

TAM SÜRÜM STARSIEGE TRIBES VE HALF LIFE 2 FULL VİDEO

LEVEL

SAHI 91

AĞUSTOS 2004 5.250.000 TL (KDV Dahil)
2004-08 479430 ISSN 1303-2134

> DOSYA
oyun.tr
TÜRK YAPIMI
OYUNLARDA SON DURUM

GROUND CONTROL 2

YAZ AYLARINDAN DAHA SICAK BİR SAVAŞ BAŞLIYOR

DRIV3R | SILENT HILL 4
SETTLERS 5 | SPIDERMAN 2
WARHAMMER 40K DAWN OF WAR

> EN SON BİLGİLER VE EKRAM GÖRÜNTÜLERİ

PRO EVOLUTION SOCCER 4



K.K.T.C FİYATI: 6.250.000 TL.



9 771301 213116 08



Oyuncunun Bloğu

Yazarların en korktuğu hastalık, yazacak hiçbir şey bulamamak, ilham çeşmelerinin birden bire kurumasıdır. "Writer's Block" denilen bu durum, özellikle günlük, haftalık veya aylık bir düzende yazı yazarların kâbusudur. Tikanıp kalmak, tek bir cümleyi defalarca sil baştan etmek, bir hafta sonra bile aynı cümleye bakıyor olmak hem korkutucu, hem de sıkça yaşadığımız bir durum-

dur. Böyle durumlarda dağa bayıra çıkıp boş boş ufka bakarak ilham bulacağımızı zanneder, kendimizi kandırırız.

Bunun üstüne bir de yazdığınız mecra, oyunlar gibi üçüncü bir malzemeye bağlı ise ve düzenli olarak bu malzeme her yıl belli dönemlerde kuruyorsa işiniz iyice zor demektir. Evet, tahmin ettiğiniz gibi bu son iki aydır oyun dünyası yerlerde sürünüyor. Çıkan oyun sayısı bir düzineyi geçmezken, bunlardan pek azı %70 barajını aşacak kalitede. Özellikle bu ay ayyuka çıkan oyun kıtlığımızı dindirecek oyunlar var neyse ki. Ground Control 2, Joint Operations ve City of Heroes sürpriz bir şekilde iyi çıkarken Driver 3 tam anlamıyla ters köşeye yatırdı bizi.

Ama bu Ağustos kıtlığın bizi durdurabileceğini sanmıyordunuz değil mi? Çıkmasına 3 ay kala resmi Beta-Test'ine katıldığımız, 2004'ün en iyi gerçek zamanlı stratejilerinden birisi olmasına kesin gözüyle baktığımız Warhammer 40.000: Dawn of War hakkında detaylı bir yazı-

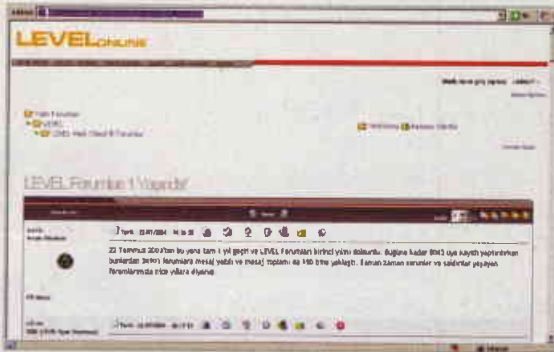
mız var. Ayrıca yavaş yavaş ümidinizi kesmeye başladığınızı bildiğimiz Türk yapımı oyunlarda son durumu görmek için yapımcılarla görüştük. Gördüklerimizin bizi oldukça şaşırttığını söyleyebilirim. Tabii Ekim'den itibaren Level diye bir derginin varolmamasına, yer yüzünden silinmesine sebep olması muhtemele Pro Evolution Soccer 4 ilk bakımımızı ve strateji uzmanımız Eser'in hazırlarken beynini kaynama noktasına getiren 12 sayfalık Aura: Fate of Ages tam çözümünü de bu ayki içeriğimizin dikkat çekenlerine eklemem gerekiyor.

Sıcak, sıkıcı bir Ağustos ayında kendinizi denizlere atamadıysanız, sizi kapaklarımızın arasında serinlemeye davet ediyoruz. Buyurun, bir de limonata ikram edelim :)

Gelecek ay Doom 3'te, ondan sonraki ay da büyük sürprizimizde buluşmak üzere hoşçakalın.

_Sinan Akkol

OYUN DÜNYASI YERLERDE SÜRÜNÜYOR. ÇIKAN OYUN SAYISI BİR DÜZİNEYİ GEÇMEZKEN, BUNLARDAN PEK AZI %70 BARAJINI AŞACAK KALİTEDE.



LEVEL FORUMLARI 1 YAŞINDA!

Şu anda Türkiye'nin en büyük yoğun kullanılan, sadece oyun içerikli forumları olan Level forumları geçtiğimiz yıl 22 Temmuz'da, Forunder's Club has elemanı, web master'ımız Selçuk (a.k.a. LvL_Sisi) tarafından web'e upload edildi. İlk olarak üç kişi (Selçuk, Tuğbek ve ben) tarafından test edildiği bu günü LvL_FRM'nin doğum günü sayıyor ve kutluyoruz. İlk günden beri bizimle olan Rocko, Estetica, Askar ve Oasis'e forumdaki yardımları için, 8 binden fazla üyemizle birlikte oldukları için teşekkür ediyoruz. Nice senelere olsun!

GİTTİK GİDİYORUZ!

Eh, zamanı gelmişti artık, hepimiz eşek kadar adamlar olduk, bir kısmımız askerliğini bile (!) yaptı (Berker'in son 28 günü çok çetin geçmiş, hep anlatır durur...) Biz tırım tırım kaçsak da hayat denilen şu kocaman oyunda bir sonraki Level'a geçmenin zamanı gelmişti. Ve 17 Temmuz günü saat 18:10'da canımız yazarlarımız Serhat ve Eva Kadıköy evlendirme dairesinde evlenerek muratlarına erdiler. İkisine de sonsuz mutluluklar diliyoruz da, ne gerek var biz bekârlara kötü örnek olmaya değil mi? Soracağız bunun hesabını, durun siz.



Efsaneyi Bethesda canlandırıyor...

FALLOUT 3

Yapım: Bethesda Softworks | Dağıtım: Ubi Soft | Platform: PC | Çıkış tarihi: Belli değil



Beklenen açıklama Bethesda Softworks'ten geldi, Fallout 3 resmen duyuruldu. Bethesda oyunun yayın haklarını satın aldı ve oyunun yapımına başladı.

İlk olarak Fallout 3'ün şu anda Black Isle Studios tarafından geliştirilmeye başlanan ama iptal edilen Van Buren'la herhangi bir benzerliği olmayacağını belirtelim. Morrowind'in yapımcısı Bethesda yeni bir başlangıç yapıyor. Kadroda da Black Isle Studios'dan herhangi bir çalışan yok. Ama bu konuda kesin bir tavırları da yok yapımcıların.

Bethesda uzun zamandır yeni bir motor geliştiriyor ve bu motoru Fallout 3'le birlikte birçok oyununda kullanacak. Hayır, yeni Fallout oyunu Morrowind motoruyla yapılmıyor. Oyunun tam olarak ne olacağı ise şimdilik kesinlik kazanmış değil. Yani Morrowind gibi first-person bir gerçek zamanlı aksiyonla ya da Fallout serisindeki gibi izometrik görünümü sıra tabanlı bir RPG'yle karşılaşabiliriz. Tabii her ikisinin karışımı da olabilir. Bunu zaman gösterecek.

Yapımcılar şimdilik oyun hakkında çok fazla sır vermiyorlar. Ancak oyundaki 'perk' sisteminin ve eski havasının korunacağı kesin. Mesela Fallout oynayanların hatırlayacağı Bloody Mess yeni Fallout'ta da olacak. Bethesda, Fallout fanatiklerinin beklentilerini karşılamak için çok fazla çaba harcıyor.

Bunun için de Bethesda'dan Todd Howard, "Oyuncular Morrowind'in ne kadar kaliteli bir oyun olduğunu, onun için ne kadar uğraştığımızı biliyorlar. Ve aynı özeni Fallout için de göstereceğimize emin olabilirler." diyor. Gerçekten de Morrowind gibi bir oyundan sonra Bethesda'dan çok şey bekliyoruz. Yapımcılar oyunun hangi platformlara çıkacağı hakkında bir açıklama yapmıyorlar, ancak konsolda oyun oynamakla PC'de oyun oynamak arasında hiçbir fark olmadığını savunuyorlar. Hatta bu yorumda bulunanların konsol oyunlarını yeterince oynamadıklarını söylüyorlar. Dolayısıyla oyun büyük ihtimalle PC'nin yanında diğer platformlara da çıkacak. Çıkış tarihi içinse, "When it's done" deniyor. İmdat!.

"BOŞ OL!"

Digital Spray'in yeni oyununun ismi aşağı yukarı bu: You are Empty. 1950 yılında, Soğuk Savaş zamanında geçen oyunda alternatif bir tarih konu alınıyor. Amerika ve Rusya insan ırkı üzerinde deneyler yapıyor ve her iki taraf da yaptıkları deneylerle daha güçlü bir ırk yaratmaya çalışıyor. Ancak bu tuhaf mutantların oluşmasına neden oluyor.

Digital Spray oyun için Epic Games ile Valve'nin grafik motorlarıyla yarışacak kapasitede yeni bir grafik motoru yazmış. Bu da ortaya etkiliyici grafiklerin çıkmasını sağlıyor. Ama oyunun farklı yapan tek şey grafikleri değil. Yapımcılar sadece koşup ateş edebileceğiniz bir FPS'den fazlasını sunacak size. Oyunun ismi de bu konuda ipucu veriyor. You are Empty'deki silah sayısı çok az olacak ve her zaman sınırlı cephaneyle sahip olacaksınız. Bu da oyunu gerilimli hale getirecek.

Moskova ve Kiev'de geçecek olan oyunun 2005 yılında çıkması bekleniyor.

haberler

COUNTER-STRIKE

Herkes Half-Life 2'ye odaklandı, Half-Life 2'yi bekliyor, ama beklenmesi gereken bir oyun daha var. Dünyanın en çok oynanan online shooter'ı Counter Strike'in yeni versiyonu. Yeni CS, Counter Strike Source adıyla piyasaya çıkacak. Tahmin edeceğimiz gibi oyun Half-Life 2 motoruyla yapılıyor. Yayımlanan yeni ekran görüntülerine bakılırsa Half-Life 2, CS'ye çok şey katmış. Değişik hava efektleri ve yeni fizik motoruyla daha gerçekçi bir CS bizi bekliyor.

SOURCE



Colin PC'de de uçacak...

COLIN MCRAE RALLY 2005

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

Sonunda Colin McRae Rally 2005'in PC versiyonu da resmi olarak açıklandı. PS2 ve Xbox ile birlikte PC'ye de çıkacak olan oyuna Codemasters bu kez biraz `arcade` havası katıyor. Oyunun hızı yükseltiyor ve yollar sizi daha çok yol içinde tutacak şekilde hazırlanıyor. Bunun dışında Career Challenge modu tamamıyla yenileniyor. Oyunda bulunacak modlar ise; Challenges, Cups, SuperCups, Shields ve Championship.

Oyundaki ilginç yenilikler arasında kask kamerası sayılabilir. Geliştirilen takip kamerası da hızı daha çok hissetmenizi sağlayacak. Diğer yandan oyunun hasar modellemesi de her araba için ayrı ayrı yenileniyor ve artık ağaçlar da sizin için bir tehlike oluşturuyor. Kazalara `ağaç kazası` da ekleniyor.

Volkswagen Golf MK5, Toyota Caelica GT-FOUR, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot



206, 205 T16 Evo2 ve VW Beetle RSi, oyundaki yeni araçlar arasında yer alıyor.

Rally modunda farklı ülkelerden her biri sekiz etaptan oluşan dokuz farklı yol bulunacak (Almanya, İngiltere, İsveç, Amerika, Finlandiya, Avustralya, İspanya, Yunanistan ve Japonya). Resmi oyun olmadığından Türkiye yok, bizim parkuru WRC'de göreceğiz. Oyunun çıkış tarihiyse şimdilik belli değil.*

QUAKE 4, 2005 SONUNDA

Activision, Quake 4'ü 2005'in sonunda veya 2006 yılında çıkaracağını açıkladı. Bununla birlikte firma Call of Duty 2 ve True Crime 2'yi de yine aynı dönemde piyasaya çıkarmayı planlıyor.*



World Cyber Games 2004 Başlıyor!!!

Oynaya oynaya gelin çocuklar

Dünyanın en büyük uluslararası oyun organizasyonu olma özelliğini taşıyan World Cyber Games 2004 bu ay içinde start aldı. Bu sene finalleri ilk defa Kore dışında, San Francisco'da yapılacağı için heyecanı bir kat daha artan, turnuvanın Türkiye Elemeleri İnternet Kafelerde ay başından itibaren başlayacak. Ayrıca turnuvaya Avaturk üzerinden online olarak da katılabiliyorsunuz. Yani turnuvaya katılmak için elinizi çabuk tutmanız gerekiyor.

Geçen senelerde olduğu gibi ana sponsorluğunu Samsung'un yaptığı organizasyonun Türkiye ayağında basın sponsorluğunu Level üstleniyor. Diğer sponsorlar ise 16 YSK Baw/s



Kontör Kart, Avaturk, Intel ve Microsoft.

Bu sene WCG'de oynana oyunlar CS: Condition Zero, NFS: Underground, UT 2004, SC: Broodwar, Fifa Soccer 2004 ve WC III: The Frozen Throne. Yani hemen her türden, her zevke göre oyunlar mevcut.

Bu sene elemeler toplam 18 ilde düzenlendiği için size yakın bir turnuva merkezi bulmakta da pek zorlanmayacaksınız. Elemelerde başarılı olan oyuncular 16-20 Ağustos tarihleri arasında İstanbul Park Orman'da

düzenlenecek finallerde Türk WCG Milli Takımına dahil olup ülkemizi San Francisco'da temsil edebilmek için kıyasıya bir mücadele verecekler. Turnuvaya katılmasanız ya da elenseniz bile Türkiye Finallerini izlemeye gelip heyecana ortak olabilirsiniz. Finaller sırasında biz de Level editörleri olarak sık sık maçları izlemeye geleceğiz. Daha detaylı ve güncel bilgileri www.worldcybergames.com.tr adresinden alabilirsiniz. Tüm oyunculara bol şanslar...*



Savaşırken kumar oynamak...

BET ON SOLDIER

Yapım: Kylofonn | Dağıtım: Digital Jesters | Platform: PC | Çıkış tarihi: Belli değil

Bu savaş farklı. Dinsel çatışmalar veya kara parçası hırsı için başlamadı. Kimse ne için başladığını bilmiyor. İki dev birlik savaşı bir iş gibi kontrol ediyor ve işçilere, yani paralı askerlere paraları ödeniyor. Ama savaştaki seçkin askerler için bu para yeterli değil.

Kylofonn'un yeni oyunu Bet on Soldier'daki ortam bu. Yapımcılar oyunda ekip oyununa odaklanıyorlar. Bunun için de gerek takım, gerekse düşman yapay zekâsı için çok fazla zaman harcanıyor. Bet on Soldier'da botların tek yapabildikleri ateş etmek veya gizlenmek değil. Botlar stratejiler yaratmak için devamlı birbirleriyle etkileşim içinde olacaklar. Mesela takımdaki arkadaşlarınız birbirleriyle kenetlenip kalkanlarını kullanarak kendilerini ve sizi ko-

ruyabilecekler. Saldırı anında da bir işbirliği olacak. Bir asker sis bombasını havaya atarken diğeri tüfeğiyle havadaki bombayı vurabilecek.

Oyunun isminin Bet on Soldier olması da bir sebebi var elbette. Savaşa başlamadan önce kumar oynayabileceksiniz. Örneğin hangi düşmanları öldürebileceğinizi tahmin ederseniz para kazanacaksınız. Yani zafer size para kazandıracak. Bet on Soldier'daki "kumar" seçeneği oldukça geniş.

32 kişiye kadar çok oyunculu oyun desteklenecek. Yapımcıların online moda en çok üzerine düştükleri mod ise time/solo. Bu moda iki takım belirlenen para sınırına ulaşmak için birbirleriyle savaşacak.



YÜKLENİYOR...

26 Kasım 2004'te Prince of Persia 2 piyasada...

| OYUNUN İSMİ | TÜR | ÇIKIŞ TARİHİ | BİZİM YORUMUMUZ |
|---------------------------------------|------------|-----------------|---|
| Age of Empires III | Strateji | 23-Kasım-2004 | Erteleme beklemiyoruz. |
| YENİ Bet on Soldier | FPS | 27-Mayıs-2005 | Yeni bir firma, tahminimiz yok. |
| BloodRayne 2 | Aksiyon | 26-Ekim-2004 | Tarih değişmedi. |
| Call of Cthulhu: Beyond the Mountains | Aksiyon | 23-Kasım-2004 | Yine değişiklik yok. Zamanında çıkabilir. |
| Close Combat: Red Phoenix | Strateji | 1-Temmuz-2005 | Şimdiye kadar herhangi bir erteleme yok. |
| Combat Flight Simulator 4 | Simülasyon | 21-Eylül-2004 | Aynı çıkış tarihi. |
| Doom III | FPS | 16-Ağustos-2004 | Türkiye için çıkış tarihi 16 Ağustos. |
| Driv3r | Aksiyon | 1-Eylül-2004 | Tarih değişmedi ama beklentilerimiz azaldı. |
| YENİ Earth 2160 | Strateji | 25-Mart-2005 | 2005'te bekliyoruz. |
| Fahrenheit | Adventure | 23-Kasım-2004 | Kasım'da çıkmasını bekliyoruz. |
| Full Spectrum Warrior | Aksiyon | 1-Eylül-2004 | Değişmedi. |
| Half-Life 2 | FPS | Belli değil | Resmi açıklama yok, ancak online satış sitelerinde tarih 1 Eylül. |
| Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude | Adventure | 21-Eylül-2004 | Tarih yine değişmedi. |
| Madden NFL 2005 | Spor | 17-Ağustos-2004 | Zamanında bekliyoruz. |
| Medal of Honor: Pacific Assault | Aksiyon | 1-Eylül-2004 | Erteleme yok. |
| YENİ Prince of Persia 2 | Aksiyon | 26-Kasım-2004 | İkinci zamanında çıkmıştı, ikincisini de zamanında bekliyoruz. |
| Rome: Total War | Strateji | 21-Eylül-2004 | Uzun zamandır sabit. |
| Shade: Wrath of Angels | Aksiyon | 1-Eylül-2004 | Erteleme yok. |
| Silent Hill 4: The Room | Aksiyon | 24-Eylül-2004 | Konami'nin pek sabıkası yok. Erteleme beklemiyoruz. |
| State of Emergency 2 | Aksiyon | Belli değil | Hâââ `belli değil`. |
| The Sims 2 | Simülasyon | 5-Eylül-2004 | EA, zamanında... |
| Warhammer 40.000: Dawn of War | Strateji | 24-Eylül-2004 | Bu ay değişiklik yok. |
| Zoo Tycoon 2 | Strateji | 21-Eylül-2004 | Duyurulduğundan beri çıkış tarihi aynı. |



HALF-LIFE 2 VE DOOM III BENİM MAKİNEMDE...

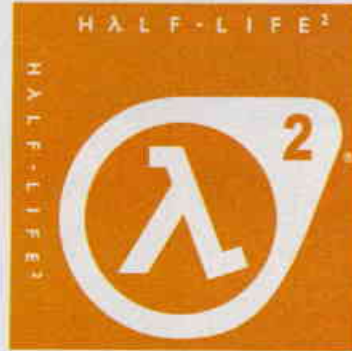


Gabe Newell, Half-Life 2'nin merak edilen sistem ihtiyaçlarını açıkladı. 2.4 Ghz işlemci, 512 MB RAM ve DirectX 9 uyumlu bir ekran kartı... Önerilen mi, yoksa en düşük mü? Neyse ki önerilen. Oyunun çalışacağı en düşük sistem ise 1.2 Ghz işlemci, 256 MB RAM ve DirectX 7 uyumlu bir ekran kartı. Şöyle bir bakınca, bilgisayarlarınızı upgrade etmek zorunda kalmayacaksınız gibi görünüyor.

Half-Life 2 neredeyse tamamlandı. EBGames ve Amazon gibi online satış sitelerinde ise oyunun çıkış tarihi 1 Eylül olarak gösteriliyor.

Doom III için de sistem ihtiyaçları açıklandı. Oyunu oynayabilmek için

en az 1.5 Ghz bir işlemciye (P4 veya AMD Athlon 1500), 384 MB RAM'e, 2 GB hard-disk boşluğuna ve GeForce 3/ATI 8500 grafik kartına ihtiyacınız olacak.



'OH NO! MORE LARA!'

Son Lara Croft faciası da Eidos'u yıldırmanın olsa gerek. Lara Croft çizgi-romanının yaratıcısı, yeni Tomb Raider oyununun gelecek yıl piyasada olacağını söyledi. Ancak Eidos bu konuda yorum yapmak istemiyor.

Oyun hakkında şimdilik herhangi bir bilgi yok. Ancak Core Design'la yollarını ayıran Eidos'un yedinci Tomb Raider oyunu için yeni yapımcısı Crystal Dynamics. Ayrıca kadroda Ion Storm'un kurucusu Warren Spector'ın da olduğu söyleniyor, ama bu da kesin değil.



onlar da birgün gelecek

TONY HAWK UNDERGROUND 2

Tony Hawk Underground'ın devamı yolda. Underground 2'de `Story` modu geliştiriliyor ve oyuna yeni hareketler ekleniyor. Bunun yanında grafik motoru da yenileniyor.



ALIDA

Got Game Entertainment'ten Myst benzeri bir adventure oyunu geliyor. Alida bir grubun yarattığı gitar şeklindeki garip bir adada geçiyor. Oyunda yine Myst'e benzer birbirinden zor bulmacalar olacak.



NHL 2005

EA Sports, NHL'den vazgeçmiyor. Bilgisayar dünyasındaki en iyi buz hokeyi oyununun çıkış tarihi 24 Eylül 2004. Yeni oyunda pas için adam çağırma ve benzeri birçok yenilik bulunacak.



EURO RALLY CHAMPION

Earth 2140 serisinin yapımcısı Oxygen Interactive'den yeni bir ralli oyunu rampada... Gerçekçi bir fizik modellemesinin kullanıldığı oyunda Career ve Time Trial gibi modlar olacak.



METALHEART:

REPLICANTS RAMPAGE Metalheart Replicants Rampage'te ana karakter bir uzay gemisi kazasından sonra kendisini çöl bir evrende buluyor. Oyunda klasik RPG oynanışının dışına çıkılmıyor.





oyun.tr

Türkiye'de bir şeyler değişiyor...

Kaç yıldır oyun oynadığımızı ve bu oyunların kaçının Türk oyunu olduğunu bir düşünün. Bir? Ya da iki? Peki bunun nedenleri neler? Açıkçası bu konuyu biz de çok tartıştık aramızda. Neden **oyun sektöründe Türkiye**'nin adı sadece "korsan"la birlikte anılıyor, neden Türkiye'de de bir şeyler değişmiyor?

Bu sorulara cevap vermeye çalışalım. İlk başta Türkiye'de oyun yapmak için yola çıkan birçok grupta eksik olan bir şey var: **Ekip çalışması**. Oyun yapmanın kolay bir şey olmadığını, bunun başlı başına bir iş olarak kabul edilmesinin gerekliliği tartışılmamalı. Bir proje lideri ve yaptığı işe inanmış bir ekip oyun yapmak için gerekli. Diğer bir hataysa, ortada hiçbir şey yokken dev firmalarla ve onların oyunları ile baş edecek bir oyun yapmaya çalışacak kadar iyimser (!) olmak. Doğru olansa, parasız dağıtılacak, çok ufak çapta oyunlarla bu işe bir şekilde başlamak. Bu hem isim duyurmak hem de deneyim kazanmak için iyi bir yol.

Türkiye'de oyun yapılamamasının nedenleri bunlarla sınırlı değil tabii ki. Ama asıl konumuz bu değil. Eskisi kadar karamsar veya **umutsuz değiliz**, çünkü piyasayı biraz karıştırdığımızda şunu anladık ki, bu yıl sonuna kalmadan yeni bir döneme geçiş yapacağız. Türkiye'deki eski/yeni oyun yapımcıları da bu geçişi sağlayacak oyunlar için çalışıyorlar. Ve biz de çıkmalarına az bir zaman kala bu oyunlar için yeni bir dosya hazırlamaya karar verdik.

_Firat Akyıldız



PUSU

Yapımcı:3TE Games/Yoğurt Teknolojileri | www.3tegames.com | Bitiş yüzdesi: %80

Bu defa çok yaklaştık...

Yaklaşık üç yıldır yapım aşamasında olan bir Türk oyunu Pusu. Aynı zamanda en çok konuşulan, en çok tartışılan oyunlardan biri... 3TE Games, Yoğurt Teknolojileri ve Medyavizyon proje için birlikte çalışıyorlar. Biz de 3TE Games'i ofisinde ziyaret ettik ve beklediğimizden çok daha farklı bir Pusu'yla karşılaştık. Cem, Hakan ve diğer arkadaşlar son görüşmemizden bu yana sabah-akşam çalışmışlar, epeyce yaşlanmışlar.

Hakan oyunu çalıştırdığında bizi ilk şaşır-tan şey bir FPS'yle değil, third-person bir oyunla karşılaşmamız oldu. Bu değişikliğin yanında neredeyse tamamlanmış, şu anda piyasada olan oyunlardan pek farkı olmayan bir Pusu vardı karşımızda.

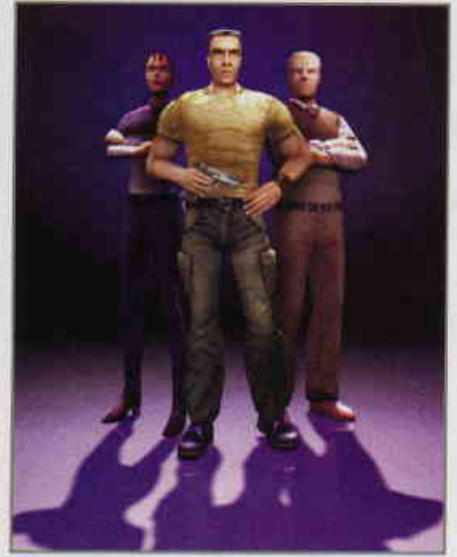
Bildiğiniz gibi Pusu'daki ana karakterimiz Fatih. Oyunun başında Fatih babasını aramak için yola çıkıyor ve macera başlıyor. Konuyu detaylı bir şekilde bilmemize rağmen bundan fazla bahsetmeyeceğiz. Çünkü Pusu'yu Pusu yapan şey konusu. Oyunu oynadıkça taşlar yerine oturacak ve neler olduğunu anlayacaksınız. Bunu strateji oyunlarındaki savaş sisine benzetebiliriz. İlerledikçe hikayedeki bu "pus" dağılmaya başlayacak ve konu yavaş yavaş açığa çıkacak.

