sık oyun değiştirmeye ve daha fazla oynamaya başlıyorsunuz.

Radyo ve MP3 özelliklerinin çıkartılmış olması ise ciddi bir kayıp. Ben durumu yanında radyolu bir MP3 çalar taşımaya başlayarak çözdüm. Belki araştırırınca Symbian destekli daha iyi bir MP3 yazılımı bulabilirsiniz.

Şimdi bütün bunları alt alta toplarsak, QD özellikle telefon özellikleri ve kartın kolay takılıp çıkarılması ile ağır basıyor. Bana sorarsanız eski versiyonu almanın sadece iki sebebi olabilir. Ya sık sık Amerika'ya gittiğiniz için tri-band destekli bir telefona ihtiyacınız vardır, ya da MP3 çalarına ayrıca para vermek istemiyorsunuzdur. Eğer bu iki özellik sizin için belirleyici değilse mutlaka N-Gage QD'yi tercih edin.



Kötü Kedi Şerafettin

"Sen ki delikanlığının kitabı yazmış abimisin, sen ki Cihançığ'ın en hırçın kabadajısın, sen ki en asıl duygunun kedisiisin... Yakıştı mı abicim? Sen de mi cebe girdin? Müslüm Baba'nın Rockistanbul'da şarkı söylemesinden daha beter yiktın bizi Şerafettin. E tabii Çeligin değişmesi bile içimizi bu kadar açıtmamıştı. Ama neyse, globalleşme, NATO, Euro 2004 falan derken sen de böyle..."

Ben ne dediğimi biliyor
mugum ki Şerafettin Abii!"

Oyunu görmeden böyle ileri geri konuşabilir, şururşurşur bilinciniz elverdiğinde bu muhabbeti uzatabilirsiniz. Ama tüm zamanların en sabıkali kedisi Şerafettin'in mobil oyununu görünce emin olnan kendinizden utanacaksınız. Görecekleriniz ki şöhretle başa dönecek, zom olacak bir

şahsîyet değil kendisi. Bildiğiniz Kötü Kedi Şerafettin işte... Cihançığ'de kendi usulunce barış ve güven ortamını tesis etmek için çöp teknelerini karıştırıyor, düşmanların kafasına ne bulursa (tercihen boş şişe) atıyor ve sürpriz igrençlikleriyle bizi bizden almaya devam ediyor. Bu oyunu nasıl pınyayacağınız peki? 6 ve 4 ile sağa sola gideceksiniz, nişan ala-

caksınız. 5'le çöp karıştırıp malzeme çıkaracağınız ve fırlatacaksanız, 1 ile siper alıp 3 ile meydana çıkacağınız. Cephaneliği yanı çöpü doldurmak için de sol menü tuşunu kullanabilirsiniz. Oyunda kazanmak opsiyonel değil, mecburi. Yoksa Şerafettin Abi kızıyor. Kazanmak zorundasınız. Hadi şimdi gidin oynayın, biz pişleniciiz.



Spiderman 2: The Game

İkinci filmi ile bugünden gışeleri sarsan yapışkan kahramanımız Spiderman yeni oyunlarıyla da bizlerle. Üstelik bu sefer kendisi N-Gage' e de teşrif etti. Uzun zamandır merakla beklenen oyun aynı filmden olduğu gibi Spiderman'ın Dr. Ahtapot ile olan mücadeleşini anlatıyor.

Oyun hikayeyi anlatan slaytlarla başlıyor. İlk görevimiz gökdeleler arasında ağımızla ilerleyerek Dr Octavius'un yeni teknolojisini tanıtabileceğimiz merkeze ulaşmak. Bu 3D bölümde gökdeleler arasında ilerleyip check-point'lerden geçiyoruz. Oyunda buna benzer 5 tane daha bölüm var. İkinci Dr. Octavius'un başına gelen kaza ve Dr Ock'a dönüşümünü anlatan slaytların ardından başlıyor. Bu görev kaos içindeki şehirde bir kaç rehineyi kurtarıp çok daha fazla sayıda kötü adam dövmek. Bu bölüm oyundan 20 bölümlerinden ve buna benzer de tam 15 bölüm var.

Oyunun ağırlığını oluşturan bu 2D bölümler platform türünde ve Spiderman'ı yandan görüyoruz. Zıplama, dövüşme, düşmanlarına ağ atma, ağ ile salınma, duvarlara tırmanma ve ağ ile tavandan sarkma gibi pek çok harekete sahip Spiderman. Düşmanların pek çokunda ateşli silahlar olduğu ve bunlardan kaçmak bir hayli zor olduğu için bu hareketlerin hepsine ihtiyacınız olacak. Oyunun kontrollerine alışmak pek

vakit almıyor ancak aksiyon hiç durmadığından hızlı hareket etmeye alışmak biraz zor.

Oyunun 3D grafikleri biraz karışık olsa da daha çok vakit geçirdiğimiz 2D grafikler çok güzel. Grafikler parlak ve canlı. Düşmanlarda pek olmasa da Spiderman için çok sayıda animasyon yaratılmış. Oyunun ses efektleri ve müzikleri ise grafiklerden daha da başarılı.

Aksiyonun hiç durmaması ve arada nefes alamanız dışında Spiderman çok iyi bir oyun. Ama zaten aksiyon isteyen siz değil misiniz? Yoksa bu yapışkan adam ile işiniz ne?



Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

Platform: N-Gage

Jungle Storm sadece N-Gage'in değil tüm mobil platformların tek taktik FPS oyunu. Mobil uygulaması zaten zor olan FPS'lere bir de taktik eklemek işleri zora sokuyor. Ama Gameloft, Ghost Recon'u şeklini bozmadan öyle bir güzel kırpmış ki oyun N-Gage' in üzerinde tam oturmuş.

Oyun genelde Tom Clancy'nin Amerikan askerlerini yollamayı en çok sevdiği Bolivya'da geçiyor. Ama bu sefer Bolivya'ya gidiş sebebi Küba Demokrasisini kurtarmak! Çünkü Castro ölmüş ve Küba seçimlerle Amerikan tarzı de-

mokrasiye geçmiş. Hikayeeye bakılırsa Tom Clancy bu oyunların hikayelerini kontrol etmeye bırakıbir süredir.

Biz anlamsız hikayeyi bir kenara bırakıp oyuna bakalım. Bugüne kadar gördüğüm N-Gage oyunları içinde en çok tuş kullanan oyun Jungle Storm. Neredeyse telefon üzerinde kullanılmayan tuş kalmamış. Rocker Key çevrenize bakmanızı 2,8,4 ve 6'da hareket etmenizi sağlıyor. Diğer tuşlar silah veya asker değiştirmeye, zoom, harita gibi bir dolu fonksiyonu kumanda ediyor.

Ama çok fazla tuştan sorumlu olmanızra rağmen oynamış oldukça rahat. Yolunuzu kaybetmemeniz ve düşmanı zorlanmadan vurugorsunuz.

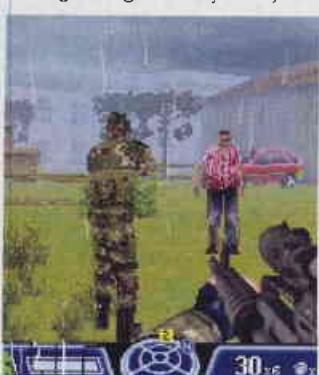
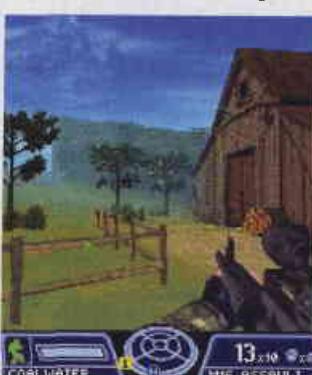
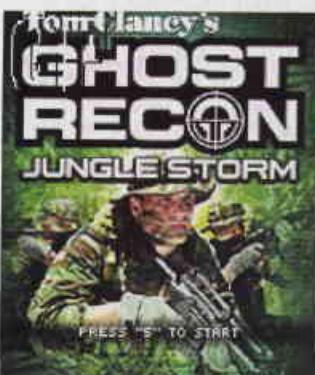
Jungle Storm'da 4 kişilik bir timi yönetiyorsunuz. Adamlarınızın yapay zekası gerektiği kadar iyi. Peşinize dolanıp kötlere ateş edebiliyorlar. Düşmanların bir kısmı üzérinize koşacak kadar aptallar ama diğerlerinin mevzi alıp ateş etmesi suçu yapap zekaya değil Bolivyalılara atmamız yol açıyor.

Oyunun grafikleri çok düşük

çözünürlüklü dokular dışında iyi. Bu yüzden karakterlere pek yakından bakmamak lazım. Ama haritaların büyülüüğünü düşününce daha fazla detay 3D performansını bir hayli düşürebilirdi.

Oyunun en özel yanlarından biri Bluetooth üzerinden 8 kişiye kadar çok oyuncu desteği sunması. Ses ve grafikler parlak olmasa da Gameloft oynanışı bu zor türde o kadar iyi çözümsüz Jungle Storm oynamayı hak ediyor.

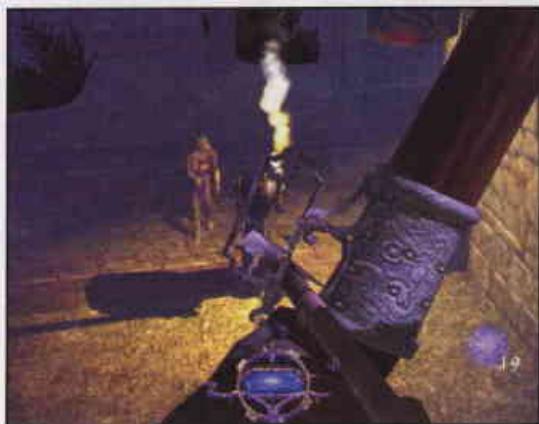
Tuğbek Ölek



THIEF: DEADLY SHADOWS

Garrett bir kez daha karanlıkların içinde yardımınızı bekliyor.

Geçen aylarda derginin mektup köşesinde bir eleştiri dikkatimi çekti, bir okur tam çözümlerin yeterince ayrıntılı olmamasından yakınış ve bazen gidecek yerleri bulmakta zorluk çektiğini söylemişti. Her ne kadar orada konuya ilgili cevap verilmiş olsa da bir kez daha hatırlatmak istedim. Buradaki tam çözümlerin asıl amacı oyunu sizin yerinize bitirmek değil, takıldığınız yerlerde yapmanız gerekenler hakkında ipucu vermektir. Çoğu oyun ayrıntılı çözüm yazmaya müsait olmuyor ama yine de bundan sonra uygun oyunlarda mümkün olduğunda ayrıntıya girmeye çalışacağım. Örneğin bu yazı mümkün olduğuna ayrıntılı olacak, sonra sıkıldık okumaktan demeyin :)



Hemen hatırlatayım, bu yazı yazılırken oyun Easy zorluk seviyesinde oynamıştır, o yüzden ileriki seviyelerdeki bazı yan görevler mevcut olmayı bilir. Ayrıca girişteki eğitim görevini de geçiyorum.

Düzelme (GaMeR'a sevgiler): Geçen ay Painkiller gazısında "Bölüm 2-5'i StakeGun kullanmadan geçin." yazmışım. Doğrusu "StakeGun'ın alternatif ateşini kullanmadan geçin." olacaktır.

Görev 2 - End of the Bloodline

Görevin hemen başında hareket etmeden önündeki ateşe su oku fırlatın ve çömelin. Elinde meşale olan muhafiz araştırmaya gelecek, geri dönmeye kalktığında sessizce arkasından yaklaşın ve sopayla vurarak bayıltın. Bedenini gölgelere saklamayı unutmayın. Yazmasam da oyunda temizlediğiniz her düşmanı mutlaka saklayın, böylece ilerde sorunla karşılaşmamış olursunuz.

Merdivenlerden yukarı çıkmak ve kapıları açıp çömelerek içeri girin. Dışarıya ses oku atın ve muhafizin çıkışını bekleyin. İçeri girince sola gidin, kapıyı maymuncukla açıp içeri girin. Sağdaki camın önündeki adamdan kurtulduktan sonra masadaki notu okuyup etraftaki ganimetleri toplayın. Diğer odayı da araştırın.

Dışarı çıkmak sola ilerlemeye devam edin. Küçük odadan sonra diğer odaya girmeden çömelin ve sağ taraftaki duvardan ilerleyin. Böylece ilerdeki muhafiz kismına gelecek ve sessizce onu haldelebileceksiniz. Henüz sola gidip merdivenlerden inmeyin, sağa dönün ve koridoru gecerek odaya girin. Kitaplığın iki yanında merdivenler göreceksiniz. Sağa doğru gidin ve merdivenlerden çıkışın. Buradaki muhafizden kurtulduktan sonra etrafındaki ganimetleri toplayın. En üsteki çatılından bir kapı ve meşale göreceksiniz. Meşaleyi söndürün ama odaya gitmeyin. Sola gidin ve odadaki hizmetçi den kurtulun. Notu okuduktan sonra kapıyı maymuncukla açın, sandığı boşaltın ve kutuyu itin. Açılan delikten ilerleyerek tablonun yanına gelin ve onu alın.

Önceden girmedinizin tahta kapıdan girin ve yolun sonuna kadar giderek Inner Quarters'a geçin. Düz ilerleyip tahta kapıdan geçin ve sola dönerek eğilin. Konuşmayı dinledikten sonra sola doğru giderek merdiven sahanlığına gelin ve sağdaki meşaleyi söndürün.

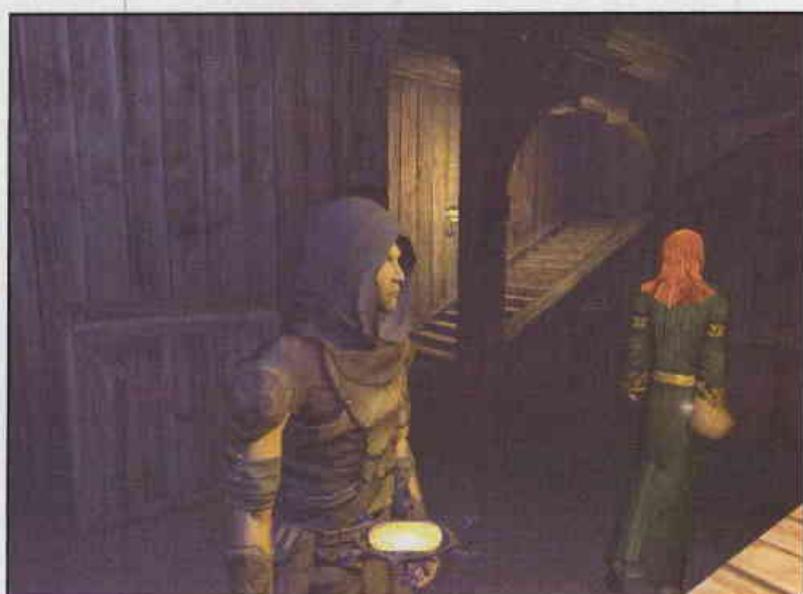
Hizmetçinin merdivene gelmesini bekleyin ve ondan kurtulun. En üsteki kapıda çıkış, kapıyı açın ve ilerleyin. Yatak odasındaki ganimetleri topladıktan sonra merdivenlerden aşağı inin ve karanlığa geçip çömelin. Buradaki muhafizin elinde

meşale olduğunu unutmayın, sağdaki odadaki meşaleyi söndürün ve iyi bir zamanlamayla muhafizden kurtulun.

Tahta kapıdan geçin, meşaleyi söndürün ve dışarıyı dinleyin. İçerideki adam dışarı çıkmazsa kapıyı maymuncukla açın ve adamın cebindeki anahtarını kaptıktan sonra ondan kurtulun. Tekrar portalda dönün ve Castle Front'a geçin.

Merdivenlerden inerken solda bir açıklık göreceksiniz. Buradaki muhafizi uygun bir zamanlamayla öldürün. Yanında durduğu heykelin yukarısındaki ganimetleri toplayın. Sola doğru gidin ve silah odasına girin. Burada bolca ok bulacaksınız. Merdivenlerden çıkışın, soldaki hizmetçiyi meşaleyi söndürerek rahatça etkisiz hale getirebilirsiniz. Sağa gidip portaldan geçerek Inner Quarter'a gelin.

Köşede saklanıp muhafizden kurtulun, kilitli kapıyı açın ve konuşmayı dinledikten sonra sağdaki mutfağa girin. Aşından kurtulun, ardından hizmetçiyi etkisiz hale getirin. Etraf sakinleştiğinde ortalığı yağmalayabilirsiniz. Yemek odasının solunda sarhoş bir muhafiz var, onu geçin ve bahçeye geri dönün. Asansörü kullanarak Castle Front portalından geçin. Merdivenleri kullanarak kasaya ulaşın ve ceplerinizi doldurun. Bölümne başladığınız yere döndüğünüzde görev bitecektir.



Şehir - 1. Gün Öncelikle işinize yarar gördüğünüz şeyleri toplayın ve dışarı çıkmak. Buradaki muhafiza gittiğinde sağdaki kilitli kapıyı açın ve içeri giriip kapıyı kapatın. İçeride bulacağınız günlüğü okuyun, kapıyı dinleyin ve muhafiz ortalıkta yoksa dışarı çıkmak kapıyı kapatın.

Sağda doğru gittiğinizde iki tane kilitli kapı göreceksiniz. Eğer isterkeniz muhafizi bayıltıp içeri girebilirsiniz. Bunlarda birkaç ganimet bulacaksınız. Bu odalardan çıkışınca sağa doğru gidin ve portaldan South Quarter'a geçin. Hemen gölgelere saklanın ve konuşmayı dinleyin.

Haritaya bakın. Önce havuzdan su oklarını alın (bunlar her gün yenilenecekler), meydanda sola doğru ilerleyin ve pasaja girin. Burada çömelin ve saticının gitmesini bekleyin, mumu söndürüp parayı alın (bu da her gün yenilenecek).

Sağ taraftaki muhafizi karanlıkta ilerleyerek geçin. Sağ duvara yaslanarak ilerleyin ve izgaraya ulaşın. Izgarayı açıp içeridekileri alın. Yürümeye devam edin ve soldaki ilk dükkâni geçip ikinciye ulaşın. Buradaki yosun okunu aldıktan sonra içeri giriip adamı dinleyin. Bu adama elinizdeki her şeyi satın ve ilk dükkâna girin. Özellikle bol sayıda su oku almayı özen gösterin, ama paranızı tırmanma eldiveni için de saklamayı kesinlikle unutmayın.

Garrett'in evinin yanındaki portala doğru dikkatlice gidin, burada sizi bekleyen birileri olduğunu göreceksiniz. Onlara yaklaşarak konuşanları dinleyin ve birbirlerinden ayrıldıklarında tek tek hepsini bayıltın. Şimdi Stonemarket portalına girebilirisiniz.

Sağda doğru gidin ve pasajı izleyin. Solda göreceğiniz kapı tavernaya gidiyor. Buradaki muhafizin diğer tarafında portalı göreceksiniz. Portaldan geçince çömelin ve iki elemenin yanına giderek dinleyin. Ayrıldıklarında birinin taşıdığı haritayı alın.

Buraya geldiğiniz yere dönün ve sağdaki açıktan geçin. Burada ilerlerken birileri onları serbest bırakmanız isteyecek. Kapının kilidini açın ve serbest bırakın. Çömelerek hücreye girin ve haritayı alın.

Dışarı çıkmak ve sağdaki kasaların oraya saklanın. Gardıyan gelince kafasına vurarak bayıltın ve odasını-

dan okları alın. Buradan çıkışın ve sağdaki diğer yola girin. Üzerinde el izi olan kapıyı geçip diğer kapidan girin ve Bertha ile tanışın. Onu dinledikten sonra elinizdeki satın, mektubu alın. Bertha sanat eserlerini almıştır.

Dışarıda mektubu okuyacaksınız, geldiğiniz portaldan geçin ve muhafizi bayıltın. Soldaki yosun okunu alın ve sağdaki kapidan girin. Pasajdan ilerleyin, karşınıza çıkan adama yankesicilik yapın, ilerleyin, soldaki merdivenlerden çıkışın. Muhafizi bayıltıp sola gidin ve pencerenin altına saklanıp dinleyin. Ardından pencereye tırmanın, mumu söndürün ve içeri girip sandığın içindeki çantayı alıp tekrar pencereden geri dönün. Merdivenlerden inip sola gidin, buradaki kapıları dan geçip ara yola ulaşın.

Courtyard'a girdiğinizde bir demo izleyeceksiniz ve demonun sonunda bir not okuyacaksınız. Hedef St. Edgar.

Görev 3 - St. Edgar's Eve

İçeri girdiğinizde önce sola gidin ve her şeyi toplayın. Ardından diğer kapidan girin, önce sağdaki kapidan, sonra diğer bir kapidan geçin. Böylece East Courtyard'a ulaşmış olacaksınız. Buradaki muhafizi bayılttıktan sonra kuyudaki su okunu alın.

Batıdaki kapı (yanındaki notu okuyun) katedrale, doğudaki kapı ise kişlalara gidiyor. Avludan çıkışın ve ana kapıya gidin. Sırtınızı bu kapıya dönüp soldaki ilk kapidan girin ve merdivenlerden yukarı çıkışın. Merdiven ayrıldığında sağa gidin, göreceğiniz ipi çekin. East Courtyard'a dönün, acele ederseniz rahibin ve muhafizinin katedrale girdiğini göreceksiniz. Merdivenlerden çıkışın, odaya girin ve etrafi temizleyin. Özellikle masanın üzerindeki Kutsal Sembol çok önemli.

Buradaki diğer kapıyı da açın. Bu kapidan sola gidin ve sağdaki duvarda bulunan tabloyu alın. Sandığı açın ve her şeyi okuyun. Duvarın dibindeki izgaradan girin ve kapaklı arkanızda kapatın. Sağdaki kapidan giriip konuşmayı dinleyin. Bir sonraki kapidan girmeden önce içerideki muhafizden kurtulmayın. Burada bir de asansör göreceksiniz ama çok gürültülü olduğundan kullanmayın.

Izgaranın yanındaki merdivenlerden inin. Altta yavaşça bir sonraki odaya geçin. Burada biri solda, biri ileride olmak üzere iki kapı göreceksiniz. Sondaki kapidan girin ve çömelin. Burada bir Hammerite önünüzde duracak, anahtarını çalın.

Sağdaki kapılardan tekrar East Courtyard'a döneceksiniz. Sırada fabrika var, yine ana kapıya sırtınızı dönün ve bu sefer soldaki kapidan geçmek yerine soldaki koridoru

izleyin. Katedralde dikkatli olmalısınız. Soldaki duvara yaslanarak kapıya ulaşana kadar ilerleyin, kapıyı açın ve konuşmaları dinleyin. Soldaki meşaleyi söndürün, hâlâ konuşmakta olan iki kişinin arkasından çömelerek ilerleyin ve fabrika kapısına doğru koşmaya başlayın.

Kapıdan geçtiğiniz anda önünüzdeki meşaleyi söndürün. Sessizce ilerleyerek sağdan gaz bombası alın ve sandığı boşaltın. Sırtınızı kapıya dönüp soldaki ilk açılığa girin, mühendisin arkasından yaklaşır bayıltın. Diğer açılığa gittiğinizde bir Hammerite göreceksiniz, metal bir zeminde olduğundan dikkatli olmalısınız. O en sola gittiğinde sağa gidin, metal zemini geçin ve açılığa girin. Sağda saklanın ve Hammerite geldiğinde vurun.

Mühendisin olduğu odaya dönün ve duvardaki notu okuyun. Hammerite'i bayıltığınız yere dönün ve kapıdan birinden geçin. İki kapı da aynı yere çıkacak. Burada solda gördüğünüz makine için hem çark, hem de kutsal sembol gerekiyor.



Merdivenlerden yukarı çıkışın ve sola gidip kapıyı açın. Karanlıkta çömelerek rahibin gelmesini bekleyin ve ondan kurtulun. Heykelin sağındaki merdivenlerden aşağı inin ve önünüzdeki odaya girin. Buradan damgalanmış çark alacaksınız. Buradaki düğmeleri kullanarak ışıkları kapatılsınız. Merdivenlerin yanına gelin ve sola dönün. Karanlıktan sessizce ilerleyerek odaya girin. Düğmeyi kullanarak ışığı kapatın, sağdaki odadaki meşaleyi söndürün ve soldaki kilitli kapıyı açın.

İçeri girin, düğmeye basın ve etrafa bakın. Masanın üzerindeki plakayı okuyun. Odadan çıkışın ve ilerdeki odaya girin, buradaki rahip hücrelere bilmeye gidecek. Buradaki açık hücrelerden birinde ganimet bulabilirsiniz. Bir sonraki odada damga makinesini kullanın ve çarkı alın. Makinenin yanına dönün ve soldaki iki mavili sembolü kullanın. Yukarıdan bir kafes inecek. Merdivenlerden çıkışın, kafese girin ve her şeyi alın.

Bundan sonra isterken etrafı tamamen dolaşın bulığından ganimetleri toplayabilirsiniz. Ancak şu anda görevi tamamlamış bulunuyorsunuz. Dışarıya en kolay çıkışınız yol muhafiz ile mühendisin konuştuğu odaya gidip merdivenlerden çıkmak ve fabrikaya girmek olacaktır. Oradaki düğmeyi kullanarak kapıyı açabilen ve balkondan ön avluğa inebilirsiniz.

Şehir - 2. Gün Dışarı çıkmak ve ahırı geçip yürüyün. Burada kırık bir çit göreceksiniz. Tahta kapının yanındaki meşa-



leyi söndürün, kapıyı açın ve çömelerek içeri girin. Masadan ganimetin alın, sağdaki kapıdan girin ve sandığı boşaltın. Merdivenlerden çıkışın ve kapının yanındaki meşaleyi söndürün. Buradaki odada göreceğiniz sıvili bayıltılabilirsiniz. Sandalyeyi yolunuzda itin ve ilerleyin. Aşağıdaki muhafiz yer değiştirince masanın üzerine atlayın, avizeden mücevheri alın, aşağı atlayın ve hemen dışarı çıkışın. Şimdi sağdaki kırık çitten geçip kuyuda sembolü kullanabilirsiniz.

Görev 4 - Into the Pagan Sanctuary

Çömelin ve konuşulanları dinleyin. Adamlar ayrıldığında arkanızdaki ganimetin alın. Kamp alanındaki elemanı bayıltıktan sonra ateş okunu ve etraftaki eşyaları toplayın, diğer adamın peşine düşün. Adamın yanından geçtiği sandıkta ganimet var ama bundan önce adamı halletmeyi unutmayın. Ardından yüzünüüzü sandığa dönüp sola dönün ve meşale görene kadar ilerleyin. Sağa eğilince size doğru bakan Pagan'ı göreceksiniz. Meşaleyi söndürünce onu halledebileceğiniz bir pozisyon'a ilerleyecek. Pagan'ları sakın öldürmeyein, sadece bayıltın.

Sola doğru gidince bir sandık ve not bulacaksınız. Buradaki kadını dikkatlice izleyin ve bayıltabileceğiniz konuma gelmesini bekleyin. Odadaki her şeyi toplayıp tüm notları okuduktan sonra sola doğru devam edin.

Su kanallarına geldiğinizde yukarıdaki meşaleyi söndürün ve sola devam edin. Böylece merdivene ulaşacaksınız. Yukarıdaki meşaleyi söndürün ve sağa gidein. Kadının en sağda olmasına dikkat edin, merdivene tırmanın ve kordordaki tüm ateşleri söndürün. Saklanarak kadını bekleyin ve onu bayıltın.