Genel olarak baktığımızda Pusu'nun Max Payne'le benzerlikler taşıdığını söyleyebiliriz. Oyun tam bir aksiyon. Karmaşık bulmacalar yok ancak yer yer oyunun aksiyonunu yavaşlatmayan nesnel bulmacalarla karşılaşacaksınız.. Oyunun büyük bölümü çatışmalarla geçiyor (konuyu tamamlayan sinematik ara-



sahneleri de unutmayalım). Düşman yapay zekâsından da bahsetmek gerekirse... Yapay zekâ kademeli olarak ilerliyor. Düşmanlarla başa çıkmak oyunun başlarında oldukça kolay. Ama sonradan iş zorlaşıyor, öldürmek için daha çok uğraşmanız gereken düşmanlar çıkıyor karşınıza. Aynı anda sadece iki silah taşıyabiliyor olmanız stratejik düşünmenizi sağlayacak.

Pusu toplam 15 bölümden oluşuyor. Hakan oyunu göstermek için God modunda oynamasına rağmen bölümleri geçmek için epey zaman harcadı. Haritalar kesinlikle ufak değil. Hatta girmek zorunda olmadığınız ekstra odalar bile tasarlanmış bazı haritalar için. Görsel olarak da çok fazla yol kat edildiğini söyleyebiliriz. İlk bakışta mekânlardaki detay göze çarpıyor. Üzerinde fazlaca uğraşıldığı belli olan ortamlar oyunun atmosferini sağlamlaştırıyor. Karakter animasyonları da oldukça çeşitli. Özellikle düşmanların ölüm animasyonları çok yumuşak. Bunların yanında düşmanları vurduğunuz zaman üzerlerinin kanla kaplan-



dığını görebiliyorsunuz. Burada bir şeyi vurgulamak istiyorum. Pusu'dan büyük firmaların oyunlarındaki gibi bir grafik kalitesi veya detayı beklemeyin, ama grafikler kesinlikle kötü değil. Aksine, oyun tatminkâr bir grafik kalitesine sahip. Düşük sistemlerde çalışabilecek olması da cabası.

Son olarak ses ve müziklerden bahsedelim. Oyunun seslerini Medyavizyon, müziklerini ise; Vestel, Ford Cargo, Akbank gibi reklam müziklerinden tanıyabileceğiniz Rahman Altın yapıyor. Ve sesler... Ateş ettiğiniz veya yürüdüğünüz zemine göre farklı sesler duyacaksınız. Buna ek olarak seslendirmeler de profesyonel olarak kaydediliyor.

Yazının başlarında da belirttiğimiz gibi oyun neredeyse tamamlandı. Geriye sadece seslerin/seslendirmelerin oyuna eklenmesi ve birkaç rötuş kaldı. Cem'e "Bu yılın sonuna kadar çıkar mı?" diye sorduğumuzdaysa aldığımız cevap netti: "Tabii ki!".



KÂBUS 22

Yapımcı: LastLight | www.kabus22.com | Bitiş yüzdesi: %80

Anadolu Yakasında yaratık avı...



Yapım aşamasındaki bir diğer Türk oyunuysa Kâbus 22. Geçtiğimiz aylarda ilk bakışını da yayınladığımız oyunda birçok değişiklik yapılmış. Last Light ekibi de 3TE Games gibi oyunu her geçen gün geliştirmiş ve son aşamaya kadar gelmiş. İşte Kâbus'tan son haberler...

İlk başta oyundan hiç haberi olmayanlar için bir giriş yapalım. Kâbus 22 bir aksiyon oyunu. Kontrol ettiğiniz karakteri farklı açılardan gördüğünüz oyun Kadıköy, Üsküdar (Kız Kulesi) gibi mekânlarda geçiyor. Tür için "aksiyon" dedik ama, bunun başına "gerilim"i ekleyebiliriz. Çünkü oyun gerilim bir atmosfere sahip olacak. Bunu, olacağından da sededeğiz.

Aksiyon ve gerilim bir de adventure'i ekleyelim. Oyunda zaman zaman çok kolay olmayan bulmacalarla da karşılaşacaksınız. Diğer yandan az sayıda diyaloga yer veriliyor. Bu da yalnızlık hissini güçlendirmek için olsa gerek.

Kâbus 22'de oyun boyunca üç ayrı karakteri kontrol etme şansını yakalayacaksınız. Bunlar; Ebru, Demir ve Koruyucu.

İşin ilginç, her karakterde oynanış şekli değişecek. Ebru'yla Demir'in oynanışı benzer olsa da, Koruyucu'yla oynarken neredeyse ayrı bir oyun olacak karşınızda. Çünkü Koruyucu'yla oynarken aksiyon had safhada olacak. Tabii Ebru'nun, Demir'in veya Koruyucu'nun kim olduklarını, ne yapmaya çalıştıklarını merak ediyorsunuz. Açıkçası biz de merak ediyoruz. Yapımcı arkadaşlar sağ olsunlar, ofisimizdeki görüşmede konu hakkında ser verip sır vermediler. Hatta rüşvet olarak profiterol bile teklif ettim, ama kâr etmedi. Yine de konunun oyunun anahtar unsurlarından biri olduğunu söylediler. Bu arada, oynanışa göre değişmeyecek olsa da iki farklı son bizi bekliyor.

Kâbus 22'de iki farklı kamera sistemi kullanılıyor. Ebru ve Demir'e oynadığınız bölümlerde her oda için farklı, sabit bir ka-

racısı olacak.

Koruyucu

oynadığınız

bölümlerde Tomb

Raider'daki gibi tam

bir third-person kame-

rası kullanılacak. Koru-

ycucu'yla oynarken oyunun

büyük ölçüde değişeceğini belirtmiştik zaten.

Oyunu zorlaştıran etkenler arasında

"random map" sistemi sayılabilir. Bir yaratığı öldürdüğünüz zaman, oyuna yeniden

başladığınızda öldürdüğünüz yaratığı aynı yerde bulamayacaksınız. Bu da yaratıkların beklemediğiniz anlarda beklediğiniz yerlerden saldırabilecekleri anlamına geliyor. Ekip yapay zekâ için de bir hayli çalışmış. Yaratıklar arasında bir iletişim olacak ve takım taktikleri uygulayabilecekler.

Yaratıkların dışında da Kâbus 22'yi gerçeğin dışına taşıyan bazı şeyler var. Genelde silah kullanacak olmanıza rağmen Koruyucu'yla birçok farklı büyü de yapabileceksiniz.

Ve görsellik... Oyunun oynanabilir versiyonunu zaten test etmiştik. Grafikler bu versiyonda oldukça kaliteliydi. Bunun üzerine bazı geliştirmeler yapılmış, yeni mekânlar oyuna eklenmiş. Oyunun atmosferini sağlamaştıran en önemli öğe de grafikler. Buna ek olarak değişken müzikler de gerilimi artıracak gibi gözüküyor.

Ofisimizdeyken yaklaşık bir litre Cola ve su tüketen Last Light ekibine de bu verdiklerimize karşılık oyunun çıkış tarihini sorduk. Ve aldığımız cevap yine sevindiriciydi. Eğer bir terslik olmazsa bu yılın sonuna kadar, yani 2005'e kalmadan oyun piyasada olacak.



KRİZ

Yapımcı:ByteSpell | www.kriz-online.net | Bitiş yüzdesi: %90

Kayıp topraklarda gecikmeli savaş...

Türkiye'nin ilk online oyun projesi de kasa-
da daha fazla yükü yeniden yola çıktı. Bir sü-
redir haber alamadığımız Kriz için de yapımcı-
ları ofislerinde ziyaret ettik. Ve gördüklerimiz
yine umut vericiydi.

İlk olarak yapımcılardan Kağan ve Er-
han'dan öğrendiğimiz kadarıyla Kriz'in gecik-

tan, Uzunlu, Büyücü, Manyak ve Bilim Adanı,
seçebileceğiniz karakterler. Dediğimiz gibi her
karakter birbirinden farklı özelliklerle ve yöte-
neklerle ayrılıyor. Mesela Komutan'ın saldırı
gücünü daha yüksekken, Manyak üretim açısın-
dan daha güçlü.

Oyun tek ve sabit bir haritada, en az iki,

da zamanı kaydırarak hedefin şaşmasını sağ-
layabiliyor) özelliklerini de unutmayalım. Bu
arada bir de not: Belki biliyorsunuz, Kriz'in ilk
hali daha çok eğlenceye yönelikti. Yapılan ye-
niliklerle oyunun eğlencesi Manyak'ta toplan-
mış. Bu yüzden Manyak'la oynarken gülmeniz
olası.



me nedenlerinden bahsedelim. Ana neden,
oyunun devamlı yenilenmesi. Toplantılarda
ortaya çıkan güzel fikirleri de harcamak yer-
ine oyuna dahil etmek istemişler. Bu da oyu-
nun ilk ortaya çıkan Kriz'le arasında büyük bir
farklılığın oluşmasına yol açmış. Hatta oyun
için "Sanki Kriz'i değil, Kriz 2'yi yapıyoruz." di-
yorlar.

Mesela çıkarmayı planladıkları ilk Kriz'de
(oyunun ilk aşamasından bahsediyorum) ka-
rakterlerin oynanış şekilleri birbirleriyle he-
men hemen aynıken, oyunun yeni halinde
her karakter için farklı bir strateji uygulaya-
caksınız. Diğer bir yenilikse silah sayısının
10'dan 60'a çıkarılmış olması. Bu da piyasa-
daki herhangi bir strateji oyununda kullanabi-
leceğiniz silah sayısından az değil.

Oyundaki karakter sayısıysa beş: Komu-

en fazla beş kişiyle oynanacak. Bu ufak alan-
da diğer strateji oyunlarında yapabildiğiniz
birçok şeyi yapabileceksiniz. Zaten Kriz esnek
ve oyuncunun kendi tarzını belirlemesine izin
verecek bir oyun. Fazla üretim yapıp diğer
yandan bölgenizi koruyabileceksiniz ya da üretimi
arka plana atıp hemen saldırı yapabileceksi-
niz. Bu seçim tamamen sizin elinizde olacak.
Ayrıca bulunduğunuz konum da oyunun gidi-
şatını etkileyecek. Karlı bölgede oynuyorsanız
yiyecek sıkıntısı çekeceksiniz. Tropik bölgede
oyuna başladığınız zamansa moraliniz yük-
sek olacak.

Oyunu ilginç yapan özelliklerden biri de
birimler ve silahlar. Kalp bombası, kâğıt gemi,
saldırıcı başka bir bölgeye aktaran bir birim
bunlara örnek olarak gösterilebilir. Uzunlu'nun
nüfus çalma ve zaman kaydırma (saldırı anın-

Şüphesiz Kriz'in gecikmesine neden olan
şeylerden biri de grafikler ve animasyonlar.
Sadece animasyonlar için "animplayer" adı-
nda bir araç geliştirilmiş ve bu araçla onlarca
animasyon test edilmiş. Gördüğümüz kada-
rıyla oyunun karakter ve silah animasyonları
mükemmel yakın. Diğer 2D strateji oyunla-
rından aşağı kalır hiçbir yanı yok.

Kriz'in Eylül'de beta'ya açılmasını bekliyo-
ruz. Yapımcılar beta testinde yapılan her hare-
keti kaydedecek bir veri tabanı hazırlamışlar.
Bu, silahların kullanımından hangi stratejinin
fazla uygulandığına kadar birçok şeyi kayde-
decek ve oyun piyasaya çıkmadan önce bu ist-
atistikler doğrultusunda yeni bir yapılanma-
ya gidilecek. Bizim tahminimiz oyunun bu yıl
sonuna kadar yayınlanacağı. Ama kesin bir
şey yok.



LOATH NOLDER LABORES SOLIS

Yapımcı: Aedon Games | www.aedongames.com | Bitiş yüzdesi: %60

H.P. Lovecraft'ın hikayesinden bir adventure oyunu...

Son oyunumuz Aedon Games'ten bir adventure. H.P. Lovecraft'ın romanından esinlenilerek yapılan oyun hakkında Atalay Keleştemur'la konuştuk (L: Level, A: Atalay).

L: Daha önce haber yaptık ama, oyunu bir de senin ağzından duyalım. Loath nasıl oynanır, hangi oyunlara benziyor?

A: Sistem olarak Darkfall ve Myst'e benziyor. Ama sadece oynanabilirlik açısından... Diğer yönleriyle apayrı bir oyun yapmaya çalışıyoruz.

L: Oyun yapma fikri nereden aklınıza geldi?

A: Oyun yapımına 1998 yılı sonlarına doğru ilk olarak Bathory: The Blood Countess projesi ile başlamıştık. Ne var ki oyunu çeşitli sebepler yüzünden iptal edilmek zorunda kalmıştık. Oyun yapımında kendimizi yeterli görüyoruz. Aedon Games'i oluşturan takım elemanlarının hepsi kendi alanında tecrübeli ve kaliteli insanlar. Örneğin Onur ve Oral, Dual Blades isimli GBA oyununun da müziklerini yapan arkadaşlar.

Oyunun gerçekçi olması için oldukça uğraşıyoruz. Örneğin oyunun iç mekân tasarımları için bir iç mimardan yardım aldık (bu vesile ile Sevan Elbe'ye de teşekkürlerimizi sunmak isteriz). Yani her şey üzerinde çok uğraşıyoruz.

L: Türkiye'de yapılan oyunları bir yana koyarsak, projenizin diğer oyunlardan farklı olan bir yanı var mı?

A: Tabii ki çok farklı. Evet tür Myst'e çok yakın. Fakat yukarıda da söylediğimiz gibi sadece oynanabilirlik olarak benziyor. Yani oyunumuz Myst gibi "Point&Click" oynanışına sahip, ama biz oyunumuzda, diğer çoğu oyunun aksine duygulara yer veriyoruz.

L: Konudan bahset bir de. Sitede okuduğumuzdan farklı olarak ne var? Karakterler, ana karakterin ruh hali... Mesela bu yansıtılacak mı oyuna?

A: Adventure oyuncularını tatmin edecek derinlikte bir konusu var oyunun. Yalnız belirtmek istediğimiz nokta şu: Konuyu H.P. Lovecraft'ın mitosundan etkilenerek yazdık. Örneğin Necronomicon oyunundaki gibi belli bir hikâyeyi alıp konu olarak kullanmadık. Loath Nolder'ı seri olarak tasarladık. Bu nedenle konu sadece tek oyun için değil, tüm seri için yazıldı. Tüm detaylar en başta hazırlandı. Karakterimizin ruh hali elbette, tamamen oyuna yansıtılacak. Asıl üzerine yoğunlaştığımız konu bu zaten. Lovecraft'ın hikayelerinde de ana karakterin psikolojisindeki yalpalamalarla okuyucunun ruh hali değişmez mi?

L: Atmosfere neler katkı sağlayacak? Grafikler günümüz oyunlarıyla başa çıkabilecek mi?

A: Karakterimizin davranışları, hareketleri, duyguları, ara videolar ve müzikler atmosferi yükseltecek. Grafikler konusunda oyuncuların karar vermesi gerektiğini düşünüyoruz. Ama bize göre Darkfall'dan aşağı kalır bir yanı yok.

L: Oynanıştaki yenilikler veya varolan unsurlar neler?

A: Yenilik olarak, diğer adventure oyunlarındaki büyük ve ağır objeleri envanteriye alma gibi mantık dışı olayları devre dışı bıraktık. Bu tip objeleri Loath Nolder üzerinde taşımayacak. Ayrıca bu sistemle envanterdeki her şeyi bulmacaların üzerinde sırasıyla kullanıp sonuca ulaşmak gibi bir yol da izlenemeyecek.

L: Dağıtıcı sorunu ne olacak? Oyunu sadece Türkiye'de mi dağıtmayı düşünüyorsunuz? Sadece Türkiye değilse nasıl bir çözüm bulacaksınız?

A: Pek çok yabancı ve yerli yayıncı firma ile görüşmelerimiz sürüyor. Oyun sadece Türkiye'de dağıtılmayacak. Şu an için Baltık bölgesi, Avrupa ve Türkiye'de dağıtım için teklif aldık. Ancak elbette hiçbir şey netleşmiş değil.

L: Oyunun hangi aşamasındasınız ve oyun ne zaman çıkacak? Ortam modellerinin dışında ortada karakter veya benzeri bir şey var mı?

A: Bir aksilik yaşanmazsa, oyun, bu senenin sonlarına doğru çıkacak. Oyunda etkileşime girilebilecek karakterlerimiz olacak. Henüz modellenme aşamasındalar ve yakında siteye eklenecekler. Oyunun son haline doğru yaklaştıkça sizleri haberdar edeceğim.

Son olarak Atalay başta Ender Üstüngel olmak üzere tüm Saint Joseph Lisesi yetkililerine teşekkür ediyor.



Pro Evolution Soccer 4

Çıkış Tarihi: 2004
Sorbahan:
Tür: Spor
Yapım: Konami
Dağıtım: Konami
Web: www.konami.com

Eh, buraya kadarmış... Kapatıyoruz dergiyi!

Kaç gece yastığının altına koyup uyudum PES 3 DVD'sini. Veya kaç gece uykusuz kaldım bu oyun için, sayamadım. Çünkü tembelim.

Şimdi her şeyi yeniden yaşamak zorundayım çünkü PES 4 geliyor. Yanında yeni gollerle, yeni profiterollerle. Gelene kadar kim bilir kaç gece daha uykusuz kalırım, onu beklerken uyuyakalırım. Sinan gelir "Ujandırmaya kıyamadım, elimin tersiyle vurdum." diye not bırakır. Kim bilir kaç gece daha...

GERÇEKTEN HEYECANLIYIM

Dergide PES 3 oynarken birbirimize hep "Bundan daha iyisi olabilir mi?" sorusunu soruyoruz. Ama işin ilginç, PES 2 oynarken de aynı soruyu soruyorduk, PES 1 oynarken de. Ve karar verdik ki, Konami bu işi biliyor. Her zaman yeni PES oyunu bir öncekinden daha iyi oluyor. Bunu nasıl yapıyorlar bilmiyoruz ama, yeni oyunun da PES 3'ten daha iyi olacağına neredeyse eminiz.

Geçtiğimiz ay PES 4'ün kısa bir haberi



rini yayınlamıştık. Bu ay ise beklemezi zorlaştıracak yeni bilgiler var elimizde. Geçen ay yazdığımız gibi; PES 4'te serbest vuruş ve penaltı sistemi değiştiriliyor. Artık serbest vuruşlarda topa vururken iki oyuncudan birini seçerek barajı şaşırtabileceksiniz. Buna ek olarak yine frikiklerde farklı şekillerde vuruşlar yapabileceksiniz. Penaltı sistemi hakkındaysa şimdilik bir bilgi verilmiyor, ama eskisinden daha farklı olacağı kesin.

Bunları bir yana koyarsak... Kontrol sistemi, oyundaki ilk köklü değişiklikler arasında. Konami PES 4'te oyuncuya oyunu kontrol etmesi için daha fazla şans ve-



nyor. İlk olarak futbolcuların istatistikleri detaylandırılıyor ve bunlar sayısal veri olarak kalmıyor, oyuna yansıtılıyor. Futbolcunun hava topları veya hızlı topları nasıl durduracağına kadar birçok şey sizin kontrolünüzde bırakılıyor. Ve amatör oyuncular gerçek hayatta olduğu gibi topu kontrol etmekte zorlanacaklar. Pas atacağınız futbolcuyu ve pasın yüksekliğini/siddetini belirleyebileceğinizde da oyundaki etkinliğini artıracak. Yani artık normal paslar da, aynı şutlarda olduğu gibi tuşa ne kadar basılı tutarsanız top o kadar şiddetli gidecek.

Dinamiği direk olarak etkileyecek diğer yenilik ise top için kullanılan yeni fizik modellemesi. Top artık oyunun oynandığı stada göre farklı şekilde sekecek ve yuvarlanacak. Mesela bir stadymda top çok az sekerken, diğer stadymda daha farklı hareket edecek. Ayrıca hava durumu da topun hareketini etkileyecek. Bunun yanında falso da geliştiriliyor. PES 3'teki bazı hatalı falsolar PES 4'te olmayacak. Özellikle şutlardaki falsolar daha açık bir şekilde görülecek. Bildiğiniz gibi PES 3'teki falsolar biraz belirsiz.

PES 4'te yeni hareketler de bulunacak. Yavaş veya hızlı "fake", bunlardan ilki. İşin iyi yanı, fake'ler eskisinden daha etkili olacak. Hareketi yaptığınız anda karşınızdaki futbolcu şaşırp başka bir yö-





ne gidilecek. Bunun yanı sıra "sağ-sol" fake'i de oyunda yer alacak. Yani sağa gider gibi yapıp topu aniden sola çekip atığa devam edebileceksiniz. Tabii yapabileceğiniz hareketler bunlarla sınırlı değil. Topu farklı şekillerde sürebilecek, yeni çalımlar atabileceğiniz ve en önemlisi, eskisinden daha gerçekçi bir şekilde depar atabileceksiniz (geçtiğimiz ayki yazıda da "sağdan atıp soldan geçme" gibi yeni çalımlar olacağını yazmıştık).

BİTMEDİ

Sanmayın ki yenilikler bunlarla sınırlı. Yeni yapay zekâ sisteminden bahsetmiş miydik? Bu bir başka futbol oyununun ilk bakışı olsaydı büyük ihtimalle "Oyunda geliştirilmiş bir yapay zekâ kullanılacak, rakip size nefes aldirmayacak." gibi cümleler kuruyor olacaktım. Ama bir de PES 4'e bakalım... Rakip futbolcuların şut kararları yeniden düzenleniyor. Artık karşı takımın futbolcuları gol olasılıklarını hesaplayabilecek ve daha mantıklı yerlerden şut çekecekler. Bu da 5 yıldız zorluk derecesinin tam bir cehenneme dönüşeceği anlamına geliyor. Zira PES 3'te bile 5 yıldız yeterince zor. Peki ya "6 yıldız" desem? Evet, artık kazandığınız puanlarla PES Shop'tan 6 yıldız derecesini satın alabileceksiniz. Bu da ilginç ve "zor" bir yenilik olarak kayıtlarımıza geçiyor.

Araya 6 yıldız girince yapay zekâ konusu yarıda kesildi. Ama yapay zekâdaki tek

yenilik şut sistemi değil. Yeni oyunda hakem, sert bir hareket yapılmışsa ve oyunu avantaja bırakmışsa, oyun durduktan sonra faulü yapan futbolcuya sarı kartı gösterecek.

PES 4'te yıldız futbolcular için de eskisinden daha fazla özel hareket bulunacak. Mesela Del Piero'nun şut şekli diğer futbolculardan farklı olacak. Raul'un özel dönüş hareketini de farklı kombinasyonlarla gerçekleştirebileceksiniz.

Master League modu da yenileniyor. Master League'te üçe ayrılacak: Default ML, Real Team Member ve Original Team. Default ML'deki takımlar ve isimler gerçek değil. Ancak Real Team Member'de seçtiğiniz takımın gerçek oyuncularını bulabileceksiniz. Mesela Real Madrid'de Raul ve Beckham olacak. Original Team'de de Default ML takımlarıyla oynayabilirsiniz, ancak bu modda takımınıza üç gerçek oyuncu alabiliyorsunuz. Ayrıca Master League'de yılın en iyi oyuncusu için bir MVP ödülü olacak. Bu ödülü kazanan oyuncunun istatistiklerini yükseltebileceksiniz.

PES 4'te görsellik de ön plana çıkıyor. Artık oyun sırasında futbolcuların formaları kirlenecek. Bunun yanı sıra görselliğe olumlu katkı sağlayan bir diğer şeyse ha-

kemlerin ve yan hakemlerin sahada gözükcek olmaları. Tabii geliştirilmiş animasyonlardan bahsetmek bile istemiyorum, zira bu işin içinden çıkamayabilirim. Ancak yeni tartışma ara sahnelerinin de oyuna eklendiğini söyleyebilirim.

Son olarak, oyuna bir de "My Best Eleven" seçeneği ekleniyor. Bu da istediğiniz oyuncularla rüya takımınızı kurmanıza olanak tanıyacak.

DAHA, DAHA

Oyun bu sonbaharda, PS2, Xbox ve PC için piyasada olacak. Son olarak şunları eklemek istiyorum: Şimdiye kadar hiçbir futbol oyununda bu kadar dengeli ve bu kadar yerinde yenilikler yapılmadı. Eğer Konami verdiği sözlerin yarısını gerçekleştirebilirse Level dergisi çok büyük bir tehlikeyle karşı karşıya kalabilir. Ama varsin kalsın, varsin isten atılalım, varsin dergi kapansın... Öhüm!

Firat Akyıldız



Dungeon Lords

Tür: CRPG

Yapım: Dreamcatcher

Dağıtım: Mindscape

Çıkış Tarihi: 2004 sonu

www.dungeonlords.com

Beklemeye değecek kadar farklı ve iyi

Hepimiz **Diablo'yu** özledik öyle değil mi? Diablo çıktığından beri karşısına şöyle aslanlar gibi bir rakip çıkmadı. Sacred iyi bir deneme yaptı ama hatalarından kaybetti. Benim gibi bir CRPG delisi bile ana görevde hata bulunca oyunu sildi (hala Morrowind ve NWN oynuyorum). Fakat Dungeon Lords bu açlığımızı giderebilir.

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki Sinan bu oyunla ilgili E3 gözlemlerini kısaca bana aktardı. Oyun son derece kullanıcı dostu olacak. Yani oyuna başlamadan önce sayfalarca oyun kitapçıklarına gömülmeye ya da internetten bilgi edinmeye çalışmak zorunda kalmayacaksınız. Sekiz farklı sınıftan birisini seçip karakterinizi yaratacak ve aksiyona dalacaksınız. Oyunu yapan ekibin başı D.W.Bradley. Kendisi şu ünlü sekiz bölümlük Wizardry serisinin babası ve 25

senedir oyun işinin içinde. Tamam, seri kendisini oldukça zorlamış ve en sonunda modası geçtiği için kendi kendini bitirmişti. Fakat şüphe götürmeyen bir nokta var ki hiç kimse Wizardry evrenindeki çeşitliliğe hayır demedi. İşte bu seneleri aşan tecrübe büyük bir olgunluk göstererek kendi yarattığı eserin artık eskidiğini gördü ve deneyimlerini yepyeni bir oyuna aktarıyor; Dungeon Lords'a.

KAOSTAN DOĞAN BİR KAHRAMAN

Oyuncu kitlesinin daha hızlı tüketmeye yollandığını gören Bradley, yeni oyunda hem aksiyon hem de RPG severlere hitap ediyor. Oyunda bol bol canavarlarla boğuşurken bir yandan 100'den fazla NPC ile yaptığınız konuşmalar görevlerinizi etkiliyor. Örneğin sizden şüphelenen bir NPC ile arkadaş olmadan size bir kapıyı açmıyor. Eğer o kapıdan geçerseniz oyun başka bir yöne doğru gidiyor. Her RPG'de olduğu gibi burada da yüzlerce farklı büyü, eşya ve yaratık var. Ayrıca hepsi hoş bir senaryo içinde karıştırılmış durumda. İyi lordun kızını kötü lord ister ve kız başkasına aşık olduğu için kaçır. Kötü lord da bunu ihanet olarak görüp iyi lordun topraklarına saldırır ve savaş başlar. Araya bir de cinayet işe karışır.

Oyun DirectX 9.0 ile yapılıyor ve son teknoloji 3D kartların yeteneklerini sonuna kadar zorlamaya hazırlanıyor. Oyundaki dövüş sahnelerini ve karakterlerin hare-

ketlerini görünce ağızımızın açık kalacağını iddia eden Bradley oyunda RPG ve stratejiyi karıştırıp en iyi şekilde yansıtmaya çalıştıklarını söylüyor.

SAVAŞ SAVAŞ

Oyundaki aksiyon biraz dövüş oyunlarını andırıyor. Dövüş hareketlerimize biz karar veriyoruz. Bunun için bir fare tıklaması ile kombolar yapmak bizim elimizde. Üstelik verdiğimiz veya aldığımız darbeleri ve zararın düzeyini animasyonlarla görmemiz mümkün olacak. Bu da Conan'da olduğu gibi kılıcın girip çıkmasını değil girdiğinde neler götüüp de çıktığını görebilmemiz manasına geliyor.

Oyunda davranışlarımız ve çevre ile girdiğimiz etkileşim de önemli. Eğer düşmanın arkasından sessizce yaklaşırsak, Splinter Cell misali tek bir darbe ile işi bitirmemiz mümkün (backstab).

İçimizden bir his Dungeon Lords güzel olacak diyor. 40 saatlik aralıksız bir eğlence sunmayı vadeden oyun boş bir atış değil. Her zaman olduğu gibi sayfalarca burunuzu değdirip bakarsanız oyunun grafiklerinin ne kadar iyi olduğunu siz de anlayabilirsiniz. Tabii ki en önemli olan konu oynanabilirlik. Fakat dövüş sistemi bu şekilde olacaksa ben almaya hazırım. Üstelik çok oyunculu da oynanabiliyor. Tek kötü yanı her oyunda olduğu gibi **BEKLEMEK!**

_Burak Akmenek



SETTLERS 5

Efsane oyun çağa ayak uyduruyor

Tür: Strateji
Yapım: Blue Byte
Dağıtım: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2004 Sonu

Settlers serisi birçok oyuncuya herhangi bir stratejiden çok daha fazlasını ifade eder. Çünkü idari ve askeri yönetimi ilk kez bu derece uyumlu yönettiğimiz on yıllık geçmişe sahip bir seriydi o. Bir kere gerçekçiydi. Olayı bir örnekle anlatalım: Savaşmak için askerlere ihtiyaç vardır, askerlerin ise silaha. Silah da ağaç dallarından toplanmadığından demir ve kereste gerekecektir, dolayısıyla demir cevheri ve odun. Tabii bu işleri yapacak işçiler yemek ve para isterler. Yemek için buğdayın yetiştirilmesi, ekmek yapılması veya kesime gidecek hayvanlara yedirilmesi; altının çıkarılarak dökümhanede kömürle eritilerek para haline getirilmesi ve bunlara bağlı bir o kadar daha döngüyü kattığımızda dev bir ekonomi çemberi ortaya çıkıyordu. Kulağa ürkütücü geliyor ama başarılı bir eğitim göreviyle kolayca alışılan makro sistemin çarkları bir kere dönmeye başladı mı başından kalkamıyordunuz.

İşte ilk bakışını yaptığımız Settlers 5 böyle bir efsanenin devamı. Oturmuş oyun serilerinin yeni oyunlarında köklü değişiklikler genelde Allah'ın emri olur. Bu emir şu aralar Düsseldorf'da Blue Byte'in yirmi yapımcısı tarafından oyunun özü

korunarak yerine getiriliyor. Daha yapım aşamasında olan senaryo kabaca kara şövalyenin yaşlı kralı perişan etmesinden sonra oğlu Dario'nun intikam için kaçıışı üzerine kurulu. Oyunla birlikte gelen yirmi harita boyunca klasik savunma ve saldırı görevleri yanısıra eskortluk ve kurtarma gibi türler de bulunuyor. Burada ilk değişikliklerden biri geliyor. Yapay zeka malzeme ve hammadde döngüsünü kolayca halledebileceğinden oyundaki askeri gücün etkisi artık eski oyunlara göre daha fazla. Fakat ağırlık noktasını yine şehrin kuruluşu ve düzeni oluşturuyor.

OLSA DA YESEK

Eski Settlers oyuncularına ilk şok klasik dönüşüm çemberleri ve depolama sistemini yerinde bulamamaları olacak. Oyunda beş hammadde (odun, taş, demir, gümüş ve kükürt) kullanılıyor. Bunun dışında parayı halktan toplanan vergilerle sağlıyoruz. Vergi toplanacak nüfusun çokluğu şehir merkezlerine bağlı; başlangıçta merkez başına gelen yirmi beş kişilik nüfus upgrade ile elliye çıkıyor. Vergi sistemi beş basamaktan oluşuyor. Bunun dışında ordu için de özel vergi koymak

mümkün. Fakat giderler gereğinden fazla olursa işçilerin grev yaparak şehir merkezine çekilmesiyle karşılaşacağız. Özellikle savaş sırasında askerlerimiz fazlaca gümüş isterken madencilerin kuzu kuzu yatması üzücü oluyor.

Şehri adam edecek işçiler ikiye ayrılıyor. S2'de olduğu gibi anabinadan edindiğimiz vasıfsız işçilerin ana görevi binalarımızı inşaat etmek. İkinci işçi tipi ise direkt yönetilemeyen uzmanlar sınıfından oluşuyor. Örneğin çiftlik veya madenlerden biri boşken (nüfus üst limiti geçmediği sürece) uzmanlardan biri şehir merkezinden iş yerine yöneliyor ve işe göre çiftçi, madenciye vb. dönüşüyorlar.

UYUSAK DA DİNLENSEK

Blue Byte S4'deki mal üzerine kurulu düzeni S5'de halk üzerine kuruyor. Bu yüzden eski büyük mal dolaşımı yerine mikro dolaşımlar getiriliyor. Örnek verelim: Bir madendeki her işçinin çalıştığıca azalan bir enerjisi var. Yorulan işçinin enerjisi ateş başında mışıl mışıl uyurken yavaşça doluyor ve bu enerji yeniden maden çıkarmak için kullanılıyor. Tabii madencimiz için ateşin önünde kıvrılmaktansa evinde-



İşte ayrıntılarıyla her noktası yaşayan bir kare, kibrit kutularından çok uzak.



Doktordan acele satılık havuz manzaralı, doğayla içiçe sanat dubleks.



↑ Komşunun tavuğu kaz, tugayı ordu gözükür.

ki yatak daha rahat olacaktır. Fakat aç maddenciyi doyurmak için yakınına bir çiftlik ve orada çalışacak bir çiftçi de gerekecektir. Bu küçük çemberdeki iş, yemek ve uykuyu düzgün bir sisteme oturduğunda maddencimizden maksimum verim alabiliyoruz. Birbirine bağlı mikro sistemler doğru biçimde yönlendirilmezse uzun vadede şehirdeki tüm verimliliğin düşmesine neden oluyor.

DANIŞMAN GELSE DE SORSAK

S5 ile beraber uykusuz oyun gecelerini sizinle paylaşacak bir yardımcı da geliyor. Başlangıçta herşey dört dörtlük giderken zaman ilerledikçe ortalığın karışmasıyla danışmanın uyarılarıyla karşılaşyoruz. Yapımcı Andreas Suika S5'in son halinde danışmanların oyuna aynı bir spor yorumcusu gibi eşlik edeceğini söylüyor. Bunun dışında S5 oyuncularını minik grafiklerle bilgilendiriyor. Örneğin halkın kafalarının üzerindeki balonlar ne düşündüklerini ve neye ihtiyaçları olduğunu Sims'de olduğu gibi aktarıyor veya ekranda bol miktarda kamp ateşi gördüğünüzde yeterli sayıda ev bulunmadığını anlıyorsunuz. Bir binanın ne kadar faal olduğu (WarCraft 3'tekini andırır-casına) üzerinde uçuşan rakamlarla ilk bakışta belli oluyor. Haritadaki tabelalar ve yol göstericilerin oryantasyon dışında doğrudan bir katkısı yok. Ayrıca artık hammaddeler ana binaya taşınmak yerine direkt hesaba işleniyor. Hammaddeleri değerlendirme amacıyla kendilerine özgü işleme ünitelerinden faydalanıyoruz. Örne-

ğin kükürt için alchemistler, gümüş için para dökümcüleri gibi. Bu üniteler çıkarılan taşlar bitene kadar çalışmaya devam ediyor. İhtiyaçtan fazla imal edilen malları pazarda satabiliyoruz. Tabii pazarda upgradeler yapıldıkça daha iyi rakamlar almak mümkün.

UPGRADE'İ TAMAMLASAK

Tıkırında mikro dönüşümler ve işlenen hammaddelere rağmen bazen ekonominin de bir iyileştirmeye ihtiyacı olabilir, yani bina upragelerine. Böylece en yüksek

seviyede bir çiftlik aynı zamanda oturulabilecek bir eve de dönüştürülebilir. Her upgrade yalnız bir bina için geçerli oluyor, yani bir kere yapıp yan yatma olayı yok. Yapımcılar her bina için üç ana seviye planlıyorlar. Fakat uprage sırasında binada üretimin tamamen durması önemli bir dezavantaj. Bu nedenle savaş zamanında upgrade yapmaya çalışıldığında faaliyet durduğundan gerçekten zor durumda kalınabiliyor.

Upgradeler birimlere de yeni yetenekler ekleyebiliyor. Örneğin alchemistin hava tahmini yakında yağmur yağacağını öngörüyorsa depoya malzeme stoğu yapmak ve askeri birlikleri yerinden oynatmamak akıllıca olacaktır. Çünkü kötü hava askeri hareket kabiliyetini azaltırken şehirde çalışma hızının yavaşlamasına yol açacaktır. Oyunun tam versiyonunda havayla oynayarak düşmana sürpriz hazırlamak veya savunmada bir kalkan olarak kullanmak mümkün olacak.

BİR DE KOMUTAN OLSAK

Settlers serisinin bir diğer klasığı her senaryonun büyük bir meydan savaşıyla bitmesi olurdu. S5'de bu kaos ortamının önüne geçiliyor. Örneğin yapımcı Benedikt Grindel tanıtım şovunda rakibin malzeme tedarikini gerilla saldırıları ve mayın döşeyerek kesiyordu. Ayrıca doğru yerde doğru formasyonun (toplam 4 adet) kullanılması oyunun kaderini değiştiren etkenlerden oluyor.

Askeri anlamda ana değişiklik askerler arasından (piyadeler, okçular, süvariler vs.) bir komutan seçmemizle başlıyor. Komutan kışladayken harcanan bir miktar kaynakla ona özel 12 kişilik bir tim



↑ Düşmanın suyunu kesmek veya yağmurda boğmak sizin seçiminiz.



↑ Kalkanındaki oku kaç savaştır taşıyor bilerseniz acırsınız.

oluşturuyoruz. Bu grupta emirleri yalnızca komutana verdiğimizden bir komuta karmaşası yaşanmıyor. Komutan askerleri düşmeden hasar almamasının yanı sıra hayatta kalması durumunda kışlada yeni bir grup oluşturabiliyor. Hayatta kalmak avantajlı, çünkü deneyim kazanıp terfi ederek grubunun daha iyi savaşmasını sağlıyor. En üst seviye olan üç yıldıza yaklaşmak için aynı WarCraft 3'teki gibi çevredeki haydut ve askerlerle çarpışarak deneyim kazanabiliyoruz. Yapımcılar şu an için askerlerin kışlada alıştırma yaparak deneyim kazanmalarına imkan verme üzerinde tartışıyorlar.

Asker deyince akla kahramanlar da geliyor. Şu an için senaryodaki kahramanlardan üçü olan Dario, Pilgrim ve Erik'in kendine özgü savaş yetenekleri hazır. Örneğin Dario etrafı araştırıp taze haberleri toplayan bir şahine sahipken, Pilgrim bombaları sayesinde

↓ Asker dediğin hep hazır, barışta bile.



kendi yolunu açabiliyor. Kahramanlardan biri öldüğünde ana binada para karşılığı geri döndürülebilir.

S5'in çok oyunculu bölümü şu anki haliyle yalnızca Deathmatch modunu içeriyor. S5'de DM hammadde kaynaklarını kapmak için muazzam bir yarışla başlıyor. DM'de yalnızca üç tane kahramanı oyuna sürebileceğiz.

AZ DONANIMA İYİ PERFORMANS

S5'in GTA Vice City'de kullanılan Renderware-Engine'le hazırlanması başta beni şaşırtmıştı. Grafıklere baktığımızda da detay seviyesinin ne kadar yüksek olduğunu görüyoruz. Örneğin alchemist binalarına sonuna kadar zoomladığımızda üzerindeki mistik sembolleri ve pentagramları; demir dökümhanelerinde ise çeliğin değişik döküm formlarını almalarını görebiliyoruz. Sayısız yeşil tonlarındaki ağaçlar yaşayan doğa

duygusunu gayet iyi veriyor. Altını çizilecek bir diğer nokta ise evlerin diğer oyunlardaki klasik kibrit kutusu binalardan oluşmadığı. Şu an grafik üzerindeki oynamalar kaliteden kaybetmeden minimum poligon kullanılmaya yönelik. Böylece S5'i akıcı çalıştırabilmek için yalnızca 1 GHZ işlemci ve Geforce 2 yeterli olacak.

ÇIKSA DA YESEK

Settlers serisi ikinci oyundan beri en iyi yapı stratejisi ünvanını kaptırmadı (sadece Anno serisiyle paylaştı.) Blue Byte yeni Settlers'la ana mantığını koruyarak büyük bir kabuk değişimine gidiyor. Şimdiye kadar gözükkenler gayet başarılı. Eğer sağlam bir senaryo da kullanılırsa ekimde yeni bir klasik karşılammamız olası. 🍀

_Göker Nurbeyler



THE CHRONICLES OF RIDDICK™

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Tür: FPS
Platform: PC
Yapım: Tigon/Starbreeze
Dağıtım: Vivendi
Çıkış: Kasım 2004

Sahibinden garantili hapisneden kaçış taktikleri

Neden bilmem ama son zamanlarda bilim-kurgu filmlerine olan ilgi sanki gittikçe azalıyor. Rahatlıkla vasatın üstünde olduğunu söyleyebileceğim pek çok film gişede patladı. Mesela Star Trek: Nemesis, mesela Chronicles of Riddick. Bunlar belki eksikleri olan filmlerdi, belki birer klasik olmazlardı, ama yüzüstü çakılacak kadar da kötü değillerdi. Nedir, uzay artık eski çekiciliğini kayıp mı etti? Farklı dünyalar, farklı uygarlıklar sinema seyircisinin ilgisini mi çekemiyor? Bir filmin seyredilmesi için ille de Eski ve Yeni Ahit'te ne varsa toplayıp, bol özel efekt ve dövüşle harmanlayıp ekrana mı saçmalı?

Ama bu arada çok ilginç gelişmeler de yaşanmıyor değil. Mesela Chronicles of Riddick'i ele alalım, filmi 100 milyon dolara mâl oldu ama gişede sadece 50 milyon hasılat yaparak fena halde zarar etti. Öte yandan, X-BOX için çıkarılan Chronicles of Riddick oyunu raflara sürülür sürülmez deli gibi sattı. Satış rakamının 225,000'i geçtiği söyleniyor, bu da hem piyasaya yeni çıkmış, hem de aynı adı taşıyan filmi patlamış bir oyun için cidden iyi bir rakam. Oysa hep tersi olmaz mıydı, film oyunun çuvallamaz mıydı?

KASAP HAVASI

Butcher Bay aslında patlayan filmin oyununu filan değil, zaten büyük ihtimalle bu yüzden aynı akıbete uğramaktan kurtuldu. Çünkü çoğu oyundakinin aksine, burada zaten daha önceden beyazperdede görmüş olduğunuz bir filmi yeniden yaşamak durumunda kalmıyorsunuz. Aksine, hem Riddick karakterinin, hem de ait olduğu çağ ve mekanın daha önce ekranlarda görülmemiş yönlerine göz atma fırsatı yaratıyor Butcher Bay. Şimdi diyeceksiniz ki Riddick'i daha önce nerede gördük ki? Ben de size Pitch Black diyeceğim. 1999 yılında gösterime giren bu film Chronicles of Riddick'te anlatılan olaylardan beş yıl öncesini konu alıyordu. Butcher Bay ise bundan bile öncesine gidiyor.

Konu aslında hayli basit. Riddick en azılı, en acımasız kanun kaçaklarından biridir. Başına ödül konmuş her kanun kaçağı gibi peşindeki avcılardan kaçarak yaşamaktadır. Çünkü bu avcılar kanun kaçaklarını canlı yakalamakta ve hapisanelere teslim etmektedirler. Hapishanelerdeki yaşam ise ölmekten de beterdir. Öte yandan Riddick kolay kolay teslim olacak bir karakter değildir ve sırf daha önce Butcher Bay hapishanesinden kimse kaçamadı diye havlu atması beklenmemelidir.

Evet, Butcher Bay tüm oyunun geçtiği en üst düzeyde güvenli hapishane-nin adı. Ancak "hapishane" denince aklınıza birkaç koğuş ve bir de avlu gelmesin. Riddick'in yaşadığı çağda insanoğlu galaksinin derinliklerine yayılmış durumda ve hapishaneler de genellikle ıssız, yerleşime pek imkân tanımayan gezegenlerin üzerine kuruluyorlar. Yani oyun alanı gerçekten de geniş.



KENDİ GÖZÜMDEN

Konsollar genellikle aksiyon oyunlarında iyidirler, ancak iş FPS türüne geldi mi klavye-fare ikilisinin yokluğunu fena halde hissettirirler. Tabii konsol oyunları PC'ye çevrilirken arabirim ve kontroller de elden geçirilir, ama sonuç her zaman umulduğu kadar iyi olmayabilir. Fakat bu defa sonucun iyi olacağından umutluyum, çünkü hem X-BOX program kodları PC'den çok farklı değil, hem de oyunu yapanlar işin hakkını vermiş gibi görünüyorlar.

Butcher Bay'ın X-BOX versiyonunun bu kadar tutulmuş olmasının tek sebebi çok iyi bir FPS olması değil. Doğru, grafik-



leri çok etkileyici ve Doom 3 gibi yeni nesil oyunlardaki özel efektlerden pek çoğunu kullanıyor. Ama oyunun esas gücü dengeli bir yapısının olmasında yatıyor. Oyun başlar başlamaz elimize bir silah alıp ortalığı dağıtmıyor, aksine içinde bulunduğumuz ortamla etkileşim kurup sorunları halletmenin farklı yollarını bulmaya çalışıyoruz. Oyunda sadece bizi öldürmeye niyetli düşmanlar değil, Butcher Bay'in derinliklerinde sağ kalmaya çalışan daha pek çok başka mahkum mevcut. Bunlarla bilgi ve malzeme alışverişi yapmak hayli önemli.

Butcher Bay filmin çuvalamasının aksine o denli başarılı oldu ki, Chronicles'in devamının çekilmesi düşünülmezken, oyu-

nun ikincisi üzerinde çalışılmaya başlandı bile. Yapımcılar bir yandan ilk oyunu PC'ye uyarlıyor, bir yandan da Riddick'in yeni maceraları için hazırlanıyorlar. Aslında hayli ilginç, sinemada doğan bir bilim-kurgu karakterinin, hele de Riddick gibi bir anti-kahramanın kariyerini oyunlarda sürdürebilmesi pek rastlanmayan bir durum. Ama öte yandan iki filmde Riddick'i canlandıran Vin Diesel oyunlara hiç yabancı değil, ve belki de olayların böyle gelişmesi kaçınılmazdı, kim bilir?

X-BOX sahipleri Butcher Bay'in keyfini şimdiden sürerken biz PC sahipleri biraz daha sabretmek zorundayız. Ama çok değil, sadece bu sonbahara kadar. ☺

_M. Berker Güngör



RIDDICK

Film dünyasında az görülen cinsten bir anti-kahramandır Riddick. İnsana benzer, ancak gerçekte Furion denen bir ırkın üyesidir. Furion'ların en büyük özelliklerinden biri son derece inatçı ve dik başlı olmalarıdır. Tabii bu durum başlarını sık sık belaya sokar. Haliyle Riddick hayatı boyunca gördüklerinden sonra medeniyet, toplum gibi kavramlardan tiksinişmiş, kendini olabildiğince yalnızlığa vermiştir. Ancak ödül avcılarında ve hapisanelerden de yakasını kurtaramamıştır. İlk defa ömür boyu hapse mahkum edildiğinde birkaç paket sigara rüşvet vererek hapisane doktorunu kafalamış, gözlerini ameliyatla karanlıkta mükemmel görebilecek hale getirmiştir. Ama tabii ışıkta simsiyah gözlüklerle dolaşmak zorundadır.

Bir diğer özelliği de hayvani iş güdülere sahip olmasıdır. İş saklanmaya, kaçmaya ya da avlanmaya geldi mi, Riddick kolay alt edilebilen biri değildir.

DAWN OF WAR

Tür: Strateji
Platform: PC
Yapın: Relic Entertainment
Dağıtım: THQ
Çıkış: Eylül 2004

Burn The Heretic! Kill The Mutant! Purge The Unclean!

Daha önce de çeşitli vesilelerle Warhammer dünyasından ve burada geçen oyunlardan bahsetmiştik, belki hatırlarsınız. Warhammer oyun dünyası masaüstü oyunlarında doğmuştur. Bu oyunlar minyatürlerle oynanan sıra tabanlı stratejilerdir. Ancak iki farklı Warhammer dünyası vardır, bunlardan biri Tolkienvari bir fantezi dünyasıdır. Diğeri ise bu dünyanın üzerinden kırkbin yıl geçmiş ve tüm bir galaksiye yayılmış halidir. Tabii her ikisinin de hastaları var, ama ben kendi hesabıma Warhammer 40K dünyasını tercih ederim. Burada büyü, teknoloji, batıl inanç, dev uzay gemileri, yani bir çatlağın gerçek ha-

yatında olmasını isteyebileceği her şeyden bol bol vardır.

Ve fakat gelin görün ki Warhammer dünyası dijital oyun pazarında masaüstünün aksine pek kısır kalmış, nedense fazla ilgi çekmemiştir. Aslında hayli uzun zaman önce her iki dünyayı da temsil alan pek çok PC oyunu yapılmıştı. Ancak arkası gelmedi. Hatırlayabildiğim son Warhammer 40K oyunlarının düşük tempolu sıra tabanlı oyunlar olduklarını ve bunların tam da gerçek zamanlı stratejilerin patladığı dönemde çıktığını düşünürsek, aslında bu durum pek de şaşırtıcı değildir.

BLOODTHIRSTER

Dawn of War şu aralar hayli durağan olan gerçek zamanlı strateji türüne çok büyük bir hareketlilik getirebilecek bir oyun. Her şeyden önce oyunu Homeworld serilerinin yapımcısı Relic hazırlıyor. Homeworld serileri sadece çok iyi satmakla kalmayıp, bir alt tür yaratmayı başarmıştı. Relic şu ana dek yaptığı oyunlarda detaya gösterdiği özenle kendine çok iyi bir isim yapmış durumda. Ve Dawn of War için de aynı özeni gösterdiklerini söylemek mümkün.

Doğrusu şu noktada Sinan efendiye kafa atma arzusu içinde olduğumu gizleyemem. Neden? Yeni sayı planında Dawn

DAWN OF WAR IRKLARI

Dawn of War savaş alanında dört ana ırka yer verecek, ama bence konuk sanatçıların katılımı da kaçınılmazdır. Biz bu dört ana ırka kısaca bir bakalım.

Space Marines

İnsan İmparatorluğu'nun tüm tehlikelere karşı koruyucuları olan bu askerler genetik mühendislik ürünüdür. Bağımsız derecesinde imparatora ve inançlarına bağlıdır. Hayatları ibadet ve savaşla geçer, kutsal savaş zırhlarını sadece onlar giyebilirler. Olası en üstün silahlarla donanırlar, ölümden kaçtıkları da görülmemiştir, çünkü onlar için en büyük utanç budur. Tüm İmparatorluğu savunan milyarlarca standart askerin aksine, sayıları sadece birkaç milyondur. Ama bir tanesi bile indiği yere dehşet ve ölüm getirmeye yeter. Oyunda gayet dengeli, kumandası rahat ve

esnek bir güç olarak ortaya çıkıyorlar. Hem yakın, hem de uzun menzilli çatışmalarda iyiler, çok farklı silahlarla donatılabilirler. Araçları da hayli güçlü ve dayanıklı, hatta bazıları bence biraz fazla güçlü! Piyadelerin en önemli özellikleri ise kolay kolay morallerinin bozulmaması. Koşulları çok zorlamadığınız sürece askerlerinizin kolay kolay dağıldığını görmüyorsunuz.