Kanalın diğer tarafındaki Pagan'dan da kurtulduktan sonra sandıktan ganimetin alın. Bu taraftan ilerlemeye devam edin ve soldaki merdivenden tırmanarak diğer kısma geçin. Çömelerek karanlıkta kalın ve sağdaki notu okuyun. Etrafi araştırırken ateşin yanında bir kadın göreceksiniz, onu bayıltın. Kapıdan geçmeden önce meşaleyi söndürün. Soldan ilerleyerek köprüyü geçin, ulaşacağınız kamp alanında kapıdan Kadının gel-

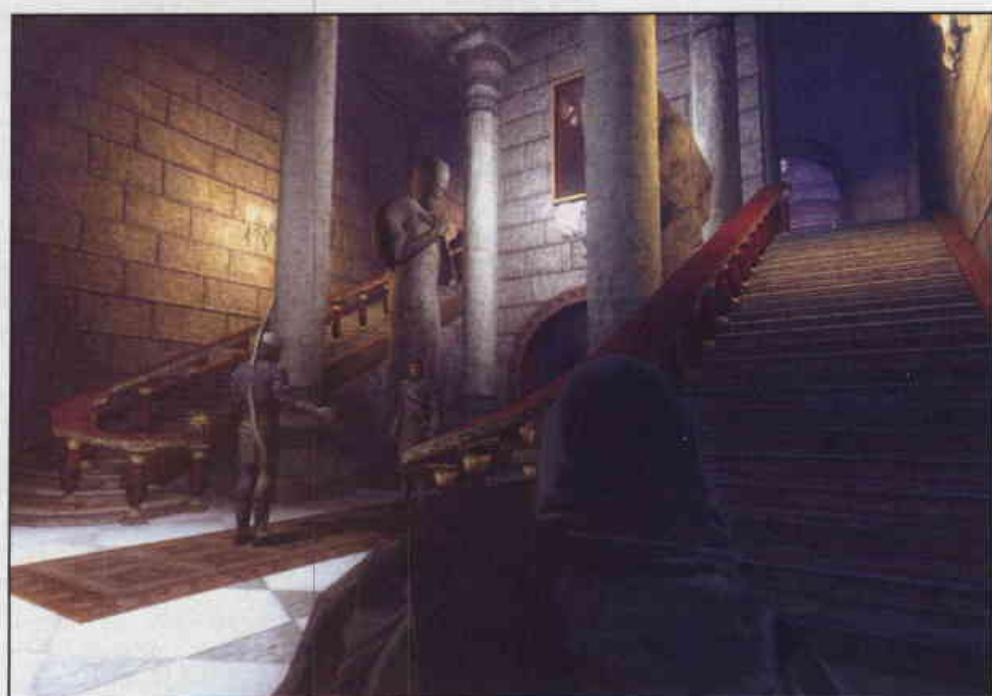
mesini bekleyin ve işini bitirin.

Rampadan yukarı çıkışın ve yukarıdaki meşaleyi söndürün. Kadın yatağın yanına gelince onu bayıltın ve yataktaki kitabı okuyun. Tavandaki kırık parçaya tırmanın ve ganimetin toplayın. Tahtadan geçerek sağdaki yatağa gelin, kitabı okuyun ve tarağı alın. Buradan çıktıığınızda aşağıda su göreceksiniz. Yaratığın sola gitmesini bekleyin, merdivenden inin ve su okunu alıp merdivenin yanındaki karanlıkta bekleyin. Yaratık sırtını döndürünce normal okla onu öldürün.

Kanaldan ilerleyip su okunu alın ve merdivenlere geri dönün. Soldan ilerleyince merdivenlerin üst tarafına geleceksiniz ve aşağıda su oku göreceksiniz. Sağdaki kapıdan girip saklanın, gelen adamı bayıltın. Sağ tarafta başka biri daha olduğunu göreceksiniz. Ondan da kurtulunca sağa doğru gidein ve köprüden geçmeyeip kilitli kapıyı bulun. Yanındaki notu okuyun, kapayı açın ve sandığın içindelerini alın.

Su okunu gördüğünüz merdivenlere dönün ve en aşağıya kadar inin. Yolda ölü birini geçeceksiniz ve büyük bir odaya ulaşacaksınız. Burada etrafta baktığınızda dolaşmakta olan bir yaratık göreceksiniz. Sunağın mümkün olduğunda yanına gelin ve yaratığın sağdan yaklaşmasını bekleyin. Sunağ ses oku atın ve yaratığın geldiğinde ona normal oklarla saldırın. Ağaçta beyaz bir duman göreceklerin, bundan sonra yaratığı öldürebilirsiniz. Burada amacınız yaratığın kanının sunağın yanındaki sembole akmasını sağlamak. Bundan sonra iki element okunu alın. Ortadaki sembole su oku atın, soldaki sembole ise yosun oku. Böylece ağacın pençesini alacaksınız. Artık bölüme başladığınız yere dönüp görevi bitirebilirsiniz.

Şehir - 3. Gün Her zamanki gibi etraftaki okları ve paraları toplayın. Hazır olduğunuzda Terces Courtyard'a gidein. Kütüphaneye girdiğinizde etrafi dolaşın, konuşmaları dinleyin, notları ve kitapları okuyun. Artemus'u gördüğünüzde masadaki notu okuyun. Duvardaki sembolü kullanarak ayrılin.



Bundan sonra Docks bölgesine giderken böcekleri temizlemeye başlamanız gerekecek. Hammerite'lere saldırmanız veya onlardan kaçmayın. Eğer size saldırırlarsa flaş bombası kullanın. Böcekler çok gürültü yaptıklarından birini gördüğünüzde karanlık bir yere saklanın, onu vurun ve ortalık yataşana kadar da dışarı çıkmayın.

South Quarter'dan Docks'a ulaşlığınızda duvardaki sembolü kullanın. Hemen ilerideki açıklıktan aşağı inin ve sağdaki el izli kapıdan girin. Burada elinizdeki sanat eserlerini satabilirsiniz. Dükkanından çıktıığınızda sağa bakın ve yerdeki izgarayı ve ilerideki iki kişiyi görün. Kapının önündeki meşaleyi söndürün ve izgaraya soldan yaklaşın ve konuşulanları dinleyin. Soldaki pasaja ses oku atın ve elemanlar oraya gittiklerinde diğer taraftaki mesajı okuyun. Bundan sonra Pagan'lara saldırma-malı veya onlardan calmamalısınız.

Duvardaki yeşil sembolü yoşun okuya vurun. Pasajdan sessizce ilerleyin ve taşların ortasına bir yosun, bir de su oku atın. Buradan çikın ve dükkanı giden açılığı kullanın. Sol tarafta metal zeminde yürüyen bir muhafiz var ve sizin de oraya gitmeniz gerekiyor. Bir süre bekleyin ve sağa doğru yürüdüğünde onu bayıltın. Haritaya bakın ve kırmızı el izli dükkanı giderek tırmanma eldivenlerini alın.

Merdivenlere dönün ve aşağı inin. Su okunu alın ve sembolü kullanarak içeri girerek yeni görevi başlayın.

Görev 5 - The Sunken Citadel

Sola doğru gidin, meşaleyi söndürün, karanlığın içinden yaratığı izleyin ve mümkün olduğunda çabuk bayıltın. Sola doğru gidince bir kitap bulacaksınız. Sessizce ilerlemeye devam edin ve gördüğünüz fare adamları öldürün. Burada bir kitap daha bulacaksınız. Sütunun arkasındaki yoldan ilerleyin ve merdivenlerin tepesindeki meşaleyi söndürüp fare adamları dinleyin. Onların gitmelerine izin verin çünkü aşağıda başka bir düşman daha var ve bunlar birbirlerini öldürebiliyorlar. Giriş ses oku atarak bu işlemi hızlandıracılsınız.



Fare adamları ve muhafizi temizledikten sonra sandığı açın ve karşı taraftaki merdivenlerden aşağı inin. Buradaki özel ganimeti aldıktan sonra merdivenlerden çıkışın ve yerdeki kırmızı izleri takip edin. İleride yine bir fare adam var.

Sola doğru ilerleyerek City Core'a gelin. Soldan yürümeye devam edin ve koridorun sonundaki meşaleyi söndürün. Girişe doğru sessizce gelince bir konuşma duyacaksınız. Yaratıkların hareketlerini izleyin ve uygun bir anda işlerini bitirin.

Sola doğru ilerlemeye devam edince içinde iki yaratığın bulunduğu yeni bir odaya geleceksiniz. Yüzü size dönük olanı hemen vurun, ardından diğerinin peşine düşün. Tahtın üzerinde ziplayın ve tacı alın. Sandığı da boşaltıp etrafi yağmalamaya başlayın. Merdivenlerden indiğinizde solda parlak bir oda göreceksiniz. Burada Paganlar olduğundan dikkatli olmalısınız.

Etrafi araştırdığınızda Rafe'yi, kitabı ve Glyph anahtarını bulacaksınız. Şimdi geriye dönmeniz lazım, yine soldan giderseniz yolda kaçırdığınız hiçbir şey olmamasını sağlayabilirsiniz. Portaldan geçince iki sandıklı ve Paganlı bir odaya geleceksiniz. Karanlıkta durarak sandıkları boşaltabilirsiniz.

Şehir - 4. Gün Kütüphaneden Docks'a kadar olan yolu gitmelisiniz. Yolda dükkanları ziyaret edip topladığınız ganimetleri satabilirsiniz. Docks haritasında geçen sefer yaptığınız gibi su ve yosun oklarıyla taşların ortasını vurmaya çalışın. Giriş noktasında sembolün

yanına gittiğinizde önce muhafizden kurtulmanız gerekecek. Dükkanı gidecekmiş gibi sola dönün ve iki büyük kasanın arkasında durun. Sola dönüp ara sokağa girdiğinizde bir sürü muhafiz göreceksiniz ve burada flaş bombalarınızı kullanmanız gerekecek.

Bombaları kullanıp hemen sağdan ilerleyin ve sağdaki pasaja dalın. Yolun sonunda gemiye ulaşacaksınız. Karanlıkta durup konuşulanları dinleyin. Muhafizlardan kurtulduktan sonra sağdaki deliğin etrafından geçin ve su okunu alın, ardından platforma çıkıp merdivenden yukarı çıkararak böceği vurun.

Eğer aşağıda muhafiz varsa gitmesini bekledikten sonra merdivenden inin ve platformun altına saklanarak metal zeminde yosun oku saklanın. Muhafiz hanın kapısından uzaklaşınca onu bayıltın ve hana girip masadaki kağıtları okuyun. Handan çıkışın sağdaki gemiye binin.

Dışarı çıkan ilk kişiye ateş oku atın ve sağdaki kutsal suyu alın. Soldan ilerleyin ve karşınıza çıkanları toplayın. Dağın odalarından birindeki Captain's Log'u almayı unutmayın. Daha fazla aşağı inemediğiniz noktaya geldiğinizde odalarдан birinde delik bulmalısınız. Bu deliğin altında tahta bir kalas bulunuyor. Buna atlayın ve yere inin. Ortaya çıkan iki düşmandan kurtulun ve etrafi arayıp kağıtları bulun. Merdivenden dışarı çıkışın.

Haritaya bakınca gideceğiniz yeri göreceksiniz. Doğuya doğru gidin ve sembolü kullanarak yeni görevi alın.

Görev 6 - The House of Widow Moria

İçeri girin ve asansörle yukarı çıkararak önenüzdeki duvarın arkasına saklanın. Muhafizi bayıltıktan sonra biraz ilerleyin ve karanlıkta durarak tartışan muhafizleri dinleyin. Bir tanesi de merdivenlerden yukarı çıkacak. Diğerini öldürdükten sonra merdivenlerden çıkış, sola gidin ve diğer muhafizi görün. Buradaki büyük kasaları muhafizlara aranıza alıp görünmeyebilirsiniz.

Karanlıktan ilerleyince bir lambanın altında başka bir muhafiz göreceksiniz. Çömelin ve arkasına geçip bayıltın. Şimdi ön kapıya gidin ve kilidini açın. İçeri girip kağıdı okuyun, sola gidip merdivenlere çıkmaya başlayın. Yukarıdaki muhafiz sağa gittiğinde yukarı çıkin ve hemen sola koşun. Burada karanlıkta durup muhafizin gelmesini bekleyin ve onu bayıltın.

Sol tarafta bir portal bulunuyor. Geçtikten sonra konuşmayı dinleyin. Kadın ayrıldığında sağa giderek gölgelerde durun. Kadınla muhafiz konuşup size doğru gelmeye başlayacaklar. Muhafizden kurtulup odadan çıkin, masadan teleskopu alın ve ilerideki kapıya doğru yürüyün.

İçeri girmeden önce bekleyerek muhafizin sağınıza geçmesini sağlayın ve onu bayıltın. İleri gidin ve soldaki cam kapıdan geçin, sandıktakileri alın ve dışarı çıkin. Soldaki kapıyı açıp karanlığa saklanın. Gelen hizmetçiyi takip edip bayıltın. Fırındaki ateş okunu alın ve diğer kapıyı açarak hemen soldaki köşeye saklanın. Uygun bir zamanda kadını bayıltın.

Soldaki ilk kapıyı açın ve etrafı araştırın. Bu oda Captain's Study, yerini unutmayın. Izgarayı bulun ve diğer taraftan çıkin. Kendinizi merdivenin dibinde bulacaksınız. Buradaki kadından kurtulduktan sonra merdivenlerden çıkin ve sola gidip portalı bulun. Portalı girmeden önce sağa gidin, merdivenlerden çıkin ve dul Moria ile karşılaşın.

İşiniz bitince portaldan geçin. Merdivenlerden inip kapıyı açın ve açıldığında kapıya yaklaşanın başlamasını sağlayın. Dışarıda saklanınca kadın çıkacak, adamın hareketlerini izleyin ve uygun bir zamanlamayla işini bitirin. Buradaki pencereyi açın ve bu odayı unutmayın. Masadaki çantayı alıp odadan çıkin.

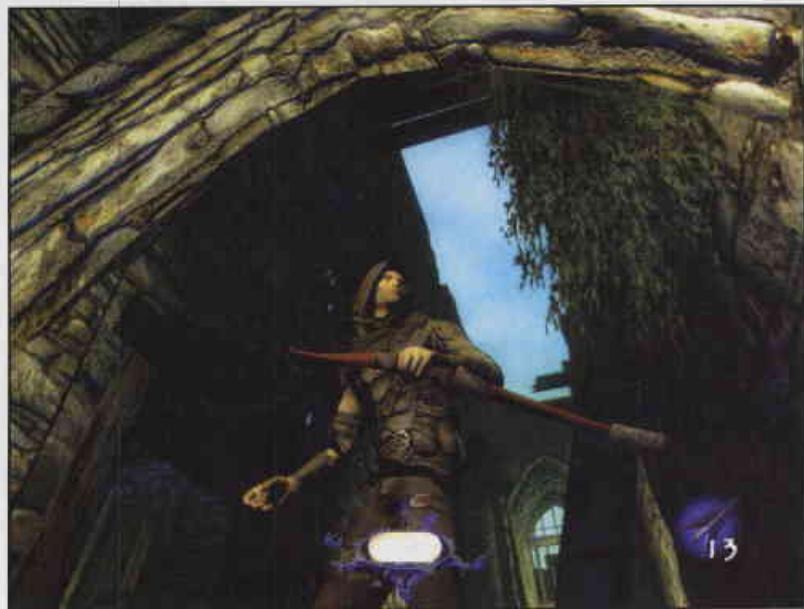
Soldan devam edin ve kapıyı açın. Kadından kurtulup etrafı araştırın. Kapıya çıkan merdivenleri geçip digerine gidin. Bunun önünde yerde bir kapak göreceksiniz, kapağı açıp içeri girin ve ganimetleri toplayın. Yukarı çıkip kapıdan girin ve diğer kapıyı açın. Muhafiz gelince ondan kurtulun ve merdivenlerden aşağı inip portaldan geçin. Soldaki ikili kapıları açın, kitabı okuyun ve Viktrola'yı dinleyin. Bangoya girip aynayı alın.

Yatak odasından çıkin ve sağıdaki portaldan geçin. Sağıdaki odaya girip soldan çıkin, merdivenlerden aşağı inip tabloyu alın. Eğer her yeri yağmaladığınızı düşünüyorsanız Captain's Study odasına dönün. Masaya baktığınızda bir düğme göreceksiniz. Düğmeye basmadan önce oyunu kaydedin. Buradan hızlı biçimde açtığınız pen-

cereli odaya dönməniz gerekiyor. Düğmeye basar basmaz diğer odaya gidin ve hareket etmenin yolunu arkasına geçin, asansörü kullanarak gizli odaya girin. İstesiniz etrafi yağmalayabilirsiniz.

Bu odadaki diğer kapı sizi asansöre götürürecek bir portal içeriyor. Asansör kullanarak porta gidin ve görevi tamam-

Şimdilik sağdaki kapıdan girin, ilk merdivenlerden çömelerek inin ve köşede saklanın. Muhafizlerden biri yanınızdan geçince arkasından yaklaşarak bayıltın. Merdivenlerden inin, masanın üzerindeki kağıdı okuyun ve saklanın. Diğer muhafiz arkasını dönünce ondan da kurtulun. Odanın diğer tarafında bir asansör,



layın. Kendinizi Kütüphanede bulacaksınız, Forgotten Library'e geçin ve demoyu seyredin.

Şehir - 5. Gün Stonemarket'e gidip Terced Courtyard'a girin. Gargoyle heykelini gidin ve sağa dönerek varile ulaşana kadar yürüyün. Buradaki kasaların arasında durup yukarı bakınca iki boru ve sağda bir sembol göreceksiniz. Duvara tırmanmaya başlayın ve kulenin üstüne çıkin. Sağda doğru yürüyerek sembole ulaşın ve kullanın.

Görev 7 - Killing Time

Yolun sonuna kadar ilerleyip sağa dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Büyük sarkacı görüne kadar yürümeye devam edin. Buradaki Hammerite'in solundan geçin ve soldaki büyük yuvarlak camı görün. Bunun sağında elmas bir çark göreceksiniz. Altındaki kutsal suyu mutlaka alın.

Muhafiz normal rutinine döndüğünde yukarı çıkin. Duvara tırmanarak çarkı alın, tekrar aşağı inin ve sağa dönün. Buradaki merdivenden aşağı inin ve aşağıdaki muhafizi bayıltın. Sağda ve solda iki tane kapı göreceksiniz. Önce soldaki kapıdan girin, oku alın ve diğer kapıdaki elemanı soyup bayıltın.

Izgara, merdiven ve kapı göreceksiniz. Merdivenlerin dibine gidin, sola dönün ve yosun okunu alın. Önünüzde başka bir kapı göreceksiniz.

Asansöre binin ve aşağı inin. Aşağı bakın ve çıkıştıya atlayın, sola dönün ve diğer çıkıştıya inin. Duvara doğru yürüyün, ziplayın ve aşağı inin. Böylece sağ salım aşağı inmiş olacaksınız. Buradaki kapının arkasında portal bulunuyor, geçtikten sonra yolumuza devam edin. Karşılaşacağınız muhafizden kurtulun ve yola devam edin. Merdivenlere ulaştığınızda solda bir çıkış göreceksiniz. Bu çıkışından sandığa ulaşacaksınız, hâlâ çıkışından durumda merdivenlerden inin.

Soldaki kapıyı boş verip merdivenlerden inmeye devam edin ve hemen saklanın. Muhafizden kurtulduktan sonra soldaki kapıyı açın. Biraz ilerleyince bir rahip göreceksiniz, onu bayıltıp heykelé gidin ve heykelin tuttuğu çanağı tıklayarak ateş oku alın. Sağdaki kapının kilidini açarak asansörünü ve aşağı inin.

Buradaki muhafizden kurtulduktan sonra sürekli çömelir halde ilerleyerek bir sonraki odaya geçin. Burada hareket etmeyen iki muhafiz ve yürüyen biri var. Ayak seslerinin uzaklaşmasını bekleyip gaz bombası atın ve muhafizleri hemen





saklayın. Diğer yürüyen muhafizin arkasından yaklaşıp bayıltın ve etraftaki ganimetleri toplayın.

Koridordan ilerleyin ve asansörle aşağı inin. Merdivenlerden inip saklanın ve rahibi bayıltın. Sağa gidin, sağdaki makinenin vanasını çevirin ve kapıyı açın. Bu odadaki muhafizi bayıltıp haritaya alın. Dışarı çıkip sağa gidin ve önce soldaki makinenin kolunu çekin, meşaleyi söndürün, kapıyı açın, yerdeki izgarayı yosun oklarıyla kaplayın ve muhafizin gelmesini bekleyin. Muhafiz geldiğinde onu soğun ve bayıltın.

Diğer kapıdan çıkışın ve merdivenlere ulaşın. Merdivenlerin altında kutsal su göreceksiniz. Aşağı inerken gördüğünüz meşaleleri söndürün. Kutsal suyu aldıktan sonra makinenin kolunu çekin. Böylece Clocktower'in dışına çıkacaksınız. Şimdi tek yapmanız gereken Library'e geri dönmek.

Şehir - 6. Gün Kendinizi Old Quarter'da bulacaksınız. Doğuya doğru gitmeniz gerekiyor ama peşinizde Keepers Enforcer'lar var. Eğer köşeye sıkışırsanız flaş bombası kullanmaya hazır olun. Eğer karşısına çıkarlarsa çekinmeden vurabilirsiniz. Mümkün olduğunda gördüğünüz tüm meşaleleri söndürmeye çalışın. Bir duvarda kırmızı el izleri göreceksiniz, merdivenlerden çıkip meşaleyi söndürün ve kapıyı açın. İçeride gördüğünüz her şeyi alın ve notu okuyun.

Evden çıkışın, merdivenlerden inin ve sağa dönün. Eve dönmeniz gerektiğinden bunu en kolay Docks alanından geçerek yapabilirsiniz. Yolsa gördüğünüz sembollerin kırmızı olduğu dikkatinizi çekecek, yani onları kullanamayacaksınız. Eve girdiğinizde bir not bulacaksınız. Black Alley'deki yeni portaldan geçin.

Etrafta biraz dolaşınca bir ara demo girecek ve yeni bir amaç alacaksınız. Portaldan geri dönün ve Keepers Library'e gidin. Henüz kullanamayacağınız sembollerin gördüğünüzde duvara tırmanın ve portala ulaşın. Artık etrafakilerle düşman olduğunuzdan herkes size saldırmaya

şılaştığınız notları okuyun. Amacınız Artemus'un odasına ulaşmak. Burada Keper Ring'i alacaksınız ve bir sonraki merdivenlerden çıktıığınızda duvardan anahtar deliği bulacaksınız. Buradan Orland'in odasına girebilirsiniz.

Odanın her yerini araştırın ve duvardaki mühre ateş oku atın. Böylece tüm semboller serbest kalmış olacak. Tekrar dışarı çıkışın ve dolaşmaya başlayın. Elder's Library'e geldiğinizde duvarda göreceğiniz boş sembolü Lower Libraries kısmına götürürek. Kapılardan biri Caduca'nın odasına çıkıyor. Burada heykelin ağzında bir not bulacaksınız. Dışarı çıkışın ve diğer kapıdan geçin. İki oda daha geçince demo girecek, demonun ardından oyunu kaydedin.

Mümkün olduğunda hızlı biçimde açık kapıya koşun, sağa dönerek kapı açın ve sembole ulaşın. Bundan sonra heykeller sizi takip edemeyecekler.

Şehir - 7. Gün Old Quarter'daki odadan çıkışın ve kenara kadar giderek duvardan aşağı inin. Old Quarter'daki portaldan geçer geçmez durum ve konuşulanları dinleyin. Haritadan pub'in nerede olduğunu bakın. İlkinin arkasındaki pasajdan geçin ve sağdan ilerleyin. Pub'a ulaşınca üzerinde çekiç simgesi olan bir pencere göreceksiniz. Buradan geçince yeni amacınızı öğreneceksiniz. Docks portalının yakınındaki Cradle'a gitmeliyiniz, buradaki büyük tahta kapının üzerinde sembolü göreceksiniz, kullanıp içeri girin.

Görev 8 - Of Brethren... and Betrayers

İzgaradan geçin ve konuşulanları dinleyin. Konuşanlar gittiğinde odanın ortasındaki küvetten ateş oklarını alın. Merdivenlerden yukarı çıkışın ve adamın bayıltın. Yukarı çıkip ganimetleri toplayın ve aşağı inin. Her iki kapı da Council Room'a çıkıyor, sağdakinden girin ve aşağı inin. Buradaki adamı bayıltarak iksiri alın ve çıkışın.

Sürekli olarak soldan ve gölgelerden girin. Konuşmaları dinleyin ve kar-

Görev 9 - Robbing the Cradle
Hemen havuzun soluna gidin ve su okularını alın. Sonra sağa giderek Storm



Cellar girişini bulun. Kutsal su şişelerinizi hazır edin ve merdivenlerden inin. Hemen sağa dönüp merdivenlerden çıkışın, sağa dönüp oda-yı girin ve yine merdivenlere gidin. Odanın karşısındaki kapıyı açın, sigortayı alın, sola dönün ve tabloya bakın.

Storm Cellar'a tekrar geri dönmeye hazır olduğunuzda merdivenden aşağı inin ve dolarşarak jeneratörü bulun. Yanmış sigortayı çıkarın ve yeni sigortayı takın (jeneratörü kullanmanız yeterli). Şimdi etraf aydınlananından rafalar görebilirsiniz, raftan şişeyi alın. Yukarı çıkarak Lobby'e ulaşın. Merdivenlerin altında ki delikte şişeyi kullanın.

Kuzeje gidin ve düğmeyi kullanarak Inner Cradle girişini açın. Sağa giderseniz birçok garnimet bulabileceğiniz Staff Tower'a ulaşırısz. Şimdi portaldan geçmelisiniz. Düz ileri gidin ve masadaki kitabı okuyun. Ortaya çıkan haleftten kurtulmanın tek yolu iyi bir nişanla kutsal su fırlatmak. Oyunu kaydedin ve etrafta dolaşmaya başlayın, amacımız sadece etrafi tanımak. Üzerinde 5 yazan hücre kapısını gör-düğünüzde yerini not edin çünkü buraya geri döneceksiniz. Şimdi kaydınızı yükleyin ve 5 nolu hücreye gidin, tablonun arkasındaki ga-nimeti alın ve kapının karşısındaki gevşek tuğlaları çıkarıp geceliği alın.

Kapının karşısındaki merdivenden aşağı inin ve yaratığı öldürüp yakma fırını kullanın. Tekrar 5 nolu odaya çıkışın ve teleskopu alın, ardından sürekli yukarı çıkarak Observatory'e ulaşın. Kutsal su kullanarak yaratıktan kurtuluın. Teleskop standını kullanın. Bundan sonra sık sık kayıt etmeye bakın çünkü pek saklanamayacaksınız.

Records odasından Nursery Tower'a geçmeniz gerekiyor. Günlüğü alana kadar sessiz



ve yerden ilerleyin ve yandaki sehpada bulunan kağıdı da okuyun. Ardından Morgue'a inip günlüğü yakın. Bundan sonra Treatment oda-sına gidin. Çömelerek yolun sonuna kadar gi-din ve sağdaki arabanın içinden sıvıyı alın. Merdivenlerden yukarı çıkışın, sola dönün ve geriye kadar yürüyün.

Sıvıyı aldığınzı göre artık tavan arasına çakılabilirsiniz. Portaldan geri dönüp Lobby'deki kuzeydoğu merdivenlerini kullanın. Tavan ara-sındaki kan lekesi üzerinde sıvıyı kullanın. Ha-yaleet sizden Lobby'e gitmenizi isteyecek. Gel-diğiniz yerden geri dönen ve beyaz damlayı takip edin.

Storm Cellar'a gidin, kafesi bulun ve içine girin. Staff Tower'da en yukarı kadar çıkışın ve

asansöre binip düğmeye basın. Koridoru takip edin ve pencereden dışarı atlayın. Burada oyunu mutlaka kaydedin çünkü bir hatadan dolayı bazen hayalet ortadan kaybolabiliyor. Eğer böyle bir şey olursa kaydınızı yükleyip devam edin.

Hayaleti takip edin ve karşınıza birileri çı-karsa flaş bombası kullanın. Undead'leri geç-tikten sonra hayaleti takip ederek bir duvarın arkasındaki panelden geçeceksiniz ve ara de-mo girecek. Artık Catacombs'ta etrafınız Undead dolu haldesiniz. Mezarlardan birinde harita bulacaksınız. Burada ateş okları çok işinize yarayacak, yapmanız gereken ölmeme çalişarak asansöre binmek ve dışarı çıkmak.

Şehir - B. Gün Önce Keepers Library'e gidin, burada demo seyredecek ve yanı amacınızı öğreneceksiniz. Auldale'ye gidin ve haritaya bakın. Museum'un batısındaki Pump House'a gitmeniz gerekiyor. Girişteki notu okuyun ve Museum'un doğusundaki Park'a gidin. Merdi-venlerden çıkışın ve oradaki kağıdı da okuyun. Aşağıda ufak bir sunağın yanında bir rahibe bulacaksınız. Ona yaklaşınca size beyaz du-manın altındaki kolyeyi almanızı söyleyecek.

Pump House'a geri dönen ve kapılı açarak içeri girin. Vanayı çevirin ve yerdeki kapağı açarak aşağı inin. Buradaki portaldan geçtiğinizde Gamall's Lair'e ulaşacaksınız. İlk odanın kapısından çıkışın ve merdivenlerden yukarı gi-din. Masadaki kitabı okuyun. Çömelerek sağ taraftan odanın arkasına gidin ve kitabı oku-yun. Oyunu kaydedin ve karanlıkta durduğunuzda emin olarak ileriye bir mayın atın. Ar-dından ses oku ile mayının yanını vurun, böy-lece heykeller gelecek ve havaya uçacaklar. Hepsini yok ettikten sonra kapıdan çıkışın ve



sağa doğru giderek pençeyi alın. Tekrar kitabı okuduğunuz odaya dönün.

Sağdaki ilk kapıdan çıkış sola gidin, sağdaki kapının kilidini açın ve iki ateş oku kullanarak heykeli vurun. Kadehi alın ve kitaplı odaya dönün. Sağdaki diğer kapıdan geçin ve köşeyi dönüp kitabı okuyun. Bir sonraki oda ya sessizce girin ve heykel uzakta kyen ateş oklarıyla işini bitirin, yerden kadehi alın.

İlk heykeli vurup kadehi aldığınız avluya dönün ve balkonun yanındaki duvardan yukarı tırmanın. Yana doğru giderek balkona inin, kapıyı açarak içeri girin. Demonun ardından odanın kuzeydoğusunda simbol göreceksiniz, onu kullanın. Karanlığa saklanın ve heykelleri izleyin, hepsinden kurtulmanız gerecek. Odanın yan tarafındaki duvara tırmanın ve balkona atlayarak kapıdan çıkin. Bu balkonda da duvardan çıkmalı, yana giderek aşağı atlamanızı. Böylece Lair'den çıkış olacaksiniz.

Museum'a gidin, sağdaki meşaleyi söndürün ve muhafizin arkasına geçip onu bayıltın. Sağdaki ufak pasaja girin ve yerdeki izgarayı açarak aşağı atlayın. Buradaki simbolü kullanınca yeni görev başlayacak.

Görev 10 - Still Life With Blackjack

Soldaki merdivenlerden biraz çıkış ve oyunu kaydedin. Ses oku kullanarak üç muhafizin da bir araya gelmesini sağlayın. Gaz bombası ile üçünden de kurtulmalısınız, başaramazsanız önceki kayınızı yükleyip tekrar denegin. Başardığınızda yanlarına gidin ve düşürükleri anahtarları alın. Ön kapıya gidin ve kapıyı açın.

Şimdi etraftaki muhafizleri avlamaya başlayacaksınız. Eğer muhafizlara yaklaşamayacağınızda kalırsanız gaz oku kullanın. Bir süre sonra elektrik alan tarafından korunan ilk antikaya ulaşacaksınız. Alana yaklaşın ve yan taraftaki dört jeneratörden birine su

oku atın ve antikayı kapın. Eğer kızarırsanız tekrar denegin. Ilerlemeye devam edince portal göreceksiniz, şimdilik girmeyin. Yola devam edince ikinci antikayı göreceksiniz. Yanındaki iki adam güvenlik sisteminin zayıflığından bahsedebek ama biz zaten az önce bu zayıflığı kullanmıştık. Bu antikayı da diğerinde kullandığınız yolla alın.

Şimdi portaldan **geçebilirsiniz**. Tesoro Hall'daki amacınız Curator's Office'e kadar çıkmak ve kolu çekmek. Böylece yerden bir hey-

kü orada birçok heykel bulunuyor, bunun yerine Pump House - Plaza yolunu kullanmalısınız. Ancak Gamall orada ve onu öldüremiyorsunuz. Burada hiç acele etmeyin ve onu sessizce geçerek doğudaki merdivenlere tırmanın ve Use tuşunu kullanarak kalbi duvardaki deliğe yerleştirin.

Şimdi tekrar Gamall'ı geçip Old Quarter portalını kullanın. Buradaki dükkânlar hâlâ işler durumda olduğundan ihtiyacınız olan malzemeleri alabilirsiniz. Şimdi önce Fort Ironwo-



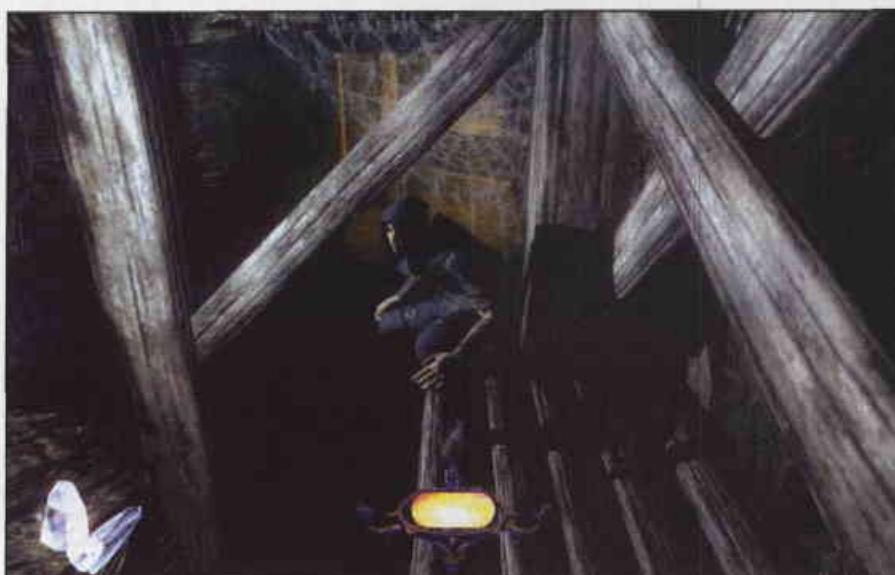
kel çıkacak. Sağdaki balkona çıkış ve Göz'ün size doğru sallanmasını bekleyip yakalayın. Şimdi girişe dönüp görevi bitirebilirsiniz.

Şehir - 9. Gün Önce amaçlarınızı okuyun. Balkondan aşağı inmeden önce aşağıda yürüyen heykele dikkat edin. Yine mayın - ses oku takliğini kullanabilirsiniz. Park'tan gitmeyin çün-

od'a, sonra mezarlığa gidin. Gamall'da burada bulunuyor, yine sessizce anıt yaklaşır Use tuşunu kullanın. Böylece kadehi yerlestireceksiniz. Zaten eğer gideceğiniz yeri bulamazsanız Gamall'ı bulmaya çalışın, daima gitmeniz gereken yerlerde olacaktır.

Fort Ironwood'dan çıkış ve güney çıkışını kullanarak Docks'a gidin. Buradaki ilk Landling Marker en uzak güney doğu köşesinde. Bura ya kolayca gitmek için önce ana kargo alanına yürüyün ve oradan güney pasajını takip edin. Marker'in üzerinde Use tuşunu kullanarak pençeyi yerleştirin. Tekrar kuzeye giderek Old Quarter'a gelin ve kuzeye devam ederek Stonemarket Proper'a ulaşın. Burada kuzebe batı köşesine doğru gidin ve tacı kapının yanına yerleştirin.

Son olarak batıya doğru giderek Plaza'ya ulaşın, ardından güneye giderek South Quarter'a gidin ve havuzu gelin. Gamall'ın uzaklaşmasını bekleyin ve hemen koşarak gözü havuzu yerleştirin. Böylece oyunu bitirmiş olacaksınız. Umarım Thief 4'ü yapmaya karar verirlerse daha sorunsuz ve güzel bir oyun çıkarırlar ortaya. Yoksa sonu Tomb Raider'a benzeyecek. ☺

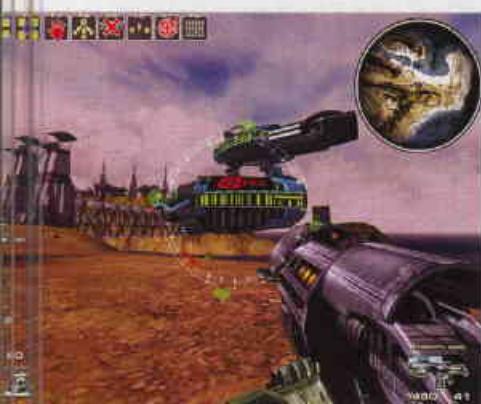


Eser Güven

Eğer bu bölümü okurken "Oha falan oldum!" oluyorsanız, o zaman yanlış dergiyi inceliyor olmalısınız.

BREED

Breed'i yüklediğiniz klasörü açın, Run klasöründe ve daha sonra Scripts klasöründe ilerleyin. Buradaki **DIFFICULTY.TXT** dosyasını bir metin editörüyle açın. Damage0 ve Damage1 yazan satırların altında, 0.17 gibi bazı sayılar görebilirsiniz. **Damage0**'ın altındaki, sizin aldiğiniz hasarı göstermektedir. Bunların hepsi 0.0'a düşürerek, sadece çarpma ve düşme sırasında alacağınız hasarları açık bırakabilirsiniz. Bu sayılı eksi yaparsanız, hasar almak yerine, düşmanlarınız siz iyiyleşirecektir. **Damage1**'ın altındakilerse, sizin düşmana ne kadar hasar verdığınızı gösterir. Bu sayıları da 1'den 10'a veya 100'e kadar yükseltebilirsiniz.



RISE OF NATIONS THRONES AND PATRIOTS

Oyun sırasında ENTER'a basin ve aşağıdaki kodları girin.

cheat reveal 1 Haritayı Açar. **cheat nuke** Nükleer bomba atar. **cheat bird** Wild Bird yollar. **cheat finish** Yapım aşamasındaki yapılar tamamlanır. **cheat die** Seçilen birlikleri yok eder. **cheat age** Zamanı gösterir veya değiştirir. **cheat safe** Başkentin etrafına silah döşer. **cheat achieve** Başarılarını gösterir. **cheat ally [who]** Bir ulusla ittifak yapar. **cheat peace [who]** Bir ulusla barış yapar. **cheat war [who]** Bir ulusla savaş açar. **cheat defeat [who]** Bir ulusu yok eder. **cheat victory [who]** Bir ulusun kazanmasını sağlar. **cheat age [age]** [who] Bir ulusun yaşını gösterir veya değiştirir.

I OF THE DRAGON

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girin.

YOUWIN Bölümü kazanırsınız. **TOPLSAN** Ölümüzlük **MAGPOUNG** Tüm harita. **FJKDKEARW** Sonsuz Respiration



TRUE CRIME: STREETS OF LA.



Ekstra oyun sonu görüntüsü Oyunu tüm 3 daldaki sonlarla tamlayın. **Snoop Dogg** Caddelere yayılmış olan 30 köpek kemikini toplayın. **Karakter görüntüleri** Oyunun başında plakanıza isim yazarken aşağıdaki kodlardan birini girin. Kodun karşısındaki karakter olarak oyuna başlayacaksınız.

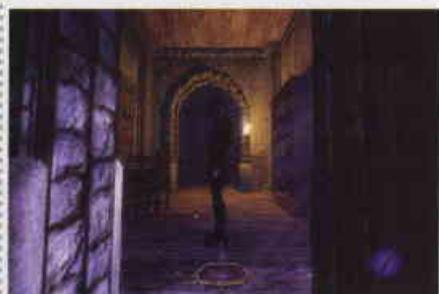
M1K3 Komando / **HAWG** Motorcu / **TFAN** Mafya / **BOOB** Dişi Punk / **JASS** Eşek / **TATS** Dövmeli Bayan **PHAM** Kasap / **MNKY** Erkek Punk / **BRUZ** Boksör **J1MM** Ceset / **FATT** Polis Memuru / **P1MP** Dilim varmıyor... / **MRFU** Asyalı / **SWAT** Özel Tim / **BOOZ** Evsiz / **B1G1** Patronunuz / **ROSA** Ortağıınız / **HARA** Asyalı Çalışan / **FUZZ** Memur Johnson / **HURT_M3** Ortağıınız (ama iç çamaşırıyla!)



THIEF: DEADLY SHADOWS

Thief'i yüklediğiniz klasörün içinde System klasörünü bulun ve buradaki DEFAULT.INI dosyasını bir metin editörü ile açın. [Difficulty] yazan bölümeinin ve buradaki değerleri 0 yaparak, ilgili hileyi etkisiz hale getirin.

AI visual acuity multiplier Yapay zekanın görüş kabiliyeti
AI auditory acuity multiplier Yapay zekanın duyma derecesi
AI tactile acuity multiplier Yapay zekanın his derecesi
AI hitpoints multiplier Tüm yapay zeka sağlık çizgisini bu değere göre değiştirecektir
AI-to-player damage multiplier Yapay zekanın hasar verme derecesi



BESIEGER

Oyun sırasında é tuşuna basın ve konsolu açın. Aşağıdaki kodları yazarak ilgili hileyi çalıştırabilirsiniz.

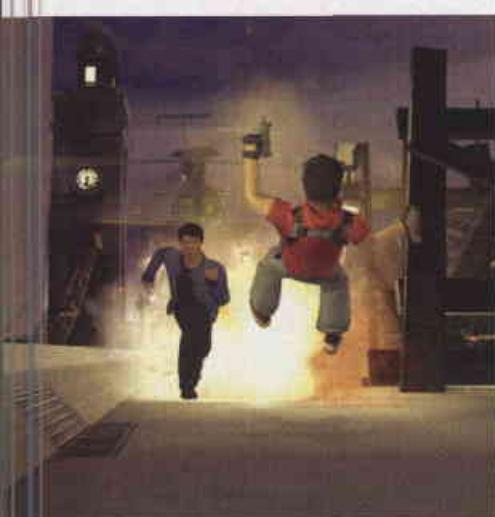
Invulnerability 1 Tanrı modu (0=Kapama)
Daytime # Zamanı # olarak belirlersiniz (1-24)
Debug 1 Debug Modu (0=Kapama)
DayTimespeed# Zaman hızını # olarak ayarlama
CreateUnit # # ismindeki üniteyi yaratır (#=İsim). Burada "CreateUnit F", o harf ile başlayan hangi üniteleri yaratabileceğinizi görürsünüz.



Evinizin her tarafı kameralarla çevrili olsaydı, bu kadar rahat hile yapabilir miydiniz? Sorarım size!

RISE TO HONOR

Ölümsüzlük Oyunu durdurduktan sonra sırasıyla L2, L3, R3, L2, L2, L1, L3 ve L2 tuşlarına basın. **Bonus Videolar** Oyunu bir kez bitirerek Young Kit Yun ve Young Michelle videolarını açabilirsiniz. **Ekstra Jet Li Kıyafetleri** Oyunu bir kez bitirerek, Jet Li'nin Once Upon a Time in China ve Fist of Legend'daki kıyafetlerini açabilirsiniz.. **Hard zorluk derecesi** Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.



SPYHUNTER 2

Sonsuz Cephane Oyunu durdurun ve sırasıyla R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2 ve L2 tuşlarına basın. Aynı işlemi tekrarlayarak hileyi kapatabilirsiniz. **Ölümsüzlük** Oyunu durdurun ve sırasıyla L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1 ve R2 tuşlarına basın. **Tüm Bölümler ve Silahlar** Ana menüye gidin ve sırasıyla L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2 ve L1 tuşlarına basın.



Red Dead Revolver

Aşağıdaki Bounty Hunter bölümlerini bitirerek, ilgili hileleri oyunu durdurduktan sonra çıkan ekranдан açabilirsiniz.

Hile	Bölüm
Hedefi kapama	Stagecoach
Düşmanların altın tabancaların olur:	Fort Diego
Bozulma olmaz:	End of the Line
Sonsuz DeadEye:	Battle Finale
Altın silah:	Siege
Ölümsüzlük:	Fall From Grace

Hard zorluk derecesi Hikaye modunu bitirin. **Very Hard zorluk derecesi** Hard zorluk derecesini bitirin. **Red Wood Revolver Modu** Very Hard zorluk derecesini bitirin.



VAN HELSING

Hileleri açma Oyundaki hileleri açmak için, oynadığınız bölgülerde ufak, beyaz ve parlayan kürelerin üstüne gelip Yuvarlak tuşuna basın. Bulduğunuz kürenin hangi hileyi çalıştırıldığı ekranın altında yazacaktır.

Sonsuz cephe Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.



SHREK 2

Tüm Bölümler Oyuna başlayın ve ilk bölümde Start tuşuna basın.

Scarpbook'a gidin ve Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın. Eğer kodu doğru girdiyseniz, "Thats what I call spreading joy" diyen bir ses duyacaksınız.



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



Ekstra Görünürler

Training Nick, MP1, UN Askeri, Laboratuvar Önüğü, İşkele İşçisi: Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin

Urban Nick, Sara, Wei Lu, MP2, Yanmış Asker, Komiko: Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin

Wasteland Nick, Sara (Psi), Tonya, Ejderha Wei Lu, MP3: Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin

Stealth Nick, Marlena (Pyro), General, Barrett, Jov, Jack: Oyunu Elite zorluk derecesinde bitirin

Palyaço kostümünde General: General'in Boss savaşında 6 küreyi de toplayın.

donanim

SF 114



SF 110



HABERLER

SF 115



TEKNİK SERVIS

Bu ay ASUS'un yeni ekran kartlarından AX800'ü inceledik. Donanım dünyasından en yeni gelişmeleri de haber sayfalarımızda bulabilirsiniz. Ayrıca Samsung monitör almayı düşünen arkadaşlar, Donanım Pazarı'ndaki açıklamamızı okumayı ihmal etmesinler.

Tugbek Dilek

Bu ay incelediğimiz Creative Nomad Jukebox Zen NX kapasite yönünden kullanıcıları fazlaıyla tatmin edecek bir ürün.

SF 114



SF 110

HABERLER ATI'nın, MXM teknolojisine yanıt:

AXIOM. Su altında çalışabilen ilk Mp3 player H20 Audio DV. Bu "Sempron" da neyin nesi?

SF 112

TEST

SF 114

İNCELEMELER

SF 115

TEKNİK SERVIS Bu >yının >hiretten

Donanım Sorusu'nu okum>d>n geçmeyin
s>kin.

SF 117

DONANIM PAZARI Bazı arkadaşların

süper sistem bilgisayarlar aldıkları duyumları
Üzerine "Hiper Sistem" çalışmalarına başladık,
duyurulur. Hadi onu alın da görelim.

AMD'den Sempron

AMD YENİ İŞLEMCİSİNİ DUYURDU



AMD dört yeni işlemcisi,
Athlon 64 FX-53 (799\$),
Athlon 64 3800+ (720\$),
3700+ (710\$) ve 3500+
(500\$)'ı piyasaya sürdü.

Soket 754 uyumlu olan AMD Athlon 3700+ dışında kalan işlemciler Socket 939 destekli olarak üretilmişler ve bu yüzden bu işlemcileri almak isteyen arkadaşlar anakartlarını değiştirmek zorunda kalacaklar. Şu an için piyasada bu yeni işlemcileri sadece VIA K8T800 Pro, NVIDIA nForce 3 Pro 250 ve SiS755 çipsetli anakartlar destekliyor. Ayrıca Enhanced Virus Protection (EVP) yeteneği ile donatılmış olan bu işlemciler sayesinde bilgisayarlarımıza virüslere karşı donanımsal olarak ta korunmuş olacak. Ancak bu özelliğin aktif olabilmesi için bilgisayarlarımıza Microsoft'un yakında çıkaracağı Windows XP Service Pack 2 yamasının kurulması gerekiyor. Firma ayrıca yol haritasında, 2004'ün 4. çeyreğinde AMD Athlon FX-55 (2.6GHz) ve Athlon 64 4000+ (2.6GHz); 2005'in 1. çeyreğinde Athlon 64 4200+ (2.8GHz); 2005'in 2. çeyreğinde ise AMD Athlon FX-57 (2.8GHz) ve Ath-

Ion 64 4400+ (3GHz) işlemcilerini piyasaya çıkarmayı planladığını açıkladı. AMD'den son haberimiz ise Duron işlemcilerin yerini doldurması beklenen AMD'nin yeni işlemci ailesi. Her üç soket platformu ile de uyumlu, üç ayrı sürüm olarak piyasaya sürülmesi planlanan bu yeni işlemci ailesi AMD Sempron olarak adlandırıldı. Soket A uyumlu Sempron'lar, şu an için kullanıldığımız AMD Athlon XP işlemcilerinin yerini alacaklar. Bu yılın 3. çeyreğinde çıkışması planlanan bu işlemciler AMD'nin Soket A'ya aynı zamanda destekinin bir müddet daha devam edeceğini de göstergesi. Soket A destekli bu Sempronların hemen ardından Soket 754 uyumlu Sempronlar da piyasaya çıkacaklar. Bu işlemci serisi AMD Athlon 64 çekirdeğine sahip olacak, ancak 64 bit destekinden yoksun bırakılmış olarak. 2005 yılının ilk çeyreğinde ise Soket 939 anakartları ile uyumlu çalışacak bir başka Sempron versiyonunu tanısacağız.



Uzay gemileri devri

Dünyadan uzaya ilk sivil yolculuk
geçtiğimiz günlerde gerçekleşti. SpaceShipOne adındaki jet, 62 yaşındaki pilotu Mike Melville kontroldünde dünyanın 100 km ötesine kadar gidip kazasız belasız geri dönmeyi başardı. 100 km atmosfer sınırı olarak kabul edildiği için bu mesafeyi aşmak uzaya çıkış olarak kabul ediliyor.

Yolculuğunun ilk 15 km'sini Whi-

te Knight isimli uçağın eşliğinde tama-
mlayan SpaceShipOne, bu yük-
seklikteyken White Knight'tan ayrırl-
dı ve dikey ateşleme ile Mach 3 hızı-
na erişti. 100 km'yi geçtikten sonra
bir süre fezada süzülen dünyanın ilk
sivil mekiği, bundan sonra rotasını
yeryüzüne çevirdi ve Mojave
Çölü'ndeki başlangıç noktasına
büyük bir seyirci tezahüratı eşliğinde
geri döndü.



**ATI'İN AXİOM'U
MXM'e cevap gecikmedi**



Geçen sayımızdaki NVIDIA MXM haberinin sonunda ATI'nin, değiştirilebilir ekran kartı standardı konusunda NVIDIA'nın tek başına harket etmesi konusundaki rahatsızlığını belli miştik. İşte çok geçmeden, ATI cephesinden gerekli cevap geldi. AXIOM olarak adlandırdığı PCI Express grafik modülleri ile ATI, dizüstü sistemlerde ekran kartlarının değiştirilebilmesini sağlıyor. Ayrıca bunun yanında aynı portu kullanan TV ve Video Capture kartları ile dizüstü sistemlerin multimedya özellikleri de artırılabilecek.

MXM'den farklı olması sebebiyle ciddi bir format karmaşası doğuracak gibi görünen PCI Express kart-ların ilkى Temmuz ayında Mobility Radeon 9600'in yeriini alacak olan Mobility Radeon X600. 500MHz-600MHz 128MB DDR bellek ve 390MHz-450MHz arası çekirdek hızına sahip olacak olan Mobility Radeon X600 ile ATI piyasadaki liderliğini korumaya çalışacak

Aşına bakarsanız bu format karmaşası en çok ATI'ın işine yarayacak gibi. Çünkü şu anda mobil ekran kartı piyasanın %75'i ATI'ın elinde ve NVIDIA ekran kartlarının AXIOM teknolojisine uyumsuzluğu ATI'ın bu Pazar payını bir anlamda garantilemesini sağlayacak.

DVD'ler 16 hızda Philips dünyanın ilk 16 hızlı DVD yazıcısını satışa sundu. Altı dakikadan daha az bir sürede DVD yazmamızı olanak sağlayacak bu DVD yazıcılar ile birlikte DVD yazmada hız sınırına gelindiğini söyleyebiliriz. Bilgisayarınızın 100% hızını fışkırtın.

100\$ lik bir fiyatın sahibi olan bu yazarlar son kullanıcı-
lara ise 200\$ fiyat biçilerek sa-
hilacak.

500GB'da nesi? Onde gelen sabit disk üreticilerinden Seagate, geçen ay içerisinde yaptığı açıklamada, geliştirmekle olduğu yeni ürünlerini duyurdu. Buna göre içinde dünyanın ilk 1"lik 5GB sabit diskini barındıran ST1 serisi, 400GB kapasiteye kadar ~~çıkacak~~ olan Barracuda 7200.8 serisi, düşük fiyatına ~~karşı~~ 500GB'a kadar depolama kapasitesine sahip olacak olan NL35 serisi sabit diskleri yakın ~~gelecekte~~ raflardaki yerlerin

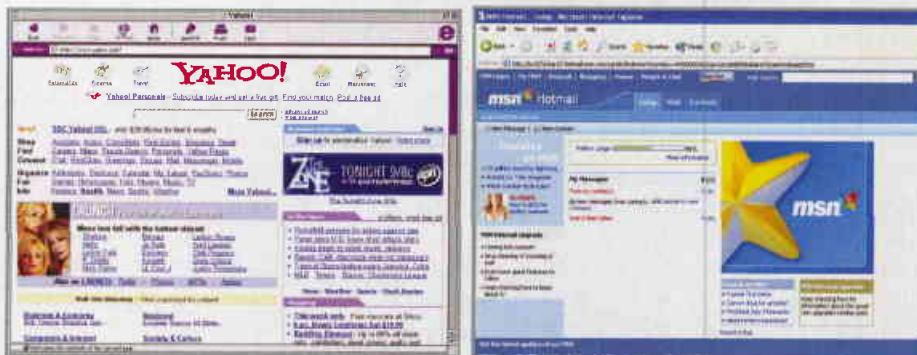


alacaklar. Yeni ürünlerini duyuran bir diğer sabit disk üreticisi de Maxtor oldu. Maxtor SATA MaX-Line III Sabit Disk'leri, MaXLine sürücü ailesinin üçüncü nesil ürünlerini oluşturacaklar. 7200 RPM hızında ve 300GB'a kadar kapasiteye sahip olacak bu yeni sabit disk serisi 16MB'lık buffer'a sahip olacak.

YAHOO'DAN kapasite artırımı

Yahoo, kullanıcılarına ücretsiz olarak sunduğu e-mail adreslerinde bellek kapasitesini 4 MB'tan tam 100 MB'a çıkardı. Google'in deneyme aşamasındaki Gmail'inin 1GB'lık kapasitesine göre az bir değer olsa da şu an için kullanıcılar yeterli bir bellek kapasitesi sunuyor Yahoo. Artık büyük yer tutan dosyaları, resimleri vs., kolayca internet üzerinde saklaya-

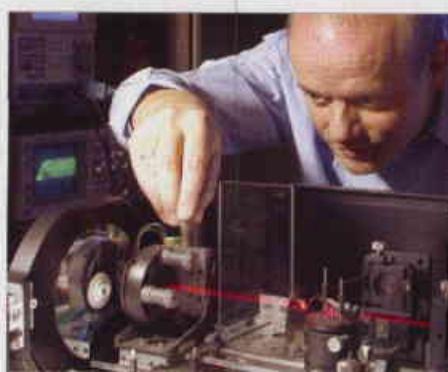
bileceğiz. Eski Yahoo adresleri inaktif durumda olan kullanıcılar da istedikleri taktirde adreslerini kolaylıkla geri alabilecekler. Microsoft da bu gelişmeler karşısında, Hotmail kullanıcılarının e-mail kapasitelerini 250MB ücretsiz ve 2GB ücretli olmak üzere artıracagini duyurdu.



Commodore 64 fantezisi

Tarihe karıştı sandığımız Commodore 64'ler geri dönüyor. Gerçi bu C64'ün kendisinden ziyade sadece markasını dırlıtmak üzere başlatılan bir girişim gibi görünüyor ama ortada yine de bir konsol var.

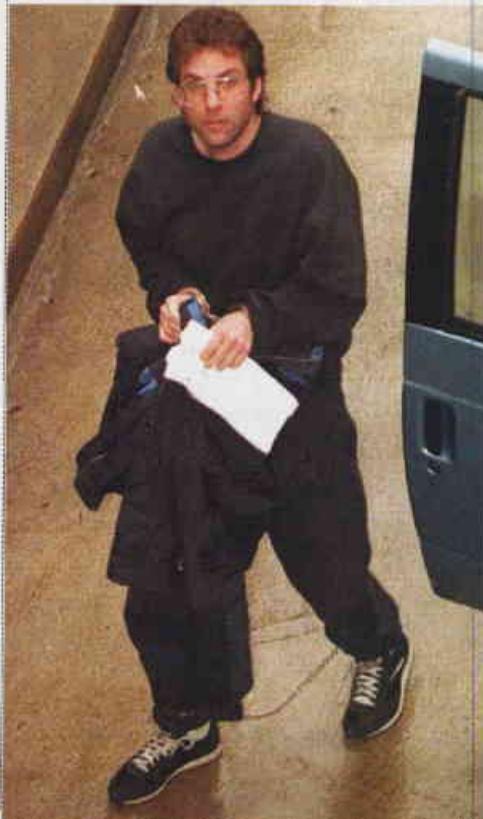
Markanın eski sahibi Tulip Computers tarafından geliştirilen ve "C64 Direct-to-TV" adı verilen yeni mini oyun konsolu tipki Infinium Labs'in Phantom'u gibi TV'ye bağlanıp çalışan ve PC oyuncuları oynamanıza izin veren modellerden. Geçmiş günlerden kalma 30 oyunu kendisiyle birlikte hazır olarak geleceği açıklanan Commodore 64Direct-to-TV, belli ki oyuncular arasında da giderek yaygınlaşan retro meraklıları tatmin etmek üzere hazırlanıyor.