Eldar

Galaksinin bilinen en yaşlı ve gelişmiş ırkıdır, haliyle ateş güçleri korkunç, savaş kabiliyetleri aşmıştır. Maalesef tarihin tozlu sayfalarında yitip çitmekten korkmuşlar, bunu önlemek için güç kazanmaya çalışırken de Chaos'u uyandırmışlardır. Kendilerinden başka herkese şüphe ve düşmanlıkla yaklaşırlar. Çok

uzun süre Chaos lordlarıyla kapıştıklarından eski güçlerinden eser kalmamıştır, ancak yine de Eldar gemilerinin gelişti hafife alınacak bir gelişme değildir. İşin kötü tarafı, çok geç olana dek geldikleri de pek farkedilmez, teknolojileri o kadar da ileridir. Oyunda hayli süratli ve attığı vuran birimlere sahipler. Ne var ki yoğun ateş altında çabuk eriyebiliyorlar, bu yüzden bir Eldar kumandanının birliklerini çok hızlı biçimde hareket ettirmesi, düşmanı zayıf noktasından vurması gerekiyor. Ayrıca farklı birimler farklı işlerde uzmanlaştığından, sağlam bir çatışmadan başarılı çıkabilmek için kombine kullanılmaları şart.





↑ Hafif ve hızlı bir araç olan Land Speeder'ların silahları da çok güçlü

WARTRAK

Dawn of War tamamen 3D grafiklerle hazırlanan gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Ancak bugüne dek gördüğüm tüm 3D stratejilerin aksine, gelişmiş grafikler bu oyunda sadece göz boyamakla kalmıyor. Çoğu oyunda, mesela Warcraft 3'te, birimler ve binalar üç boyutludur, ancak bunun oynanışa pek fazla etkisi olmaz. Karakterler hep aynı animasyonlarla dövüşürler, hep önceden tasarlanmış şekillerde hareket ederler. Belli miktarda hasar alan göçer, bilirsiniz işte. Fakat Dawn of War tüm bunları bir kenara itiyor ve çarpışmalara tamamen yeni bir şekil getiriyor.

Beta sürümünde herhangi bir hava ya da deniz birimi yok, bu biraz can sıkıcı. Oyun ağırlıklı olarak piyade ve araçlar üzerine kurulmuş. Aslında WH 40K masaüstü oyunlarında sadece yer

savaşları değil, uzaydaki filoların çarpışmaları da canlandırılabilir. Minyatür ordularla oynanan bu oyunlarda izlenebilecek stratejilerin sayısı çok fazladır. Tabii oyunun son sürümünde ne gibi özellikler olacağını bilemiyoruz. Betadakinden çok daha büyük haritalar ve orduların olacağı kesin.

Dawn of War birim üretimi işini takımlar halinde ele alıyor. Araçlar ve bazı özel birimler tek üretiliyor, ancak diğer birimler fabrikadan grup halinde çıkıyorlar. Bu gruplara yeni elemanlar, silahlar ve hatta liderler ekleyerek daha da güçlendirebiliyorsunuz. Sayının artması doğrudan grubun ateş gücü ve moral seviyesi üzerinde rol oynuyor. Gruba verebileceğiniz farklı silahlar ise onların farklı düşmanlara karşı olan etkinliklerini artırıyor. Ve tabii liderler hem morali etkiliyorlar, hem de yetenekleri sayesinde grupları daha da güç-

↓ BAM! Blood Raven Force Commander, Greater Demon of Kharn'e sağlam bir darbe indirirken.

of War için ilk bakış yapmamı söyledi, ben de hemen yazısını hazırlayıp teslim ettim. İki gün sonra kalkıp, "Hacı, Warhammer Beta testi için başvurmuştum, aha da kabul edilmiş. Biz o yazıyı uzatıp Beta testine çevirelim en iyisi!" demesin mi? Ama adamın ne kabahati var ki? Nereden bilsin delirip ay başından itibaren haldır haldır yazı teslim etmeye başlayacağını? Demek ki neymiş? Binmeye alışmamış adamın altında motor durmuyormuş.

Neyse, geçtim ekranın karşısına, kurdum Dawn of War betasını sisteme, başladım oynamaya. Oyunun betası sadece bir küçük harita içeriyor ve burada iki taraflı karşılaşmalara izin veriyor. Yani senaryodan eser yok. Sadece yapay zekaya karşı eğitim görevi ya da online sunucular üzerinden diğer betacılarla karşı oynamanıza izin veriliyor. Tabii tüm bunlar sırf test için hazırlanmış bir beta sürümü için doğal unsurlar. Sonuçta önemli olan oyun dinamiklerini düzenlemek ve program hatalarını ayıklamak, bunun için de geniş kapsamlı beta testleri çok işe yarayabiliyor.



DAWN OF WAR IRKLARI

Chaos Marines

Aslında Chaos Marines bir ırk değil, daha ziyade bir gruptur, ancak bu oyunda tam bir ırk olarak ele alınıyorlar. Bu grup Chaos tanrılarının galaksidedeki pis işlerini yapan sayısız gruptan sadece biridir, ama en güçlülerinden biri! Bunun sebebi bunların karanlık tarafa geçmiş olan eski Space Marines birlikleri olmasıdır.

İmparatorluk teknolojisiyle güçlenmiş olmalarının üstüne bir de karanlık efendilerinin verdiği güçlerle iyice çığırdandan çıkmışlardır. Savaş alanına diğer boyutlardan ölümcül iblisler çağırabilmek hafife alınacak bir yetenek sayılmaz. Oyundaki birimleri güçlü ve

dayanıklı, belli açılardan Space Marines ile pek çok ortak noktaları var. Çağırabildikleri iblis sürülerini de işin içine katınca, özellikle yakın dövüşlerde düşmanlarını kısa sürede çiğneyip geçebiliyorlar. Ancak önemli bir zayıflıkları var, moralleri çok çabuk çökebiliyor, bu da sağlam bir savunmayı aşabilmeleri için gerçekten planlı hareket etmelerini gerektiriyor.

Orks

Aslında 40K Orkları çok sevilişi hayvancılardır. Nispeten ilkel teknolojilerini sürü taktikleriyle birleştirip ölümcül olmayı başarırlar. Motosikletlerinden uzay gemilerine yaptıkları her şey derme çatmadır, ama inanılmaz da etkilidir. Sadece savaşmak için yavaş, savaşarak ölürlü. En etkili oldukları an savaş alanında kontrolsüz, kendinden geçmiş saldırdıkları andır. Sayıca galaksidedeki en bol ırklardan

biridirler, ancak savaşı çok sevmeleri bir araya gelip diğer ırkları ezmelerini önlüyor, çünkü devamlı birbirlerine de saldırırlar. Oyunda kendine has "WAAAGH" adındaki özel bir kaynağa sahipler, bunu da kuleler kurarak ve sayıca artarak çoğaltıyorlar. Masaüstü oyunlarda "WAAAGH" gücü belli birimler tarafından kanalize edilir ve kontrolden çıktığında tüm bir Ork ordusunun beyinleri patlayarak yok olmasına sebebiyet verebilir! Burada ise üretimde ve saldırıda faydalanılan bir kaynak olarak kullanılmış. Ork sürülerinin gücü kalabalık ve nispeten ucuz olmalarından geliyor. Farklı savaş şefleri altında toplanabilen konularında uzmanlaşmış birimleri mevcut. Oyunda neredeyse tüm birimlerinde silah takılı olan tek ırk da bu. Her men her binanın üzerinde makineli tüfek yuvaları var ki, bu da bir Ork üssünü basmayı hayli zorlaştırıyor.





lendiriyorlar. Bu oyunda lider sayısı çok fazla değil, ancak başka oyunlardakinin aksine devamlı üzerine titremeniz gereken, çabucak dağılan şahıslar değil. Hatta bazı liderler beraberlerindeki grup eridikten çok sonra bile tek başlarına düşmana kök söktürecek denli güçlüler.

Gerek piyadeler, gerek araçlar farklı silahlarla donatılarak daha güçlü ya da çok işlevli bir hale getirilebiliyorlar dedim. Ancak bunun da ötesinde, oyundaki çoğu piyade birimi zaten en başından tek bir silaha mah-

Avatar of Kharne bir ork üssünü dağıtırken

Blood Raven Force Commander ve elindeki Daemonhammer'ı bu Chaos Marine için savaşı sona erdiliyor.

kum değil. Tek bir konuda uzmanlaşmamış tüm birimler hem uzun menzilli, hem de yakın dövüş yeteneğine sahipler. Askerler düşmanla aralarındaki mesafe çok yakınlaştığında silah değiştirip birbirlerine dalıyorlar. Ve çarpışmalar bugüne dek gördüklerim arasında belki de en iyileri. Askerler birbirlerinin darbelerini bloke ediyor, savuşturuyor, karşı tarafın açığını kolluyorlar. Özellikle çarpışmaları yakından izlediğinizde ne kadar canlı olduğunu görüp şaşıyorsunuz. Patlamalar



Ağır bir tankın arkasına sığınmış Marine'ler



Savaşlara yakından bakmaya dayum olmuyor

Heavy Blaster ve Plasma Rifle kullanan bu Blood Raven timine yaklaşabilecek çok az düşman var.





"Biz Orklar sever güzel patlama. Bu Levan Russ tankı hep büyük patlat!"

yeri sarsıyor, piyadeleri havalarda uçuruyor, araçları savunup atıyor. WH 40K dünyasının o destansı ama bir o kadar da kanlı ve karanlık atmosferini çok iyi yakaladıkları tartışılmaz.

LAND RAIDER

Dawn of War betası oyunun tümü hakkında bir fikir vermekten çok uzaktı. Dedğim gibi,



hepsi farklı şekillerde dışarıdan gönderiliyor. Bu yüzden kumandanlıktan bir şeyler isteyebilmek için haritada belli yerleri ele geçirip başan kazanmanız gerekiyor ki bu da çok mantıklı bir sistem. Sabit savunma taretleri hayli etkili olduğundan ve kaynak toplamak için adam ayırmanız gerekmediğinden, bu işle uğraşmak yerine savaşa eğilebiliyorsunuz. İkinci önemli kaynak "Energy", bunu da kuracağınız reaktörlerle üretiyorsunuz. Özellikle yeni teknolojiler ve çok üst seviye birimler için bolca enerji gerekiyor. Tabii destekleyebileceğiniz birim sayısı sınırlı, ve bu sınırı yükseltmek için belli araştırmalar yapmak

WARHAMMER 40.000

Warhammer dünyası temelinde bildik fantastik dünyalardan pek farklı değildir. Ork olsun, Elf olsun tüm bildik ırklar vardır, ancak çok daha kaotik, karanlık, entrikalarda dolu bir yerdir. Warhammer 40.000 ise bilim ve bağnazlığın tüm bir galaksiyi omuz omuza dolaştığı bir yer ve zamandır. İnsanların imparatorluğu binlerce gezegeni ve yüz milyarlarca vatandaş kapsamaktadır. Akıl almaz bir ayakta kalma çabası veren bu dev, her an için dört bir yandan gelen Chaos, Orc, Eldar, Necron ve daha nice ırka karşı bitmeyen bir savaş vermektedir. Tüm bu savaşın merkezinde ise sayıları ancak birkaç milyon olan, genetik mühendislik harikası Space Marines bulunmaktadır. Daha fazla bilgi için bakınız (<http://www.games-workshop.com/>).

bu sürüm her şeyden önce ırkları dengelemek ve önemli program hatalarını tespit edebilmek için hazırlanmış. Ve doğrusu oyunda düzeltilmesi gereken pek çok hata var. Ancak bu tür oyunlar gerçekte çok karmaşık bir program yapısına sahiptirler ve hata giderme süreci oyun çıktıktan çok sonra bile sürebilir. Mesela Starcraft gibi bir şaheser için bile yıllar boyu yeni yamalar çıkarıldı.

Ancak şu haliyle bile oyun bende inanılmaz bir bağımlılık yaratmayı başardı. İnanın o tek haritayı farklı ırklarla defalarca oynayıp durdum. Bunun tek sebebi WH 40K dünyasına ilgi duymam değil. Dawn of War çoğu stratejinin düştüğü hataya düşerek kaynak toplama ve üs kurma işini savaşın önüne çekmemiş. Oyunda yapacağınız bina sayısı pek fazla değil, bunları kurmak için az sayıda işçi yeterli oluyor. Kaynak toplama işi ise çok daha basite indirgenmiş. İki temel kaynak var, birincisi "Requisition Point" denilen ve haritadaki stratejik noktaları ele geçirerek topladığınız ana kaynağınız. Gerçekte hiçbir ırk birim ve binalarını savaş alanında üretmiyor,



Jump Jet kullanan Marine'ler çatışma alanına 3 saniye içinde ulaşıyor.

gerekiyor. Ama en kalabalık ordular bile morali yüksek, donanımı tam ve stratejik konumu güçlü bir takım karşısında ezilebiliyorlar. Yani elinizdeki gücün miktan değil, nerede ve nasıl kullandığınız çok önemli.

Dawn of War ancak Ekim ayı gibi piyasaya çıkacak, tabii ki o zamana kadar oyunda hayli ayarlama yapılacaktır ve yeni birimlerin eklenme ihtimali de yok değil. Ancak oyunun senaryosunun sadece tek bir ırkı merkez alarak hazırlandığı söyleniyor. Diğer üç ırk özellikle multiplayer oyunlar için tamamen hazır olacak, ancak konu bir Space Marine kolu olan Blood Ravens etrafına kurulu. Başa sorarsanız sonradan diğer ırklar da konu alan ek görev paketleri çıkacaktır, ama tabii bu biraz da oyunun başarısına bağlı. Ancak şuna eminim ki, Dawn of War son zamanların en sağlam oyunlarından biri olacak. ■

M. Berker Güngör



BilenAdam

Bunları istiyoruz!

Neden bütün oyunlarda olmadığını anlayamadığım dört özellik

Hepimizin oyunlardan istediğimiz şeyler var. Eski sistemlerde bile çalışacak mükemmel grafikler, iki hoparlörden surround ses duy-mak, özellikle klasik olan oyunların hiç bitme-mesi, bütün başrol kadın kahramanların Ca-meron Diaz'dan modellenmesi... Tabii bu iste-diklerimizi yapmaları hiç de kolay değil, kimisi teknolojik, kimisi de oyunun maliyeti açısın-dan mümkün olmayabilir (ama Cameron Diaz isteğimi dikkate alın lütfen!).

Ama hemen hemen hiç bir mali veya tek-nolojik engel olmadan oyunlardan aldığımız zevki katlayacak bazı özellikler var ki, bunla-rın bütün oyunlara neden eklenmediklerini as-la anlayamışımızdır. Ve buradan oyun yapımcı-larına sesleniyorum: Aşağıdakileri dikkate alıp oyunlarınıza eklerseniz, çok iyi edersiniz.

1- Sınırlı sayıda save seçeneği

Kabul etmeliyiz ki oyuncu dediğimiz insan tü-rünün irade switch'i default "off" olarak geli-yor. Haliyle her şüpheli durumda Quicksave'e tıklamaya meyilliyiz. Tabii bu da farkında ol-masak da oyun zevkimizin içine ediyor. Eğer her bölümde edebileceğimiz Save sayısını kı-sıtlar ve bölümlerin zorluğuna göre tasarım aşamasında belirlerseniz, bize hiç çaktırma-

dan çok daha zevkli ve tatmin edici bir oyun tecrübesi yaşamamızı sağlarsınız. İdeal ör-nek: Hitman Contracts (pek ideal de değil as-lında, ama başka örnek yok)

2- Oyun zamanı sayacı

Hepimiz bir oyunun başında ne kadar zaman geçirdiğimizi merak ederiz. En azından ben çok merak ederim. Ama hiçbirimiz oyun oy-narken kronometreyle zaman tutmuyoruz, öyle değil mi? Basit bir zaman sayacını iki sa-tırlık bir kodla oyun içine eklemek ve bir menü seçeneğinden görmemizi sağlamak ne kadar zor olabilir ki? Hadi onu yapamıyorsunuz di-yelim, bari oyunu bitirince gösterin. İdeal ör-nek: Yok (Resident Evil demeyin, insanı gere-ğinden hızlı oynamaya itiyordu o)

3- Oyun içinde zorluğu değiştirilme

Birkaç yıl öncesine göre daha çok oyunda bu imkanımız olsa da, hala yeterli değil. Hiçbiri-miz bir oyunda takılmayı sevmeyiz, ama ço-ğumuz oyuna başlarken Easy modunu da seçmeyiz (oyuncunun delikanlılık kuralları no. 1). Oyunun sonlarına doğru çıldırtan bir çok zor veya orta zorluk seviyesiyle karşılaşınca da tekrar tekrar aynı bölümü oynamak bizi ya-

zıvanadan çıkartıp oyundan soğutur, ya da hiç istemesek de hile yapıp oyundan alacağımız tatmini yokeder. İsteddiğimiz zaman zorluğu değiştirebilsek de hileye hiç başvurmasak çok iyi olmaz mı sizce de? İdeal örnek: Ground Control 2 ve Thief Deadly Shadows (yamadık-tan sonra).

4- Zorluğun ne kadar hasar aldığınızdan daha fazlasını etkilemesi.

Buna taaa Amstrad sahibi olduğum zamanlar-dan beri gıcığım: Daha üst bir zorluk seviyesi her zaman sizin ve düşmanlarınızın sağlık ve aldığı hasarı belirler. Bir yere kadar tamam, ama ben daha üst zorluk seviyesinde oyna-mayı tercih ediyorsam, Easy'de oynayan bir oyuncudan daha fazlasını hak ettiğime inan-ıyorum. Benim gibi zoru seven oyuncuları al-ternatif oyun sonları, izlenebilecek alternatif yollar ve bölümler, sadece zor bölümde oyna-yınca açılan bonus'larla ödüllendirmelisiniz. İdeal örnek: Silent Hill serisi, Painkiller.

• Bunların bütün oyuncularla ortak istekle-rimiz olduğuna inanıyorum ve dördüncüsü ha-riç, oyunun yapımında çok az ekstra emek gerektiriyor. Acilen dikkate alınması dilek-lerimle...

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

Pek az bilinen, pek az oynanmış ama dikkate değer bir G2S olan Wargames imiş bu ayki kapak oyunumuz. Aynı isimli filmden esinlenilerek hazırlanan oyun, sıkı bir de not almış (4,5 / 5). Ama bu ayın asıl yıldızı, birçoklarımıza göre hala uzay simülasyonlarının bir numarası olan Freespace serisinin ilk oyunu Descent: Freespace oldu (4,5 / 5) Bizce hala PC için çıkmış Final Fantasy'ler arasında en iyisi olan FF7 de 5 üzerinden 4,5 ile hak ettiğini almış.

Bu ay incelediğimiz oyunlar arasında dikkate değer olan diğerleri ise gerçek zamanlı strateji Dominion (3,5 / 5), simülasyon/strateji karışımı XCom Interceptor (4 / 5) ve Dark Reign: Rise of the Shadowhand (4 / 5).

Özür: Geçen ay büyük bir şapşallık edip, 98'in değil 99'un Temmuz sayısını yazmışız. Özür dileriz :(

3 yıl önce

Gazete bayilerinin siyah filmle kaplanmasına sebep olan Ağustos 2001 kapağımız, içerdiği fosforlu turuncu miktarı nedeniyle 1 kilometre öteden görülebiliyordu. İçerdiği oyunlar itibarıyla 2001'de oyunlar açısından alıştığımız Ağustos rehabetinden eser olmadığını görüyoruz. Tam 7 oyun Level Klasik ödülünü görmüş bu ay! Hala Alın Klasikler'de en iyi 2. simülasyon olan Operation Flashpoint (%91), serinin en iyilerinden bir adventure olan Myst 3: Exile (%91) ve en başarılı uzay simülasyonlarından Independence War: Edge of Chaos (yine %91) ve son olarak Baldur's Gate efsanesine mükemmel bir nokta koyan Throne of Bhaal (%90) klasik ödülümüzü almış. Konsollarda ise şimdiye kadar LEVEL'in verdiği en yüksek not olan %98'i Gran Turismo 3 alırken, Alone in the Dark 4 ve Police Chases da klasik alıyor ama bu son iki oyuna verdiğimiz klasik ödülüne hala anlarız. O zamanlar biraz da bol keseden dağıtıyormuşuz. Klasik ödülünü galiba



LEVEL NOTLARI

80-99 arası: LEVEL CLASSIC
Unutulmayarak derecelerde güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlanmayaacağınız bir şeref madalyasıdır.

80-89 arası: LEVEL HIT Yarıda bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Tekinmeden alabilirsiniz.

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

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

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Soldiers: Heroes of WW2 ★
- 2- Championship Manager 04 S. 03/04 ①
- 3- Joint Operations: Typhoon Rising ★
- 4- Ground Control 2 ★
- 5- The Sims ⑥
- 6- The Sims: Triple Deluxe ★
- 7- CSI Dark Motives ④
- 8- FarCry ⑤
- 9- Shrek 2 ★
- 10- Harry Potter 3 ③

PLAYSTATION 2

- 1- Driv3r ④
- 2- Spider-Man 2 ★
- 3- Shrek 2 ⑤
- 4- Athens 2004 ★
- 5- UEFA EURO 2004 ③
- 6- Splinter Cell: Pandora Tomorrow ①
- 7- Onimusha 3 ★
- 8- Harry Potter 3 ②
- 9- Smash Court Tennis 2 ★
- 10- Singstar ⑦

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ①yükseldi ②düştü



Altın Klasikler

Listemizde yine ufak tefek değişiklikler oldu. Ama esas bomba, City of Heroes'un gelip Devasa Online oyunlar arasında bir numaraya yerleşmesi oldu. Doom 3 çıkınca ve Eylül ayından itibaren başlayacak oyun bombardımanıyla, Altın Klasikler listemizde dengeler sarsılacak gibi görünüyor.

Platform/Oyun Yıl Not | Güncel Not

AKSIYON

| | | | | |
|----|---------------------------------|------|-----|-----|
| PC | Splinter Cell: Pandora Tomorrow | 2004 | %94 | %94 |
| PC | GTA: Vice City | 2003 | %96 | %94 |
| 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 | Call of Duty | 2003 | %91 | %90 |
| PC | Medal of Honor: Allied Assault | 2001 | %95 | %90 |
| PC | No One Lives Forever | 2001 | %95 | %88 |
| PC | Half Life | 1999 | %97 | %86 |

SPOR

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

YARIŞ

| | | | | |
|----|----------------------------|------|-----|-----|
| PS | Gran Turismo 3: A-Spec | 2001 | %88 | %92 |
| PC | Need for Speed Underground | 2003 | %92 | %91 |
| PS | Colin McRae Rally 04 | 2003 | %92 | %91 |
| PS | 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 |

RPG

| | | | | |
|----|--------------------------|------|-----|-----|
| PC | Star Wars: KOTOR | 2004 | %92 | %91 |
| PC | Elder Scrolls: Morrowind | 2002 | %94 | %90 |
| PC | Baldur's Gate 2 | 2000 | %97 | %89 |
| PS | Final Fantasy X-2 | 2004 | %89 | %88 |
| PS | Final Fantasy X | 2002 | %92 | %88 |

ADVENTURE

| | | | | |
|----|----------------------------|------|-----|-----|
| PC | Broken Sword 3 | 2003 | %90 | %89 |
| PC | Syberia 2 | 2004 | %84 | %84 |
| PC | Silent Hill 3 | 2003 | %85 | %84 |
| PC | Grim Fandango | 1999 | %93 | %82 |
| PC | Curse of the Monkey Island | 1998 | %92 | %79 |

SIMULASYON

| | | | | |
|----|----------------------|------|-----|-----|
| PC | The Sims | 2000 | %96 | %88 |
| PC | IL2 Sturmovik | 2001 | %92 | %86 |
| PC | Operation Flashpoint | 2001 | %91 | %87 |
| PC | Freelancer | 2003 | %86 | %84 |
| PC | Freespace 2 | 1999 | %92 | %82 |

ONLINE AKSIYON

| | | | | |
|----|-------------------------------|------|-----|-----|
| PC | Unreal Tournament 2004 | 2004 | %95 | %95 |
| PC | Battlefield 1942 | 2002 | %92 | %89 |
| PC | Joint Operations: YENİ | 2004 | %87 | %87 |
| PC | Day of Defeat 1.0 | 2003 | %89 | %86 |
| PC | Savage: Battle for Newearth | 2003 | %87 | %86 |

DEVASA ONLINE

| | | | | |
|----|-----------------------------|------|-----|-----|
| PC | City of Heroes YENİ | 2004 | %85 | %85 |
| PC | Final Fantasy XI | 2004 | %85 | %84 |
| PC | Asheron's Call 2 | 2003 | %87 | %84 |
| PC | Anarchy Online: Shadowlands | 2003 | %83 | %82 |
| PC | Star Wars Galaxies | 2004 | %81 | %81 |

Üs kurmadan RTS oynamak ne rahat...

LEVEL HIT



GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS

Hızlı, heyecanlı ve kıran kırana bir strateji!

Ground Control'de bundan dört yıl önce çıktığında aynı konsepti uygulamış ve birbirinin aynı strateji oyunları içerisinde sınılmayı başarmıştı. Ground Control 2'de aynı formüle sadık kalan, yaratılan aynı bilim kurgu dünyasında daha da gelecekte geçen zevkli bir taktik strateji oyunu. Birin bağımsızlığını ilan etmiş bir koloni olan NSA diğeri ise İmparatorluk olan iki insan tarafın macerası üçüncü bir türün de hikayeye katılmasıyla karşıyor. Savaşın hemen başında tohumları atılmış projelerden uzaylı teknolojilerine bu senaryo ağaç misali dallanıp budaklanıyor. Görev paketini saymaz isek henüz ikinci oyunu çıkmış ve seri haline gelmiş bir dünya için, çoğu klasik, belki de klişe de olsa oldukça fazla hikaye barındırıyor. Tecrübeli oyuncular pek bununla ilgilenmeden direk harekete dalecek olsa da nispeten taze ya da henüz bu tarz bilim kurguya doymamış oyuncular için bu oyunu gayet güzel, gayet uygun hale getiriyor.