C64'ün kendi sitesinden (www.commodoreworld.com) cıtalanan konsolu son halini ve vaatlerini görebilirsiniz.

En hacker kim?

Internetin kısa tarihi boyunca en ünlü hacker ünvanını elinde tutan ve beş yıl hapis yattıktan sonra şartlı tahliye edilen Kevin Mitnick eski günleri yad etmek için derleme bir kitap yazma hazırlığında. Hackerların yaşadığı ilginç deneyimleri toplayacak olan çalışma için Mitnick bir de yarışma düzenledi. Kendisine iletilecek en garatıcı ve etkileyici hack öyküsüne 500 dolar ödül vereceğini açıklayan Kevin Mitnick, hikayesi kitabı girmeyi başaran diğer korsanlara da yazdığı kitabı hediye edecek. Tabii ki deneyimlerini Mitnick'le paylaşan hiçbir korsanın ismi açıklanmayacak.



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Su altında MP3 iRiver ve Diver Entertainment Systems'in birlikte ürettiği yeni MP3 çalar serisi H20 Audio DV ile arka su altında da müzik dinlemek mümkün. Suyun 66m altında bile çalışabilen bu şastırıksız uyandıran ürünün su dışında çalışır aksesuarlarından hiç bir eksiksiz.



yok. 512MB kapasiteli modeli ile 16 saatçe kadar yeterlik müzik dosyası depolamanız mümkün. Tek bir AA pil ile 24 saat çalışan cihazda FM alıcı da mevcutmuş ama suyun 66m altında sinyal alımadığı belirtilmemiş. Fiyatı ise hafıza kapasitesine göre 350\$ dolar ile 650\$ arası değişmekte.

Xbox'ın gözleri E3'un hemen ertesinde Microsoft, Xbox'ın online oyun servisi Xbox Live! için bir

video-chat paketi sunacağını açıkladı. Söz konusu paket bir adet Xbox video kamerası, bir Xbox Communicator, Xbox Video Chat Disc ve Xbox Live!'a 12 aylık üyelik içermektedir. Fiyatının 35 Euro civarında olacağı açıklanan paket Sony ve Microsoft arasındaki konsol rekabetinin bir meyvesi. PlayStation 2'nin Eye Toy'una, Xbox'ın "hem oyunda kamera al sana hem de görüntülü chat işte" şeklinde bir cevap vereceği uzun zamandır konuşuluyordu.

ATI RADEON X800

ATI RADEON X800

Nisan ayında NVIDIA'nın, yeni nesil ekran kartı olan GeForce 6800'ü duyurmasının ardından herkes merakla ATI'nin vereceği yanıtını beklemeye başlamıştı. Kısa bir süre sonra da Radeon X800 serisi ekran kartları ile ATI da hala oyunda olduğunu gösterdi. Yeni nesil ekran kartlarından bizim elimize ilk ulaşan Asus'un ürettiği R420 çekirdekli Asus AX800 Pro oldu ve bu ay sizler için bu ekran kartını inceleme fırsatı bulduk.

Her ne kadar ekran kartlarının boyutları pek değişmese de fiyat-

Video kablosu, S-Video-Composite dönüştürücü, RCA Composite kablosu ve ATX güç kablosu da kutu içeriğine eklenmiştir.

Bizi şaşırtan asıl sürpriz ise 300 K piksellik bir webcam'in de kutu içinden çıkışması oldu.

Hızlı kurulum kılavuzunda Türkçe'ye de yer verilmiş olması da belirtilmesi gereken ufak bir ayrıntı.

Ecran kartının teknik özelliklerine bakacak olursak: 900MHz'lik 256MB GDDR3 (256 bit) bellek, 475MHz çekirdek saat hızı, 400MHz RAMDAC, AGP8X/4X/2X desteği, 160 milyon transistör içeren ASUS AX800 Pro mimarı olarak bir önceki model ile benzer özellikler taşıyor. Radikal değişiklikler yapmak yerine mevcut özelliklerin iyileştirilmesi yoluna gidilmiş. Maksimum 2048x 1536 çözünürlük veren ekran kartında standart 15-pin D-sub VGA çıkış, S-Video ve Composite çıkışları ve DVI çıkışı bulunmaktadır. Ayrıca dönüştürücü yardımıyla ikinci bir monitörden de görüntü elde etmek mümkün.

Daha önce 9600XT serisinde kullanılan Low-K 130nm teknolojisi sayesinde enerji tüketimi nispeten azaltılmış ve dolayısıyla üretilen ısı miktarı da daha az olmuş. Ancak bu durum ek bir güç girişi gereksinimine engel olamamış. Kartımız düzgün bir biçimde çalıştırılmak için ek bir güç kablosunu kartımıza takmamız gerekiyor. Üretilenisinin aşırı olmaması sebebiyle soğutma da abartılmış. Geniş yapraklı bir fan kullanılarak etkili ve sessiz sayılabilen bir soğutma sağlanmış. Ecran kartında kullanılan soğutucuda bakır tercih edilmiş ancak RAM'ler için



fazladan soğutucuya gerek görülmemiş. Ayrıca soğutma sistemine eklenen mavi ışık ile görsel bir zenginlik de katılmış karta.

12 adet Pixel Shader'a ve 6 adet Vertex Shader'a sahip olan Radeon X800'ün kapalı durumda bulunan 4 adet Pixel Shader'inin da açılması ile Radeon X800 XT'le döndürülebilmesi mümkün olabilirmiştir. Ama hatırlatmakta fayda var böyle müdahalelerin garantisini olmuyor. İnsan elindeki ekran kartı da olabiliyor kimi zaman.

Güncel bir kaç oyunla Asus AX800 Pro'nun performansını test ettik. Farklı çözünürlüklerdeki ve görüntü kalitesinde yapılan bu testler sizlere kartın performansı hakkında aşağı yukarı bir fikir verecektir. Testimizde kullandığımız benchmarklar 3DMark2001 ve 3DMark2003; oyunlar ise Far Cry, Halo, Call of Duty ve Need For Speed Underground.

Test Sistemi: Asus A7N8X-E Deluxe anakart, AMD Athlon XP 3000+ işlemci, 80Gb Seagate 7200.7 Serial ATA hard disk, 512MB Corsair XMS PC3200 ram, ATI Catalyst 4.6

Oyunlarda mümkün olduğu kadar ayarları üst seviye tuttuğum Ama buna rağmen Asus AX800 bu ayarlarında sorunsuzca çalışır.

Sonuç olarak diyebiliriz ki ATI iyi bir iş çıkarmış ve ASUS ta gerek kutu içeriğine yaptığı katkıları ve gerekse de kalitesiyle bu ekran kartının değerine değer katmış. Belki Radeon 9800 serisi ekran kartı olanlar için bu ekran kartına terfi etmek için henüz erken olabilir ama karne hediyeleri olarak yeni bir bilgisayar sözü almış okuyucularımızın hayallerini süsleyecek bir ekran kartı Asus AX800 Pro. Gelecek sayılarında NVIDIA'nın GeForce 6800 serisi ekran kartını da inceleyerek bu iki modeli karşılaştırma şansına sahip olacağımızı da belirtelim.

	1024x768 4AA+4AF	1280x1024 4AA+4AF
NFS Underground	38 FPS	37 FPS
Halo	62 FPS	51 FPS
Far Cry	50 FPS	41 FPS
Call of Duty	113 FPS	101 FPS



larıyla doğru orantılı olarak kutu boyutlarının giderek büyüdüğü gözlenir. Bu durum kutu içeriğindeki artıla açıklanabilirse de burada amaç genellikle tüketiciyi "ben bu kadar parayı bu kadarcık alete mi verdim!" düşüncesinden uzaklaştmak olur. İşte böyle büyükçe bir kutu içerisinde gelen Asus AX800 Pro hem psikolojik olarak kutu içeriğiyle bizi memnun ediyor.

Kutu içerisindeki iki tane tam sürüm oyun (Counter Strike: Condition Zero ve Deus Ex: Invisible War) ve Asus DVD XP, Media Show, Power Director 3DE, Asus VGA Driver, Ulead Cool 3D SE 3.0 ve Ulead Photo Express SE 4.0 programları CD'ler çıkışıyor. İşin güzel yanı bu CD'ler bir CD kabi içerisinde derli toplu olarak bulunuyorlar. Ayrıca bir adet DVI-VGA dönüştürücü, 7 Pin S-Video-HDTV kablosu, S-

	Default	1024x768 4AA+4AF	1280x1024 4AA+4AF
3DMark2003	8890	4974	3802
3DMark2001		1024x768 4AA	1280x1024 4AA
		13696	12330

CREATIVE NOMAD JUKEBOX ZEN NX

www.creative.com | İthalat: Kont www.kont.com.tr | Koyuncu www.koyuncu.com.tr | Multimedya www.multimedya.com

MP3 çalar almayı düşünenler için önemli kriterlerin başında taşınamıllılık (dolayısıyla boyut) ve kapasite geliyor şüphesiz. Bu ay incelediğimiz Creative Nomad Jukebox Zen NX kapasite yönünden kullanıcıları fazlaıyla tatmin edecek bir ürün. Taşınabilirlik konusu ise kulandığınız yere göre değişecektir ama daha küçük boyutlara sahip MP3 çalarlarla karşılaşıldığında ağır ve büyük bir ürün olarak gözükebilir. 76 x 113 x 22 mm'lik boyutlarıyla daha önce Walkman'larını rahatlıkla yanlarında taşıyabilenler için herhangi bir sorun çıkmayacaktır.



Bu model için 20 ve 30GB kapasiteli iki seçenek mevcut. Özellikle uzun bir yaz tatilinde mp3 koleksiyonun büyük bir bölümünü yanında götürmek isteyenler için bu ürün tam bire bir diyebiliriz. Yok "bana 30GB da yetmez" diyorsanız yeni çıkan Nomad Jukebox Zen Xtra modellerinde kapasite 60GB'a kadar çıkıyor. Boş pilini yaklaşık üç saat kadar bir sürede tamamen şarj edebiliyorsunuz. Pil ömrü ise 14 saat kadar ki bu sürede bir gün içeri-



sinde hiç şarja gerek duymadan cihazı kullanabilmeniz mümkün.

Yanında gelen kılıf ise hem sık hem de oldukça sağlam. Etraftan gelecek darbelere karşı rahatlıkla cihazı koruyacak şekilde tasarlanmış ve ayrıca kumanda tuşlarına erişmenizi de engellemiyor. Beraberinde gelen kulaklık ile oldukça iyi bir ses çıkışlı alabiliyor-

sunuz. Kulak kıvrımları ile de uyumlu olan kulaklık bu sayede uzun süreli kullanımında rahatsızlık vermeyecek. Otobüslerde sık sık ayakta seyahat etmek zorunda kalanlar kulaklık üzerinde bulunan bir komandanın eksikliğini hissedebilir. Eksikliğini hissettiğimiz başka bir nokta ise radyo. CD içerisinde gelen Creative Media Source Organizer programını bilgisayarınıza yükledikten sonra kolayca ve hızlı bir şekilde istediğiniz müzik dosyalarınızı MP3 çalarınıza aktarabilmeniz mümkün.

Genel olarak beğenimizi kazanan Creative'in bu ürünü yüksek kapasiteli bir Mp3 çalar arayan arkadaşlara rahatlıkla tavsiye edebiliriz.

MUZIO JM100

Fiyatı: 256MB'lık model 175\$+KDV | 128MB'lık model 130\$+KDV | 512MB'lık model 255\$+KDV | Üretici Firma: Jungsoft www.muzio.co.kr
İthalatçı Firma: Tellioglu www.tellioglu.com.tr

Bu ay bir de daha küçük boyutlu bir MP3 Player inceleyerek, büyük boyutlu rakiplerle karşılaştırma fırsatı bulduk. Bu ürün grubuna olan ilginin yüksek olması sebebiyle piyasadaki markalar arasında rekabet de giderek artıyor. Ülkemizde yeni satışa çıkan Jungsoft firmasının Muzio MP3 playerleri da sahip oldukları ek özellikleri sayesinde tüketicilerin beğenisini kazanıyorlar.

Incelediğimiz Muzio JM 100 modelinin sahip olduğu ses kaydedebilme özelliği, FM radyo ve OLED (Organic Light Emitting Diode) ekran sayesinde ilk bakışta beğenimizi kazanıyor. Inceleme deneyimlerimize geçmeden önce kutu içeriğine bir göz atalım. Kutu içerisindeki USB uzatma kablosu, Line-in kablosu, şeffaf bir kılıf, boyun askısı, gerekli yazılımların bulunduğu bir CD, 1 adet AAA pil ve kulaklık çıkıyor. Kulaklık kalitesi ortalamanın üzerinde olsa da gerek ses kalitesi gerekse estetiği yönünden bazı kullanıcıları tatmin

etmeyecek. Kılıf ise sadece kemер askılığı görevi görüyor. Darbelerde karşı koruyucu bir özelliği yok. Bilgisayara cihaz üzerindeki USB girişini bağlanabiliyorsunuz ama gerekli olabilir düşüncesiyle bir de uzatma kablosu eklenmiş kutu içeriğine. Line-in kablo ile, mesela CD çalıcıınız ile MP3 çalıcıınızı bağlayabilir ve bilgisayarınıza gerek olmadan müzik parçalarını MP3 formatına çevirebilirsiniz.

Pil hariç 42 gramlık ağırlığı ile bu ürünü her yerde yanınızda kolaylıkla taşıyabilirsiniz. Kalınlığı biraz fazla olsa da taşınabilirlik konusunda geçer not alıyor. Üzerindeki joystick, cihazın kullanımını oldukça kolaylaştırıyor ve menüler arasında kolayca gezebilmenizi sağlıyor. Bizim incelediğimiz 256MB'lık modelin yanında, 128 MB ve 512 MB'lık seçenekler de mevcut.

Bir adet AAA pil ile 10 saat MP3 ya da WMA formatındaki müzik parçalarını dinleyebiliyorsunuz. FM radyosunda 20 kanalı ha-

fizaya alabiliyorsunuz. Kayıt özelliği sayesinde radyodan veya dışarıdan MP3 formatında ses kaydı yapabiliyorsunuz. Ayrıca bir USB bellek olarak da kullanılabilir mesi bu ürünün başka bir artısı. Bir de fotoğraf çekse tam Bönd'luk bir ürün olurdu herhalde Muzio'nun bu MP3 çalıcısı. Müzik severlerin seveceği bir başka özellik ise 9 bant grafik ekolayır olacaktır herhalde. Zevkinize göre ister kayıtlı ayarları kullanabilir veya kendiniz zevkinize göre ayar yapabiliyorsunuz. 4 satır OLED ekranı ise parlak gün ışığında bile yazıları kolaylıkla okumanızı sağlıyor. Saya saya bitiremediğimiz olumu özelliklerinin yanında biraz da karşılaşduğumuz olumsuzluklardan bahsedelim. Öncelikle bağlantı için USB 1.1 kullanıldığı için veri aktarım hızı, sabırsız kullanıcıları canlarını sıkabilir.

Müzik dinlerken MP3 menüsüne girdiğiniz zaman seste bozulma olması ise pek çok kullanıcının canını sıkabilecek ufak bir

ayrıntı. Tanıdık bir marka olmaması nedeniyle de insanın aklında genel ürün kalitesi hakkında soru işaretleri oluşuyor. Bu durum ise uzun süreli bir kullanım sonucu anlaşılması gereken bir yorumda bulunamıyor.

Muzio, sahip olduğu uygun fiyatıyla ve ek özellikleri sayesinde cazip bir ürün olmayı başarıyor. Son söz olarak, küçük boyutlu ve çok fonksiyonlu bir MP3 çalıcıyı tercih edenlerin seçenekleri arasında sağlam bir yere sahip olacak diyebiliriz.



Artılar: OLED ekran, FM radyo, Ses kaydı, USB bellek olarak kullanılabilmesi.
Eksiler: USB 1.1 olması, kulaklık.

Teknik Servis

Bu sene havalar bir hayli geç isındı nedense. Fena da olmadı sıcaktan kavrulmayan bir bajar gejmek. Ama sıcaklar geldi artık. Fazla güneş altında dolaşmayın, bol su için, kremsiz güneşlenmeyin ve kasanızı soğutmaya bakın. Aman direkt güneş almasın, kasa kapağı açık kalmasın, durduk yere kilitlenir veya resetlenirse fanlarını kontrol edip bir temizleyin. Tatili bilgisayarsız geçirmek istemezsiniz herhalde.

OYUNLAR TAKILIYOR

Öncelikle söylemek isterim ki derginiz çok başarılı ve yenilikçi. Uzun zamandır takip ediyorum, tebrik ederim. Ben sana daha önce de mail attım ama cevap alamadım lütfen buna cevap yaz (ama dergide yayına) diyorum ve sorularıma geçiyorum



1) Benim bilgisayarda ekran kartım GeForce FX 5200, 512 MB RAM, Pentium 4 2600MHz, 20 GB. Ama Silent Hill 3, Rainbow Six: Raven Shield, Neverwinter Nights, Worms 3D, Star Wars: KOTOR ve daha nice oyun takılıyor. Sence nedeni nedir ve ne yapmalıyım? (Silent Hill ve Rainbow'u oynarken hoparlörden çizir çizir bir ses gelip duruyor)

2) CD'leriniz genelde bilgisayarı kilitliyor. Ben bilgisayarcıma sordum bana dergi CD'si takma dedi. Bunu nedeni nedir?

Eğer bu mailime cevap verirsen sana minnettar kalırım çünkü çok ihtiyacım var, Teşekkürler!!!

Faruk Özdemir

Merhaba Faruk,
Maalesef Teknik Servis'e gelen mektupları dergide yayınlıyoruz. Hem niye yayımlamayalım ki. Aynı sorunu olan diğer kişilerde bu cevapta yararlanın istemez misin? Neyse gelelim sorularına. (Bu soru daha önce Inbox'da da yayınlanmıştır ama donanım sorularının bu köşeye yollanması gerektiğini hatırlatmak açısından, ibret-i alem olsun diye tekrar yanıtlıyoruz. Çok şanslısun be Faruk!)

1) Bu takımların bir çok sorunu olabilir. Öncelikle ekran kartı ayarlarından Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering açık mı bir bak. FX 5200'de bu özellikleri yeni oyunda kullanılmamak lazım. Ekran kartı sürücülerini güncellemeyi dene. Anakartının sürücülerini yüklememiş olabilirsin. Pek çok kişi bunu unutur ve oyunda takılma yapar. Anakart çipsetin Intel ise mutlaka Intel Application Accelerator'ı da kur. Oyunları 1024x768'den daha yüksek çözünürlüklerde çalıştırma. Sıkı bir virüs testi yap. Ama oyuna girmeden önce anti-virus programını kapamayı unutma. Hatta geri planda çalışan ne varsa kapa. Direct X 9.0'nın kurulu olduğundan emin ol.

Ses kartından gelen çizirtinin da pek çok sebebi olabilir. Ses kartının sürücülerini kaldırıp tekrar kur (mükemmən daha yeni olanlarla). Kartın takılı olduğu PCI slotunu değiştir. Anakart üzerinde entegre bileşen olmadığından emin ol. 2) "Dergi CD'si takma" çok anlamsız bir mazeret. Türkiye'de her ay yüzbinlerce dergi CD'si dağıtılmıyor. Eğer sorun CD'lerde olsa yüz binlerce insan bu dergileri almazdı. Elbette dergi ile verilen CD'lerde bozuk olanlar olabiliyor. Eğer sorun sadece bir CD'de ise bu CD'yi yollayarak yenisini alabilirsin. Yok her Level CD'si yapıyorsa CD sürücünde bir arıza var demektir.

20 DAKİKA SONRA KİLİTLİLENİYOR

Herkese iyi günler level ekinine ve sizleri bize böyle bir dergi okuma şansı verdığınız için çok teşekkürler. Ben kısa kesip soronuma geçmek istiyorum.

Benim bilgisayarımın sistem özelliklerini: GeForce 2 64MB MX400

min tümünün ömrü bir hayli kısalmış. Bu kilitlenme sorununa normal zamanlarda işlemci isinması derdim. Ama işlemcideki aşırı isinma format atmakla geçmez. Sen yine de BIOS'dan işlemci işlerini kontrol et. Eğer 60 veya yukarısı ise sorun bu olabilir.

Cevap
Yeni kurulmuş Windows'ta bir ay süre ile sorun çıktıktan sonra göre sorun senin kurduğun bir program, oyun veya yazılımdan olmalı. Neaptıktan sonra kilitlenmelerin başladığını dikkat et. Sorunu çözebilmek için bunu mutlaka test etmen gereklidir. Eğer işletim sistemin kopya ise bundan da olabilir (1 aylık aktivasyon süresi sonrası crack devreye girip sorun çıkarıyor olabilir). Bence virüs olma ihtimali de bir hayli yüksek.

UPS ARIZASI

Merhaba Tuğbek, bende Power White 850 VA bir UPS var. Bu alet arizaya gitti geldi, lakin sigortayı indirdiğimde (elektrik kesildi bu aralar) bilgisayarım sürekli resetlemeye başlıyor, anlayacağın yarardan daha çok zararı var. Bu eğer UPS'ten oluyorsa ve arıza değil de aletin voltaj regülasyonunun hassas olmamasından kaynaklanıyorrsa, bu markayı söyle kimse almasın. Bir ihtimal bu benim kasanın güç kaynağı yüzünden olabilir mi? Gerçi

"Dergi CD'si takma" çok anlamsız bir mazeret. Türkiye'de her ay yüzbinlerce dergi CD'si dağıtılmıyor.

ekran kartı, 1,7GHz Celeron işlemci, 256MB SD-RAM ve Biostar ana kart. Önceden sistemim titir titir çalışıyor fakat şu son 3 aydır bilgisayaramı 20-25 dakika kullandıktan sonra kilitlenmeye başlıyor. Yani aslında tam olarak da kilitlenmiyor, aşırı derecede yavaşlıyor (bir yazı dosyasını bile 10 dakikada açıyor). Bilgisayara format atınca yine 1 ay kadar düzgün çalışıyor fakat sonra tekrar aynı sorun başlıyor. Bunun nedeni ne olabilir? Lütfen cevaplayın çünkü bunun için çok uğraştım kimse yapamadı ama genelde anakart problemidir diyorlar. Bu arada işletim sistemim Windows XP Pro. Şimdi teşşekürler. Kalın sağlacakla...

Emrah Korkmaz

Selam Emrah,
Herşey bir gana RAM ve ekran kartını yenilemeye hazır ol. Aslına bakarsan siste-

bilgisayarda Writer dahi yok ve diğer zamanlarda 2 senedir kullandığım halde bir kere bile kilitlenmedi.

İkincisi sağolsun bir abim benim Norton çalışmaz iken bir Trojan atmış. Ne Norton, ne Spybot, ne de download.com'dan indirdiğim hiç bir şey kâfi gelmedi. Bir de üremiş terbiyesiz şey... Nedir şu andaki en gözde Trojan, Spyware ve de virüs temizleyici?

Söylemem abes olacak "lütfen yardım et" ama dedim bile. Çünkü ilk parayı denkleştirdiğimde bir APC UPS almayı bile göze aldım. Paranoya ile UPS kullanmak mümkün değil çünkü. Hepiniz kolay gelsin.

Uğur Deniz

Selam Uğur,

Sorunda bir noktayı tam anlamadım. Sigortayı indirince bilgisayar sürekli reset atıyor demişsin. Burada demek istediğiniz bilgisayar hiç durmadan kendini resetleyip duruyor mu? Yoksa her sigortayı indirdiğinde bir kere resetleniyor mu? Eğer ilkiye yani yılın UPS bilgisayarı sürekli resetliyorsa eline en kısa sürede yeni bir UPS parası



geçmesini dilemekten başka şansım yok. Ama her elektrik gittiğinde resetleniyorsa bunun sebebi bence hem güç kaynağı hem de UPS olmalı.

Piyasadaki UPS'ler iki çeşittir Online ve Offline. Online UPS'ler şehir elektriğini kendi güç yedekleme sisteminde geçirir ve öyle verir. Böylece elektrik kesilse bile güç akışında hiç bir kesilme olmaz. Offline UPS'ler ise gelen şehir elektriğini sadece regule ederek direkt verirler ve elektrik kesildiğinde güç yedekleme sistemini onun yerine devreye sokarlar. Bu işlem sırasında Offline UPS'ler kısa bir süre güç veremez. Yani bilgisayara giden elektrik kesilir. Ama bu çoğu kez sorun olmaz çünkü kesinti çok kısıtlıdır ve bilgisayarımızın güç kaynağı bu kesintiyi kendi kondansatörlerini kullanarak geçistirir. Ama diyeğim ki UPS'deki elektrik kesintisinin süresi güç kaynağının kaldırılamayacağı kadar uzun. O zaman ne olur? Bilgisayar resetlenir.

Bence senin sorunun burada. Yani UPS'in devreye girenke kadar güç kaynağı durumu idare edemiyor. Burada asıl suçlunun kim olduğunu söylemek elbette çok zor. Bunun için ürünler bir güç kaynağı üreticisinin laboratuvarında test etmek gereklidir. Ama UPS arizadan döndüğünde göre suçlu olma ihtimali çok yüksek. Belki parça

Piyasadaki UPS'ler iki çeşittir Online ve Offline. Online UPS'ler şehir elektriğini kendi güç yedekleme sisteminden geçirir ve öyle verir.

değiştirdiler ve yeni taktikleri daha kalitesiz parçanın devreye girme süresi daha yüksek. Bence tamir eden gere gidip sorunu bu detaylarıyla anlatıp durumu düzeltmelerini istemelisin. Elbette güç kaynağını değiştirideğinde sorunun geçme ihtimali de var. Ama yeni bir güç kaynağına para ödemeden bilemezsin. Yeni bir UPS alacaksan da Online olmasına dikkat et. Böylece bu sorunu bir daha yaşamazsan. Tabii bu da daha pahalı bir UPS almak demek.

Benim bildiğim bütün anti-virus programları bu aralar trojanları temizliyor. Elindeki Norton'u güncelle ve Recovery Disk kullanarak virüs tara. Bu işi Norton'un oluşturduğu bir sistem disketi ile yapıyorsun ve Windows engellememiği için virüs dosyaları kesin olarak temizleniyor. Spyware'ler için tavsiyem ise Ad-Aware.

Bu arada unutmadan. UPS'ı test etmek için fişini çekmen yeterli. Boşuna sigortalar ile uğraşma.

OPENGL'İ BULMAK

Merhaba Tuğbek, ben Call of Duty'yi aldım yükledim OPENGL diye bir şey istedim ve açılmadı. Bu OPENGL'i nerden bulurum? En kolay ve basit bir yolu var mı? Benim bilgisayar Home Edition. Bir yardımcı olur musun?

Merhaba,

OpenGL aynı Direct3D gibi bir API'dir. Yani ekran kartı ile oyuların kendi aralarında konuşukları bir dil. Ekran kartının sürücülerile birlikte yüklenir. Bu yüzden OpenGL'i kurmanın tek yolu ekran kartı sürücülerini tekrar yüklemek. Eğer işe yaramazsa kartın için yeni sürü-

cüler var mı kontrol et. Ayrıca NVIDIA veya ATI'n sitesinden son sürücülerini de çekebilirsin. Eğer kartın çok eskiyse ve üreticisinin sitesinde OpenGL destekleyen yeni sürücü yoksa www.savagene.ws adresinde üretici onayı olmadan üretilen bir sürücüsü var mı diye kontrol edebilirsin.

NOT ENOUGH FREQUENCY

Merhaba, Geçen gün Rise of Nations oynarken oyun kilitlendi ve ekrana 'Not Enough Frequency' ve '0 khz' falan yazan bir ekran geldi. Bilgisayar resetledim.

Normal bir şekilde WinXP açıldığında aynı şey gene yazdı. Tekrar resetledim, bu defa güvenli modda açılış yaptım. Bu defa açıldı ama ekranın renkler falan bozuldu. Bilgisayar kapattım ve şimdi monitöre görüntü gelmiyor. Ve bilgisayar da normal bir şekilde açılış yapmıyor. Eski bilgisayarındaki ekran kartını (16MB Banshee) taklığında ise görüntü geldi.



Özellikler'e gir. Donanım dan aygit yöneticisine girip orada Radeon 9600SE görüyor musun bak. Eğer bulursan kaldırır.

Sonra 9600SE kartını tekrar tak ve güncel bir sürücüyü yüklemeyi dene. Eğer işe yararsa ne güzel. Yaramazsa aldiğin yere gitmek dışında şansın yok.

SARARAN BİRİMLER

Selam, hepiniz iyi günler. Size bir kaç soru sorayım dedim.

1) Yeni, bence çok da iyi bir sistem aldım. 256 MB GeForce FX 5950 Ultra, 1024 MB RAM, Pentium 4 3.4 Ghz işlemci, 160 Gb sabit disk. Şu anda sistemimden çok mutluymuyum. Yalnız sistem geldi ve birisi kurdu. İçinde ekran kartı, ses kartı filan hepsi yük-

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın Ahiret'ten Donanım sorusu insan ruhundaki kararlılığı ve azmin zaferinin bir simgesi. Meşhur Fikret Usta da "donanım sorunu çözmemiğorsan onuna yaşamamı bilmedi miydi? İşte Hürkan'ın herkese ders olması gereken mektubu.

Sevgili Tuğbek "bi, bu m*ili s*n* <or koşullu*rd* yollugorum çünkü kl*vjemde *if*benin ilk h*rri ve son h*rri c*lşmigor *m* yine de senin bu m*ili okuy*bileceğin şüphesi".

Mer'k ediyorum y*< iki supri<ini< v*rmis. Biri E-Oyun mu? Gecen sene y*pilm*di f*k*t bu sene bir çok gelişme oldu. Supri<leri severim f*k*t bu sonr*ki *yin levelini *l*m* y*bilirim ve y*hut* "ldigim" çok gec ol*bilir bu nedenle b*n* bi cev*p verirsen sevirim yine de veremem dersen *nl*yist* k*rsil*rim.

Bu yıl benim için çok <or oldu. M*um her genc bi yıl OSS'ye giriyor. Eh iste benim için o yıl bu yıl oldu. Um*rim iyi dinleniyor-sundur. cunku yorgunluğun ne demek olduğunu *nl*dim. Kendine iyi b*k. En icten sevgilerimle;

Hürk*n M. Kurtoglu *K*.600<ILL*

Azmin timsali Hürkan kardeşim. Bu sürprizleri bir Sinan bilir ve açıklasını bize bile söylemez. E-Oyun değil onu biliyorum.

Eminim bu azminle OSS'yi de kırıp geçirmiş, en güzel bölgelere yelken açmışındır. Üstelik donanım problemini sormak yerine Level'in surprizini merak etmen de dokunaklı. Hayatta hep başarılı olursun umarım. Sağlacakla kal...



Ama açılışta HDD'i falan görürken çok duraksıyor, ESC'ye basıp geçince de 'Not Detected' diyor.

Ekran kartım Radeon 9600SE ve üzerinde herhangi bir fan takılmamış. Sadece pasif bir soğutucu var. Acaba ekran kartım yanmış olabilir mi? Şu anda bilgisayarı açınca görüntü falan gelmiyor ama bir dakika içerisinde ekran kartı acağıp işiniyor. Lütfen yardım edin, bilgisayarı alalı daha bir ay olmadı.

Choosen One

Sevgili Choosen,

Biliyorsun ki hayat fani, hepimiz geldiğimiz gibi gideceğiz ve hiçbir şey zamana karşı ayakta duramayacak. Silikondan, bakırda da yapılsa elbet bütün ekran kartları toz olup gidecek bir gün. Maalesef seninki biraz hızlı ulaşmış bu sona.

Ekranda 0 kHz gördüğsen, ekran kartın çalışmıyor demektir. Aslında ekran kartı ile monitör arasında bir bağlantı var ama ekran kartı monitöre resim yollamıyor. Bu çok büyük ihtimalle ekran kartın yendi demek. Ama aldiğin yere çatık kaşlar ve sert adımlarla ilerlemeden önce Banshee takılı iken güvenli ATI sürücülerini kaldırır. Hatta güvenli kipte açıp Bilgisayarım'a sağ tık yap.



lü dedi. Ben de hiç bir ayar yapmadım. Aca-
ba bir ayar yapmam lazım mı? Kusura bak-
ma, çok fazla bilgim yok bu konuda. Sonra
adam ekran çözünürlüğünü 1024x768 yap-
tı. Ama bu, az çözünürlük tarafında duruyor.
Bu çözünürlük yeter mi sizce?

2) Bu sorumda aslında ilkiyle ilgili. RoN:
Thrones and Patriots orijinal CD'sini aldım.
Oyun gayet güzel çalışıyor ama nükleer
bomba atılıncı oyundaki birimlerim, nük-

Cevap leer bombadan çok
uzak olanlar bile 5-10
saniye sararıyorlar. Sizce bu oyundaki bir
efekt mi, yoksa bir arıza mı?

Lütfen en kısa zamanda yanıtlayın.
Hatta dergiye koymak için falan bek-
lemejm bir mail atsanız en kısa zamanda
yeter. Teşekkür ederim.

Ege Ege

Selam Ege,
Yeni bilgisayarın hayatı olsun. Bakıyorum bizim
Süper Sistem'e aşık atacak bir sistem toplamış-

sın. Ama yine de ortalıkta çok söyleme alan var ala-
mayan var. Gözleri kalır nazar değer sonra.

Bilgisayarında bir sorun yoksa ve her şeyinden
memnunsan demek ki bir şey yapmana gerek yok.
Elbette oyunlarda görüntü kalitesini artırmak için
ekran kartı ayarlarından Anti-Aliasing ve Anisotropic
Filtering'i açabilirsin. Ses kertinin ayarlarını kendi
hoparlörüne ve zekine göre ayarlayabilir ve Win-
dows'un ara yüzünü, kullanıcı hesaplarını kendine

lerin şok olup bir süre sararacak. Ama uzaktaki
birimler hasar almadığı sürece sorun yok, oyu-
num efektı bu. Sen binalarını şehirlerden biraz
uzak kur, nükleer bomba uyarısı gelince oyunu
durdurup düşeceği yerden köylülerini, asker-
lerini uzaklaştır gerisini de merak etme. Haa...
Tabii Teknik Servis'e mektup yazınca cevabını
da bir hafta bekleyiver :)

Bu sayfayı da bitirdiğime göre söyle gün-

Bilgisayarında bir sorun yoksa ve her şeyinden memnunsan demek ki bir şey yapmana gerek yok.

göre özelleştirebilirsin. Bunun dışında bilgisayarna
iyi bakmak, yeni sürücülerini takip etmek ve oturup bir
sorun çikmasını beklemekten başka bir şeye gerek
yok.

İkinci sorunun ilki ile bir ilgisi yok aslında. Şöyleden
düşün, Allah korusun, sen İstanbul'dayken Ankara'ya
nükleer bomba atsalar sap sarı kesilmez misin (ulan
benim memleketime!!!!... – BLX)? Elbette diğer birim-

eye doğru tatil gidebilirim (git Tuğbek'im, hak
ettin sen bu tatili. Biz eşşek kibin çalışırız senin
gerine – BLX). Üç senedir nefes almışlığım yok.
Buna en çok bilgisayarım seviniyor olsa gerek.
Garibim ömründe ilk defa bir kaç gün hiç açıl-
madan dinlenebilecek. Kendinize ve sisteminize
iyi bakın. *

Tuğbek Ölek

DONANIM PAZARI

Kimse "bu 797MB ve 793DF da nereden çıktı" diye sorması. Samsung monitör
tasarımında ve isimlendirmesinde değişiklikle gittiği için biz de sizlere yeni isim-
lendirmeleri verelim dedik. Artık listelerden bu monitörleri yeni isimleriyle aramanız
gerekebilir. Karışıklık olmasın diye tekrarlayalım Samsung 757MB'nin ismi 797MB,
Samsung 753 DFX'in ismi ise 793DF olarak değişmiştir.

Aşağıdaki ürünleri 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

	Ekonomin	Ideal	Süper			
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box)	68\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box)	93\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz	536\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	57\$	MSI K6-DELTA LSR	92\$	Abit IC7-MAX III i875P	209\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos	39\$	512MB DDR-400 Twinmos	78\$	512MB x 2 DDR-400 Twinmos	160\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB 7200 Rpm	71\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB	105\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	131\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE	98\$	HIS Radeon 9600 XT	199\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB	552\$
Monitör	"Samsung 793DF Flat 17""	135\$	"Samsung 797MB 17""	213\$	"Sony HX93 LCD 19"" TFT"	877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum	188\$
Modem	Apache 56K V92 Internal	30\$	Apache 56K V92 USB	53\$	Apache 56K V92 USB	53\$
Kasa	Aopen KA50D	54\$	Aopen H600	62\$	Chieftec Matrix Big Tower	145\$
Klavye	Microsoft PS2	8\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr Opt Desktop	49\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	Logitech MX700	74\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips A2.610	78\$	Logitech Z-680	482\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/32/52 2MB	30\$	Samsung 52/32/52 2MB	30\$	Plextor PX-708A	205\$
Floppy		7\$		7\$		7\$
Toplam		756\$		1181\$		3710\$

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 seçilmişdir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmemiştir.



Eva Dverackova

Eğer uzun zamandır aşık olduğum adam söz konusu olmasaydı, büyük ihtimalle oyunculukla asla bir ilgim olmazdı. Bu türden erkekler asla ilgimi çekmemiştir, haliyle yıllar sonra içlerinden birine deli gibi aşık olmak benim için tam bir sürpriz olmuştu. Otrup onu arkadaşlarıyla Command & Conquer oynarken seyrederdim. Bizi daha da birbirimize yaklaştıracağını düşünüp bana da öğretmesini istedim, o da kabul etti. Gerçekten çok heyecanlanmıştım.

Sonra Warcraft 3 ile tanıştım ve dünyadaki en berbat Warcraft 3 oyuncusu oldum.

Bunu gizlemeye hiç gerek yok, görüp görebileceğiniz en kötü oyuncu modeliydim. Ekranın karşısında oturup o şirin, renkli grafikleri hayranlıkla izliyor, bir yandan da olabilecek en masum ses tonuyla "Bu düğme ne işe yarıyor?" gibisinden sorular soruyordum. Ama Warcraft 3 beni diğer oyun türlerine giden yola sokmuştu bir kez. Stratejiler, RPG'ler ve daha niceleri.

RPG'ler konusunda bir hususu vurgulamam gerekiyor, o da "kes-biç" türü mahzen temizleme oyunlarından hiç hoşlanmadığım. Eğer bir rol yapma oyunu oynaya-

Oyun Romantizmi

Ben dünyanın en kötü Warcraft 3 oyuncusuyum!

caksam, o zaman gerçekten de ilginç bir karakter oluşturmak ve boyun süresince bu kimliğe bürünmek isterim. Şimdiye dek birkaç FRP toplantısına katılma fırsatı bulabildim ve şu kadarını söyleyeyim ki, gerçekten rol yapabilen bir grupta oynamak mühîş keyifli oluyor.

Doğrusu oyunlarla içe olmak-

tan memnunum. Oyuncular arasında benim gibilere pek fazla rastlanmıyor ve bu yüzden oyun dünyasına çok farklı bir açıdan, bir kadının gözünden bakabiliyorum. Bu yüzden oyun dünyasına da bu açıdan yaklaşip, kadınların oyunlarla ve karşılaşıkları sorumlara degeneceğim. Kesinlikle bir feminist olmadığı belirteyim, ben erkek-kadın eşitliğine inanırı, kadının üstünlüğüne değil. Ve en son yapmayı isteyeceğim şey de bu sayfalarda erkekleri aşağılamaktır. Hem zaten çevremdekilerin yüzde seksen erkek olduğundan buna özellikle dikkat etmem gereklidir, yoksa kendimi sevilmeyen bir kişi haline sokabılırlım, değil mi?

Hem zaten çok yakın bir zamanda erkek arkadaşım-la evlenmeye ve oyun tutkusunu devam ettirmeyi de planlıyorum.

Fakat benim hakkında bu kadar konuşmak yeter, gelelim oyuncular arasındaki duygusal ilişkiler konusuna!

ERKEKLER VE KIZLAR

Kadınlar oyunculuk gibi ağırlıklı olarak erkeklerin ilgi alanına giren bir konuya el atarsa ne olur? Aynı hobiyi paylaşanlar bir süre sonra çok daha başka duygularla birbirlerine yaklaşmaya başlarsa bu iş nereye varır? Doğrusu geçmişte bu konunun pek fazla konuşulduğunu sanmıyorum, ama farklı cinsten oyuncular arasındaki olası duygusal ilişkiler üzerine konuşulması gereken bir konudur. Bu tür ilişkiler çoğunuzun hayalidir, aynı hobiyi paylaştığınız bir insanla beraber olmak yanı. Ben bu tür bir ilişkiye yaşıyor olmanın ötesinde, çok yakında bir oyuncuya evlenecek olduğumdan, Level sayfalarında bu konudaki tecrübeimi paylaşabileceğimi düşündüm.

OYUNUN KURALLARI

Aynı hobiyi paylaştığınız, oyunlarla içe olan bir kız arkadaş istiyorsunuz değil mi? Öncelikle bu tanıma uyan birini bulmanız lazım, çünkü oyuncular arasında kadınların erkeklerle olan oranını düşünürseniz, bunu yapmanın söylemekten zor olduğunu anlaysınız. Tabii bu konuda pek bir yardımım olamaz, çünkü çevrenizde bu türden bir kiza rastlayabilmek büyük oranda şansa kalmıştır. Tabii mesela oyunlar ya da bilimkurgu konulu toplantılar giderek şansınızı artırmanız mümkündür. Bu gibi toplantılar her türden insanı bir araya getirebilirler.

Hoşunuza giden bir kızla karşılaşığınızda yapmanız



gerekken ise tabii ki onunla tanışmak, konuşmak, nelerden hoşlandığını öğrenmek ve her şey yolunda giderse çıkmayı teklif etmektir. İşte tam bu nokta genellikle her şeyin hem de en aptalca sebeplerden darmadağın olduğu andır. Mesela birazcık olsun kibar davranışın gerektiğini bilmeyen ya da önemsemeyen o kadar çok erkek var ki, oysa bu kadınlar için çok önemlidir. Kadın-erkek ilişkilerinde tecrübesiz olmak çok doğaldır ve hoş görülebilir. Ama genel görgü kuralları konusundaki cehalet ya da umursamazlık için aynı şey söylemenemez. Karşınızdaki kadına tıpkı dostlarınız ya da akrabalarınıza davranışınız gibi davranın. Tabii onların yanında da ahmakça davranışlarınız orasını bilemem! Tabii dikkat etmeniz gereken bir diğer konu da biraz olsun temiz ve düzgün kıyafetli olmaktır.

Unutmayın ki karşınızdaki kadınla aranızda çok önemli bir ortak nokta var, bu da size avantaj sağlar. Ruhatlıca yanına gidip oyunlardan laf açılabilir, D&D 3rd Edition kuralları ya da yeni gelen bir oyun hakkında sohbet açılabilirsiniz. Eğer tüm çabalalarınıza rağmen sizinle tek kelimelişlik cevaplar vererek konuşuyor, bir yandan da bir derginin sayfalarını karıştırıgorsa, o zaman pek ilgisini çekmeye başaramamışsınız demektir, bu noktada fazla israrçı olmamak daha iyidir. Ama eğer sohbete katılıyor, doğru anlarda doğru tepkiler veriyor, ilgisini üzərinizde tutabiliyorsa, o zaman kalın. Biraz zaman verilirse buradan bir yerlere varabilirsiniz.

İŞİN ZOR KISMI

Çoğu kişi için çıkma teklifi işin en zor kısımidır, ama beni dinleyin ve fazla uzatmadan teklifinizi yapın. Çoğu zaman erkekler kadınlarla açılamazlar ve bu durum böyle yıllarca bile sürebilir, sonuçlar ise genellikle pek iyi olmaz. Kararınızı verin ve konuya girin, başınıza gelebilecek olan en kötü şey reddedilmek olur ki, o zamanda yoluñuz devam eder, başkalarıyla tanışırıñız. Öte yandan yıllarca birine açılamayıp sonunda da tüm zamanınızı ziyan ettiğinizi fark etmek var. Tüm o yıllarda sonra karşınızdakinin sizinle ilgilendiğini öğrenmek, ya da da-ha da kötüsü tam bir ahmak olduğunu fark etmek inanın rezil bir durumdur! Tabii size tavsiyem dürüst davranışınız ve klişe sözcüklerden kaçınmanızdır, çoğu kadın bundan hoşlanmaz. "Hey bebek, WCG'den aldığım yeni Thrall oyuncagımı görmek ister misin?" gerçekten de iyi bir giriş değildir. Öte yandan karmaşık senaryolar kurmayı da unutun. Mesela "Evet, oyun grubumuza katılabilirsin, ama önce seni daha iyi tanımamız gereklidir, bu akşam başbaşa bir yemek yiyelim." türünden bir dolap çevirmek akıllıca değildir. Sakın gülmemeyin, daha kötülerine de şahit oldum!

İŞİN EN ZOR KISMI

Bir defa iyi bir başlangıç yapabilerseniz, gerisi gerçekten çok kolay olacaktır. Yeter ki kendiniz gibi davranışa ve nezaketi elden bırakmamaya özen gösterin. Birkaç rann devudan sonra her şey daha da aydınlanacaktır. Sonuçta pek uyumlu olmadığını ve arkadaş kalmak istediğiñize karar verebileceğiniz gibi, uzun zamandır aradığınız kız arkadaşa da kavuşabilirsiniz. Ancak eğer birlikteğinizin devam etmesini istiyorsanız, o zaman oyun dışın-

da da ortak ilgi alanları bulmanız gereklidir. Bu politikadan sənata herhangi bir şey olabilir ve genellikle karşı görüşlere sahip olmak işi daha da lezzetli hale getirecektir! Sakın bir ilişkisi sürdürmek için ortak ilgi alanını olara sadece oyunlara ya da başka herhangi bir konuya tek başına güvenmeyin. Emin olun bir gün o konu kısırlaşacak, o anda da ilişkiniz zayıflamaya başlayacaktır. Bu türden pek çok ilişkiye şahit oldum, erkekler genellikle çok hoş insanlardır, ancak kız arkadaşlarıyla oyun dışında herhangi bir konuda birkaç dakikadan fazla sohbet edebilmekten acıdzırlar. Haliyle ilişkileri zayıfladı ve söndü. Unutmayın ki karşınızdaki bir insandır ve o da sizin gibi sıkılabilir, bu yüzden tek bir konuya saplanıp kalmamak şarttır.

Oyunculuk gerçekten de çok güzel bir hobi ve artık benim de hayatımın büyük bir parçası haline geldi. Ama ben bir insanım ve hayatimdaki tek şey de oyun değil. Bir ilişki-



yi sürdürmek için büyük bir çaba gereklidir, bunun için karşımızdakini beni anlayan biri olması şarttır. Bunu unutmayın ve arada bir konuya değiştirmekten kaçınmayın. Kim bilir, belki aranızda daha pek çok ortak nokta olduğunu keşfedebilirsiniz.. ☺





Berkay Güngör

Bir oyun dergisinde editörlük yapmak uzaktan çok hoş bir iş gibi gözükse de, gerçekte çok kısıtlayıcı ve can sıkıcı tarafları da vardır. Fakat her işte olduğu gibi, önemli olan bu işin de iyi yanını bulup çıkarmak, bundan en iyi şekilde faydalananmaktır. Mesela biz "oyun editörleri" pek ciddiye alınmayız. Ne de olsa isimiz oyun, değil mi? Ama bu bizlere öyle güzel bir kamuflaj sağlar ki, aklınız şaşar. Mesela ben ilk sayidan beri çaktırmadan kendi çapımda bir mücadele veriyorum. Şurada burada, kenarda köşede kendi fikirlerimi, kendi görüş açımı yeni yetişen nesillerin kafasına ekmek için alttan alta çalışıyorum. Yetişkinler tabii ki beni ciddiye almazlar ve genellikle okumazlar bile. Ve ben de bundan çok memnun-

Rezil Yeni Nesil

Bakın anlatayım, babalarınız neden sizden nefret ediyor...

num, çünkü zaten onların artık beton gibi olmuş kafalarına yeni bir fırı sokmaya çalışmakla kaybedecek vaktim yok. Benim derdim gençlerle, çünkü sıra onlarda ve eğer bir değişiklik yapılabileceksse, bunu ancak onlar yapabilir. Sizi bilmem ama, benim gibi tembel, hem de olanakları kısıtlı bir adamın bundan daha fazla ne yapabileceğini doğrusu hiç bileyemiyorum.

Neyse, gelelim babalarınızın siz yeni nesilden neden nefret ettiğine. Burada "babalarınız" derken ille de "biyolojik babalarınızdan", yani akşam evde yüzünü gördüğünüz adamları kastetmiyorum. Benim kastettiğim hali hazırda tüm dünyada sistemin başında ya da içinde olan orta yaş ve üzeri kesimdir. Hep görürsünüz, onlar her yerdelerler ve asla da siz yeni yetülerden hoşlanmazlar, yaptığıınız hiçbir şeyi beğenmezler. Oyun oyuncularınız kabahat olur, okula gidersiniz kabahat olur, iş bulursunuz kabahat olur, sevgili bulursunuz kabahat olur. Size tahammül edemiyormış, ellerinden gelse gençlerin alayının köküne kibrıt suyu ekmek istiyormış gibi bir hava içindedirler. Sessiz sakin durukları anda bile suratlarından "Püh Allah belanızı versin genç gibi!" ifadesi eksiksiz olmaz.

Peki hiç durup düşündünüz mü neden böyledir? Neden eskiler yenerlerden ölesiye nefret etdiyormuş gibi davranışır devamlı? Bunun bir den fazla sebebi var aslında. İlk ve en önemli sebep şudur, eskiler bugün güçlü ve egemen olabilirler. Ama zamanları geçmektedir ve onlar da köpek gibi farkındadırlar bunun. Onlar için yarın hastalık, işsiz-

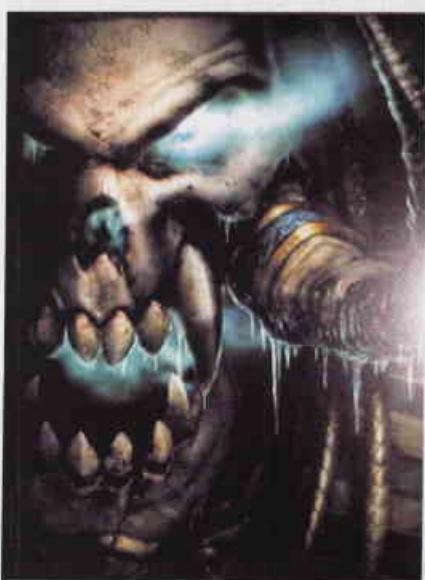
lik, ölüm ve daha nice felakete gebedir. Üstelik ruh ve bedenlerindeki mücadele gücü de hızla azalmaktadır. Yani aslında nefret ettikleri şey siz degilsinizdir, ta kendileridir! Ne idik, ne oldukça her sabah aynaya bakıp biraç daha çökerler. Elde olanın kıymetini bilmek, günü değerlendirmek, sonrakilere iyi bir zemin bırakmak umurlarında bile olamaz, çünkü daha kendileri ne istediklerini bilmemektedirler. Yani kendileri "adam" olamamışlardır ki size laf soksunlar!

Ve tabii bir türlü "adam olamamak" elliğini attıkları her işte kendini gösterir. Ne mi demek istiyorum? Durup ülkenin haline bir bakın. Hangi gazetenin ne manşet attığı umurumda değil, kesinlikle ülkece rezil bir durumdayız. Hadi ülkeyi geçelim, ne de olsa dünyanın merkezi biz değiliz. Ama dünyanın tümü için de durum pek farklı değil. Bilimadamları 2050 yılında insanoğluun kendi kendini tamamen yoketmiş olacağını büyük bir kesinlikle öngöryorlar. Peki bu mudur yani? Binlerce yıllık insan uygurlığının sonu bu mudur? Bu kadar basit midir? Halen dünyaya hükmeden orta ve üzeri yaş grubunun elinden gelenin en iyisi bu mudur?

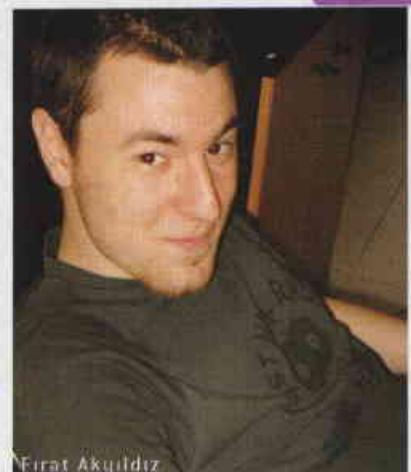
Babam özü sözü doğru bir adamdı. Bana "Büyük hatalar yapıldı, korkarım bunun ceremesini de siz ve sizden sonrakiler çeker evladım." diye açık yürekli-likle itiraf etmekten kaçınmamıştı. Ve korkarım her zaman ki gibi yine haklıydı. Ama yetişkinlerin yüzde doksanı aynı özeleştirişi yapamaz. Birincisi o kadar olgun değildirler, ikincisi de yapmaya kalkarlarsa kendi nesilleri onlara arasında yaşam hakkı tanımaz. Kaybettığını, herşeyi rezil ettiğini itiraf etmek! Bu ne demektir bilir musunuz? Bu mümkün değildir!

O yüzden en kolay nedir? Tüm suyu daha dün yu- murtadan çıkmış olanların sırtına yıkmak. Kıyamet siz çocukların yüzünden kopacak diğerek homur homur gezinmek. Herşeyi berbat ettiğini bilerek, hergün kendinden daha fazla tıksinerek yaşamak, ama tüm öfkesini ayna yerine yeni gelenlere yöneltmek. "Eeee, biz az mı çektik, sıra sizde!" lafini bugüne dek kaç kez duyduınız?

İşte, babalarınızın sizden nefret etmelerinin, en azında öyle görünümlerinin sebebi budur. Aynısını kendi çocuklarına taşımak ve dünyayı iyice beter edip etmemek ise siz yeni gelenlere kalmış bir karardır. Ama unutmayın, "Benden sonrası tufan!" lafi çoktan tedvilden kalktı. .



Burada "babalarınız" derken ille de "biyolojik babalarınızdan", yani akşam evde yüzünü gördüğünüz adamları kastetmiyorum



Ferat Akyıldız

Dört

Ne kadar gücünüz kaldı...

... Toprak, yaşlı bir yol vardı karşısında. Her yer kahverengiydi, her şey belirsizdi. Yaşadıkları ve yaşamamadıkları yumuk kalbine çarpıyordu, rüzgârin yumuk gözlerine çarptığı gibi. Sıkıca kapattı göz kapaklarını, canının daha fazla acimasından korktuğu için. İşe yaramadı. Yorgun kaşlarını çattı, kazağının kollarını parmak uçlarına kadar çekti. Rüzgâra kızmıştı, ama rüzgâr onunla ilgilenemeyecek kadar meşguldü, esmeye devam etti umursamadan. Kazağının içinde kayboldu kırmızı yanaklılarıyla Vosviddin. Kaçmak istediler, ama yapamadı. Belki buna gücü yoktu, belki de çıkış yolunun nerede olduğunu bilmiyordu. Düşüncelerini bir arada tutmaya çalıştığı her zaman yapmaya çalıştığı gibi, yapamadı. Kırık cam parçaları gibi çevreye saçılı renksiz hayatı, göz yaşıları. Kırmızıya çalan toprağa düşen düşüncelere basmadan yürümeye çalıştığı ufak adımlarıyla, uzun, yaşlı yolda. Bu deneme de canını acitti, ama bir eksik ya da bir fazla, fark etmemişi hiç. Devam etti, nasıl başladığını bilmediği muğlak yolculuğuna.