Ground Control 2'ye başlar başlamaz grafiklerin kalitesi ve detay seviyesi insanı çarpıyor. Mükemmel animasyonlarla birleşen harika 3D grafikler bunlar ve onları daha da gerçekçi kılan sesler, gaz müzikler ile desteklenmişler. Göze çarpan ikinci unsur ise çıkartma gemilerinden piyadelere kadar bütün tasarımların Ground Control'den tamamen farklı oluşu. GC fanatiklerini üzecek olsa da tesellimiz ilk başta görülen bütün tasarımların Aliens filminden araklanmış olması! Aliens'daki çıkartma gemisi olsun, piyadeler olsun her şey tasarım harikası olduğundan fazla itiraf edemiyoruz. Ama şu da var ki Ground Control'deki power armor giymiş asker tasarımları, ilginç silah ve birim tasarımları da hiç fena sayılmazdı. Ve yine benzer üniteler görseydik



Mobile Artillery ve ikinci modu gelen füzeleri durduran Missile Tank mükemmel bir birleşim.

biz eski oyuncular pek bir mutlu pek bir mesut olurduk.

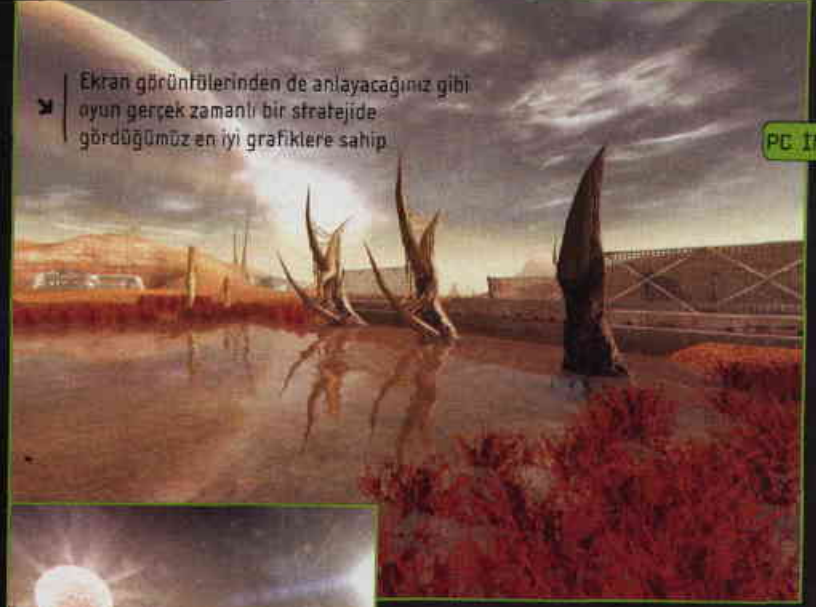
HİKAYE...

Olayları ve hikayeyi oyunda görevler ilerledikçe görüyor, işliyor, öğretiyor ve sindiriyoruz. Ama görev akışı başlarda pek bir yavaş geliştikenden ve ilk oyuna hemen bağlantı kurmak mümkün olmadığından en güzeli sizlere bir özet geçelim. Oyuna başladığımızda gördüğümüz direnişçi NSA Ground

Control'deki Crayven Corporation'un kalıntısı. Crayven Corp. koloni kurduğu dış halka gezegenlerinden çekilmek zorunda kaldığında kendi başına kalmış olan koloniler, Malum, Ground Control'de dev şirketler ve tarikatlar arasındaki savaşlar işleniyordu. Ancak artık ortada ne tankat ne şirket kalmış durumda. İç gezegenlerdeki savaş sona erince ortaya galaksideki insanları birleştirmeye



Her köprü bu kadar geniş değil. O yüzden köprülerden geçerken çizgi formasyonunda ilerleyin.



Ekran görüntülerinden de anlayacağınız gibi oyun gerçek zamanlı bir stratejide gördüğümüz en iyi grafiklere sahip

and içmiş, pek affı olmayan bir imparatorluk çıkmış durumda. Ve bu imparatorluk dış gezegenlerdeki kolonileri de kendine katmaya başlıyor. Ama zayıf durumda olmasını, hatta yıkık durumda olmasını beklediği kolonilerden direniş görünce iyiden iyiyeye delleniyor. NSA ilk imparatorluk saldırısına karşı koymayı beceriyor ama ileri görüşlü komutanlar uzun vadeli bazı projelerin başlamasını emrediyor.

Aslına bakarsanız oyun ilk görevlerde boşu boşuna bir gizem yaratmaya çalışıyor, çünkü adı Operation Exodus olan bir oyunda gizli projenin ne olduğunu anlamak için müneccim olmaya gerek yok değil mi? İmparatorluk baskısı sonunda NSA uzay filosunu kırıp geçirdiğinde NSA sürpriz bir enerji kalkını projesini bitirmeyi başanp yörünge bombardımanından korunuyor. Ama artık gezegene devamlı indirilen imparatorluk güçleriyle yenilgileri sadece bir zaman meselesi. Biz genç bir NSA komutanı Jacob Angelus olarak kendimizi gittikçe daha da fazla yetki kazanırken ve son kalan gezegenimizi azimle savunurken buluyoruz, değil mi Azim?...

Görev ve hikaye çeşitliliği bir yana oyunda hangi görevde olursak olalım yegane amacımız bir sonraki stratejik noktaya varmak ve orayı ele geçirmek. Hikaye gereği

işgal, geri püskürtme, geri çekilme ve sızma gibi pek çok görev çeşidi olsa da oyunun oynanışını bir kez anladığınızda olay ustalaşmaya kalıyor. Oyunu öğrenmek halıyla çok basit, esas öğrenmeniz gereken ünitelerin farklı yeteneklerini birbirleriyle uyum içerisinde kullanabilmek. Ground Control 2 ünitelerin özelliklerini basit tutmasına rağmen yarattığı taktik çeşitlilik açısından takdir hak ediyor. Çoğu ünitenin ikincil bir atış modu veya yeteneği var. Ve rahatlıkla diyebilirim ki bu ikincil modlar harika olmuş. Bunların içerisinde belki de en başarılısı zirhli personel taşıyıcısı. İlk silahı basit bir makineli tüfek olan bu araç ikincil modda düşman tespit eder etmez hızla duman bombaları atarak çevresi dumanla dolduruyor. Böylece bu duman perdesinin ardından hızla adamlarınızı araca doldurup kaçırabiliyorsunuz. Ya da büyük bir saldırıyı düşman savunmalarının dibine kadar taşımanıza yardımcı oluyor. Artık aklınıza ne gelirse, böyle geniş bir kullanım aracı yaratan taktik bir savunma silahı gerçekten çok değerli. Zaten piyade hareketi çok yavaş olduğundan asker taşıyıcılar pratikte çok değerli, bir de üzerine bu özellik katılınca tam adına yakışır bir oyun oluyor Ground Control 2!

AŞMIŞ GRAFİKLER

GC2' de gökyüzü muhteşem olmuş, öylecene uzaya bakıp mesud olabilirsiniz. Doğa manzaraları kesinlikle müthiş, hepsi de sizi bir bilim kurgunun içine taşıyor. Korkunç bir renk cümbüşü var, gözler şenleniyor insan keyifleniyor. Doğadaki renkleri geçtim bir savaş esnasında Gro-

und Control' e karakterini veren o toz o duman farklı renklerde ışın silahları, uçan mermiler ve havanlarla birbirine karışıyor. O renk cümbüşü bambaşka bir cümbüşe dönüşüyor ve GC2' de savaşları izlemeye doyum olmuyor. Zaten devamlı bir hareketlilik var. Bu üstüne üstlük bütün o ortamların güzelliği ile birleşince sonuç mükemmel yakın...

Grafik detayın tam tadına varmak için askerlerimize tam ekran göreceğiz şekilde bile yaklaşabiliyor, güçlüğüle görüncüye kadar uzaklaşabiliyoruz. Piyadelerimiz hedeflerine karşidan veya çaprazdan yaklaşırken, göreceğiz şekilde kaçarken ateş edebiliyorlar. Ve resme çift tıklayarak seçilen grubu takip kamerasından ateş edip ilerlerken izlemek etkileyici. Daha da etkileyicisi kamerayı yakınlaştırdıkça seslerin detaya inmesi, odaklanması. Uzaklaştıkça daha ziyade savaş alanının genel gümbürtüsüne karışması. Bir Ground Control oyununu kendine has yapan o haldir haldir savaşlar, çatışmalar her şey bu oyunda yerli yerinde.

Evet malesef mükemmel yakın ama mükemmel değil. Çünkü ilk oyundaki gibi her haritada ünitelerimizi ilk bakışta sap-



İki Vinon birimini birleştirerek farklı ve daha güçlü bir birim elde edebilirsiniz. Bu da çalışmalar esnasında hızla taktik değişimlerinizi sağlıyor.





tamam o kadar kolay değil, kamera ayarları özellikle alışana kadar biraz zorluk çıkarıyor. Bütün o muhteşem ortam manzaraları ve değişik açılardan izlenebilen savaşlar, yükselti yüzünden düşüp çıkan görüşü bozan kamera yüzünden biraz kursağınıza diziliyor. Neyse, oynadıkça hakimiyetimiz artıyor ve alışkanlık ile ortada pek sorun görmemeye başlıyoruz. Çöl ve kutup gibi alternatif ortamlarda da yeşillik gezegenlerin aksine ünitelerimizi çat diye görmemiz kolaylaşıyor ve atmosfer ilk oyuna yaklaşıyor.

SAF TAKTİKİ

GC2' de oyunun karakteri gereği her ne kadar savaşlar hızlı gelişse de bütün ordunuzla devamlı ileri atılmak size oyunu kısa sürede kaybettirir. Çünkü oyunda takviye kuvvetlerinizin çıkartma gemileri ile gelmesi, çıkartma noktalarından bunların stratejik noktalara taşınması ya da ilerlemesi hep vakit alıyor. Karma ordular ile düşmanı hızlı ve sağlam vurup dağıtmalı, hemen ardından ele geçirdiğiniz savunmaya uygun pozisyonları güçlendirmeye başlamalısınız. Mühendislerin taretleri onarması, piyadelerin taretlere ve binalara konuşlanması bu esnada da araçlarınızın duman perdelemesi yapması hep mükemmel bir uyum demek. Ve bu uyumu sağlamak Ground Control 2 oynamanın gerçek keyfi. Bilgisayarınızın karşısında gerçekten muzaffer bir general gibi oturabiliyorsunuz.

Peki neden karma ordular dedik? Herhalde anladığınız üzere düzenli bir ordu olarak savaşmak GC2' de kazanmanın tek yolu. GC2' deki üniteler özelleşmiş üniteler ama ek yetenekleri ve genel yapıları sayesinde iyi oldukları işin yanı sıra birkaç görevde daha oldukça başarılı olabiliyorlar. Çok güzel bir denge tutturulmuş çünkü böyle de ol-

GROUND CONTROL 2

GZS

www.groundcontrol2.com

Yapımcı: Massive Ent.

Medya: 1 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Esen Elektronik

Orijinal Olarak Yok

Yaş Sınırı: 13+

Multiplayer: İnternet Network 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Lan, İnternet

| Minimum | Önerilen |
|--|-------------------------------|
| 1Ghz CPU, 256MB RAM, 700MB HDD, 32MB GFX | 2Ghz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX |

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- EAX
- 4+1
- 5+1
- Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

Grafik

Ses

Dinlanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Taktik çeşitlilik,

▲ mükemmel grafikler,

▲ yeni multiplayer modu,

▲ mod imkanı.

▼ Zorluk çıkartan kamera,

▼ imparatorluk olarak

▼ oynamamak, Bazı yön

▼ bulma problemleri

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Z: Steel Soldiers

84

sa en güçlü üniteler bile tek başlarına her şeyi birden yapamıyor. Karışık bir düşman saldırısı altında destek olmadan fazla dayanamıyor.

Devamlı tuttuğumuz stratejik bölgelerden kazandığımız stratejik puanlar ile takviye üniteler çağırabiliyoruz. Ama arada bir buna ara verip düşman bölgesine bölge dışındaki topçulardan atış, hava bombardmanı, havadan yapılan duman perdelemesi gibi stratejik isteklerde bulunabiliyoruz. Bunlar oldukça etkili olmakla birlikte büyük miktarda puan gerektiriyorlar.

Çok sıkıştırdıktan sonra destek üniteler getirmek en güzeli. Hem destek üniteleri getiren, Aliens' dan arak çıkartma gemimiz haritada bulunduğu süre boyunca ağır silahları ile menzildeki düşmanları hallaç pamuğu gibi dağıtıyor. Daha doğrusu biraz kaynak ta

ona ayırıp dropship upgrade'lerini yaptıysanız bu hale geliyor. İyiye geliştirdikten sonra hem dayanıklılığı hem atış gücü hem de haritada kalma süresi ile çok işinize yarayan bir süper güç haline geliyor. Faideli bir eser!

Ground Control 2, ilk oyunun dünyasından yararlanan, aynı konsepti uygulayan fakat yepyeni ve dolu dolu başka bir oyun. Senaryosunu oynarken çok güzel vakit geçirmesinin yanı sıra imkanı olanlara özellikle bu oyunu arkadaşlarıyla da oynamalarını öneririm. Üs kurma zahmetine girmeden sırf taktik beceri sinamak için süper bir oyun. Ayrıca pek yakında sürüyle modunu internette görebiliriz, böylece ödediğimiz paranın karşılığında tek başımıza bile oynasak bu oyun bize uzun süre yetecektir. Gerçek zamanlı strateji seven herkes oynamalı!!

Ali Güngör



JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING

Peki ya bu türden sıkılanlar ne yapsın?

LEVEL HIT

Online aksiyon oyunlarının büyük bir bölümü takım oyununa dayanmakta. Ancak takım oyununu gerçek anlamda körükledikleri pek söylenemez. Genellikle oyuncular tek başlarına hareket etmekten pek bir zevk alırlar. Bu tür oyunculara edilebilecek bir iki çift laf olmasına rağmen kısmen de olsa onlardan biri olduğum için bir şey söylemeyeceğim. Takımlardaki oyuncu sayısı oyunun zevki kadar, rezilliğini de artırabilir. Kontrol etmeyi bırakın zaman zaman iletişim kurmak bile gerçekten zor olabilir. En kalabalık ortamlardan birini sağlayan Battlefield serisi buna iyi bir örnek teşkil edebilir. Spawn noktasında bir süre dikildikten sonra bineceğiniz uçağı patlatınlar, uçaktan vazgeçip koşturmaya başladığınızda sizi jipin altına alanlar görebilirsiniz. Evet, kendi takım arkadaşlarınız bunlar!

Şimdi ise bizleri daha büyük bir sınav bekliyor. Joint Operations 150 oyuncuya kadar sunucular destekliyor.

SANKİ KARA ŞAHİN

NovaLogic pastadan payını almanın vakti geldi diye düşündü sanırım. Piyasada tutulan oyunlarının benzerlerinin zaman zaman ise aynılarının yapılması yeni bir şey değil. Battlefield oyunlarını temel alan JO bu tür oyunlardan biri. Ancak ne mutlu ki sadece temel almakla kalmıyor. JO'yu BF oyunlarından ayıran bir çok özellik bulunmakta.

Yine silahlar, araçlar ve sıcak çatışma yerli yerinde. Aslında bana biraz üç oyunun harmanı gibi gelmekte. Yine aynı firmanın oyunları olan, ilk Delta Force, Black Hawk Down ve EA Games'in BF serisi. Bu size ne ifade edecek çok bilemiyorum ancak bana Battlefield Vietnam'dan çok daha iyi geldiği kesin.

Sunucuların 150 oyuncu desteklemesinden bahsettiğimizde nasıl bir karmaşa yaşanıyor kafanızda acaba? Gerçekten bir karmaşa mevcut ortamda ancak kalabalıktan değil. Tamamen savaşın, sıcak çatışmanın kendi karmaşası. Oyun gerçekten çok fazla haritaya sahip. Harita boyutları genelde 50 kilometre karelik bir alanı kapsıyor. Oldukça geniş haritaları 150 oyuncu ile bile doldurmak oldukça güç. Allah'tan oyun sürekli sizi yönlendiriyor ve çok oyunculu ortamda bile savaşın belli stratejik noktalarda yoğunlaşmasını sağlıyor. Bu sayede koca haritada tınm tırm dolanıp düşman aramanın önüne geçiliyor. Ancak yine de sıkça yapayalnız kaldığınız anlar oluyor.

Her haritada bolca araç bulunmakta. Helikoptere atlayabilir, yada jiplerden birini alabilirsiniz her zaman. Olmadı bir iki aracı hovercrafta yükler denizden bir çıkarma yapı-

bilir-

siniz.

Ancak hız

her zaman

sizin kurtarıcı-

nız değil. Çatış-

maya ulaşabil-

mek için bir

iki dakikani-

zı harca-

dikten son-

ra, ortama geldiğiniz anda ölmeniz

olası. Ne sebeple koyduklarını oyun-

da biraz zaman geçirdikten sonra

anlayamadığınız bir sağlık bannız

mevcut. Ancak dediğim gibi bir ama-

ca hizmet etmiyor çünkü hemen he-

men her atışla nalları dikeyiyor olma-

nız. Hayatta kalmanın yolu isabet

almamak. Sağlık bannızın 2 hali di-

şında (full ve namevcut) aralarda bir

noktayı işaret ettiği anlara rastla-

mak oldukça güç. Bu yüzden sağda

solda ya da araçların içinde uzun

uzun saklanmanız gerekebiliyor.

Araçların da çok dayanıklı olduğu



Acımiştir umarım. Hehe. De sizin yüzeyine dikkat lütfen.



söylenemez. Genellikle ulaşım için kullanıp ilk müsait noktada terk ediyorsunuz. Deniz ve kara araçlarını olduğu gibi hava araçlarını da WASD kullanarak oldukça basit bir şekilde yönlendirebiliyorsunuz. Gerçekçilik yerine pratik bir kullanımı tercih eden NovaLogic oldukça isabetli bir karar vermiş. Diğer araçlardan farklı olarak yükselip alçalmak için fazladan iki tuş kullanıyorsunuz. Alışma süresi yaklaşık 10 saniye.

GÖRDÜM...

Düşmanlarınızı katledebilmeniz için oldukça geniş bir silah yelpazesi sunuluyor. Silahlar hakkındaki en önemli nokta kullandığımız bazı silahların diğer oyuncular tarafından yönlendirilebiliyor olması. Örneğin havan topunu kullanırken eğer keskin nişancılardan biri size bir hedef belirtirse daha isabetli atışlar yapmanız mümkün.

Oyunda 5 tip birim bulunuyor. Medic, Sniper, Rifleman, Gunner ve Engineer. Her sınıf kendi yelpazesindeki silahlardan yararlanabiliyor. Harita başlarken seçtiğiniz silahları takımınıza ait üste değiştirebilmeniz mümkün. Silahları seçtiğiniz ekranda taşıdığınız silah ve ekipmanların toplam ağırlığı belirtiliyor. Üstünüzdeki ekipman hızınıza etki ediyor. Oyunun farklı noktalarında hızlı olmak yada ağır silahlara sahip olmak hayatınızı kurtarabiliyor. Genelde dengeli bir envantere sahip olmak daha

↑ O namlu neden benim ensi mde?

↑ Radarda River Raid oynuyorum ben, alakam yok savaşla.

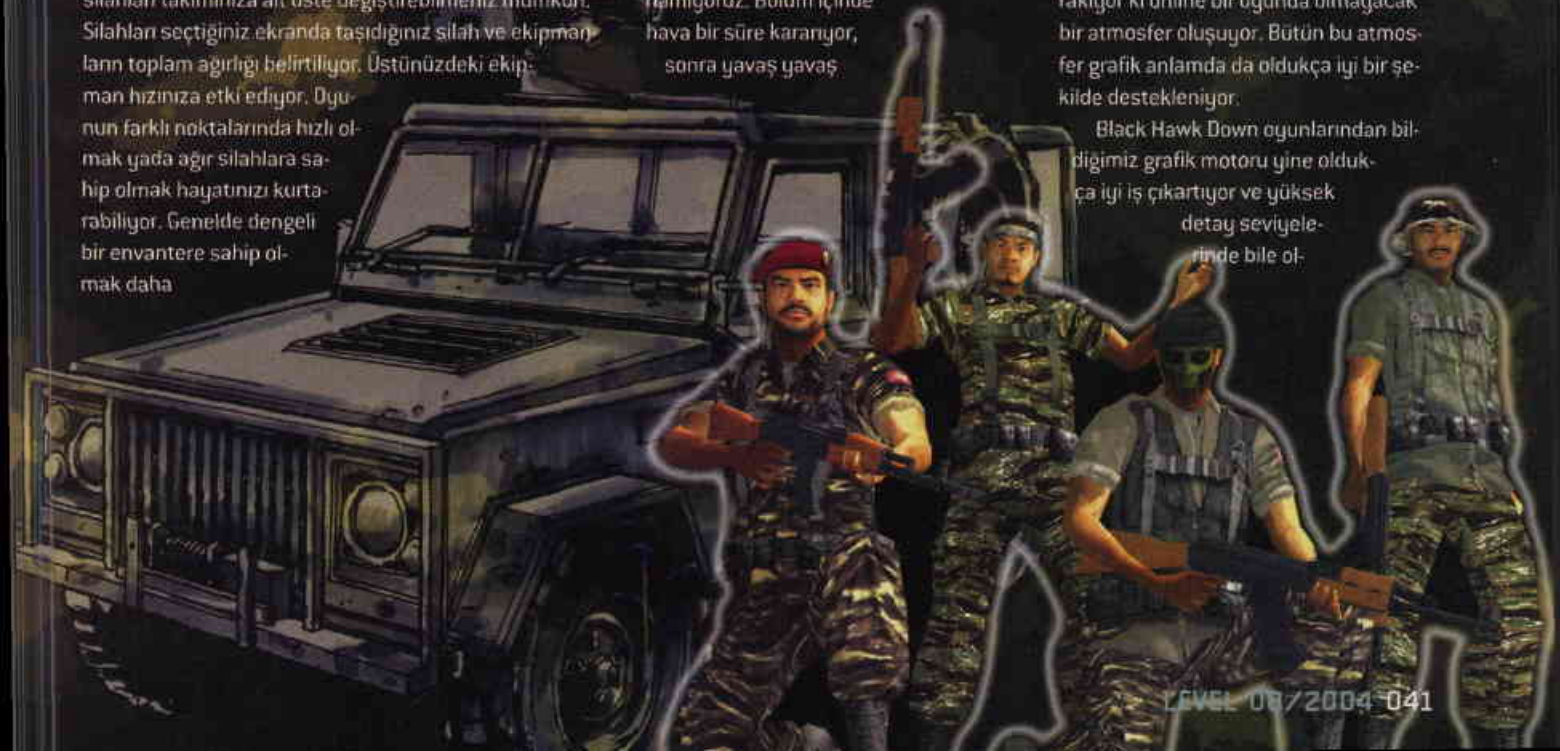
uzun süre hayatta kalmanızı sağlayabiliyor. Takımın ihtiyaçları doğrultusunda silah kuşanmak daha mantıklı olsa bile yetmiş küsur insanın oyun anında ağız birliği yapması oldukça güç olabiliyor.

DÜŞTÜ MÜ?

Daha önce bu tür oyunlarda görmediğimiz bir özellik ise gece gündüz kavramı. Haritaları sürekli gündüz yada gece oynanıyor. Bölüm içinde hava bir süre kararıyor, sonra yavaş yavaş

aydınlanıyor ve bu değişiklikler oyuna manılmayacak derecede etki edebiliyor. Hava araçları güneşi arkalarına alıp saklanabildikleri gibi, hava iyice karardığında ormanda düşmanlarınızı seçmek oldukça zor olabiliyor. Gece görüşü gözlüklerini taktığınızda ise atmosfer biraz daha yoğunlaşıyor. Ekibiniz paldır küldür artarna girmek yerine, birbirlerini kollayarak yavaş yavaş ilerlemek zorunda bırakıyor ki online bir oyunda olmayacak bir atmosfer oluşuyor. Bütün bu atmosfer grafik anlamında da oldukça iyi bir şekilde destekleniyor.

Black Hawk Down oyunlarından bildiğimiz grafik motoru yine oldukça iyi iş çıkartıyor ve yüksek detay seviyelerinde bile ol-



dukça akıcı çalışıyor. Özellikle ormanlar oldukça canlı ve gerçekçi. Elbette bir Far Cry beklemeyin. Ses efektleri genelde tok ve doyurucu olsa da bir iki silahın efektleri oldukça zayıf kalmış. Bunun dışında hazır radyo mesajları ve müzikler oldukça iyi.

Bütün bu güzellikleri yaşamak için oyunun orijinali ve bir de sağlam bir internet bağlantısı gerekiyor. Malesef JO'yu Battlefield'da olduğu gibi tek başımıza oynama şansımız bulunmuyor. Co-op haritaları yapay zekaya karşı oynatabilsek de, tek başınıza hem zevksiz hem de gereğinden zor olduğu bir gerçek. Co-op dışında Team Deathmatch, Team King of the Hill ve Advance and Secure modları bulunuyor. Advance and Secure BF serisinden bildiğimiz Conquest modu. Novaworld

sunucularında en çok oynanan mod Advance and Secure şu sıralar. Çatışmaların oldukça çetin ve atmosferi anlatmak oldukça güç. Yoğun ateş altında otların arasında sürünürken, tepenizde helikopterler dolanıp duruyor, o sırada bir grup takım arkadaşınız hovercraft'tan sahile atlayıp helikopterleri roket yağmuruna tutuyor. Tam helikopterlerden birini düşürmüşken, nereden geldiğini anlamadıkları bir el bombası ile telef olurlar. Bu sırada siz de sniper'i bıçaklamaya uğraşıyorsunuz. Uzun lafın kısası çok eğlenceli.

↓ Üstü açık araçlar insan sağlığına zararlıdır.



JOINT OPERATIONS Online Aksiyon www.jointopsthegame.com

Yapımcı: NovaLogic

Medya: 2 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: NovaLogic

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet

Network

150 Oyuncu

Multiplayer Modu: TeamDeathmatch, King of the Hill, Co-op, Advance and Secure

| Minimum | Önerilen |
|---|--|
| 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1500 MB HDD | 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, 1500 MB HDD |

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- 2 Ön 2 Arka
- 4+1
- 5+1
- Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence

Artılar/Eksiler
Dört dörtlük aksiyon.
Desteklediği oyuncu sayısı ile bir numara.

Bot desteği mevcut değil.
bazı hatalar mevcut ve stabil değil. Novaworld'e bağlanmak işkence.