... Yolda kendisinden başka kimse yoktu. Bu defa daha sıkı tutunuştu umuduna, kırık hayallerine, yaşamaya çalıştığı uykulu hayatına. Bir şeyler değiştirebilirdi. Bunu yapacak kadar güçlü olmadığını farkındaydı, belki de sadece kendisini kandırıyordu, çevresinde kandırabilecek kimse olmadığı için. Ama bunun olabileceğini düşünmek bile gülümsemebilirdi. Bir adım daha attı kırmızı, toprak yolda. Kafasını kaldırıldı, karşısında büyük bir karaltı vardı. Yolun diğer tarafını göremiyordu. Ürkükçe yaklaştı karaltıya, eliyle dokundu, içinde kayboldu. Hızlıca çekti elini. Sonra yeniden uzattı, karaltıyı dörde böldü, içinden yalnızlığını aldı ve cebine koydu. Taşımakta zorlanmıştı, ama çok geçmeden aldı. Karaltı yolu tamamen kaplamıştı. Yalnızlığının boşluğundan yolun di-

ğer tarafa geçti. Yamalı pantolonunun dizlerini silkeledi. Cebini kontrol etti, yalnızlığı yerindeydi. Yine toprak yoldaydı, sanki hiç yol almamış gibi. Biraz dinlendikten sonra yeniden yaşlı yola bıraktı kendisini. Siyah bulutlar güneşin gülümsemesini engelliyordu, rüzgârsa Vosviddin'in kızdırımıya devam ediyordu. Canı hâlâ çok acıyordu. Attığı adımlar ne yolunu, ne de hayatını değiştirebiliyordu, ve buna üzülemeyecek kadar yorgunu yumuk kalbi. Sağdaki ilk boşluktan girdi. Aynı toprak yol vardı yine karşısında. Çaresizce devam etti, çünkü seçim şansı yoktu ve şimdije kadar hiç olmamıştı. Üşümüş ellerini ceplerine sokarak yol aldı, yavaş yavaş unutmaya başladığı umutlarıyla, yorgun, küçük bedenile. Bir anda yolun karalmasıyla dondu, kaldı. Yine bir karaltı vardı karşısında, yolun tamamını kaplayan. Elini uzattı bir kez daha, karaltıya dokundu. İlkinden farksızdı. Karaltıyı dörde böldü, içinden çocukluğunu aldı iki elini birleştirerek, diğer cebine koydu. Bu, onu olduğundan daha da ağırlaştırdı. Gitgi-

de daha çok zorlanıyordu taşımakta yüklerini, gitgide daha fazla yoruluyordu. Cebindekileri bırakmayı düşündü, yapamadı. Yolun her tarafı kapalıydı yine. Çocukluğunun boşluğundan yolun diğer tarafına geçti. Bu defa daha farklı bir dünyayla karşılaşacağını umuyordu.

... Yavaşça kafasını kaldırıldı ve yola baktı. Kırmızı yola... Aynındı her şey, yönünü değiştirmesine rağmen. Her şey belirsizdi, her şey bulunduğu hâlâ. Bir cebinde yalnızlığı, bir cebinde çocukluğu... Çakıldı, kaldı. Onları daha fazla taşıyacak gücü yoktu. Ne yapacağını, ne yapması gerektiğini sordu kendisine, cevap alamadı sessizlikten başka. Geriye dönemezdî artık, dönenle başladığı yerden farksızdı olduğu yer. Sanki hayatını biri ileriye sarkırdı hızlıca, ama bunu kimin yaptığıni bilmiyordu. Yolun ilerisinde bir karaltı daha olduğunu fark etti Vosviddin. Toplamaya çalıştığı kendisini, yavaşça. Bir adım attı. Daha sonra bir adım daha... Her adımda daha fazla ağırlaşıyordu hayatı, daha fazla kapanıyordu yumuk gözleri. Elini uzatmaya çalıştığı karaltıya doğru... Yere yığıldı... Ve cebinden düşen yalnızlığı karaltıya delip yolun diğer tarafına geçti... ☺

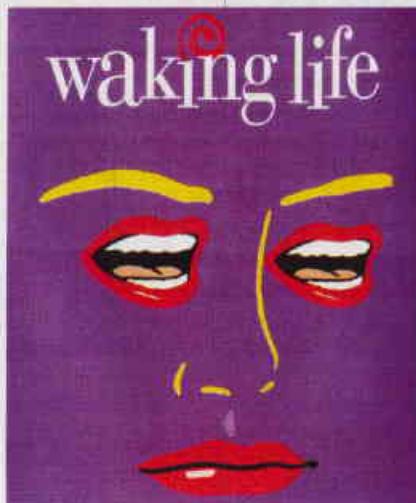


Yeniden uzattı ufak elini, karaltıyı dörde böldü, içinden yalnızlığını aldı ve cebine koydu. Taşımakta zorlanmıştı, ama çok geçmeden aldı.

NOT: Vuslat ve Hakan, mektuplarınızı aldım, benimle e-mail yoluyla iletişime geçebilirseniz sevinirim. Bu arada, bu yazı geçen ay çıkmayıldı. Yanlışlıkla bir önceki yazımı tekrar yayınlanan Sinan sizlerden özür diliyor karşılıkındaki masadan. ☺

Varolmak?

Sinemalarımızda bir türlü vizyona giremeyen Waking Life içeriği ve estetiğiyle izlediğim en ilginç ve derin filmlerden. Neyse ki dağıtımcıların yapamadığını Tiglon yapıyor ve filmi en azından DVD formatında izlememizle olanak tanıyor. Filmin derinliği aslında basitliğinden kaynaklanıyor. Film boyunca adsız bir karakter, bir türlü uyanamadığı rüyasında dolaşarak, karşılaştığı tiplerle insan, hayat, kader ve varoluş gibi felsefi konular üstüne konuşuyor; birçok farklı düşünceyle karşılaşıyor. Amaç cevaplar bulmaktan çok sorular sormak asılın da. Varolani sorgusuz sualsız kabul etmek yerine sorgulamanın esas olduğunu vurgulamakta film. En iyisi ben daha fazla kurcalamadan, siz önce seyredin; sonra yorumları takas ederiz. Filmi yazan ve yöneten Richard Linklater (Tape ve en son School of Rock), Waking Life için çok farklı bir teknik kullanmış. Film önce çekilmiş, sonra boyanmış. Tam olarak bile-



mıyorum ama dijital bir filtre uygulanmış olsa gerek. Yine de her halinden inanılmaz uğraşlığı belli oluyor. Her bir kare sanki bir ressamın fırçasından çıkmış gibi. Ayrıca çizgilerin sabit olmaması filme inanılmaz bir dinamizm katmış; sanki her şey her an hareket halinde. Belki biraz baş dönürtücü ama kesinlikle etkili bir teknik.

Filmdeki karakterler çizgi olsa da bazları tanıtmak mümkün. Ethan Hawke, Julie Delpy ve Steven Soderbergh çizgileşen ünlü simalar arasında. Maalesef filmin DVD versiyonu (en azından ülkemizde çıkanı) kendisi kadar renkli değil. Bir kere altyazı seçeneklerinde Türkçe'nin bulunmaması çok büyük bir eksiz; özellikle felsefi diálogların ağırlıkta olduğu bu film için iyi bir Türkçe altyazı kesinlikle gereklidir (İngilizce altyazısı takip edebilmeniz için bile İngilizce'niz düzgün olmak durumunda).

Diger önemli bir eksiz ise filmin bu özel teknigine dair hiçbir ekstranın bulunmamasıdır. Görüntülerin nasıl resimleştirildiğini ister istemez merak ediyor ve bu konuda kısa da olsa bir kamera arkası görmek istiyorsunuz. Her şeye rağmen, en önemlisi de sinemalarda görülemeyecek olduğundan, Waking Life DVD formatında izlenmel; üstünde kafa patlatılmalı.

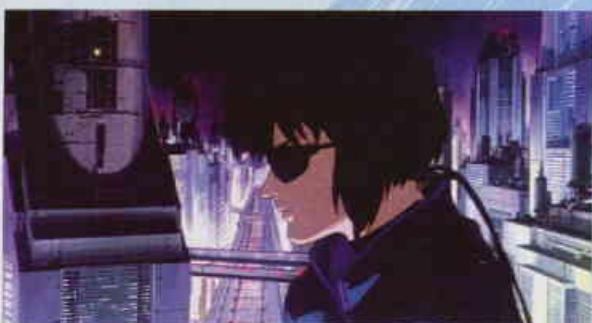
Kısaltar ve Ödülleri

Birkaç ay önce yine bu köşeden bir duyuru yapmıştık, liseler arası kısa film yarışması başlıyor diye. İşte geçtiğimiz ay bu yarışma sonuçlandı ve kısaltar ödüllerini buldu. İstanbul Lisesi Sinema Kulübü'nün düzenlediği yarışmanın ödül gecesinde, Level ekibi olarak bulunmayı çok istedik ama derginin işleri bizi rahat bırakmadı; arkadaşlardan özür dileriz. Gecede ödül alan ve dereceye giren filmler gösterildi. Sırasıyla söylemek gerekirse, Yaşam Merdiveni (Alican Aktürk) birincilik, Günaydın (Erinç Arık) ikincilik ve Bekle-me (Çağrı Arık) üçüncülük ödüllerini alanlar filmler oldu (tebrik ederiz). "Türk Sineması-

nin Geleceği Aranıyor" sloganıyla start alan yarışma gerek atölye çalışmaları, gerekse ünlü ve saygın sinemacı ve akademisyenlerden oluşan jürisile 'tecrübeli sinemacılar ile ilgili gençleri bir araya getirme' amacıyla ulaşmış oldu. Üstün çabalarına bizzat tanık olduğum organizatör arkadaşları kutlar ve bu amatör ruhun daha birçok profesyonel etkinlikte devam etmesini dilerim. '15 dakikanın içine koca bir dünyayı sılandırmak' belki çok zor ama bir yerden de başlamak lazım... Detaylı bilgi için kulübün web sitesine (sinema.istanbuluniversity.com) göz atabilirsiniz.

Paslanmış kulaklar için

Yeni bir radyo programı başlamakta, daha doğrusu yeniden青年 girmekte. Japon animasyonu müzikleri programı 'Anime Garage', Açık Radyo'nun hayatı dönmesiyle kaldığı yerden devam ediyor. Her Çarşamba saat 17.00-18.00 arası 94.9 frekansında Anime Garage, Japon animasyonundan örnekler vererek Anime film ve dizilerinden popüler parçalar sunuyor. Programın amacı Anime müziklerinin yanı sıra bu kültürde tanıtım. Uzakdoğu'da zaten oldukça popüler bir tür olan Anime, Kill Bill'in koparıcı firtinayı arkasına alarak yeni dünyanın kapılarına dayandı. Japon animasyon artık o kadar yaygın ki sadece filmlerde değil bilgisayar oyuncularından web sitelerine kadar geniş bir yelpazede etkili olmaktadır. Anime'nin sadece kendisi değil müzikleri de bir tür haline gelmiş durumda. İlginç olan da bu müzik türünün birçok alt türü (pop, rock, caz, vs.) içinde barındırması ama yine de ortaya özgün ve olgun ürünler çıkarması. Anime Garage, bir sürü ivrî zivir tematik programa iyi bir alternatif olabilir; özellikle Anime fanatikleri kesinlikle bu programa takılmalıdır. Detay için animetgarage@anime.gen.tr adresine başvurabilirsiniz.



Ruhların Kaçışı

Vizyonda çok ilginç bir anime var ve umarım siz bu yazımı okurken de halen vizyonda olur. İlk olarak bu sene !F bağımsız film festivalinde gösterilen Ruhların Kaçışı (Spirited Away), 2002 yılında hem Altın Ayı hem de Oscar kazanmış fantastik bir başyapıt. Chihiro, anne-babasıyla yeni evlerine doğru çıktııkları yolculukta kaybolur. Bir tünelden gerek büyük bir yere gelirler. Burası aslında büyüğü Yubaba'nın yönetimde, tanrıların yıkandığı bir hamamdır. Durumdan habersiz anne-baba açgözlü bir şekilde tanrılar için hazırlanmış yemeklerden götürmeye başlayınca, büyüğü onları birer domuza çevirir. Yapayalnız kalan Chihiro anne-babasını insanlaştırılmış ve bu ruhlar aleminde gerçek dünyaya geçişin bir yolunu bulmalıdır. Onu küçüklüğünden beri tanıdığını söyleyen Ha-

ku, Chihiro'a hamamda bir iş bulur. Chihiro kısa sürede nöbetçisinden kazancına kadar herkese kendini sevdirmeyi başarır ve insanlığıyla hamamın bozulmuş dengelerini ve değerlerini altüst eder... Ruhların Kaçışı, fantastik yaratıkları, rengarenk mekanları ve garip olayları ile kesinlikle çok farklı bir animasyon. Görsel açıdan olduğu kadar içerik açısından da çok zengin. Sembolik anlatımı birçok kültüre ve inanca referans vermektedir ve gönderme yapmaktadır. Sembollerin arkasında insana dair o kadar çok düşगü ve düşünce saklı ki ve bunlar o kadar estetik bir şekilde yansıtılmış ki film boyunca yüzünüzden düşünceli bir gülümseme eksik olmugor. Hayao Miyazaki ustasının elinden çıkan bu büyülü deneyim kesinlikle pas geçilmemeli.



New York, New York

Ben gidemiyorum belki ama Bay K, New York yolunda. Aylar önce size "K'nın Dosyası" adlı kısa filmimin !F İstanbul Bağımsız Film Festivali'nde gösterime gireceğinden bahsetmiştim. Kar-kış-kıymete rağmen gösterim gerçekleşti ve film halk oyunda en iyi ikinci film seçildi (gelen herkese çok teşekkür ederim, gelemeyenlerin de canı sağolsun). Ardından Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi kısa film yarışmasında, jürinin 'atmosfer yaratma ve görsel dil oluşturma'ndaki başarısından dolayı' açıklamasıyla 'En İyi Görüntü' ödülünü alan film, son olarak da bu yıl Ekim ayında altıncı-

sı düzenlenecek olan New York Turkish Film Festival programı için seçilmiş durumda. İyi de şimdiki bu adam bütün bunları neden sıraladı diyorsanız, paylaşmak için derim o kadar.

Finding Nemo / DVD

Bu ay bir tek DVD alacaksanız, bu Kayıp Balık Nemo olsun. Hatta hayatınızda daha önce DVD almadiysanız bile sırı Finding Nemo DVD'si için DVD oynatıcı alabilirsiniz.

Şimdide kadar gördüğüm en dolu DVD seti Nemo'nunki. 2 DVD boyunca filmin yanı sıra yapım aşamasını anlatan belgeseller, interaktif oyunlar, çeşitli belgeseller, televizyonunuza sanal bir akvaryuma çeviren animasyonlar, minik ekstralar ve gizli yumurtalar sizleri bekliyor. Eğer daha önce Kayıp Ba-

lk Nemo'yu seyredip beğendiyorsanız, bu DVD setini kaçırmamalısınız. Eğer seyretmediyorsanız ise, muhteşem bir animasyon yüzlerce ekstra ile bu DVD'lerde sizleri bekliyor.

Bu arada eklemeneden edemeyeceğim, DVD filmin haricinde bütün ekstrallarıyla setin Türkçeleştirilmiş olması. Türkçe seslendirmeye gösterilen özen de dikkate değer.

Güven Çatak



Hayalet'i okumaya başlamadan evvel lütfen
çevirin sayfayı, ben burada sizleri bekliyorum...

HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

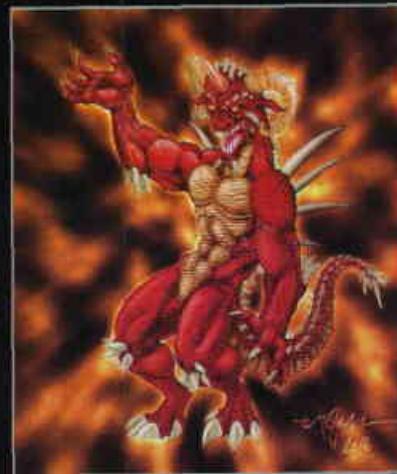
Özet: Hayalet isimli eşrəngiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediğimiz dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...

"İkinci ve üçüncü yoldaşlarımdan önce size dördüncü yoldaşımı anlatmak istiyorum." Biraz duraklıdı, "Bu yedi kişi arasında yanına çekmesi en zoru olacaktı. Doğası büyüğe düşmandı çünkü. Güvenmez biriydi." Tekrar durdu. "Zor oldu. Zor oldu ama başardım."

Yavaşça adımlamaya başladı salonu. "Tüm hayatını en ince detayına kadar biliyordum elbette ama onu ölümden geri getirmek konusunda bildiğim şey onun bir Valkyrie tarafından korunduğu. Bu, bir zamanlar aşık olduğu ve ölüme uğurlamak zorunda kaldığı bir kadındı. Onun inancına göre gri, bomboş düzlüklerdeki çıplak bir varoluşa. Oysa kadın ölüren şöyledem demişti Kral:

"Bütün bu tanrılar, bizi ayıramazlar. Eğer ben ölmüş olaydım ve sen yaşam için savaşıyor olsaydın, karanlıklardan dönerdim, Cehennem'in çukurundan, yanında savaşmak için."

Böyle güçlü bir aşk sanırım her yaşama gereklidir. Her neyse... Gerçekten de kadın sözünde durdu. Grubumun dördüncü yoldaşı ölüme bakarken geri geldi ve o ayağa kalkana dek hasmini oyaladı. Böylece kurtardı onu. Tanrı acımasız, sert bir tannıydı yoldaşım. Onun için en büyük onur savaş esnasında ruhunu teslim etmekti. Ve yoldaşım tanrılarından çekindi. Böylece yaşadı, hayatı kıldı ve bir efsane oldu. Tekrar sevdı ve tekrar, savaştı, hep kazandı. Bir gün geldi dünyasının en büyük kralığının tahtına oturdu. Oğlu oldu, onu kaybetti. Tahtını iç ve



diş tehditlere, sayısız düşmanlara karşı koordu. Yaşılandı."

İçini çekti Hayalet. "Yaşı bir aslanın dumuru açıklıdır Kral. Gruptaki diğer genç erkekler onun bir açığını kollamaktadır. Çakallar da onun geri kalmasını, yorulmasını bekler. Sonra hep birlikte atılırlar üstüne... Mağur aslan için adice bir ölüm. Onun içinde böyledi durum. Kimse onu açık açık döelloya davet etmeyecekti, şüphesiz hiç kimse o kadar aptal değildi çünkü yoldaşım 50 yaşını geçmiş olmasına rağmen hâlâ ulu bir savaşçıydı. Hayır, o sonunun kulağına dökülen ya da içkisine karıştırılan bir zehir, sırtına soğuk bir hançer sokan sinsi ve zayıf bir el ama hepsinden de önemlisi habis ve saklı bir büyülümasına karşı tetikteydi. Bu da, takdir edersiniz ki, benim isimi ayrıca zorlığıordu."

"Bir gün tahtında oturken tanrısına ona malum oldu. Onun ruhunu almakla bizzat gelmişti. Bir zamanlar Rexor'un karşısında kurtulduğu ölümü en büyük savaşçının surutenbergüne karıştırmıştı. Gecikmiş borcu almaya gelmişti tanrı. Sütunların ardından, güvenli ve karanlık bir yerden onları izledim. Yoldaşım ayağa kalktı, daima güvendiği tek şey olan kılıçını eline aldı ve tanrıının şampiyonluğu bir dövüse tutuştu. Kazanamaya çalıştı ama yine de dövüsecekti. Doğustan bir savaşçıdır o. Vakit gelmişti, kum saatı boşalmıştı. Ellerimi yere koymadım, yucudumdan sarayın zeminine siyah kumlar aktı. Tanrı yoldaşımı götürmeden evvel hızlı hareket

etmemeliydim. Yoksa onu sonsuza dek kaybedecektim. Şampiyonun balta-sı yoldaşımın omzundan girip göğüs kafesini neredeyse ikiye ayırdığında kumlar ona ulaştı ve vücutunu sardı. O an daha evvel çok nadiren hissettiğim bir karşı koguş hissettim. Yoldaşım büyünün etkisini anlamış, varoluşunun her zarresiyle karşı koymaya çalışıyordu. Son nefesinde, Tanrı da bu mücadeleye dahil olursa başarma şansım çok azalacaktı biliyordum. Bütün gücümü kullanarak ölümün yamacındaki vücutu saraydan büyünün kanaatlıyla kaçardım.

Boğa gibi kuvvetliydi. İradesi de beni yorgun düşürmüştü. Ümduğumdan önce onu kontrolümden kaçırdım. Tarantia'nın hemen dışındaydık, çok tehlikeliydi. Her an askerlerin ayağınmasını bekliyordum ama öncelik onundu elbette. Hemen ikna etmezsem üstüme yaşı bir aslan gibi atılacak ve tüm görevi tehlikeye atacak kışınındı.

Sersemlemişti ama salyalar saçak küfür ediyordu. Bana elbette. Onu tanrısyla olan gecikmiş buluşmasından, şampiyonla yapacağı düşünüsten, o muhteşem ölümden alıkoyan büyüğüne lanetler yağdırıyordu.

"Kadınlarını ağlatacağım şerifszig büyüğü!" diye tükürdü bana doğru.

"Senden kaderini çaldım çünkü yardımına ihtiyacım var," diye konuştu. Bu kez planladığım konuşmayı yapamayacaktım. O, beklediğimden daha zor çıkmıştı, her şey ters gidiyordu ve bütün bunları yoluma koymak için birkaç dakikam vardı.

"Sana sadece senin gibi kara köpekler yardım edebilir! Stygia'nın köpeklere koş! Yardım dilen!" Üstüme saldırdı. Ünu savuşturdu.

"Barbar dinle beni. Kaderin heruz dolmadı. Crom'un dağına basın-



dik gitmek için yapman gereken son bir savaş daha var."

"Hiçbir savaşını senin için yapmayacağım köpek!" Bir göktaşı gibi üstüme gelen kaya parçasından kaçtım. "Biraz daha zaman... Sonra Kara Aslanları burada olacak ve leşini çiğneyecekler!"

O an gerçeklerin hiçbir şekilde yoldasımı ikna edemeyeceğini anladım. Çaresizlik içinde ağızından bir kelime fırladı. Fırlar fırlamaz da pişman oldum.

"Conn!" Dedim.

Barbar durdu. Oğlunun adı Conn. Ölümüştü. Şimdi söyleyeceklerime çok dikkat etmek zorundaydım. Kendi ruhu için beni ölüdirebiliirdi ama oğlunun ruhunun tehlikedeki olduğunu düşünürse bütün Stygia, Ophir, Shem hatta Khitai'ye kadar karşısına çıkan tüm şehirleri dümdüz edebilirdi.

"Oğlun tehlikede barbar. Stygia'lı büyüler onun ruhunu Yezud'da örümcek tanrıya yedirip senin kudretine sahip olmayı planlıyorlar. Ben sana haber vermek için kaçtım. Seni bunun için zamansız ölümünden kurtardım. Bana ve oğluna yardım etmeyecek misin?" Sözlerim tamamen yalan değildi. Barbar benimle gelmezse yakın gelecekte her şey, her şeyle birlikte oğlunun ruhu da karanlıklara karışacaktı.

"Bir büyüğe neden güveneyim iblis soyu?" diye hırdı. Ama şüphe gözlerine yumruştü, göreviliyordum.

"Yaşı Nyssa'yı hatırla barbar! O da sibrin gücünü kullanabiliyordu ama ona güvenen! Kushad'ı hatırla!"

Duraklıdı. "Evet onları hatırlıyorum. Hem sen ne biçim bir büyüğüsün? Büyücüler çelimsiz olur. Yoksa sen Hyperborea'nın o tuhaf büyütülerinden misin?" Neredeyse onunkine yakın boyumdan ve cüssemden bahsediyordu.

"Hayır barbar. Ben daha uzaklardan geldim. Tüm bu yolu oğlunu ve tehlikede olan başkalarını kurtarmak için kat ettim. Bana güvenmeliisin. Bunun için sana kılıcını veriyorum." Pelerininin gizemli ceplerinden birinden şeklini ezberlediğim kılıcı çıkardım. Barbarın uzun yıllar evvel bir mezarda bulduğu kılıcı...

"Bu dünyada barbar, kimseye güvenemezsin. Ne kadınlara, ne iblislere... Bu barbar..." Kılıcı önüne attım. "... Buna güvenebilirsin." Babasının sözleri idi. Barbarın gözleri büydü bir an için. Emindim, zihnini okuduğumu sanmıştı. Sonra kılıca uzanmadan beni gözledi. Çelik mavisi gözleri kısıldı. Uzandi ve kılıcı aldı.

"Beni Conn'a götür büyüğü. Ve eğer yanlı söylüyorsan inandığın tanımlar yardımcı olsun."



* * *

"Yeter! Ev ev dolaşıp zehir akıtyorsun. İnsandan insana geçen bulaşıcı hastalıklar yayıyorsun. Toplumumuzu yüzlerce yıldır bir arada tutan bağları zayıflatıyorsun. Sarayımızda, atamızın, velinimetimizin huzurunda bile bu kafirliklerden vazgeçmedin. Ulusumuzun hükümdarının gözlerini ve zihnini bağlayıp onu güçsüz düşürmek midir amanın?"

"Askadjas, kralını bu kadar zayıf mı bilirsin?" diye gürledi Kral.

"Asla haşmetmeapları. Asla atam. Lakin bilirim büyünün kudretini, nice büyük kralların hükmünü zayıflatmak için kullanılan kara, kapkară günahları. Felç geçirip ölen babanızı hatırlayın kralım! Uykusuna dalmanın önce uşaklara tepeler üzerinde uçan bir karga gördüğünü söylememiş miydi? Onu, büyüğe kurban giden babanızı unutmadımız atam. Bu güç öyle büyük bir sorumluluk gerektirir ki, herkesi, sizin gibi güçlü ve onurlu bir önderi bile tehdit edebilir!"

Kral tedirgin ve şüpheli görünüyordu. Besbelliydi ki korkak rahip bu mertebeye kadar, kralın hassas noktalarını bulmada ve istismar etmedeki ustalığıyla gelmişti. Hayalet o anda, aynı şeyin tekerrür edeceğini anladı. Kral bu sözlerle karşı koymayacaktı. Hayalet olası alternatiflerini gözden geçirmeye başladı.

"Kral, eğer sözlerim ya da hikâyelerim sizin gücündürdigiye affinizi dilerim ancak hikâyelerim inancınıza karşı tasarlanmış birer silah değildir. Yüce anlayışınızın bunu da kapsayacağını umut ediyorum." Ardından hafifçe başını eğerek selam verdi.

"Hayalet efendi. Hikâyeleriniz her ne kadar bize ilginç ve heyecanlı gelse de tebaamızın huzursuzluğuna karşı kayıtsız kala-

mız. Vakit de geç oldu, yatmayı arzuluyoruz." Böylece Kral'ın son sözü söylendi ve zırhlı askerler salonun ötelerinden Hayalet'e refakat etmek üzere geldiler. Görmeyen Rahip Askadjas ise tattım olmuş görünmüyordu, hararetle konuşarak Kral'a yanaştı ve mirildanmaya başladı.

"Kralım belki de onu sarayda tutmalısınız. Çıkarsa ortadan kaybolmasını nasıl engelleriz? Kaçacak olursa yaratacağı karmaşayı bir düşündür. Onun sahte dinlerine ait safsataların dünyada serbest kalmamasını sağlamak, bütün insanlar adına bize verilmiş kutsal bir görev sagtır!"

Hayalet hafifçe selam vermiş, sütnlu salonu terk etmek üzere ağır kapılara gelmişti. Son duyduğu şey rahibin initisi oldu.

"Kralım, gitmesine izin veremezsiniz!"

* * *

Hayalet, sarayın özenli ahırlarına bıraktığı atına akıcı bir hareketle bindi. Siyah pelerini hayvani bir gece sıvısı gibi kapladı. Hayalet atın başına döndürüp hayvanı mahmuzlayarak gecenin içine ve şehirden öteye sürdü. Bu gece hız önemlidiydi, takip edileceğini biliyordu. Hem doğal hem de doğaüstü yollarla.

Karanlıklar arasında evindeymiş gibi rahat olan Kara Kılıç'ın nöbet tuttuğunu ve onu uzun zaman evvel fark ettiğini biliyordu. Gizlemek için hiçbir şey yapmamıştı. Kampı girdiğinde umudu gibi ikiliyi hazır buldu. At daha durmadıksen hayvanın sırtını atletik bir hareketle aşarak yere, ayaklarının ve ellerinin üstüne indi. "Örümcek Adam gibi" diye düşündü. Bu düşünce bile onu gülümsetmedi. Şimdi bütün bir ülkenin ordularına karşı üçünün olacağı bir savaşa gitmeden bölgeyi terk etmeliydi. Böyle bir savaşta kazanma ihtimalleri düşük olurdu (!).