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Battlefield Serisi

87

YOK DÜŞMEZ BU

Bütün güzelliklerine rağmen oyunun hataları da var. Bir kısmı göz ardı edilebilecek şeyler. Ancak bir çatışmanın ortasında sistemin kilitlemesi yada masaüstüne dönmesi gibi ciddi sorunlar mevcut. NovaLogic sitesinde üstünde çalıştıkları yama ile bu sorunları gidereceklerine dair bir haber mevcut. JO ciddi bir proje ve bunlar da doğum sancıları diyo-

ruz. Yapımcıların oyunun testlerini bir sunucuya 200'den fazla oyuncu doldurarak yaptıklarını düşünürsek, birazcık sabretmeye değer. Eğer bu tür oyunların meraklısı iseniz, internet bağlantınız da sağlamsa mutlaka bir uğrayın derim! ☺

_Jesuskane



AURA

Beyniniz fokurdayacak ama sıcaklardan değil, bulmacalardan...

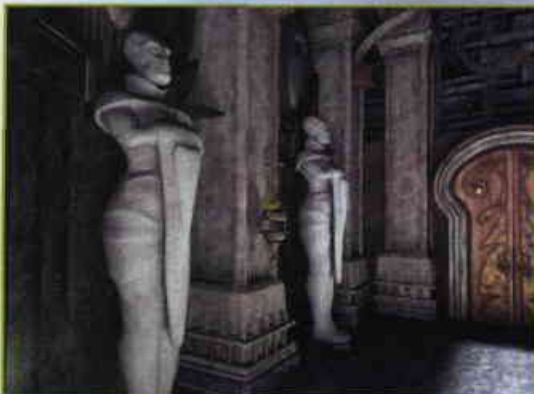
Sıcakların bastırmasıyla, oyun piyasasına da bir rahavet çökmüş durumda.

Muhtemelen okullar açılırken birçok 'pek yakında' filminin vizyona girmesinin yanı sıra çıktı çıkacak haberleriyle oyuncuyu oyalayan sağlam oyunlar da kucağımıza düşecek. Kısacası, şimdi idare etme zamanı. Aura: The Fate of Ages da yaz aylarında adventure oyuncusunu yalnız bırakmayanlardan (bu adventure oyuncusu ne zaman ta'kil yapacak acaba?). Türdeşleri gibi Myst'in açtığı goldan yürümeye çalışan Aura, yeni alemlere açılan yeni bulmacalarla sizi beklemekte.

BİR VARMİŞ, BİR YOKMUŞ...

Aura'nınki tanıdık bir hikaye, en azından geniş demisi böyle bir izlenim bırakıyor. Evrenin sırları saklayan "Keeper"lar aynı zamanda yüzüklerini de korumaktadır. Keeper denilen bu bilge insanlar çok yaşlı olduklarından ancak bu gizemli yüzüklerin transpozisyon gücü sayesinde yeni dünyalara gidebilmektedir. Ayrıca o diyar senin, bu diyar benim gezebilmelelerinin yanı sıra kendileri de yeni dünyalar, yeni gerçeklikler yaratabilmektedir. Yüzüklerin başka bir olayı da özel artifact'lerle birleştirilince, inanılmaz bir güce sahip olmaları. Kötü niyetli insanların eline geçmesi halinde olabilecekleri tahmin edebiliyorsunuz

↓ Farklı dünyalar, farklı mimariler.



↓ Karlı ortamlar bu ara çok popüler.



↓ Renkler inanılmaz canlı.



Kahramanımız Umang ve oyun boyunca sürececek ikilemi.



It is not working. I don't understand how this is supposed to work.

durmadır. Kahramanımız Umang, parlak bir Keeper öğrencisi olarak, karağı yüzüklerle bozarak gücün karanlık tarafına geçmiş eski bir Keeper olan Durad'ı durdurmalısınız (hikayenin tanıdık geldiğini söylemiş miydim?). Ortada dört yüzük ve dolayısıyla dört dünya var. Durad'ın peşine düşüp, o bulmadan önce artifact'lere ulaşmalısınız.

Buraya kadar her şey tamam gözüküyor; hikaye, birçok başka yerden alıntı yapsa da kendi çapında tutarlı gibi. Ama oyun başlar başlamaz bir yığın bulmacayla en ufak bir fikriniz olmadan yalnız kalınca, tüm anlatılanlar bir anda havaya karışıyor. Sözde eğitiminizi tamamlamak için başka bir dünyada Grifit adlı bir Ke-



↑ Bulmacalar gerçekten kafayı sıyracağınız türden.



↑ Doğa ve teknoloji bütünleşmesi çok başarılı.

eper ile takılacaksınız. Ama siz Grifit'in mekanına varınca, kendisinden sadece 'ben bakkala kadar gidiyorum, gelene kadar gemi bitmiş olsun' gibi bir notla yetinmek durumunda kalıyorsunuz. Adam hem ortada yok, hem de sizi dünyalar arası taşıyacak gemiyi kotarmanızı istiyor. Adiminizi atar atmaz böyle bir bulmaca batağına saplanmak hiç hoşuma gitmedi. Ayrıca hikaye nereye gitti? Son dönem çıkan puzzle-adventure türündeki oyunların, göstermelik bir giriş demosu dışında hikaye ve ona bağlı kurgu olayını iyice boşlamış olmaları, benim gibi bulmacaların yanı sıra anlatımsal bir şeyler arayanlar için tam bir düş kırıklığı. Myst'in kemikleri sızlıyordur herhalde. Sadece bulmaca hastaları için yapılıyorsa bu oyunlar, o zaman tür hanelerindeki 'adventure' ibaresi atılmalı.

AŞIRI DOZ BULAMAMACA

Bulmacaların çok kazık olduğunu söylemek. Her türlü sü var, müzikalinden astrolojik olanına kadar. Sağ tıkla ulaşılan envanter ve ipucu defteri en büyük yardımcılarınız olacak (tabii şimdikiye kadar bu sayımızda bulacağınız tam çözüme kafa göz dalmadıysanız). İpucu defteri sizin görüp de anlamadığınız (aslında anlamanıza imkan olmayan) veya pas geçtiğiniz, bulmacalara dair şemaların veya pusulaların yer aldığı bir defter. Sıkışınca bakmak için birebir. O ana kadar doğru yerleri kurcaladıysanız, üzerinde kafa patlattığınız bulmacalardan birine ait bir diyagram deftere çiziliveriyor (gerçi bazen bu şemalar, bulmacaların kendisinden karmaşık olabiliyor). Envanter ise bulduğunuz ve bulmacalarda kullanacağınız objelerle dolu oluyor. Bazen tabii bunların hepsi anlamsız kalıyor ve bunları beyinimize oksijen almak için kendinizi dışarı atıyorsunuz (birçok kez!). Bulmacalar, zor olmalarının dışında doğa ve teknolojiyi birleştiren tasarımlarıyla da dikkat çekiyor. Devasa meka-




↑ | İpucu defteri de olmasa...

nizmalar, ağır makineler doğanın içine öyle bir yerleştirilmiş ki sanki hep birbiri-rilerini tamamlayan parçalar olmuşlar ve geçmişten günümüze kadar gelmişler. Örneğin, (olmayan) hikayenin bu ilişki üzerinden gelişmesi ve bir yerlere varması çok iyi olabilirmiş.

GÖRSELİN GÜCÜ...

Aura, her ne kadar bulmacalarıyla bulnalsa da göz alıcı grafikleriyle ferahlatarak, oyuncuyu motive etmeyi başarıyor. Emin olun grafikler vasat olsaydı, bir sonraki bulmacayı çözmek için çaba sarf etmezsiniz. Aşağı yukarı her ekran, tüm renkleri ve orijinal tasarımlarıyla farklı bir atmosfere sahip; sırf bir sonraki ekranda nasıl bir ortam var diye merak ettiğinizden, bulmacalar için daha fazla kasabiliyorsunuz (tabii bir yere kadar). Dyunda farklı atmosferlerin bulunmasındaki en büyük etken, oyunun farklı mimarilere ve iklimlere sahip dört farklı dünyada geçiyor olması. Her dünyanın kendine özgü renkleri ve mimari bir dili var. Yapılarda ağırlıklı olarak metalik malzemelere yoğunlaşmış. Yalnız

karakterlerin grafiklerine o kadar özenilmemiş; zaten kendileri de dış görünüşleri kadar odunsu. Görsel anlamda grafiklerin dışında başka bir şık olay da objeleri alma ve kullanma animasyonları. Her iki aksiyonda da sanki obje bir büyüün etkisindeymiş gibi yerçekimine karşı geliyor ve zarif bir şekilde havadaki hareketini tamamlıyor. İşitsel anlamdaysa oyunun pek bir iddiası yok gibi. Bulmacalara kafa patlatmaktan ve grafiklere ağız açık bakmaktan dolayı müziği çok umursamıyorsunuz; müziğin de kendini umursattığını söylemek güç. Sesler iş görüyor ama atmosfere herhangi bir destek vermiyor. Mekanizmaların çıkardığı sesler çok daha etkileyici olabilirmiş. Aura: The Fate of Ages, özellikle bulmaca hastalarına hitap eden bir oyun. Bulmacalar zor ama oyun görsel gücünü kullanarak bir noktaya kadar soğumanızı engelleyebiliyor. Bir adventure oyununda hikaye ve karakter benim gibi sizin için de bulmacalara göre ön plandaysa, Aura'yı almadan önce düşünün derim. 

_Güven Çatak

AURA: FATE OF AGES Adventure www.alsanonline.com

| | | |
|--|----------------------------------|-----------------------------------|
| Yapımcı: Streko Graphics | Medya: 3 CD | Fiyatı: - |
| Dağıtımcı: Alsan Interactive | Orijinal Olarak: Var | Yaş Sınırı: Herkes için |
| Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet | <input type="checkbox"/> Network | <input type="checkbox"/> 4 Oyuncu |
| Multiplayer Modu: Yok | | |


| Minimum | Önerilen |
|---|---|
| 800MHz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX, 2GB HDD | 1.6GHz CPU, 128 MB RAM, 64MB GFX, 2.5GB HDD |

Hoparlör ve Ses Desteği

| | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Stereo | <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka |
| <input type="checkbox"/> 5+1 | <input type="checkbox"/> 6+1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> EAX | |

Dyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Yüksek

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence | Artılar/Eksiler |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|--|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ Orijinal bulmacalar. ▲ Göz alıcı grafikler. ▲ İlginç tasarımlar ve animasyonlar. ▼ Bulmacalar çok zor. Hikaye çok arka planda. Karakter derinliği yok. |

LEVEL NOTU 

Alternatifler: Mysterious Journey 2, Crystal Key 2

Bedava genişleme paketi

URU: TO D'NI EXPANSION PACK

Online olma yolunda tökezlenmeler ve toparlanmalar...

Ocak sayımızda Uru: Ages Beyond Myst'in incelemesini yazmış ve Myst serisinin bu oyunla yeni bir başlangıç yaparak, devasa online oyunlar kervanına katılacağını duyurmuştum. Evet, Myst evreni online oldu ama bu geçişin sorunlarını tam olarak çözemedi. Planlanan, Uru: Ages Beyond Myst'in bir tür hazırlık aşaması olması ve onu bitiren oyuncunun online Myst evrenine adım atmasıydı. Online ortamda oyuncular birbirleriyle tanışabilecek ve gruplar halinde takılabileceklerdi...

B PLANI

Fikir sağladı ama uygulaması pek parlak olmadı. İlk aylarda insanlar ücretsiz bir şekilde D'ni medeniyetinin eşsiz yeraltı dünyasını keşfedebiliyor ve diğer gezginlerle muhabbete girebiliyordu. *Yalnız bu dünyanın teknolojik altyapısının aynı anda en fazla 35 kişiyi kaldırabilmesi ve bu şekilde oyunun oynanamayacak kadar yavaşlaması, Ubi-soft'un Uru Online projesini durdurmasına neden oldu; tabii firmanın esas bahanesi oyunun yeterince ilgi çekmemesi*



oldu. Ama yapımcı Cyan Worlds, projeyi bir yıl kadar idare edecek bölüm tasarladığı için, şimdilik eldekileri tek kişilik oynanacak şekilde düzenleyerek, eklenti paketleri halinde piyasaya sürme yoluna gidildi. İlk paket de oyunun ilk online olduğu zaman oyuncunun teknik sorunlardan dolayı adam gibi oynayamadığı bölümleri ve yeni birtakım ortamları içeriyor. *Orijinal Uru'nun üstüne kurulan bu ilk eklenti paketi, Cyan Worlds'ün sitesinden ücretsiz olarak indirilebiliyor.*

Grafikler, Uru'dan tahmin edeceğiniz üzere oldukça sağlam. Tarihi boyunca hem D'ni halkının kendisi, hem de restorasyon amaçlı gelen arkeoloğlar tarafından terk edilen D'ni yeraltında



dünyasında inanılmaz bir yalnızlık hakim. Atmosfer, oyuncunun varlığının çok üzerinde; *siz orada olmasanız bile bu dev mağara şehri kendi başına yaşar gider.* Yeraltında olduğunuz için genellikle loş mekanlara girip çıkıyorsunuz. Bu yüzden ışıklar kapalı oynamak ve kontrastı bir parça artırmak, görsel açıdan daha verimli olabilir. Yeni yerleşimlerin yanı sıra Myst serisine özgü yeni günlüklerle de karşılaşılıyorsunuz (toplam 47 tane). Bu günlükler hikayeyi açmanın dışında oyuncuya Uru dünyasında rehberlik de ediyor.

GİDİŞATA NOT

Uru, halen hantal ara yüzünde ısrar etmekte. Umarım sonraki eklenti paketlerinde bu duruma bir çözüm bulunabilir. Bu ilk eklenti paketinin en can sıkıcı noktası ise yeni bulmacalar ve oyunun geneline dair birkaç ipucunu bulabilmek için, oyun online iken geçtiğiniz yerleri tekrar oynamak durumunda kalmanız. Kafa dinleme ve alemler arası geçiş mekanınız olan Relta'da yeni kitaplara rastlıyorsunuz ama o alemlere gidince de çoğu yerin kapalı olduğunu ve açmak için de geri dönüp söz konusu ipuçlarını bulmanız gerektiğini fark ediyorsunuz. Uzun lafı kısası Uru adam olacak ama daha çok işi var... ☹

_Güven Çatak

URU: TO D'NI ADVENTURE www.cyanworlds.com

Yapımcı: Cyan Worlds, Inc. Medya: 1 CD Fiyatı: Bedava
 Dağıtımçı: UbiSoft Orijinal: Sitesinden İndirilebilir Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: İnternet Network Aynı Bilgisayarda
 Multiplayer Modu: İnternet

| Minimum | Önerilen | Grafik | Ses |
|--|---|----------------|-------|
| 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX, 2GB HDD | 2GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX, 4GB HDD | ----- | ----- |
| | | Oynanabilirlik | ----- |
| | | Multiplayer | ----- |
| | | Eğlence | ----- |

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Myst serisine baştan bir göz atmak.

71

Yaz sıcaklığında soğuk savaş

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

LEVEL HIT

Altın kural: Uyuyan köpek uyandırılmaz.

Bu kuralı biraz deforme ederek platin kural haline getirebiliriz: Uyuyan ejderha katiiyen uyandırılmaz, hatta gerekirse ayakta sallanır! Spellforce ek paketi Breath of Winter bu kural kırılınca ne olduğu işleniyor. Buz ejderhası Aryn'in yüzyıllar süren uykusundan uyandırılmasıyla buz gibi öfkesini fantezi dünyası Fiar'a kusması bir oluyor. Bu bebeği rüyalar alemine geri göndermek de bize kalıyor.

Geçtiğimiz ayların başarılı strateji / rol yapma karışımı oyunu Spellforce'un ek görev paketi Breath of Winter. Almanca'sını incelediğim paketin İngilizce versiyonu da yakında raflarda olacak. Efendim? Yok canım tesadüf değil, yine ilk biz inceliyoruz.

İYİ BİR FİLMİN SONU TAHMİN EDİLEMEZ

İlk oyundaki Avatar'ı emekliye ayırmak birçoğunu üzcek olmasına rağmen BoW'da yeni oluşturulan kahramanımızla çıkacağımız ejderha avı gereken motivasyonu sağlıyor. Macera boyunca toplam 12 adayı ziyaret ediyoruz. Buna rağmen yeni birim veya bina sunulmaması somurtmamıza yol açıyor. Orman elflerinin beyaza boyanıp buz elfi diye piyasaya sürülmesi çok ucuz bir numara. Bu ayıp, heyecanlı ve her an her şeye açık görevlerle kapatılmaya çalışılmış. Aslında fena olmamış, çünkü paket yenilikten çok senaryosunu satıyor. Bu hem ana

↓ Doğru yaratıldığı zamanında çağırın 1-0 önce başlar.



↑ Rakibin saldırıları artık çok daha kalabalık



↑ Diablo ve WarCraft keyfi bir arada, oh ne alâ...

hem de yan görevlerde olayların beklenenden farklı oluşmasıyla sağlanıyor. Zaten en sevilen filmlerde sonu beklenenden farklı çıkıp seyirciyi dumur edenler değil midir? Böylece hikaye gidişatını merak eden oyuncuyu alıyor götürüyor. Örnek olarak bir avuç kolcuyla sıkı bir buz elfi savunması altındaki üssü ele geçirmeye çalışılan bölüm verilebilir. Burada aksiyona başladıktan kısa süre sonra hainin aslında görevi veren kişi olduğunu öğreniyoruz, böylece hem izleyeceğimiz yolda hem de stratejide değişikliğe gitmemiz gerekiyor. Spellforce'a nazaran sıkça kullanılan oyun grafikleriyle hazırlanmış ara sahneler senaryoyu orijinalinden çok daha iyi destekliyor.

KAHRAMANLIK MALZEMELERİ

Blizzard'ın saldırgan eşya toplama hastalığı Spellforce'da da kendine bolca yer bulmuştu. Aslında olay bir iki eşyadan fazlasıydı. Çünkü kılıç ne kadar sağlam olsa da yolundan sapıp millerce ötedeki bir adaya gitmeye üşenen oyuncular oradaki yan görevi almamış ve senaryoyu tamamlayan önemli

birkaç noktayı atlamışlardı. BoW 9 eşya seti ve zor bulunan eşyalar (unique) dahil 197 eşya ve sekiz yeni büyü ile oyuncunun yüzünü güldürüyor. Ayrıca 43 yeni rune eklenmiş (ki bunlar arasında ana programın zorlu demir savaşçıları da var). Bu miknatis düşmanlarını çağırmak için gerekli parçaları tek tek toplamak sıkıcı olmak yerine oyuncuyu motive ediyor. Ayrıca çağırabileceğiniz Avatarlara 36 insan ve 7 insan dışı karakter de eklenmiş. Bu yediliye özellikle Goblin Gitzo ve Dark Elf büyücüsü Shar Arduin'le kapışırken ihtiyaç duyacaksınız.

Artan senaryo kalitesi başka bir başka problemle geliyor: Eklentinin keyfini yalnızca Spellforce ustaları tam anlamıyla çıkarabiliyor. Çünkü BoW savaşları gerçekten "zor". BoW'da sizi Spellforce'un savunma kulelerinize saldıran bölüklere yerine çok büyük ordular bekliyor. İşin ilginç tarafı düşman Spellforce'da olduğu gibi burada da pek fazla hammaddeye ihtiyaç duymuyor. Bu gibi ağır durumlarda bastığı askerlerle geri çekilme manevralarını ve vuruşları akıllıca kullananın şansı yüksek oluyor. Stratejinin yanı sıra RPG bazlı görevlerde de ana programa göre çok daha dikkat gerekiyor. Örneğin bir görevde güçlü bir trol çetesi önemli bir portali harekete geçiriyor. Grupla doğrudan yüzleşmeye kalktığımızda mevta olmamız sadece bir iki dakika alıyor. Oysa ki gece-



↑ "Benimle kafa mı buluyorsun?!"



↑ Birbir savaşlarda genelde "level"lar konuşuyor.



↑ Ani bir baskın öncesi gayet sakin gözüküyor.

yi bekleyerek nöbetçilerin yanından sessizce süzülüyor. Ek paket bunun gibi onlarca sahneden oluştuğundan ilk oyunu sindirmiş oyuncular eklentiye hayran olurken yeni başlayanlar aynı hızla uzaklaşacaklardır.

EJDERHAYLA BUZ PATENİ YAPMAK

BoW mantık olarak çok hoş bir birlikte oynama moduyla geliyor. Burada amaç herkesin kendi oluşturduğu avataryla 23 strateji ve 7 RPG haritasında iki veya üç kişilik gruplarla yaratık temizlemek. Ülkenin 31. adası ise ganimetinin saklandığı ve kimsenin dokunamadığı toprak parçası oluyor.

Oyuna her başladığında düşmanların ve ganimetlerin dağıtılması da ayrı bir güzellik. Rasgele dağılıma rağmen bazı haritalarda yolun tüccarlarla çakışması eşya

açlığını yatıştırıyor. Birlikte oynarken kazanılan deneyim puanları kardeş payı ediliyor. Bulunan kaliteli bir silahın kopyası silah arkadaşınızın çantasına kopyalanarak kan davaları engelleniyor. Multiplayer'da herkes istediği zaman karakterini kaydedebiliyor, fakat partiyi değil. Böylece her avatar yalnızca kendi sahibine kalıyor. Gönül isterdi ki tek kişilik görevlerin keyfi bu madda da sürsün. Şahsen önümüze gelen iki fazla haritadansa beraber paylaşılan bir hikayeyi tercih ederim. Bu gedik, eklenen beş yeni düşman ırkıyla karşılanmış. Siz karla kaplı dağlarda yakın dövüşte usta kutra damlarla kapışırken, bataklıklarda ent özentsi ağaç yaratıkları sizi bekliyor.

BoW'da bir yaratığı normal taktiklerle yenemediğinizde rakibin hareketlerini iyi incelemeniz gerekiyor, çünkü mutlak zamanında başka oyunlarda da kullandığınız bir püf noktası görüyorsunuz. Ejderha Arın grubunuza ölüm soğukluğunda buz yağdırırken mümkün olduğunca uzak durup enerji toplamak için durakladığında hızla saldırmak gibi. BoW yüklediğinde Spellforce'un 1.11 nolu yamasının yenilikleriyle geliyor. 1.11'in en büyük yararı ruh taşı portallarının sayısını artırarak sizi kusturabilen uzun yollardan kurtarmak oluyor. Ayrıca kısa yol tu-



↑ Ateş elflerini maviye boyayın, işte buz elfleri!

şuyla envanterinizi (Sacred'daki gibi) kolayca düzenlemek mümkün. 5.1 ve 6.1 ses desteğiyle kaliteli müziklerin ve efektlerin tadı daha iyi çıkıyor.

BAŞARININ YOLU

Yeni bina ve birim getirmeyen bir ek paketin başarılı olması?! Evet gayet mümkün. Heyecanlı bir hikaye, görevlerin ve hedeflerin devamlı değişimi, etkileyici meydan savaşları ve dramatik final çarpışmalarıyla oyuncuyu ekrana bağlayan 40 eğlenceli saat. Fakat tekrar ediyorum ek paket sadece ilk oyunu hem taktiksel hem de senaryo açısından gerçekten sindirmiş oyunculara göre. ☹

Göker Nurbeyler



SPELLFORCE: BREATH OF WINTER GZS www.alsanonline.com

Yapımcı: Phenomic Medya: 1 CD Fiyatı: -
 Dağıtıcı: Alsan Interactive Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 11 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet Network 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Multiplayer: Co-Op, Deathmatch

| Minimum | Önerilen | Hoparlör ve Ses Desteği | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|---|---|
| 1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 2,8 GB HDD | 2,8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 2,8 GB HDD | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo | <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> 5+1 | <input checked="" type="checkbox"/> 6+1 |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> Direct Sound, Dolby | |

Oyuna Alışmak Kolay Almanca gereksinimi: Normal Zorluk: Çok

| | |
|---|--|
| <p>Grafik </p> <p>Ses </p> <p>Oynanabilirlik </p> <p>Multiplayer </p> <p>Eğlence </p> | <p>Artılar/Eksiler</p> <p>▲ Senaryo ve görevler, ▼ Yeni birim-bina yok, sadece kaliteli Co-op modu, ▼ ana oyunun ustalarına başarılı RTS-RPG ▼ yönelik birleşimi.</p> |
|---|--|

LEVEL NOTU

Alternatifler: WarCraft: Frozen Throne, Age of Mythology

83

MASHED

Macro Machines!

Küçük arabalardan kocaman eğlence

Eskiden daha fazla yapıldı buna benzer oyunlar. Micro Machines, Super Cars... Ve diğerlerine oranla yeni sayılabilecek Mega Race. Aracınızla rakiplerinizi yolun dışına atmaya çalıştığınız, onlarca silah ve power-up kullandığınız oyunlardı bunlar. Ne var ki birçok gerçekçi yarış oyunundan da daha eğlencelilerdi. Hatta hiç unutmam (unutana da rastlamadım), Micro Machines'de kahvaltı masasında devamlı reçele takılınca sınırlendim, ama eğlenirdim. Zira dengesizim.

YENİ NESİL MM

"Girişi okudum, boşlukları doldurdum, diğer sayfaya bile geçtim, ama Mashed ne, anlamadım?" diye sorarsanız, vereceğim cevap uzun olur, sıkılırsınız: Mashed, Micro Machines'e ve Super Cars'a fazlasıyla benzeyen, hatta bu oyunlardan esinlenerek yapılmış, silahlı araçları kullandığınız, rakiplerinize hasar verip onları geçmeye çalıştığınız bir yarış oyunu. Peki bu uyarılama başarılı mı, başarılı değilse ne?

Oyundaki mod sayısı az. Challenge, Quick Battle ve Challenge modunda birkaç bölümü tamamladıktan sonra açılan Time Trial. İsminden de anlaşılacağı gibi Quick Battle'da hızlı bir şekilde oyuna başlayabiliyorsunuz. Bu modda ayrıca iki farklı power-up seçeneğiniz var. Biri Standart, diğeri Chaos. Chaos'u seçerseniz oyundaki power-up'lar daha güçlü ve yıkıcı oluyor. Eğer Standart'ı seçerseniz oyunu daha az hasar veren po-



wer-up'larla oynuyorsunuz. Çok oyunculu moddan da biraz bahsedelim. İlk olarak oyunda network veya İnternet desteği yok. Bunun yerine Mashed'i Amiga oyunları gibi aynı bilgisayarda dört kişiye kadar oynatabiliyorsunuz. Bunun için de gamepad tavsiye ediliyor. Multiplayer seçeneğindeki modlar ise Standart ve Team Play. Team Play'de ikili bir takımın diğer ikili takıma karşı yarışyorsunuz. Standart'ın ise nor-

mal oyundan farkı yok.

Tabii Mashed'de ağırlık Challenge Cup modunda. Challenge Cup'ta her bölüm için üç ayrı madalya bulunuyor. Ve bu madalyaları kazanmak için farklı oyun türlerinde birincilik kazanmanız gerekiyor. Mesela Angel Peak haritasında, bronz madalyada Battle'da, gümüş madalyada Race'te ve altın madalya-





PC İNCELEMƏ

RENGÂRENK

Mashed'in bir bölümü bir diğerine kesinlikle benzemiyor. Her bölümde farklı araçlarla, farklı kurallarla, farklı bir haritada yarışılıyorsunuz. Bu oyundan sıkılmamanız için iyi bir neden. Çünkü tekrar eden bir oyun yok karşımızda.

Oyunun kontrolleriyse oldukça basit. S ile hızlanabiliyor, X ile fren yapabiliyor ve A ile de o anda elinizde bulunan power-up'ı kullanabiliyorsunuz. B ise power-up'ı bırakmaya yarar. Aynı anda yalnızca bir power-up taşıyabiliyorsunuz. Bu da karışıklığa neden olmaması açısından iyi. Yanış hızla devam ederken silah değiştirmek pek de hoş olmazdı.

Oyunda eksik olan bazı şeyler de var elbette. Bir defa fizik modellemesi pek iyi değil. Araçların hareketleri donuk. Bu sürüş zevkini azaltıyor. Ayrıca bu tip bir oyun için yolların fazla düz olduğunu düşünüyorum. Mega Race'te olduğu gibi ters yollara veya tünellere rastlayamadım Mashed'da. Grafikler-

se... Fena değil. İlk birkaç harita dikkat çekici değil, ama özellikle gece haritaları çok başarılı tasarlanmış. Yağmur ve yerdeki yansıma efektleri de aynı şekilde başarılı.

Bir diğer eksiye sesler. Evet kesinlikle sesler! Birincisi neredeyse tüm arabaların sesleri birbirleriyle aynı ve ortam sesi çok az. Bu da bir yerden sonra sesi kısmanıza neden oluyor. Yüksek sesle bu oyunu oynamak hayal.

BİTTİ BİTER

Kabul ediyorum, oyunun bazı eksiklikleri var. Sesleri kötü, yollar fazla düz vs. Ama Super Cars ve Micro Machines serilerini seven tembel ve uykucu bir editör olarak bu oyunda da eğlenmedim değil. Ne var ki Mashed haftalarca oynanacak bir oyun değil. Çok oyunculu modun bir süre bağımlılık yaratması olası, ama tek kişilik oyunun son kullanma tarihi çok uzak değil. Ha, ben tavsiye ediyor muyum bu oyunu? Ediyorum be!

Fırat Akyıldız

da yine Battle'da yarışılıyorsunuz. Diğer haritalarda da Beat the Bomb gibi ilginç modlar var. Peki bunlar nasıl oynanıyor? Battle'in Micro Machines'ten hiçbir farkı yok. Burada yapmanız gereken şey, gidebildiğiniz kadar hızlı gitmek ve en yakın rakibinizi ekrandan çıkarmak. Rakibiniz ekrandan çıktığı, yani geride kaldığı anda oyun duruyor ve puanlar dağıtılıyor. Size 1 puan, rakibinize ise -1 puan veriliyor. Tabii rakibinizi geride bırakmanın tek yolu onun geride kalması değil. Power-up'larla da bu işi halledebilirsiniz. Lazerli silah, yağ, bomba, roket; oyundaki power-up'lardan bazıları. Ayrıca bir yanı uçurum olan yollarda rakiplerinizi sıkıştırarak aşağıya atabiliyorsunuz. Bunlara bir de yollardaki rampalar veya uçurumun kenarına koyulmuş "çekici" power-up'lar eklenince eğlence katlanıyor. Zaten oyunu oynattırın şey de rakiplerinizi uğraşabiliyor olmanız. Tabii rakiplerinizin de sizinle... Bu sayede oyun genellikle heyecanlı geçiyor. Geride kalma stresinin de bunda payı var elbette.

Battle'in bir diğer versiyonunda ise puanlandırma sistemi Micro Machines'te olduğu gibi değil. Diğer sistemde puanlar sıralamaya göre veriliyor. Rakiplerinizi geride bırakırsanız 2 puan alıyorsunuz. Diğer puanlar da rakiplerimize dağıtılıyor. Aynı anda iki araca (takım) karşı yarıştığınız da oluyor. Bu durumda diğer iki araçtan herhangi birinin aldığı puan sizin puan kaybetmeniz için yeterli.

Race de karşılaşacağınız oyun türleri arasında. Diğer modların aksine Race klasik yarış oyunlarından farklı değil, yapmanız gereken sadece birinci olmak. Ekrandan kaybolup kaybolmamanız sorun değil. Bu arada unutmadan... Battle benzeri oyunlarda kamerayı değiştiremiyorsunuz. Kamera o anda birinci olan aracı takip ediyor. Hızlı olmanız gerektiği şey de bu. Ancak Micro Machines'te olduğu gibi birinciyse görüş açınız daralıyor. Kamera belirli bir alanı çekiyor ve dolayısıyla bazen ilerisini göremiyorsunuz. Ama bu bir eksi değil. Çünkü Battle gibi modların gerektirdiği kamera sistemi bu. Son olarak Beat the Bomb'da ise bomba patlamadan checkpoint'lerden geçmeniz gerekiyor.

MASHED Yarış

www.getmashed.net

Yapımcı: Empire Interactive

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Empire Interactive

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: İnternet

Network

4 Oyuncu

Multiplayer Modu: Standart, Team

| Minimum | Önerilen |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX | 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX |

Hoparlör ve Ses Desteği

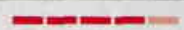
- Stereo
- 2 Ön 2 Arka
- 5+1
- 6+1
- EAX

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik



Ses



Dinlanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



Artılar/Eksiler

- ▲ İlginç modlar, farklı araçlar, Challenge modu, eğlenceli oynanış.
- ▼ Tekdüze sesler, dümdüz yollar, Sadece aynı bilgisayarda multiplayer oynanabiliyor.

LEVEL NOTU



Alternatifler: Micro Machines serisi, TrackMania

70

Teflonla kaplı bir şehirde

SPIDER-MAN 2

Ben, ben severdim bir zamanlar...

Piyasaya neden çıkartıldığı belli olmayan oyunlardan biri ile yine karşı karşıyayız. Sadece isminin Spider-Man 2 olması hatırına kıs kısaya girmede tahmin ediyorum. Her neyse, vakit kısa alan dar hemen başlayalım verip veriştiirme.

REZİLLİĞİN...

Öncelikle sebebini bilmediğimiz mühim bir durum var ortada. Spider-Man 2'nin PC versiyonunun konsol versiyonları ile hemen hemen hiçbir alakası yok. Tüm benzerlik bazı ara videoların PC versiyonunda da kullanılmasından ibaret. Daha önceki The Movie oyunu ile de yakından uzaktan alakası yok. Sıkıcı, basit, anlamsız, gereksiz, kütük ve güdük. Peki neden böyle? Öncelikle Örümcek Adam gibi gayet esnek bir karakterin ekrana bu kadar kütük bir şekilde yansıtılması hiç hoş değil. Atlayan, zıplayan, türlü akrobatik hareketler yapan, bir türlü yerinde duramayan, orayı burayı ağ ile yapış yapış yapan, gökdelenlerin arasında süzülen Örümcek Adam gitmiş, yerine tek tuşla kontrol ettiğimiz, istediği yere ağ atamayan, tüm hareketleri bir takla, tüm atakları da iki yumruk bir tekmeden oluşan abuk sabuk bir karakter gelmiş. Evet evet yanlış duymadınız. Her yere ağ atamıyorsunuz. Sağda solda üstünde "Swing" yazan ağlar var. Ancak bu noktalara ağ atıp sallanabiliyorsunuz. Çok hoş.

Şehrin grafikleri kutu kutu pense. Hemen her ortam oldukça ölü. Seslendirmeler berbat. Bir atmosferden bahsetmek oldukça güç, oyunun yüzde doksanda ise imkansız. Konsoldan alınanlar dışında ara videolar bile yüzüne bakılacak türden değil. Arada bir giren bir müzik var ama niye, nereye girdiği belli değil. Sözde filmin senaryosunu oyuncuya aktarip, yinede oyuncuyu hikaye içinde boğmamak, aksiyonu ön plana çıkartmak gibi bir çabası var ama nafile. İnanıyorum ki bu çaba dediğim şey rastlantı sonucu ortaya çıkmıştır.



...ALÂSİ

Diğer eğlenceli bir durum ise herhangi bir süper kötü ile ya da bilmediğimiz cihazla karşılaştığımızda, hedefimizi nasıl alt edeceğimizi gösteren bir ekran çıkıyor. Çok hoş. Kendimi 7 yaş grubu gibi hissettim ancak sonra fark ettim ki bu yaş ve altındakilere bile hakarettir bu. Ben çocukluğumda Örümcek Adam çizgi romanlarını okumuş, çizgi filmlerini seyretmiş biriydim. Çok sevdiğim de tartışılmaz. Öncelikle çekilen rezil filmlerden, Peter Parker'ın kolunun içinden ağ çıkartmasından, o büyücü herife bu filmde



başrol verilmiş olmasından nefret etmiştim. Şimdi çok daha rezil bir oyun ile karşı karşıyayız. İlk oyun fena değildi, ama bu oyun ile nefret ettirdiler.

DAĞILIN DAĞILIN

Trilyoner olsanız bile bu oyuna para harcayıp değerli vaktinizi tüketmeyin derim, başka da bir şey demem. Örümcek Adam öldü, nur içinde yatsın. Cümlemizin başı sağolsun. (Okuyucuya Not: Üzülmeyin, PS2'niz varsa gidin konsol versiyonunu alın, oynayın).

Jesuskane



Oyununu görünce alkole verdi kendini, yazık.

SPIDER-MAN 2 / AKSIYON

www.alsanonline.com

Yapımcı: Fizz Factor

Medya: 1 CD

Fiyat: 45 milyon

Dağıtıcı: Alsan Interactive

Original Olarak: Var

Yaş Sınırı: Her yaşa Uygun

Multiplayer: İnternet

Network

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu:Yok

| Minimum | Önefelen |
|--|--|
| 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 800 MB HDD | 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 800 MB HDD |

| Grafik | Ses |
|--------|-------|
| ----- | ----- |
| ----- | ----- |
| ----- | ----- |
| ----- | ----- |
| ----- | ----- |

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

LEVEL NOTU



Alternatifler: Spider-Man The Movie

30

Alias

Reklamlardan hemen sonra!

Film oyunlarından sonra bir de dizi oyunları çıktı başımıza

Sinema perdesinden monitörlerimize aktarılan bir oyna verip veriştirdikten hemen sonra, bir TV dizisinin oyununu incelemek ne kadar sağlıklı bilemiyorum. Oldukça fazla izleyicisi olan Alias kısa bir süre izlediğim, bu kısa süre içinde canımı sıkıp bir daha yüzüne bakmadığım dizilerden biri. Hoş zaten pek sık TV izleyen biri değilim. Dürüst olmak gerekirse aylardır yüzüne bile bakmadım televizyonun. Gayet mutluyum.

Spider-man kadar hüznü yaratmasını beklemiyordum Alias'ın. Spider-man 2 deki tüm düşmanları tepeleyip Credits ekranını hemen gördükten sonra hızla unistall ettim. Sinir küpü bir halde ama daha bir umutla Alias cd'sine uzandım. Install eylemini gerçekleştirirken Tuna'nın geçtiğimiz ay yayınlanan oyununun konsol versiyonu ile ilgili yazısını okudum. Bakalım sizi en az onun kadar eğlendirebilecek miyim?

Oyunu kurduktan sonra configure ekranından tuşlarımı ayarlamak istedim. Bir de ne göreyim? Aaaa aynı Dead to Rights! Birazcık daha zaman geçince baktım grafik motoru aynı. Bakalım ne tür aksiyon klişeleri göreceğiz dedim ve oyuna daldım. Daldığım gibi allak bullak oldum. Diziyi izlemeyen birinin oyunu oynaması mümkün. Ancak olan bitenden bir şey anlaması pek mümkün değil. Oyunda dizinin kahramanı Sydney Bristow'u canlandırıyoruz. Oyun

↓ Çıksana kardeşim karemden, ben kahramanım sen random dayak yiyensin, aaa



boyunca dizide boy gösteren karakterle bir bir karşılaşıyor, etkileşime giriyor, ara videolarda bol bol mimik yapmalarına şahit oluyoruz. Ve bir kez daha yapılan espri ve göndermelere bir anlam veremeden oynamaya devam ediyoruz.

ANNEEEE, BABAAAAA

Grafikler genellikle ortalamanın üstünde ve en yüksek detay seviyesinde bile sistemi çok fazla zorladığı söylenemez. Ancak oyunda genel bir dengesizlik var. Bazı ortamlar gayet gerçekçi olarak bir sürü ıvır zıvırla doldurulmuşken bazı mekanlar bunun tam aksine çok boş ve yapay. Oyunun genelinde kullanılan kaplamaların detay seviyelerinin zaten çok yüksek olmadığını göz önünde bulundurursak bu oldukça can sıkıcı. Boş mekanlarda yuttuğu bastonu ne zaman çıkartacağı belli olmayan karakterimiz

↑ Çok iyi saklanıyorum ya, Allah kahretmesin.

ile sözde gizli ajancılık oynamaya çalışmak cidden sıkıcı olabiliyor.

Kontroller aslında basit olmasına rağmen can sıkıcı. Bunun sebebi ise aynı işe yarayan üç tuşun farklı anlarda farklı işlere yarıyor olması. Bardağa serum karıştırıcım diye karşında oturan sarhoşun ağzını burnunu az dağtımadım sırf bu tuş mevzusu yüzünden. Ayrıca kamera hop hop zıplamakta. Bir türlü yerinde durmuyor. Belli bir açığa getirip bıraktığınızda hop diye kendi başına yer değiştirebiliyor. Sizin sabit duruyor olmanız kameranın kendi özgür iradesi ile hareket etmesine neden-se bir türlü engel olamıyor.

KOŞUN KOŞUN

Oyun Death to Rights'ta gördüğümüze benzer bir çok mini oyun içeriyor. Özellikle hackleyeceğimiz bir şeyler bulduğumuzda akla gelmeyecek bulmacalar ile uğraşmak durumunda kalıyoruz. Bu kadar laf etikten sonra neden akla gelmeyecek dediğimi anlamakta zorluk çekmiyorsunuzdur sanırım. Aslında bir gizlilik oyunu ve biraz da adventure havası mevcut Alias'ta. Ancak habi-





↑ Bu görüş modunda rakiplerimizin ne kadar sıcak kanlı olduklarını görebiliyoruz.

re radyo mesajları ile araya giren yan karakterler sizi bulunduğunuz ortamdan koparabiliyor. Ekranın yarısını kapladıkları ve hareket etmenizi engelledikleri için oldukça sıkıcı olduklarını söyleyebilirim. Ekranın yarısını kaplayan ama canınızı sıkmayan başka birşey var bu arada. Bazı noktalarda ekranın split screen oluyor ve yakınınızda cereyan eden bir olayı ya da bir nöbetçiyi gösteriyor. Siz duruma göre hareket ederken ekranın sizi gösteren tarafı yavaş yavaş genişliyor ve dizinin yıldızı yine siz oluyorsunuz.

Aslına bakarsanız bazı açılardan dolu dolu oyun. Eğer dizinin fanatığı iseniz ve ajan olayları hoşunuza gidiyorsa kendinizi kap-



tırmamız mümkün. Splinter Cell oynarken bile baygınlıklar geçiren benim içim ise oldukça çileli. Özellikle takılıp da geçemediğim noktalarda durmadan görüş modlarını değiştirip etrafımı seyretmeye başlamış olmam oyunla aramdaki bağların kopmak üzere olduğunu, hatta böyle olmasının kendi açımdan sağlıklı olduğunun kanıtı idi. Oyun bir kaç saat içinde halime acıyıp sona erince öyle oldu zaten. Tamam gizli saklı yürü koş, aman kamera görmesin, dur şu laptop'lı hackliyim bir yeri şişmesin, ah gördüler ne yapalım pataklayalım artık gibi şeyler hoş. Ancak oyunun sık sık durması, bir türlü aksiyona girememeniz oldukça sıkıcı. Ayrıca belirttiğim gibi, daha çok hedef alınan kitle dizinin izleyicileri. Bu sebeple oyun içi konuşmalar oldukça uzun ve sık. Fanatikler kendilerini o ortamda hissedebilir ve bundan haz alabilir belki. Ancak benim gibi izlemeyenleri oldukça sıkması muhtemel.

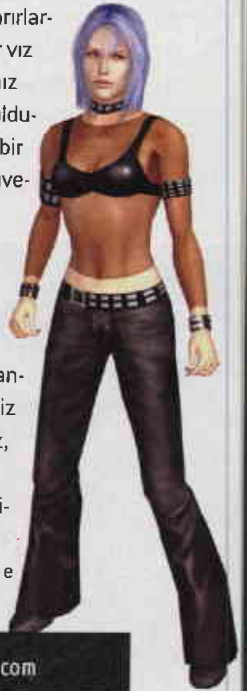
DIZI BAŞLIYOOR

Louis Armstrong dinler misiniz bilemiyorum. Es kaza elime geçen bir albüm sayesinde

dinler olmuştum. Daha önce dinlemediyseniz oyunun ilk bölümünden itibaren bol bol dinleyeceksiniz merak etmeyin. Müzikler oyun boyunca oldukça dinamik aslında. Her kapıdan geçtiğinizde geçtiği bile oluyor. Gizli saklı işler çevirdiğinizde artık bayatlamış, kokuşmuş, çürümüş, kısaca bir esprisi kalmamış, casus filmlerinde yıllardır kullanılan müzikler giriyor ki sormayın gitsin. Ses efektleri pek bir zayıf. Ana ve yan karakterler dizi ekibi tarafından seslendirilmiş. Bu karakterler arasında geçen konuşmalar daha bir başarılı. Dürüst olmak gerekirse kötünün iyisi. Ancak karşılaştığınız rakipleriniz tam bir felaket. Kötü adam replikleri tam bir rezalet. Kötü adamlar sözlü olarak saldıramadıkları gibi, fiziksel olarak da pek etkili değiller. Önce üstünüze koşturuyorlar, arkasından amaçsızca etrafınızda dolanmaya başlıyorlar. Olur bir iki yumruk atmayı başarırlarsa, Sydney'e bu yumruklar vız geliyor. Bir şekilde sağlığını azalmayı başarırsa, nasıl olduğunu asla anlayamadığım bir şekilde kendi kendine doluyor.

Uzun lafın kisası Alias çok iyi bir oyun değil. Dizinin fanlarından başka kimseyi mutlu edebileceğini yada eğlendirebileceğini sanmıyorum. Hastası değilseniz bulaşmayın. Hastasıysanız, zaten o size bulaşmış demektir. Tamam, ben artık gidip kısa devre yapıyım. ☺

_Jesuskane



ALIAS Aksiyon www.aliashegame.com

Yayıncı: Acclaim Medya: 2 CD Fiyatı: -
 Dağıtıcı: Alsan Interactive Orjinal Olarak: Var Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
 Multiplayer: İnternet Network 4 Oyuncu
 Multiplayer Modu: Yok

| Minimum | Önerilen |
|--|---|
| 1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1200MB HDD | 2 Ghz CPU, 512MB RAM, 128 MB GFX, 1200 MB HDD |

Hoparlör ve Ses Desteği

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

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Normal

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ |

Artılar/Eksiler

▲ Dizinin müdavimleri memnun olması muhtemel.
 ▼ Diziyi izlemeyenleri kesinlikle memnun edebilecek bir oyun değil.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Dead to Rights

60

KREED

Uzayda bir yerde...

Bakalım Beta'dan bu yana neler olmuş...

Belki hatırlarsınız, bir süre önce Kreed'in Beta sürümünü gözden geçirmiştik. Oyunun hayli eksikleri olduğunu söylemiş, ancak bunların tamamlanması halinde ortaya hoş bir FPS'nin çıkabileceğini belirtmiştim. Doğrusu Kreed asla oyun dünyasında çığır açacak potansiyelde bir yapım değildi. Ama öte yandan her oyundan bunu beklemek de haksızlıktır diye düşünüyorum. Çoğu zaman iyi oyunlar bize alıştığımız heyecanları bol bol yaşatan oyunlardır ve bunu yapabilmek için de devrim yaratacak türden olmaları gerekmez.

Ancak görebildiğim kadarıyla Kreed maalesef Beta günlerinden bu yana zerre ilerleme kaydedememiş. Oyunu çalıştırdığım andan sonra gördüğüm hemen herşey istisnasız hayal kırıklığı oldu diyebilirim. Açılış filminin vasat olduğunu kabul etmek lazım, ama oyunun kalanıyla kıyaslandığında o kadar da göze batmıyor doğrusu. Merak ediyorum, acaba programcılar bir kez olsun oturup yaptıkları

oyunu şöyle güzelce oynadılar mı? Sanki Beta sürümünden bu yana tüm yaptıkları iş oyuna üstünkörü hazırlanmış birkaç ara sahne ve son derece kötü karakter seslendirmeleri eklemek olmuş. Ve seslendirmeler gerçekten de kötü. Yani bugüne dek Rus aksanıyla İngilizce konuşulan çok oyun, film filan gördüm ama, bu kadar da zorlayanına ilk defa şahit oluyorum.

BİLİNMEYEN

Yapımcılara sorarsanız Kreed hayli derin bir senaryoya sahip. Uzayın bilinmeyen bir köşesine, büyük bir sırrı çözmeğe giden seçkin bir askersiniz. Amma velakin, oyun aslında Doom çıktığından beri bildiğimiz tüm klişeleri kullanan vasat bir FPS olmaktan öteye gidemiyor. Kırmızı kapıyı açan kırmızı anahtar bul, sonra diğer kapıları açan düğmeleri bul, arada yaratıklara ateş et, fırsat bulursan etraftan topladığın bölük pörçük metinleri okuyup konu hakkında fikir sahibi olmaya kas.

Aslında Kreed doğru düzgün yapabiliyor olsaydı, ben bunlarla da yetinirdim. Ama Kreed herşeyi yarım yamalak yaptığı için, vasat olmayı bile başaramıyor. Grafikler kesinlikle standartların çok gerisinde, üstelik bölüm tasarımları da atmosfere herhangi bir katkı yapabilmek-

ten çok uzak, sıkıcı, sıradanlar. Ama daha da önemlisi oyunda benim "FPS hissi" dediğim histen eser yok. Bir FPS'nin temelini hızlı hareket etmek, çeşitli silahlar kullanarak sizden üstün düşmanlarla çatışmak oluşturur, geri kalanı da dolgu malzemesidir. Kreed oynarken bunları bulamıyorsunuz. Öncelikle ne elinizdeki silahlar doğru düzgün ateş ediyor, ne de isabet kaydettiğinize dair en küçük bir belirti mevcut. İşin kötüsü uyarını kökleseniz bile fareyle dönüş hızınız o kadar düşük ki, yarım tur dönebilmek için fareyi masada koşturmak zorunda kalıyorsunuz. Haliyle ne nişan almak, ne de hızlı hareket etmek mümkün değil.

Bunlara bir de düşmanların olmayan yapay zekasını ekleyin. Aslında oyunda yapay zeka yok, elinde silah olan düşmanlar sabit durup size ateş ediyor, yakın dövüşenler ise rasgele çapraz zıplamalarla sizi kovalıyorlar. Olay bundan ibaret. Ama tabii siz düzgün nişan alamadığınızdan, üstelik silahlarınızın da nişan aldığınız yerden başka her yere ateş ettiğinden, çatışmalar anlamsız şekilde uzuyor, sıkıntı bariyerini zorluyor. Aslında lafı uzatmaya hiç lüzum yok. Maalesef Kreed vasat bile değil, oysa ben ona razıydım. ☹

_M. Berker Güngör



KREED

FPS

www.kreed3d.com

Yapım: Burut Software

Dağıtım: Acclaim

Fiyatı: -

Medya: 2 CD

Orijinal: Yok

Yaş Sınırı: 14 ve üstü

Multiplayer: İnternet Network Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Deathmatch, CTF, Assault, vs.

Minimum

Önerilen

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

600 MHz CPU, 256

1 GHz CPU, 512 MB

MB RAM, 32 MB

RAM, 64 MB GFX

GFX, 1,4 GB HDD.

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Düşük

Zorluk: Orta

LEVEL

NOTU

Alternatifler: FarCry, Painkiller

40

SHREK 2

Anladım ben sizi, anladım...

Ve sağ tarafta iyi filmlerin vasat oyunları kortej halinde geçiyor sayın seyirciler!

İyi ama neden? Neden film oyunları kötü olmak zorunda?

Tamam, asıl amaç o filmi sevenlere oyunu satmak, ama oyun da birazcık iyi olsa olmaz mı? Neden en son oynadığım en iyi film oyunu Blade Runner? Veya C64'deki Batman... Neden?

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Shrek'in çıktığı yıl en kötü oyunlar arasında isminin geçtiğini ve bunun proje sorumlusunun işten çıkarılma nedenlerinden biri olduğunu biliyor muydunuz? Bu neyse de, Shrek 2'nin de yılın en kötü oyunlarından biri seçileceğini biliyor muydunuz? Ben de bilmiyordum.

Shrek 2'de Shrek'i ve onun arkadaşlarını kontrol ediyorsunuz. Shrek'in dışında oyun boyunca yedi farklı karakteri kontrol ediyorsunuz. Bu karakterler arasındaki geçişte herhangi bir etkinliğiniz yok. Zaten oyun filmle paralel olarak ilerlediği için, filmin akışı hangi karakteri gerektiriyorsa o karakterle oynuyorsunuz. Tabii filmdeki anahtar sahneleri de yeniden ziyaret etme şansını yakaluyorsunuz. Ne var ki ne kadar şanslı olduğunuz tartışılır.


Oyun klasik bir platform. Bir platformdan diğerine atlıyor, yaratıklarla haşır neşir oluyor ve bunlara ek olarak fazlasıyla basit bulmacalar çözüyorsunuz. Yoksa bir action/adventure'la karşı karşıya mıyız? Hayır. Buna adventure denilemez elbette.