Ona sorguya bakan gözleri kontrol etti. Karaltılardan onu izlediğini bildiği Kara Kılıç ve ateşin başında ayakta dikilen, dev yapılı, çıplak Bar-





bar... Hayalet onların yanında iki tane cüppeli büyüğün; bir garip görünüşlü cüce ve siyahlar giymiş ve genç bir adamı hayal etti. Sonra konustu.

"Hemen ayrıyoruz."

İkinci defa aynı şeyi söylemesine gerek kalmadan, bir tek soru bile sorulmadan oradan ayrıldılar. Peslerinde takipçileriyle birlikte.

Türkiye'de Fantazya Yayıncılığı I – Bir Analiz

Lord of the Rings o yeşil-mavi kapaklarıyla Türkçe'ye çevrildiğinde bir takım dışilerin dönmeye başladığını hissetmiştim ben ve benimle beraber olan birkaç arkadaş. Bu dişli ha bire dönüğör, ülkeyi azar azar da olsa değiştirmeye başlıyordu. Evvelce "iyi edebiyat" kisvesi altında fantastik eserler (Misal Kafka'nın Die Vervandlung - Dönüşüm'ü) dilmizle kazandırılmış olsa da hiç kendisine ait bir raf aylımamıştı kitapevlerinde. Bilimkurgu için hikâye biraz daha farklıydı, bir zamanların girişken ve idealist ruhlu bilimkurgucuları bazı önemli kitapları yayınlamışlardı bile. Yeni bir tür olarak fantastik kurgunun ülkeye girişei de Tolkien'in eserine denk gelmektedir.

YE'nin 50.000'den fazla satması bir sürpriz miydi bilmiyorum. Sadece fantazya arayışı ve/veya merak içinde olanlar değil kitabi alanlar, aralarında böyle bir edebiyat klasisini okumaya can atan sadık kitap okurları da vardı. Bunun ardından sayısız fantezi eseri gördü yerli okuyucu. Weis & Hickman ve Salvatore birer marka haline geldiler. Dungeons and Dragons Türkçe'leşti ve Zindanlar ve Ejderhâlär oldu. Gerçi devamı henüz gelmedi lakin bu bile FRP yoksunu ülkemiz için büyük gelişmeydi. Raflar arasında giderek artan sayıda fantezi, bilim kurgu eserleri göze çarpımıya başladı. Adı duyulmamış olanlar, her biri fantazyanın ayrı lokomotifleri olan isimlerin yanında, arkası kapaklarında satır satır övgülerle okuyucuya sunuldu. Ve elbette kaçınılmaz sonuç: yerli fantazya. Ama buna sonra geleceğim.

Bu kadar çok kitap çevrilirken, yayinevlerinin fantazya kitaplarından bir seyler kazanmadığını düşünmek olanağızdı şüphesiz. Yayinevleri, önceki kendilerine yabancı olan bu mecrada ilerlerken zorlandılar. Çeviri fachaları, çevirmeli mi-çevirmemeli mi kaosları yaşandı. Her kafadan başka ses çıktı, bilen bilmeyen ahkam kesti. Bu ahkam kesenlerin bir kısmı ne yazık ki fantazya basan yayinevrlerinde; türün temellerini, çıkış noktalarını bilmeden fantastik kurgu editörlüğü yapan kişiler veya yayinevi yöneticileriydi. Çeviri tartışmalarında bir kon-

sensüse ulaşılmasına rağmen (hatta böyle bir konsensüe ulaşılıp ulaşılmadığı umursanmadan) kısmen haklı olarak basımlar sürdürdü ve ortaya karman çorman bir yaşam ortamı çıktı. Basit çeviriler sadece kendi kulaklarına ters geldiği için Farsça, Osmanlıca hatta Arapça çeviriler yapmaya kasañ insanlar bu çorbaya tuz biber ekti. Bu tür çeviriler nadiren yerinde veya akıllica (Yüzüklerin Efendisi'nde eski ırkları konustururken veya Zindanlar ve Ejderhâlär setinde büyülerin isimlerinde) kullanıldı. Sayısız kitapta "Dwarf hızla koşarak kılıç Merlan Shieldbreaker'in sırtına indirdi" gibi melez çeviri katıamları yaşandı. Oysa İngilizce olan kelimelerin çevrilmeden bırakılması söz konusu bile olamaz, yazar kendi dilinde yazdığını her kelimeyi okuyucuya yine kendi dilinde sunmuştur. Aslında var olmayan bir dilden yapılan bu çevirilerin her şartta Türkçe'ye çevrilmesi şarttır. Bunların dışında daha neler gördük biz neler... Birbirinden farklı boyutlu seri kitaplar; orijinal kapağı durken kalitesiz çizimli kapaklarla basılan kitaplar; bir sayfada çevrili bir başka yerde çevrilmeden bırakılan kelimelerle dolu kitaplar, hatta son kitabı asla çevrilmemeyen seriler... Durumun vahmetini anlıyorsunuz değil mi?

Süphesiz yayinevlerinin çoğu zaman kendilerince bazı tasarımları, kararları vardı. Doğru bildikleri şeyleri yapıyordu belki de. Ama ne yazık ki bazen doğru bildiklerimiz doğru değildir ve bunlarda ısrar etmek iyi bir fikir olmaz.

Neyse ki eski hatalardan ders alan yayinevleri bugün bazı yanlışlarından vazgeçmiştir. Artık çevrilmemiş daha az kelimeye, hatalı çevrilmiş daha az deyiþe rastlıyoruz. Yayinevleri, yıllardır FRP oynayan ve artık kendileri de olgunlaşmış gençlere giderek daha fazla yer veriyorlar ve mevcut editör kadroları da fantazya konusuna giderek daha hâkim olmaya başlıyorlar.

Bugün, o karmaşa durulmuş, LotR filminden gürz gibi inen etkisi geçmiş, fantazya sever okuyucular olarak suyun üstünde bir başımıza kallıyoruz. Geçici heveslere kiplanlar ve deneyip beğenmeyenler dibे kökü gittiler. Satış rakamları olarak belki hiçbir Yüzüklerin Efendisi ve Ejderhamızağı Destan'a yaklaşmadılar ama hepsi bir şekilde okuyucusuna ulaştı, Eddings severler doğdu, Weis & Hickman'cılar, Salvatore fanları, Cunningham meraklıları. Bunca eser ve yazar arasında yerli fantazya okuyucusu bir şekilde kendisini eğitmeye ve beğenilerini sekillendirmeye devam ediyor.

Aynı mektubu:

Merhabalar, Ben çıktığı ilk günden beri Le-

vel alan (bir tane bile kaçırmadım), 21 yılını yeni-eski her türlü oyunla geçirmiş, Salvatore, Tolkein, Cunningham, Dostoyevski, Steinbeck, Tolstoy gibi yazarlardan çıkma kitaplar okumayı seven, standart bir üniversite öğrencisiyim.

Level'in Haziran sayısında Hayalet köşesinde Arkanus isimli diğer projesinden bahsetmişsiniz ve eletirilere/sorulara açık olduğunuzu birtaşmışsınız.

Ben de bu konuda bazı fikirleri- mi sizle paylaşmak istedim.

Kesinlikle eminim güzel bir di- gar ve ince düşünülmüş senaryolar yaratığınız, ancak eksik gördük- güm bazı noktalardan bahsetmek istiyorum. Bana sorarsanız Star Wars filmlerinin KOTOR kadar iyi bir atmosfere sahip olmamasının en büyük nedeni, George Lucas'ın ge- reksiz hajal gücü sonucu oluştur- duğu sayısız ırklardır. Dikkat edin, barlarda görülen bazı klasik ırklar di- şında, bir yarattığı bir daha göremez- siniz, şehirler gereksiz kozmopol- tit. Yüzünden birbirinden farklı 31 ırk olduğundan bahsetmişsiniz, bunla- rin birbirile varyasyonları da (me- sela yan Eff) olacaktır mutlaka. Bu kadar çok ırkı açıklamak, her ırkin karakteristigi ve genel dış görünü- şünü anlatmak, birbirleriyle olan ilişkileri ve kurdukları krallıkları be- timlemek hem sayfalar sürer, hem de okuyucugu yorar bence. En azından ben yorulurum :) Bunun dışında





standart ırkları kullandığınıza sevindim (Elf, cüce, vs.) sonuç olarak Eddings'in Ellinium serisinde olduğu gibi Elf yerine bir de Sitric diye bir ırk kullanması fuzulüydü. Ayrıca farklı ve değişik ırkların kullanımı okuyucunun bir süre sonra yazıların içinde kaybolmasına yol açar.

Çok ırk kesinlikle senaryoya zenginlik getirir ancak aynı şekilde karıştırır. Kendimden örnek vermem gerekirse, ben fantezi romanlarını "gerçek"ten biraz da olsa uzaklaşmak için okuyorum. Gerçeklik yeterince karışık, bu nedenle fantezinin de fazla entrikalı ve dolambaçlı senaryolu yazılması taraftan değilim. Ayrıca bütün Dragon Lance kitaplarının düştüğü "dünyanın kaderi sizin ellerinizde" klisesine de fazla sıcak bakmıyorum. Sonuç olarak Drizzt'in en çok sevilme nedenlerinden birisi her kitapta dünyayı kurtarmaması, kurtarsa bile bunun dünyanın pek umurunda olmaması.

Kesinlikle Türkiye'de eksikliği duyulan fantezi türü edebiyatın şekillendirdiğini bilmek umutlandıncı. Arkanus'la birlikte okurların umutlarının sizlerinse çabalalarının boş gitmemesini dilerim. Amacım bu işi yanlış yaptığınızı söylemek değil sadece tecrübelerim dahilinde bazı tavsiyelerde bulunmak. Girişliğiniz sektör Türkiye'de çok yeni bu nedenle sizlere başarılar dilerim. Eğer düşüncelerimin yanlış olduğunu düşünüyorsanız nedenlerile bilmek isterim. Sonuç olarak bu tip konuları konuşmak benim için hep keyif verici olmuştur. Ve de Level'la birlikte her ay daha fazla bilgi verebilirseniz Arkanus hakkında, çok memnun olurum.

Teşekkürler

Atilla Aksay

N: Arkanus büyük, derin ve yaşlı bir dünya. Onun onda biri kadar yaşı olan bizim dünyamızdaki nüfus çeşitliliğine bir göz atmak gerek Arkanus'u daha iyi anlamak için. Dünyamızda Uzakdoğuların, zencilerin, İskandinaların, Arapların, Hintlerin nasıl apayrı ırklar oldukları hatırlayalım. Hatta Uzakdoğular arasında nasıl ülkeden ülkeye bile fizikalı değişiklikler olduğunu da göz önüne alabiliriz. Bunlara yerli kabileleri, hispanikleri ve Latin Amerikalıları, Eskimoları da ekleyelim. Yani aslında dünyamız ırksal olarak fazlaıyla karışık ve kalabalık. Fantastik edebiyatta yazarlar ortamlar şenlenen diye genellikle insanları bir barbar, bir normal (!) bir de Arap benzeri yaratır, gerisini insana benzemeyen yabancı ırklardan oluşturur. Arkanus'da ise -gururla söylüyorum- hepsi var. İnsan kavimleri ve ırkları birbirinden farklı. Diğer ırkların da tarihleri doğrultusunda bulundukları yerler apayrı. Kozmopolit olmaktan kaçınmanın bir yolu da maalesef yok. İşin içine bir şekilde savaşlar, büyüler, kahramanlıklar, ticaretle dolu bir tarih girdiğinde bulunan düzlem her şartta kalabalık ve devingen bir şekilde bürünüyor. Bizim de bu karmaşadan, gürültüden ve entrika yumağından kaçmak gibi bir niyetimiz yok, tam tersine dörtnerla koşuyoruz bunlara doğru. Fantastik, masalsı ve epik bir arka

planın üstüne dünyamızdaki entrikalı, hassas, sürekli değişen yapıyı oturtabilmek amacımız. İyi fantaziyanın bu doğrultuda canlanacağına, dünyadaki okuyucuların da bu tarz bir edebiyat arayışında olduklarına inanıyoruz. Umarım başaráz.

Uzun uzun yazıp ve kafama takılan yeri eleştiri olarak bize gönderdiğin için teşekkürler Atilla.

* * *

Tanrıım, yaz yine geldi. Geçen sene bu vakitler herkese bir nebze umursamazlık, biraz cesaret ve bolca tahtı temenni etmiştim. Bu kez formüle bir tutam da gezgin ruhu ekliyorum. Bir yerlere gidin, eğlenin, gülen, yeni insanlar tanının. Açık ve cesur olun, hiçbir şeyin içindeki kalmasına, sizin ömrünüzün sonuna kadar rahatsız etmesine izin vermeyin. Unutmayın, yaşılandığınızda, mor damarlar ellerinizi kapladığında ve ekmeğin kenarlarını yiymez hale geldiğinizde yaptığıınız şeylerden çok, yapmadığınız şeyler için pişman olacağınız.

Şov bitti gençler, dağılin bakalım.

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

İllustrasyonlar: Kardiayak

Jukebox:

- 2Pac – Changes
- Method Man feat Busta Rhymes – What's Happening
- Will Smith – Just Cruisin'
- Supreme NTM – That's My People
- Xzibit - Multiply

Rivayetler:

→ AvP fragmanlarından hâlâ bıkmadığınız, en iyi ve en yeni burada: <http://www.apple.com/trailers/fox/avp/trailer/>

→ Pitch Black ile karizmanın doruklarına tırmanan, Halivud'un yeni ekşin men'i olan Riddick'in ikinci filmi Chronicles of Riddick'den sonra anime olarak da TV'lere misafir olacağı duyuruldu. 15 Temmuz'da...

→ Zaman Çarkı serisinin yazarı, üretken insan Robert Jordan Tüyap 04'de İthaki Yayınevi'nin konuğu olarak İstanbul'da olacak. Bendenizin de orada hazır ve nazır bulunması muhtemel olacağı bu büyük karşılaşma hakkında daha fazla bilgi için: Lost Library.

INBOX & OUTBOX



Merhaba millet, nasılsınız bakanım? Bakın zaman nasıl da hızlı geçiyor, biz daha bir ay önceki derginin yorgunluğunu atamadan yeni dergi zamanı gelip çatıveriyor. Döngü kendini yeniliyor, hayat akıp gidiyor. Siz siz olun, onun bunun ağızına bakmayın, yapılması gerekeni yapın. Ben de aynısını yapacağım ve oturup mektuplarınıza cevap vereceğim.

Hadi bakanım...

HAYVANLAR ALEMİ

Selam Berker Abi; Nasılsın abi? Pek iyi olduğunu sanmıyorum :). Neden mi? Dergideki incelemelerin yarısını sen yazmışsun da ondan :). Tebrikler abi, helal olsun. Ben de bir sitede çalıştığım için bilirim ne kadar zor olduğunu bu işlerin. Aslında ben sizin yanınız bile olamam ama okul ile birlikte yürütmem çok zor oluyor. Okula ağırlık verdığım için yazı yazamıyorum. Ama doğru yoldayım buna eminim. Zaten beni zorlayan da yok "Yazı yaaazz!" diye.

Çok güzel bir derginiz var. Hatta o kadar güzel ki bugün çok dinlemek istedigim bir kaseti almaktan vazgeçip sizin derginizi aldım. Black & White 2 ön incelemesini Olcay Sonkurt'un yaptığını gördüm ve minibüste midemin bulanacağını bile bile okudum o yazıyı. Gerçekten çok iyi yazmış Olcay'a tekrar tebriklerimi iletiyorum. En sevdigim ve saygı duydugum kişilerden birisidir (her ne kadar hiç beklememişim bir olaya karışsa bile).

Aslında bir sorum yok sadece içimi dökmek istedim size. Eğitim sistemim hakkında. Çok güzel bir hikaye buldum. İşte kopyalıyorum:

"Bir gün ormandaki hayvanlar bir araya gelip okul açmaya karar verdiler. Bir tavşan, bir kuş, bir sincap, bir balık ve yılan balığı yönetim kurulunu oluşturdu. Tavşan, müfredatta koşmanın bulunmasını istedi. Kuş, uçmanın dahil olmasını, balık yüzmenin dahil olmasını ve sincap, ağaca tırmanmanın mutlaka zorunlu dersler arasında olması gerektiğini söyledi. Bütün bunları bir araya getirip, bir müfredat programı yaptılar ve bütün hayvanların bu dersleri görmesini istediler. Tavşan koşu dersinden A alıgor

olmasına rağmen, ağaca tırmanmak onun için çok ciddi bir sorundu. Sürekli kafa üstü düşüyordu. Bir süre sonra beyni hasar gördü ve eskisi gibi koşamadı. Artık koşa A almak yerine, C alıyordu. Ve tabii, ağaç tırmanmadada ise her zaman zayıf alıyordu. Kuş, uçmada çok başarılıydı, ama sıra toprak kazmaya geldiği zaman, o kadar başarılı değildi. Sürekli gagasını ve kanatlarını kırıyordu. Bir süre sonra toprak kazma notu hala F olmasına rağmen, uçma notu C'ye düşmüştü. O da ağaca tırmanmadada çok zorlanıyordu. Sonuçta sınıf birincisi olan hayvan her şeyi yarılmış yapabilen, geri zekâlı yılan balığı oldu. Ancak eğitimciler çok mutluydular, çünkü herkes bütün dersleri görüyordu. Ve buna "geniş tabanlı eğitim sistemi" dediler."

Bu öykü bizim ne hallerde olduğumuzu gösteriyor sanırım. Aslında biraz da başımızdakiler bunu istiyor. Bizim cahil olmamızı. Ama ben olmayacağım!

Dergide yayınlanacağını pek sanmıyorum ama bari bir cevap yaz Berker Abi. Hiç uğraşma diye imla kurallarına da dikkat ettim elimden geldiğince.

Sana iyi çalışmalar diliyorum Berker Abi. Bu arada köşendeki yeni resmini çok beğendim :D

Hakan Kabaran (Meikor)

Merhaba Hakan,

Eğitimine ağırlık vermekle en iyisini yapıyorsun, özellikle de hoşlandığın bir meslek dalıyla kesinlikle sonuna kadar git, arada kendi imkanlarını da kullanarak kendini mümkün olduğunda çok eğit. Zaman eğitimli adamın zamanı. Yazarlık filan iyidir ama dünyanın hiçbir ülkesinde tek başına karnını doyurmaz, tabii adım Stephen King değilse. Bu arada Olcay ne olayına karışmış yahu, kafamı allak bullak ettin şimdî. Neyse, gelelim küçük hikayene. Emin ol başımızdakiler bizim cahil olmamızı istemiyorlar. Neden

Aslında biraz da başımızdakiler bunu istiyor. Bizim cahil olmamızı. Ama ben olmayacağım!



böyle diyorum? Aralarında sağlam adamlar da var ama, yüzde doksanı daha ne istediklerini kendileri de bil-

miyorlar. Saldım çayırı Mevla'm kayıra gidiyor memleket. Gençler ellerini çabuk tutmalı, bir an önce Cumhuriyet'e verilmiş olan hasarlar onarılmalı. Vakit hızla azalıyor. Bu son kalemiz ve düşmesine göz yummakla beynimize bir kurşun sıkmak arasındaki tek fark, ikinci seçenekin nispeten onurlu olması. Esaretin zilleti çekilebilecek yük degildir çünkü.

cevap

RIDER OF DOOM

Selam Berker, 6 senedir Level'i keyifle okuyorum. Son düzenlemelerle dergi daha da güzelleşti. Ükalalık olarak görmezsen bir önerim olacak. Dergide Gamecube ve Xbox'a da 1-2 sayfa da olsa yer vermenizi istiyorum. Bu konsollar Türkiye'de fazla yaygın değil ama gerçekten çok sağlam oyunlar çıkıyor. Türkiye'nin 1 numaralı oyun dergisi olarak bu oyunları da göz ardi etmemelisiniz. Brother Bear, Rise to Honor gibi garabetleri incelerken, tüm oyun alemini yılan Ninja Gaiden gibi bir oyunun bahsinin bile geçmemesi garip geliyor. Veya Resident Evil Zero, Rogue Squadron, Fable, Halo 2 bunlar konsol sahibi olsun olmasın tüm oyun severleri heyecanlandıran oyunlar, Rise to Honor'u kimsenin taktığını sanıyorum. Yanlıyor muyum yoksa? Neyse Full Spectrum'un X-BOX versiyonu çıkmış, hemen ona dalış yapıyorum. Size kolay gelsin.

Süvari

Selam Süvari!

Uzaktan bakınca her şey ne kadar da güzel gözüküyor değil mi? Koskoca Level dergisi, arkasında da eşşek kadar Vogel var. Sırtı yere gelmez bunların. İlk sayıldan beri buradayım ben, ve sana şu kadannı söyleyeceğim ki Level'in yillardır hangi şartlar altında çıktıktan kimsenin zerre kadar haber yok. Söyleses de inanmazsınız zaten, biz bile inanmata zorluk çekiyoruz çünkü. Peki bunun X-BOX oyularını incelemekle ne alakası var? Şöyledi ki, önce bir ya da iki adet X-BOX satın almamız gerekiyor, tabii ayrıca her ay incelemecek oyunları da temin etmek lazım. Sonra insanların ayrıca zaman ayırıp bir de bunlarla uğraşması gereklidir, tabii sirf X-BOX çalışacak birini işe alımsak, o da zor. Ayrıca bu iş 1-2 sayfaya olmaz, adam gibi bir bölüm ayırmak gereklidir. Peki onu nasıl yapacağız? Olan bölümlerden sayfa mı kaydıracağım, yoksa yeni sayfa mı ekleyeceğiz? Birincisini yapmak okurları küstürebilir, ikincisi ise maliliyeti artırır. Kaldı ki yakın zamana kadar X-BOX için çıkan sağlam oyun sayısı da pek fazla değildi. Eh Microsoft desen ne konsol getiriyor, ne de oyun. En son bir buçuk sene önce filan klavye ilanı verdilerdi galiba. Yani onların sponsorluğu da olmayacağına göre, giren çıkan masraf bize olacak. Zaten neredeyse üç senedir "kriz kriz üstü, sanki padişah büstü" durumlarından gina gelmiş. Geçenlerde Doğu'da bir yerlerde bir milyar maaşla sığır çobanı arandığı ama bulunamadığı haberini gördüm televizyonda, olduğum yere çıktıum. Yıllarını okumaya yazmaya ver, sığır çobanı kadar değerin olmasın. Öffff, neyse, bunlar okurları germez sonuç olarak. Ve biz de artık X-BOX için bir sürü sağlam oyunun çıkmakta olduğunun farkındayız. Bir şeyler yapmaya çalışıyoruz kendi çapımızda, bakanım önumüzdeki aylar neler getirecek.

MOTOR!

Selamlar kutsal Level ekibi; Başınızı ağrıtmanın amacı maalesef oyun dünyası değil. Onun tamamlayıcısı niteliği taşıyan ve de çoğu oyuna konu olmuş sinema dünyası ile...

Ben ve arkadaşlarım
öncelikle bu amaca

zevk olsun diye yöneldik. Fakat şartlar ağırlaşıp ta güclülerle karşılaşlığımızda aslında bu işin bir zevk olmadığını gördük. Lakin yılmadık ve bu zevki hırsı çevirdik. Tek amacımız korkutucu -en azından gerilim dolu- bir korku filmi yapmak. İşimiz çok zor biliyoruz. Ve korku filmi yapmak da sanıldığı kadar kolay değil. Film yapmak sanıldığı kadar kolay değil. Ama biz bunu başaracağız bundan adımız gibi eminiz.Çoğu engeli aştık yada aşmak üzereyiz. Senaryo, yönetmen, makaj, film



şim kurmamıza yardımcı olmanız. Eğer bize yardımcı olursanız çok bahtiyar kalacağız. Lütfen, yardımlarınızı bekliyoruz...

Saygılarıla

Tolgahan ERMERGEN
(Senarist-yönetmen-yapımcı)
E-mail: wolve_tolgi@hotmail.com

Merhaba Tolgahan ve ekibi,
Başarının anahtarını sevdiğiniz iş yapmaktadır derler.
Öyle midir bilemem, aslında bu biraz da "başarı" kelimesi ile neyi anlatmak istediğiğine bağlıdır. Kişi-sel tecrübelerime göre, günümüz dünyasında sıradan bir insan her sabah yaptığı işe lanet ederek uyanmıyorsa, kendini hayli başarılı sayabilir. Tabii maddi kazanç her zaman için önemli ama tek başına her şey demek değil, kim ne derse desin. İşte bu yüzden mektubunuza buraya koydum, hem örnek olsun, hem de bilgisini paylaşmak iste-

Günümüz dünyasında sıradan bir insan her sabah yaptığı işe lanet ederek uyanmıyorsa, kendini başarılı sayabilir.

müzikleri, ışıklandırma ve diğerleri... Tek sorunumuz kamera (1 tane var ama yetmeyecek 2 tane lazım) ve tabii ki kamera ayaklı veya sehpası... Sizden bunları bize göndermenizi istemiyoruz tabii ki... Sadece bu konudaki iddiyatımızı ortaya koymak istedim. Sizden istedigim sevgili abilerim ve ablalarım, bize bu konuda birkaç tavsiyede ya da nasihatta bulunmanız, varsa tecrübelerinizi bizimle paylaşmanız yada tecrübe sahibi insanlarla ileti-

yen varsa size erişebilsin. Tabii e-posta adresini de verdim, umarım bir sakıncası yoktur. Bize gelince, aramızda sinemaya uğraşanlar var tabii. Mesela serbest yazarlarımızdan Güven Çatak bu konuda sağlam bilgi birikimine sahiptir. Kendisine guven@level.com.tr adresinden ulaşılabilirsiniz. Belki kamera bulamaz ama teknik konularda öğüt verebilir. Tabii adama mail attıktan iki saat sonra cevap beklemeyin, sıkıboğaz etmeyin, dönüş bana şıllamasın.

YOU CALLING ME "SON"**SONNY?**

Berker abi nasılsın hayırdır? Soracaksın şimdî bu ne sâmmîyet diye ne bileyim işte içimden geldi. Sana çok ama çok önemli bir sorum var.

Belki daha önceki sâyılarda yazmışsını dı ama dikkat etmemiş olabilirim. Ben bir motor sever olarak sorarım sana: senin motorunun tarzı nedir? Chopper, speedbike ya da crossbike? Yani hep okuyorum ama sormak hiç akıma gelmiyor. Merak ediyorum, benim gibi kaç kişi bilmek istiyor da sormak aklına gelmiyor.

Keep riding hard, son.

Volkan Şen (DJ Slayer)

Volkanım evladım, Samimiyetin sınırlarını zorla-mağın sürece sorun yoktur, yeter ki "enseye tokat" modeli-ne girilmesin, di mi? Bu bağ-lamda seni kullandığın lisanla ilgili olarak uyarmam gerekdir.

Büyük ihtimalle fark etmedin ama, İngilizce konuşurken kendinden yaşlı bir adama "son" yani "evlat" diye hitap edersen sonuçları pek hoş olmayı bilir. Benim açımdan sorun değil de, yarın öbür gün olmadık bir yerde yabancı bir turist görüşsün memleketimize gelmiş, kalkar herife "sonny" felan diye hitap edersin, bağlayıp motorun arkasına sürüklər valla. Malum geçenlerde Angels bile geldi buralara, aman diyim.

Benim motor zevkime gelince, Harley hastasıym, ama tabii benzer Japon motorları da olur. Fazla sportif makineler bana

pek uymuyor. Bir de 60'lı yılların Café Racer tarzı motorlarına karşı bir sempatisim var. İşin il-ginci İngiliz Triumph yeniden doğduğundan bu yana her iki türden de motorlar yapıyor ki, ölüüm ben o güzelliklere! Gir www.triumph.co.uk adresine, bak modellere anılsın. Orada ki Classic bölümünden ne olsa bana uyar, özellikle de Speedmaster'in hastasıym. Ne hat-lardır onlar beah!



98...99...100!

Sevgili Berker Hocam; Nasilsın? İyimisin? İyisin iyisin. Ben makinemin başına oturunca oyun oynamaktan başka bir şey yapmayan bir insanım ve sadece dört aydır LEVEL alıyorum. Uzatmadan sorulara geçmek istiyorum. Uzatmaya çalışsam da zaten beceremem.

1) LEVEL'in 100. sayısı için çalışmaya başladınız mı? Sizden bir class bekliyoruz. :)

2) Ben LEVEL'in 84 ve 85. sayılarını almak istiyorum. Nereden bulabılırım?

3) Bence (mümkin olmadığını biliyorum) LEVEL'in sayfa sayısını arttırın. Bir on sayfa kadar iyi olur.

Hadi kal sağlacakla.

Mahmut Haşimoğlu

Merhaba Mahmut Kardeş,
iyigim, çok iyim. Pırıl pırılım. Çok başkayım. Bildiğin gibi değilim.
Uzatmayayım.

1) Hele bir o günlere gelelim de, artık ne yaparız o zaman belli olur. Halen oturup üzerinde düşünmüş değiliz, malum daha bir sene var. Bu da dergicilik içinde hayli uzun bir vade.

2) Derginin künnesinde telefon numaramız mevcut. Arayıp sartalden abone servisini iste, onlar eski sayılar konusunda sana yardımcı olurlar.

3) Derginin sayfa sayısının artması imkansız diye bir şey yok, sonuçta bu da diğer pek çok konuda olduğu gibi maddi olanaklara bağlı bir durum. Okur dergiyi eline aldığımda sekiz sayfalık bir artış ona makul görünebilir. Ama unutma ki biz maaliyeti tek dergiye göre hesaplamıyoruz. Mesela o sekiz sayfa toplamda kullandığımız kağıdı bir ton artırır ki, bu da bizimki gibi kısıtlı bütçeyeyle yükünen dergiler için kolayca göz ardı edilemeyecek bir mali yük getirir.

adamsın. Bu sizin Cenk, Erdem ikilisi şöhretleri arattığı için halk tabiriyle artistlik mi yaptılar yoksa ayrılrken geçerli nedenler sundular mı?

4) Bu Jesus Kane abimiz takma isim mi kullanıyor? Yoksa gavur ülkelerinde čikan Level'lerden mi çeviri yapıyorsunuz?

5) Mega Emin kardeşimize ne oldu? Askerde falansa kolaylıklar dilerim.

6) Sinan Bey'den daha çok oyun incelemesi yapmasını bekliyorum. Özlettirdi kendini.

7) Bir de oyunlarda ilgili sorum var. Senin kişisel olarak önmüzdeki sene patlama yapacağını düşündüğün bir oyun var mı?

8) Çok mu uzattı?

Neyse oradaki tüm genç arkadaşlara hayatı başarılar dilerim. (senden geçmişmiş artık Berker abi yaşı 35 :)) Kendinize iyi bakın.

Erhan Çantürk

Merhaba Erhan,
Sıcak ya da soğuk, biz işimizi elimizden geldiğince yapmaya gayret ediyoruz. Zaten taş ocağında balyozla mermer kırmıyor da değiliz, o yüzden sıcak pek sorun olmuyor. En azından sokağa çıkmak zorunda kalmadığımız sürece.

1) Ya tabii ki okur dergisini zamanında almak ister ve bunda da ga-

Alaska çalışarıdır. Aynı şekilde Blaxis Level-İtalya, Aldous Level-Tazmany, Dominus ise Level-Vatikan yazarıdır. Mad Dog ise gezer durur, en son yazısını Avustralya'da bir kangurunun cebinden atmıştı, da-ha da kendisinden haber alamadık. Korkunç kanguru kaçırıldı adam.

5) Mega Emin yazlarını çok fazla geçtiğidi için kendisine ceza verdik. Cezasını en alt kattaki Level zindanında kuru ekmeğe ve su eşliğinde çekiyor. Arada bir de inip kırbaçlıyor. Tövbekar olduğunda çıkaracağız. Ya, İşte Level serbest yazarı olmanın böyle küçük detayları var. Çok hevesli arkadaşları uyardı, umum yani. Nhahahaha.

6) Sinan Bey yazısı işlerim müdürü sıfatını ve sorumluluğunu taşıyor. Yani dergide bir şeyler yanlış girerse onun ensesinde boza pişir. Haliyle ensesinde boza pişirmekten inceleme yapmaya pek vakti kalmıyor.

7) Çok deli oyunlar geliyor, çooook! Yani ortada bir "Bizi izlemeye devam edin!" durumu var resmen. Ona göre. (F.E.A.R. yıkacak ortalığı arkadaşlar, bekleyin ve görün! – BLX)

8) Yok, tam zamanında bitirmişsin soruları, daha uzasa kabak lezzeti verebilirdi. Abartma, abartmaaaa! Ne 35'i, daha 33'üm. Ölmeden mezara kodun beni. Zalim!

DENYOTRON

Merhaba Berker Abi, Bir iki sorum var ama öncelikle şunu belirtmek istedim: ne zaman bu ülkede oyun oynayanlar çocuk sıfatından kurtulacak? Önceden bunu pek önemsemiyordum, ama geçen ayki Level'ı almaya gittemde öncelikle bayii bana güldü ve "Bebek misin evladım, bak millet sınava gitdiyor (ÖSS) sen gelmiş bebek gibi oyun dergileriyle uğraşıyorsun." dedi. Nasıl moralim bozuldu anlatamam. Neyse bu şoku atlatıp gidip bir de oyun aldım. Dolmuşa bindim ve evime doğru haraket ettim.

Yanımda da 40-45 yaşında bir adam oturuyordu. Ben de heyecanla Level okuyorum. Kapakta Hitman 3 var. Değmeyin keyfime. Ayrıca sıkıştırıgam, Tuğbek o kızın 58 kez resmini çekti mi gerçekten? Allah için güzel kız lafım yok ama bir sorayı dedim. Neyse ben okurken adam birden dönüp "Koskoca delikanlı olmuşsun, millet geleceği pesinde koşturuyor ama sen küçüğün bunu anlamana çok var, bak zaten hala oyun oynadığına göre büyümemişsin" demez mi! Yaşım da 16 öyle küçük de göstermiyorum. Saygıdan sustum ve arta arta üstüme gelen bu nasihatlere bir türlü cevap veremedim. Sanki dilimi

Gezegenin hali ortada işte, ne halt ettikleri,
ne kadar adam oldukları malum.

SICAAAAAK!

Öncelikle bu sıcakta bize böyle kaliteli bir dergi hazırlamak için uğraşan herkese çok teşekkür ediyorum. Hemen soru ve yorumlarımıza geçiyorum.

1) Derginizin geç çıkmasından dolayı laf atan-
lara acayıp sinirleniyorum. Sizin Türkiye gibi
dergi alan insan sayısının 1 milyonu geçme-
yen bir ülkede oyun dergisi çıkarmak gibi neredeyse çığın-
ca bir iş yaptığınızı düşünmemiyip, bir de utanmadan bir iki
gün geç çıktı diye bağışlıyolar. Sanki hayatlarını derginin çi-
kacağı güne endekslemişler!

2) Abi gerçekten merak edi-
yorum işin ne diye só-
ranlara, oyun oyna-
yıp sonra da onun-
la ilgili yazı
yazıyorum deyin-
ce ne gibi tepkiler
veriyorlar?

3) Berker abi
sen açık ko-
nuşan dobra bir

yet haklıdır. Ama gel gör ki bu memlekette bir şeylerin ters gitmemesi kesinlikle mümkün değilmiş gibi görünüyor. Okru bilmem ama biz dergi çalışanları olarak bu durumdan artık baymış duruyoruz.

2) Valla eşim dostum zaten ne iş yaptığımı biliyor, o yüzden onlara böyle açıklama kasımm gerekmıyor. Onun dışında ne iş yaptığımı soran olursa "dergi editörlüğü" ya da "basın-yayın" deyip geçistiriyorum. İşim yok ta önume gelene hesap mı vereceğim?

3) Cenk-Erdem ikilisi zaten kanka muhabbetine, renk katsın diye dergimize gazıyorlardı, ortada öyle ciddi bir parasal durum yoktu yani. Çok önceden beridir muhabbetim olan elemanlardır senin anlayacağın. Son zamanlarda iş temporali biraz fazla artmıştı, turnedir filandır derken adamların nefes alacak zamanı kalmıyordu. Biz de iki sayfa yazı için canlarını sıkmadık elemanları. Yarın özür gün canları ister, işleri rathanlar gene yazarlar, nedir yani?

4) Tabii tabii, Jesus Kane esasen Level-



yuttum. Ama utanmadım da. Ne yapsaydım? Gidip memleketi hortumlasaydım "Büyümüş bak nelerle uğraşıyor aferim!" mi diyeceklerdi? Banka mı soysaydım? Ben sadece elimdeki dergiyi okuyorum. Bunun içeriği onları ilgilendirmez ki! İster Level okurum, ister CosmoGirl, ister yatırım dergisi, ister ganyak dergisi, ister Playboy. Sence bu insanların hepsi mi böyle yoksa ben mi istisnalarla denk geldim? (Bir gün içinde 2 istisna çok değil mi?) Neyse senin de canını sıktım. Mailimi yayınlamasan da olur ancak bana cevap yollarsan çok sevinirim. Kendinize iyi bakın. Ben de açıp Total War oynayayım. Modası geçti ama n'apsarsın.

Gallean

Bak güzel kardeşim,
Ben boyuna demiyor mucum, herkesin her de-
ğidine kulak asılmaz diye? Ayrıca orta yaş ve
üzeri nesil ne halt etmiş ki sana aklı veriyor?
(Bakınız Berker'in bu ayki köşe yazısı – BLX)
Gezegenin hali ortada işte, ne halt ettikleri,
ne kadar adam oldukları malum. Ayrıca bu ge-
zegende nüfus ağırlıklı olarak vasat zekâlı, si-
fir yaratıcılık sahibi insanlardan oluşur. Bu-
lular mal gelir mal giderler. Arada sebebini bile-
medikleri sıkıntılarını bastırmak için sağa sola
çamur atarlar, olmadı kavga çıkarırlar. Me-
sela senin o gazete bayii, büyük ihtimalle o
kulübede oturmaktan beyni kaynamış, gelen
gidene sataşmaya başlamıştır. Kim bilir sen-
den önce ve sonra daha kaç kişiye laf soktu?
Bir gün bir tanesi burnuna yumruğu vurur, o
da dayağını yiyip rahatlar, merak etme.
Sonra minibüsteki herifi ele alalım. Kim bilir
benliğini yiyip bitiren ne hayal kırıklıkları var-
dır? Büyük ihtimalle gençken de böyle sigirdi,
onun bunun ağzına bakıp zamanını heba etti,
sonra da onun sıkıntısıyla yeni nesile laf so-
kup tatmin olmaya kasıyor. Benim geldiğim
yerde bunun gibisine "boşboğaz" denir, ciddi-
ye de alınmaz. Sen en güzeliğini yapmışsan, ter-
biyeni koruyup sesini çıkarmamışsan. Daha
da üstüne vazife düş-

mez. Hiç o söyle dedi,
bu böyle dedi diye

yorma zihnini. Sonunda bu senin hayatın değil
mi kardeşim? Bunu sen yaşamıyor musun?
Eeee, daha ne? Konu kapanmıştır, düşündü-
güne degecek bir durum yok ortada.

Neyse, "58 poz" olayına gelince, o ablan Blo-
od Rayne hatunudur. Ben görmedim ama Si-

nan da, Tuğbek de E3'teki en çarpıcı mankenin o olduğuna yemin ediyorlar. Eh kızıl saçın kendince bir çekiciliği var haliyle. Bu arada, istediğiniz dergiyi istediğiniz yerde okursun tabii de, bence minibüste Playboy okumaya da kalkma. "Ayu" durumuna düşersin sonra. Ni-hohahoy!

I'VE GOT THE NEED FOR SPEED!

Selam Level; Ya kuzum bu sizin kapak tasarımlarına ne oldu ya aylardır sürünenler lardı, bakiyorum son zamanlarda mükemmel yakın olmaya başladı. Neyse fazla uzatmayayım. Bir aralar anket falan yapıyordunuz derginin gidişi hakkında yok mu öyle bir proje falan?

1) CD içeriğiniz çok yavan kalıyor bence biraz daha böyle eğlenceli birşeyler olsa. Duvar kağıdı falan koysanız. Trailer bölü-

ri da malum. Ayrıca oyun demolarını PS2 ve PC olarak ayırmayı ne anlımı olacak ki, biz PS2 demosu koymuyoruz ki CD içine?

2) Far Cry nispeten yeni oyun, haliyle onun için bir mod çıkmış değil. Ama bir sürü proje var, ileride bir şeyler çıkarsa tabii ki CD'de yer veririz. Niye vermeyelim?

3) Tabii, aynen öyle yapıyorlar. Zaten ister film, ister oyun, ister kitap, bir eseri ortaya koymayan ilk aşaması oturup ana hatları belirlemek, sonra da tüm olay kurgusunu ince ince işlemektir.

Mesela ilk Doom ve Quake gibi oyunlar arkaya gelen bir sürü haritadan oluşur, iş surfa aksiyona dayalıdır. Ama Half-Life baştan aşağı kurgulanmıştır. Eğer en baştan projenin hedefi ve yapısı belirlenmezse, o proje hiçbir gere varmaz. Sinema ve oyun sektöründe işini bilen tüm usta yapımcıları önce oturup projeyi kare kare kağıt üzerinde hazırlırlar.

Ancak yapılacak herseye en ince detayına kadar karar verildikten ve alt yapı hazırlanıktan sonra üretim aşamasına geçilir. 4) Ehehe, keşke Allah'tan başka bir şey isteseymişsin.

5) Bence N-Gage daha ilk baştan bu şekilde piyasaya sürülmeli

Zaten ister film, ister oyun, ister kitabı, bir eseri ortaya koymayan ilk aşaması oturup ana hatları belirlemek, sonra da tüm olay kurgusunu ince ince işlemektir.

müne birkaç yeni vizyon filmlerin fragmanlarını koyup, oyunları da PS2, PC vs. diye ayırsanız falan?

2) Far Cry için mod, harita vs. istiyoruz(rüz)...

3) Bir de merak ettiğim bir şey var mesela çok baba oyunları oluyor. Senaryoları falan sağlam. Bunları aynı film yapar gibi mi yapıyorlar? Oturup senaryo falan yazıyorlar. Oyunun başında kişi aynı bir yönetmen gibi falan mı davranıyor?

4) Need For Speed Underground 2 ve GTA: San Andreas için sağlam bir ön inceleme yapmanız fena olmaz.

5) Sizce N-Gage QD'nin neden MP3 ve Radyo özelliklerini çıkardılar? Ayrıca USB portunu da. Kopya oyun için mi?

Hepiniz kolay gelsin. İyi çalışmalar.

Tolga T.

Merhaba Tolga,

Kafadan dalmışsan ama kapak tasarımlarının kötü olduğunu sanmıyorum. Ha seçtiğimiz kapaklardan bazıları senin zevkine uymamış olabilir, orası başka. Anket olayına ise gerek olursa başvurulur, ama çok zaman alan bir iş. Neyse, aha cevapların:

1) Valla daha önce de söyledik, CD'nin kapasitesi malum, çikan yama ve demoların bogutla-

lığı. Hem daha derli toplu, hem de daha kullanışlı bir cihaz olmuş QD. MP3 kısmı zaten düşük hafıza yüzünden çok kullanışlı sayılmazdı. MP3 player olmadan USB portuna da gerek yok. Radyo ise maliyeti yükseltilir ama ürune çok fazla bir çekicilik katmıyordu. Hem bu fazlalıklar olmadan QD çok daha makul bir fiyata üretip piyasaya sürülebilir. Zaten N-Gage'in en büyük kusuru abartılı fiyatıyla, o da böylece halledilmiş olacaktır. Eh daha ne olsun?

Hadi sana da kolay gelsin bakalım.

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanması garantisiz mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Maddiniz

Hmmm, bak gene Inbox'ın dibi gelmiş, bitirelim o vakıt. ÖSS filan derken mektup olayını boşladınız sanıyorum. Eh, geçmiş olsun diyorum. Artık biraz yayılın, kafayı soğutun, yoksa saçlarınız alev alacak. Benim öyle bir derdim yok tabii, kelim čunkü.

NASIL YAPILDI?

The monkeys are listening...

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Adventure oyunları bambalıka bir türdür aslında. Her ne kadar günümüzde bu türden pek fazla oyun çıkarılmıyor olsa da, öyle klasikler vardır ki geçen zaman onları hafızalardan silmemiştir. İşte Monkey Island serileri de bu türden oyunlardır. Ve tabii ki en ünlüleri ilk oyun olan The Secret of Monkey Island adlı yapımdır.

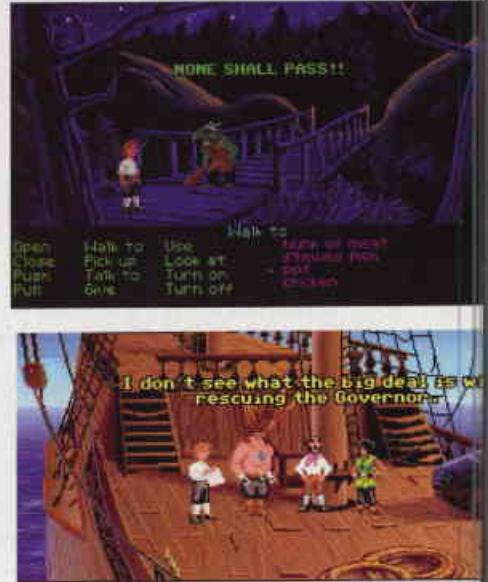
Aslında The Monkey Island serisinin yapım hikayesi çok uzun seneler önce, Ron Gilbert adında bir ufaklıgın Disney-world'ü zigaret etmesiyle başlar. Burada "The Pirates of The Caribbean" gösterisine girer, Disneyland tasarımcılarının yaratığı epik korsan macerasını yaşar. "Ne zaman o gösteriye girme fırsatı bulsam, sadece izlemekle yetinmeyecek korsanların arasına

dalmak ve geminin içinde maceralara atılmak isterdim," diğerek anıyor Gilbert geçmiş çocukluk günlerini.

80'li yıllarda, henüz üniversitede okurken Gilbert oturup BASIC programlama dilini yeniden tasarlar ve ona daha gelişmiş grafikler oluşturabilme kapasitesi kazandırır. Bu küçümsenecek bir çalışma değildir, öyle ki Gilbert'a Human Engineering Software firmasında bir iş bulma imkanı sağlar. Ancak orada uzun süre kalma-yacak, kısa zamanda LucasFilm'e geçip oyun dünyasına dalacaktır.

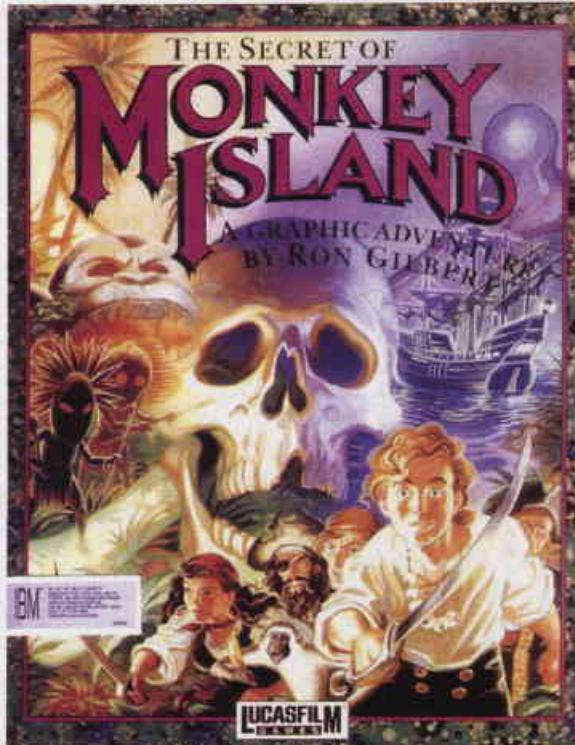
NASIL BAŞLADI

Gilbert adventure oyunlarıyla nasıl uğraşmaya başladığını da çok iyi hatırlıyor. "Aslına bakarsanız Sierra yapımı adventure oyunları çok severdim, ama o oyunlardaki karakterimin ölmeye ihtimali çok canımı sıkarı. Sonra bir gün küçük yeğenimi King's Quest oynarken seyrederken bir den kafamda bir ışık yanmış." Gilbert hemen oturup çalışmaya başlar ve kısa zamanda SCUMM oyun motorunu yazar. Açılmış "Script Creation Utility for Maniac Mansion" olan bu yazılım, sadece karantin ama esprili bir oyun olan Maniac Mansion için değil (ki kendisini bu ayki CD'mizde bulabilirsiniz), ardından gelecek olan diğer LucasArts adventure oyunları için de kullanılacaktır. Nitekim aynı sene LucasGames firması yeniden yapılanarak efsanevi LucasArts haline gelir. Ve duyurusu yapılan ilk oyun da The Secret of Monkey Island olur. "Böylece çocukluk hayalimi gerçekleştirebilecek, korsanların maceralarını yaşayabilecektim. Ama benim oyunumda korsanlar çoğu filmdeki gibi 17. yüzyılın azılı katilleri değil, çocuk kitaplarından fırlamış neseli tipler olacaktır." Şüphesiz Gilbert



korkunun değil, saf eğlencenin peşindeydi.

Gilbert bu yeni oyun üzerinde iki yıldan fazla çalışacaktır ama bunun sebebi programlamaların çok zor olması değildir. 0 günlerde herkes Indiana Jones And The Last Crusade ve Loom adlı öncelikli iki projenin tamamlanması için çaba sarf etmektedir. Ancak bu süre boşça geçmez, Gilbert Maniac Mansion'dan bu yana pek çok şey öğrenmiştir ve tecrübelerini yeni oyununa yansıtmak niyetindedir. Oyunun alt yapısını oluşturmak için öncelikle pek çok kısa hikaye yazar, sonra bunları derleip bölgümler oluşturur. Sonuç olarak elinde içinden seçip kullanabileceği elliden fazla bölüm mevcut olacaktır. Neyse ki ilerleyen sahflarda şansı hayatı ve işe alınan yeni elemanlarla birlikte çalışmaya başlar. Yeni gelen iki kişiden biri daha sonra Day of The Tentacle ile adını duyaracak olan Dave Grossman'dır. Diğer ise ileride Grim



Fandango'nun fikir babası olacak kişi, yanı Tim Schafer'dan başkası değildir. Schafer özellikle iş başvurusu esnasındaki performansıyla herkesi hayli etkilemiştir. "LucasFilm bana bir iş vermezse halim nice olur?" başlıklı sunumu müstakbel işverenlerini kırıp geçirmiştir. Sunumda kullandığı çizimler berbatdır, ama zaten o çizer olarak değil, programcı olarak bir iş istemektedir. Ve tabii kabul edilir.

MÜTHİŞ İKİLİ

Schafer ve Gilbert birlikte iyi çalışırlar, çünkü çok özel bir ortak noktaları vardır: İkisi de modern yaşamdan ve pop kültüründen yola çıkarak gerçekten de komik ve eğlenceli senaryolar yaratmaktadır ustadir. Birlikte çalışarak oluşturdukları ilk senaryo olan "Bobo And Fletcher Go Deep Into Congo" asla bir oyun haline dönüşmeyecektir, ama yine de onlara hayli faydası dokunacaktır. Fakat Ron Gilbert'in Schafer ve Grossman'ın Monkey Island projesine dahil etmek için yine de hayli uğraşması gerekecektir.

Schafer projeye katılmayı kabul edişini şöyle hatırlıyor. "Oldum olası basmakalıp senaryolardan hoşlanmamışdım. Ama Monkey Island o zamanlar şirketin üzerinde çalıştığı projeler içinde en ilginci idi. Ayrıca Ron projeye katılırsak bize beleş

şekerleme vereceğini vaat etmişti." Birlikte çalışarak Monkey Island için sıra dışı diyaloglar geliştirirler. Mesela korsanlar birbirleriyle kılıç yerine kelimeleri kullanarak düello edeceklerdir. Gilbert sözcüklerin silahlardan daha ölümcül olabileceğinin altın çiziyor. Ayrıca alışılmış ve sıkıcı adventure diyaloglarından bunalmış oldukları da vurgulamadan edemiyor. Sık sık çalışmak için toplandıkları Skywalker çiftliğinin de projeye olan katkıları unutulmamalı. "Etrafta bolca yılan ve puma vardı," diye hatırlıyor Gilbert.

Schafer ve Grossman birlikte tüm oyun diyaloglarının Üçte birinden fazlasını yazarlar, müzikeri ise The Dig ile zirve yapacak olan Michael Land hazırlar. Sam and Max Hit The Road ile ülnececek olan Steve Purcell ise Mark Ferrari ile birlikte EGA grafikleri hazırlayacaktır. Bu grafiklerdeki karanlık hava sonrası VGA sürümde bile kaybolmayacak, çoğu kişi tarafından Ridley Scott filmiyle kıyaslanacaktır.

GUYBRUSH'IN İSMİ

Peki oyunun kahramanı olan Guybrush Threepwood bu tuhaf ismi nasıl kazanır? Guybrush'ın isim babalığını ise çizerler yapacaktır. Ana karakterin çizimi yapılmış kullanılan DPaint programı çizim dosyalarını "brush" ekiyle kaydetmektedir. Henüz karaktere resmi bir isim bulunmadığından çizimleri hep "Guy" adı altında kaydedilmektedir, sonuç olarak da ortaya çıkan "guy.brush" dosyaları karakterin resmi ismini kendiliğinden belirmiş olur. Threepwood soyadı ise Grossman'ın kuzevi tarafından yaratılmış hayali bir çocukluk kahramanından esinlenmiştir. Böylece Guybrush Threepwood doğar.

3 aylık çalışma daha sonrasında oyunun tamamlanmış ilk sürümü ortaya çıkar, ancak henüz

rafine olmamıştır. "Oyunu o haliyle oynamak, montajı bitirilmemiş bir filmi seymeye benziyor," diye hatırlıyor Gilbert. Ardından gelen süreçte oyundaki pek çok fazlalık çıkarılacaktır, mesela Meathook'u kıralamak için yapılması gereken görevlerin sayısı dörtten bire düşürülür. Bu şekilde ilk başta iyi görünen pek çok fikir oyuna birken atılmış olan fikirlerden bazıları tekrar oyuna katılır. Oyunu tamamlamak için aralıksız çalışan grup yine de işi zamanında bitiremez. Bu yüzden zamanında piyasaya çıkabilmek için oturup on beş bin kutu oyunu kendileri paketler. Bu arada Gilbert oyun kutularından birkaç tanesinin içine hamiline yazılı çekler koymayı da ihmal etmez. Kimbilir, belki de o gün için oyuna konulan 60 USD fiyat etiketi gözüne çok acımasızca gelmiştir?

Fakat geçen zaman oyunun istenen fiyatı fazlasıyla hak ettiğini gösterecektir. O günün şartlarıyla inanılmaz bir rakam olan yarı milyondan fazla oyun satılmış, sonuçta The Secret of Monkey Island oyun tarihine altın klasiklerden biri olarak geçmiştir.

Hazırlayan: Eva Dvorackova
Çeviren: M. Berker Güngör



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Tür: Adventure
Sistem İhtiyacı: 8086/640 kb RAM/DOS 1.0/VGA/CGA/EGA
Yapım/Dağıtım: LucasGames Ltd.
Çıkış Tarihi: 1990
Medya: Disket

GELECEK AY

GROUND CONTROL 2



PSI OPS



DRIVER 3



JOINT OPERATIONS



F.E.A.R.



Ve belki...



Ödüllü Resimaltı Yarışmasını kazananlar



SWAT'ların taktik ve gizlilik anlayışı.
Gönderen: Kazım Özcan



İki uçağın birbirine en yakın, iki pilotun
Azrail'e en yakın olduğu an.
Gönderen: Oğuz Konya



Allah'tan torpilliş! (0.00 saniye farkla birinci)
Gönderen: Kye Martin



-Seni hep sevdim Şükran. Yine hep
sevicim. Sana sok bir kez dokunmak...
-Ben de seni Erol. Beni kötü yola
düşürdüler. Pişmanım Erol. Çok pişm...
Gönderen: Semih Tümer



Alışveriş simülasyonu.
Gönderen: Holy One

Tebrikler arkadaşlar.
Castlevania'larınız
yolda...

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,

sakkai@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gal@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeylər gurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiloğlu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkan jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gocanabi@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir serhat@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İnceağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkia İşçiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dagitim Müdürü Cem Cenker

Dagitim Asistanı Mehmet Cil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret AŞ

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret AŞ REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar, gulcan@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, koyulz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti

Demirbaş Sokak No:4 Dto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel:(212) 288 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dagitim BIRYAYA A.Ş

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret AŞ

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayan Sok

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/Istanbul

Telefon (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26