Oyundaki altınları toplamalısınız. Çünkü bunlarla oyunun belirli noktalarında bulunan alış-veriş merkezlerinden power-up satın alıyorsunuz. Mesela eşekle oynadığınız bölümde (oyunu oynarken "Aaa amma eşekmişim" gibi tepkilerde bulunmanız olası) satın alabileceğiniz power-up'lerden biri bir kırmızı eldiven. Fakat eşeğin bunu kafasına takması ve kafasını donk! diye yere vurması ilginç.

Ama bakın... Bu olmamalı, böyle bir oyun olmamalı. Birincisi, hayatımda bu kadar zor kontrol edilen, hatta kontrol edilemeyen, bu kadar gereksiz sınırlandırmaları olan bir oyun daha oynamadım, oynamayacağım. Shrek'le yumruk atmaya çalıştığınızda olduğu yerden iki metre kayıyor



(ama nasıl kayıyor, belli değil). Art arda tuşlara basarak farklı vuruşlar gerçekleştirilebiliyorsunuz, ancak bu pek farklılık sayılmaz. "Combo"nun karşılığı sadece iki seri yumruk değil ki... Tabii şu anda detaylardan bahsediyorum. Shrek 2'nin bir oyun olmamasını sağlayan o kadar fazla şey var ki... Buna her an rastlayabileceğiniz hatalar da dahil. Mesela en ufak bir yere çıkmak için on dakikanızı harcayabilirsiniz.

varsa tavsiye ediyorum. Bunun dışında toparlamak gerekirse: Vasat grafiklere, çıldırant kontrollere, akıl almaz hatalara, alabildiğine sıkıcı bir oynanışa ve kımıl zararlı seslere sahip olan bir film oyunu Shrek 2. 

Fırat Akyıldız

BİLMİYORDUNUZ

Shrek 2'yi sadece 3 ile 6 yaş arasında bir kardeşiniz, kuzeniniz veya kediniz



SHREK 2

AKSIYON

www.atsanonline.com

Yapımcı: Luxoflux

Medya: 1 CD

Fiyat: 45 milyon

Dağıtıcı: TDK Mediactive

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: İnternet

Network

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

| Minimum | Önerilen |
|--|----------------------------------|
| 450 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 620 MB HDD | 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX |

| | |
|----------------|----------------------|
| Grafik | ████████████████████ |
| Ses | ████████████████████ |
| Dynanabilitlik | ████████████████████ |
| Multiplayer | ████████████████████ |
| Eğlence | ████████████████████ |

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Az

LEVEL NOTU 

Alternatifler: Rayman 3

45

Rusya'dan sevgilerle...

SPACE RANGERS

Aranızda Star Control serisini hatırlayan var mı?

Belki o günleri hatırlarsınız, üç boyutlu grafikler ve para tuzağı ekran kartları icad edilmeden önce de oyunlar vardı. Ve aslında programcıların grafik yapma derdi olmadığı o antik çağlarda yapılan oyunların çoğu içerik ve detay açısından modern benzerlerine rahmet okutacak cinsten olurdu. Tabii çoğu zaman ekrandaki grafiklerin neyi temsil ettiklerini çözebilmek için gözlerimizi yerdik ama en azından oyun oynamak için iflas etmek zorunda kalmazdık. İşte Space Rangers tam bu türden bir oyun, bilgisayarınız çok uzun zaman önce havlu atmış türden bir sistemse görünüşü renklendirebilecek bir yapım.

Space Rangers tür olarak ortaya karışık çoban salata modeli bir yapım, içinde herşeyden biraz var. Öncelikle büyük çaplı bir uzay oyunu bu, geminize binip yıldızlar arasında dolanabilir, ticaret ya da korsanlık yapabilirsiniz. Tabii seviye atlayıp yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz, satın aldığınız ya da ele geçirdiğiniz malzemeyle geminizi güçlendirmeniz de mümkün.

İŞGAL

Tabii tüm bunları niye yapmak zorunda olduğunuzu sorabilirsiniz. Aslında sebep her zamankiden, yani uzaylı işgali. Yalnız olaylar bundan bin sene sonra geçtiğinden, zaten etrafta bir sürü uzaylı ırk var. Ve aslında oyuna başlarken

seçtiğiniz karakter de bunlardan biri oluyor. Ancak işgale gelenler tanıdık tipler değiller. Ve pek esir alma huyları da yok. Tabii durum böyle olunca eli silah tutan herkese görev düşüyor. Bu arada savaşmaları için korsanından tüccarına, gemisi olan herkese de istenirse "Ranger" ünvanı veriliyor. Zaten oyun da adını buradan alıyor.

Genel oynanış biraz ilginç, oyunda bir normal uzay var, bir de alt-uzay. Normal uzayda hareketlerinizi sıralı olarak yapıyorsunuz. Uzayda ilerlemek, istasyonlara inmek, çeşitli gemilerle etkileşim kurmak gibi işler nispeten ağır çekim ve de gayet kontrollü bir biçimde yapılıyor. Ama çeşitli vesilelerle açılan boyut kapılarında alt uzaya indiğinizde işler gerçek zamanlı oluyor. Burada tıpkı eski bir oyun olan Asteroids oynar gibi yön tuşlarını kullanıp tuhaf biçimli haritalarda düşman gemileriyle kapışıyorsunuz. Normal uzayda da savaş oluyor tabii, ama alt-uzay savaşları çok daha çetin ve aksiyon yüklü.

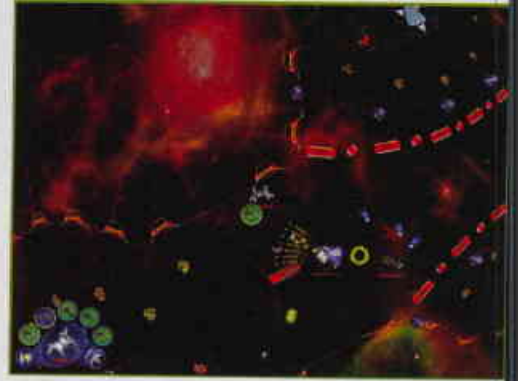
PIRIL PIRIL

İşin en güzel yanı oyun grafiklerinin tamamen iki boyutlu olması. Aslında bu oyuna üç boyutlu bir grafik motoru koyarsanız doğrudan Freelancer tadında bir yapım elde edebilirsiniz. Ancak iş 2D olunca hem işlemci yorulmuyor, hem de eski güzel günleri anma imkanı doğu-

yor. Süper 3D grafikler kasacak bütçesi olmayan yeni yetme bir oyun firması için ideal seçenek gibi görünebilir. Ancak oyunun genelinde kullanılan grafik tasarım gerçekten emek sarfedildiğinin kanıtı.

Aslında oyunun iki küçük sorunu dışında pek göze batan bir tarafı yok. Birincisi alt-uzay savaşlarının çok çabuk sıkılaşmaya başlaması. Haritalar dar ve çok sık tekrarlanıyor. İkincisi de oyunun nispeten biraz zor olması. Bu hem aradığımız bazı tasarım hatalarından, hem de daha en baştan karşınıza çıkan düşmanların hayli güçlü olmasından kaynaklanıyor. Ancak yine de hoş oyun olmuş, hele de bilgisayarınız uzun zaman önce oyunlardan ümidini kesmişse size ilaç gibi gelebilir. ❖

_M. Berker Güngör



SPACE RANGERS

AKSIYON

www.elementalgames.com/

Yapım: Elemental Games

Medya: 1 CD

Fiyat: Yok

Dağıtım: 1C

Orijinal Olarak Yok

Yaş Sınırı: 15 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet Network 1-14 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

| Minimum | Önerilen |
|--|--|
| 233 MHz işlemci, 64 MB RAM, 8 MB GFX, 300 MB HDD | 433 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB GFX |

| | |
|----------------|------------|
| Grafik | ██████████ |
| Ses | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer | ██████████ |
| Eğlence | ██████████ |

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: İyi

Zorluk Orta

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Star Control serileri.

65

Soğuk Savaş biteli çok oldu

COLD WAR CONFLICTS

Pirinç kadar askerlerin taşını ayıklama oyunu

Bu ayın şanslı gerçek zamanlı strateji oyunu Cold War Conflicts. Neden şanslı peki? Çünkü Ground Control 2 dururken benim tarafımdan tercih edildi. Sudden Strike isimli bilenler, sevenler özleyenler için kısa süreli bir alternatif olma potansiyeli dışında bakalım oyunumuzda neler var.

Temel olarak manzaranın Sudden Strike'tan pek bir farkı yok. Pirinç boyundaki minik askerlerimiz yine sahnede. Ancak bu oyunun oldukça ruhsuz olduğunu söylemek gerek. Öncelikle neyi neden yapacağımıza dair bilgi verilen ekranlar oldukça başarısız ve sıkıcı. Bölüm başında size verilen birlikleri ne şekilde kullanmanız gerektiği hakkında pek bir bilgi sahibi değilsiniz. Doğal olarak anlayana kadar bir kaç kez sil baştan etmeniz gerekiyor. Aslında her şey bu kadar basitten, bu kadar anlaşılmasa biraz garip. Ayrıca birimlerinizin arka plandan ayırt etmeniz oldukça güç. Birimlerin boyutundan değil renk seçiminden kaynaklanıyor biraz. Kamuflej hayat kurtaracaktır mutlaka. Ancak birimlerin benden de saklanıyor olması pek akıllıca değil. Aynı sorunun bir uzantısı ise nereden ateş ediyorlar kime ateş ediyorlar anlamak gerçekten güç olabiliyor.



BOŞ VER, İŞİN Mİ YOK?

Kimin nereden ateş ettiğini anladığınız noktada yapmanız gerekenler net, ancak yapılması zor. Adam gibi bir tutorial olmaması, oynarken öğrenmek zorunda olmak oldukça can sıkıyor. Yapay zeka oldukça başarılı. Kesinlikle her birim özgür iradeye sahip ve işine gelmeyen hiçbir komutu yerine getirmiyor. Biz göremesek de emirlerin girip çıktığı bir çift kulakları olduğundan da eminim. Minik piksel askerlerimiz her nedense Sudden Strike'daki gibi hareket edemiyorlar. Oyunun aynı motoru alıp geliştirip kullandığından pek haberleri yok sanırım. Ara birim pek kullanışlı değil ve sizi zor durumlarda bırakabiliyor. Hızla gelişen olaylara hükmetmek için klavye örtüsü-

nü öğrenmek gerekiyor. Rahat rahat oyun oynamak isteyenleri kasabilececek bir durum bu.

Cold War Conflicts bizlere bir iki ayrı senaryo sunuyor. Olayların tamamı 1950 – 1973 yılları arasında yer alıyor. Arap, İsrail sorunu, Kore savaşları gibi olaylarda yer alabiliyoruz. Ve görmüş olduğunuz üzere hiç heyecanlanmıyoruz. Oyun maalesef atmosfer yorgunu. Ben bir savaş daha kazanmak istemiyorum artık. Özellikle bu cansız ekrana bakarak Cold War Conflicts, Sudden Strike severleri bir süre oyalayabilir. Nostalji hoş olabilir. Diğer arkadaşlara pek tavsiye etmiyorum. Ama elbette her zaman olduğu gibi keyfiniz bilirdir. Kalın sağlıcakla. ☺

_jesuskane



COLD WAR CONFLICTS

AKSIYON

www.alsanonline.com

Yapımcı: Red Ice

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: GMX Media

Orijinal Olarak Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üzeri

Multiplayer: Internet Network 2-12 Oyuncu

Multiplayer Modu: Team Deathmatch, Deathmatch

Minimum

Önerilen

500 Mhz CPU, 128

800 Mhz CPU, 256

MB RAM, 16 MB

MB RAM, 16 MB

GFX, 300 MB HDD

GFX, 300 MB HDD

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Oyuna Alışmak: Zor

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Sudden Strike

50

Artık gerçekten savaşmamak lazım

WAR TIMES

Güzel güzel Ground Control 2 oynarken, sen nereden çıktın?

"Savaş zamanları" ne kadar yaratıcı bir isimse bu oyun da o kadar yaratıcı. Hala İkinci Dünya Savaşı, onu geçtim salt savaş teması içinizi baymadı mı? War Times gerçek zamanlı strateji dünyasına oldukça hantal bir giriş yapıyor. Kötü grafikleri başka artılarla kapatabilecek bir açık yaratsa da, başka artıları bulunmuyor.

SAVAŞMAZSAK

Asla kavrayamadığım ve kavrayamayacağım birşey bu. Gerçekten iyi olmayan bir oyunu neden piyasaya sürersiniz? Ne olduğunu bilmeden alıp sonradan nefret eden insanların getirmiş olduğu para maliyetleri kurtarmaya yetiyor mu? Hiç sanmıyorum. "Zararın neresinden dönülse kârdır" cümlesi de maalesef her noktada geçerli değil.

WT bildiğimiz anlamda bir GZS oyunu. Yine kaynak topluyoruz, bina diyoruz ve birim üretiyoruz. Ancak olaylar burada sıraladığımız kadar kolay ve seri gelişiyor. Aıştıığımız gibi her bir binayı yapabilmek bir diğerinin varolmasına bağlı. Bu kısa zincirin son halkasında da üretmek istediğimiz birimler var. Amaç minik ordumuzu kurup düşmanı ortadan kaldırmak. Buraya kadar anlaştığımızımıza göre bakalım bu olaylar oyunda nasıl gelişiyor.

Öncelikle ana binamızı kurmamız bir iki dakika sürüyor. Bu arada kahve için su ısıtıyoruz. Akabinde açılan yan binaları kurmamız takriben 7 dakika sürüyor. Bu arada kahvemizi alıp, bir iki dilim de kek atıyoruz mideye. Bize tanınan bu vaktin kıymetini bilmek gerekiyor. FarCry oynuyor ve gözünüzü kırpmaya bile çekiniyor olabilirdiniz şu anda. Oyunda iki çeşit kaynak var. Yağ ve maden. Seçtiğiniz tarafa göre (Allies ve Axis) kaynakları edinme şekliniz değişebiliyor. Çıkarttığımız kaynakları ilgili binaya ulaştırmamız gerekiyor. Bunu yapan şirin mi işçilerimiz, ekrandaki boyutlarına doğru orantılı bir beyine sahip olduklarından yollarını sık sık kaybediyorlar. Özellikle



araya bir yere bir tank falan park ederken trafik oldukça sıkışıyor. Trafik ışıkları ve trafik polisi üretip yerleştiremediğimizden, fare tıklamaları ile olaya çare olmaya çabalyoruz. Çarpışmalara hazır hale gelmeniz yaklaşık yarım saatinizi alıyor. Ancak bu süre sonunda sadece çarpışmaya girebileceğinizi, kazanmak için gerekli olan askerî güce sahip olmaktan halen oldukça uzak olduğunuzu sakın unutmayın. Her yeni bölümde hemen hemen aynı şeyleri yapmak zorunda olursunuz, tüketilen kahve ve kek'in miktarını bayağı arttırı-

yor. Tabii sonunda biraz daha şişmanlamış ve kötü zaman geçirdiğinizi düşünerek bilgisayarın başından kalkıyorsunuz.

NE YAPMALIYIZ?

Çarpışmaların da bu kaynak olayı kadar ruhsuz olduğunu tahmin edebiliyorsunuzdur sanırım. Neyse çok uzatım zaten. Boş verin War Times'ı, hala almadıysanız Rise of Nations alın oyunun ne güzel. Bakın genişleme paketi de çıktı yeni... ❖

_jesuskane



COLD WAR CONFLICTS

AKSIYON

www.alsanonline.com

Yapımcı: Legend Studios

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Strategy First

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üzeri

Multiplayer: Internet

Network

1-14 Oyuncu

Multiplayer Modu: Melee, Protect the General, Total Victory

| Minimum | Önerilen |
|---|---|
| 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 1000 MB HDD | 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX, 1000 MB HDD |

| | |
|----------------|-------------------------------------|
| Grafik | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ses | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Oynanabilirlik | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Multiplayer | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Eğlence | <input checked="" type="checkbox"/> |

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Rise of the Nations.

45

Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçıklarını kesip yeniden yerine yapıştırıp Level adresine yollayan ilk beş kişi bizden bir adet, eee, bizden bir adet şey kazanacak, şey işte, yarım bırakılmış profiterol! Şurada olacaktı bir tane...

CARNIVAL CRUISE LINES TYCOON

Yapım: Activision Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Sevgili Berker... Ben bu satırları yazarken sa-nıyorsun ki, Temmuz'un 5'i itibarıyla tek yazı yazan sensin. Bir sen varsın şu fani dergide çalışan, bir sensin şu gelip geçici yerkağında varolan. Ama çok yanılıyorsun Doom III power-up'i Berserker, şu anda bana alaycı kel kafa ile bakıp "Hahayt, nasıl da yazıyorum harıl harıl, ilk ben teslim edeceğim yazılarımı, yapacağım edeceğim, sonra da uyuyacağım masamın altında, nihoha, nihaff, nihjji..." şeklinde içinden konuşmakta... Aaa uyuyakalmış bu ya, Berker şşşt, abi kalk yerine y... Ha ne yeri ya, adam dergide yatıyor zaten, abi kalk

mektup yazıyorum sana bak, tamam kalk bitir yazılarını, bir şey yazmıyorum gıyabında, kızma sen, uyan bi' ! Ya tek başımayım zaten dergide, sıkıldım, dur bi' yukarı çıkıp Gorcun'la çay içeyim, hem belki o `falan` olmuş-tur, çıkarım bi' tane elimin tersiyle!

Carnival Cruise Lines Tycoon bir Tycoon oyunu. Ha, anladım, yeni bir Tycoon oyunu demek, oldu, peki, bir saniye geliyorum ben şimdi, hıhı, evet, bir saniye... Çaaat!!! (CD'yi duvara at!) Çat!!! (diğer duvara at!) Çattt!!! (duvardan duvara halı!) Haaa, oldu mu şimdi Duvardan Duvara Tycoon? Diğer yandan (?) itiraf et-

meliyim ki bu oyunda gemi dizayn edip yolcu-luğa çıkıp insanları eğlendirmeye çalışıyorsunuz. Ayrıca şunu da itiraf etmeliyim ki çayım bittiği için Berker'in çekmecesinde bir tane çaldım.☺

level
NOTU 48



MARINE SHARPSHOOTER 2: JUNGLE WARFARE

Yapım: Jarhead Games Dağıtım: Groove Games Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



38 karakterlik oyun ismi mi olurmuş ya? Kâğıt israfından başka bir şey değil bu. Her defasında Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare yazamam ki ben, Kâğıt Tomarlarını Koruma Derneği beni linç eder devamlı Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare yazarsam. Bak artarda yazınca anlamını da unuttum zaten. Marine ne? Sharpshooter ne? Marine Sharpshooter, Sharpshooter Marine, Jungle, Car, Bus, Book, Desk, Penci... Hah, hiçbir şey hatırlamıyorum, bitti. Artık yazı da yazmama gerek yok, haydi hoşçakalın.

Marine Sharpshooter II de bir FPS oyunu sevgili okurlar. Sharpshooter Marine'de, Jungle'da, şeyde, Car'da... Neyse işte, bu oyunda Burundi'nin başkanını bulmaya çalışıyorsunuz. Fakat bunu yaparken grafiklere takılıp yere kapaklanmanız ve "Bana ha?!" demeniz olası. Zira oyunun grafik motorunda kullanılan

malzemeler şunlar: İki adet piksel, bir adet ışıklandırma, bir çorba kaşığı tuz, bir çorba tenceresi dereotu, bir çorba dolusu mırırmır-mı...

Oyunda M40A1, M40A3 gibi silahlar da kullanacaksınız. Buna ek olarak tekrar eden oynanış nedeniyle oyunun "İleri al Uğur, geri al Uğur, koş Uğur koş, Uğur topu tut" şeklinde yorum yapılarak tekrarı verilen maçlardan hiçbir farkı kalmıyor. Ayrıca Uğur da kazan kaldırsın artık, bu ne?! Uğur aşağı Uğur yukarı! Bu çocuk ne yer ne içer, nerede uyur, hobileri nelerdir, soran var mı? Ayrıca kazan kaldırmak ne ya?.. Kazan kaldırmak, kazan, kalorifer... Hah, unuttum anlamını!☺

level
NOTU 40

MOB ENFORCER

Yapım: ValuSoft Dağıtım: ValuSoft Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

A ValuSoft... Nasıl mutlu oldum, nasıl heyecanlandım, belli değil değerli basın mensupları. Birazdan ValuSoft için bir basın açıklaması da yapacağım, yapmayacağım değil.

Bu defaki ValuSoft oyununun ismi Mob



Enforcer. Mob Enforcer'da Scarface filmindeki Al Pacino'nun canlandırdığı, Jimmy "Machine Gun" DeMora karakterinin yerine geçiyorsunuz. Ama bir dakika, orada Al Pacino var, siz şuraya geçin, hıhı, evet orası, boş olan yer, para da istiyorum, yorulmuş.

Chicago'nun 1920'li yıllarda geçen oyununda tek yapmanız gereken taşkınlık yapmak. Ben de tam konuyu oraya getiriyordum. Yapacağınız taşkınlıklar/aymazlıklar arasında; yankesicilik, kapkaççılık yapmak, haraç kesmek ve benzeri şeyler sayılabilir. Ne var ki bunu yapmamanız için oyuna birtakım engeller konulmuş. Mesela grafikleri yapım aşamasında Obur Baryam yemiş. Kontrol sistemi ise rakibine takoz gibi girdiği gerekçesiyle çift sarı kartla oyundan atılmış. Anlayacağınız, yapımcılar yememişler, içmemişler, uyumamışlar, top oynayıp acıkmamışlar, oyunu oynayamamanız için her şeyi yapmışlar. O değil de sevgili okurlar, çimlere basmayalım. ❖

level
NOTU 32

BEYOND THE LAW:

THE THIRD WAVE

Yapım: PAN Vision Dağıtım: Magnum Games Minimum Sistem: 450 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB E. kartı

Balkanlardan gelen soğuk hava dalgasının kaçmak için kalktım, başka eve taşındım. Ve fakat bu o kadar arsız çıktı ki, peşimden geldi, "Sen nereye, ben oraya!" dedi, ben de sinirlenip bir çıktım, elim içinden geçti. Meğerse bu hava dalgaları bulutlara benzermiş, bir hacimleri yokmuş, boşuna yormuşum kendimi. Zaten yıllardır beynimi kemiren şu soruya da cevap bulamadım: Balkanların dışında başka bir yerden soğuk hava



dalgası gelmez mi? Bu Balkanlar No-Frost buzdolabı mı? Kapasitesi ne? Kaç kilo çamaşır alıyor?

Diğer yandan Beyond the Law: The Third Wave'in de Commandos benzeri bir oyun olduğu inkâr edilemez. Oyunun eksileri arasındaysa (ha, sanki artıları saydım, bir de `arasındaysa ` diyorum) şunlar sayılabilir: Eski grafikler, eski oynanış ve utanmaz arlanmaz, şişko yapay zekâ. Mesela adamlarının çatışma anında sanki hiçbir şey olmamış gibi, olayla ilgilenmeyip Migros'tan alış-veriş yapmaları affedilir gibi değil. Affeden de yok zaten! ❖

level
NOTU 40

XTREME ACCURACY SHOOTING

Yapım: Speedco Dağıtım: Speedco Minimum Sistem: 450 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



Haftayı % 0.002 çıkışla kapatan Amerikan Doları, bu çıkıştan yorularak yol kenarında bir yere kıvrılıp uyuyakaldı. Dolar'ın bu davranışına sinirlenen altın piyasası ise gelip Dolar'ı tekmeledi ve "Ulan biz sabahtan beri çıkıyoruz, bu uyuyor!" diye ekledi. Diğer yandan artistlik yaparak haftaya hızlı bir giriş yapan çapraz kur Euro'ya takılıp yere yuvarlandı. İdmana geç kalan Japon Yeni'ne ise 10.000 Dolar para cezası verildi. Aniden uyanarak çıkışına devam eden Amerikan Doları takım arkadaşına verilen cezayı haksız bulduğu için yeniden uyuyakaldı. Xtreme Accuracy Shooting de iş... Ha, o vardı bi` de ya! Bir saniye, beklemede kalın, çaaat! (dergiyi okuyucunun suratına kapat!)

Xtreme Accuracy Shooting'in bir atış oyunu olması aslında umurumda değil. Fakat bu yazıyı yazmak zorundayım. Kar, yağmur, sis ve Berker gibi hava şartlarının da hesaplandığı bu oyunda silahlar için yeni upgrade'ler ve portakal kasaları da bulunuyor. Ne var ki oyun; grafik, kontrol, ses açılarından sınıfta kalıyor, arka sıralarda oturup tembellik yapıyor, burnunu karıştırıyor ve şu kepçe kulaklı çocuğun kafasına atıyor. Evet şu pencere kenarında oturan... ❖

level
NOTU 40

KONSOL USTASI

E3'ün ardından açıklanan bin tane oyundan sonra konsol piyasası hayli hareketli günler bekliyor. Özellikle Ekim ayında yüz bin adet yeni ve heyecan verici oyunun çıkacak olması, sonbaharı ipe çekmemize neden oldu bile. Oyun ve konsolla ilgili zoraki bu açıklamayı yaptıktan sonra yaz aylarından bahsetmem gerekiyor. Eğer önceki Konsol Ustası bölümlerini okuduysanız, benim bir nevi meteorolog olduğumu da farketmişsinizdir. Yaz geldi, yok hava soğudu diye ilk önce burada bir mevsimsel yorum yaparım, sonra da haber diye lafa girerim. Şimdi de aylardan yaz(!) olduğuna göre ve ben tatilde olduğuma göre, bu cümlemin sonuna ne getirsem bir garip olacak. O yüzden yine ve yeniden haberler...

Yüzyılın en iddialı dövüşü

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Platform: Xbox, PS2 Çıkış Tarihi: Kış 2004

Uzun süredir Capcom'dan şöyle iyi bir dövüş oyunu görememiştik; ama şimdi sıkı durun. Capcom Fighting Evolution ismiyle bilinen yeni 2 boyutlu dövüş, Capcom'un beş klasik oyunundaki karakterleri içerecek. Street Fighter II, Street Fighter III, Street Fighter Alpha, Darkstalkers ve Red Earth'te yer alan karakterler, kendi dövüş stilleriyle birlikte arenaya iniyor. Birçok gizli karakterin de bulunacağı oyun, ikiye iki dövüş yapısını da içeriyor. Yalnız karakterleri oyun içerisinde değiştirmiyoruz. Her raund başında karşınızdaki rakibe göre seçtiğiniz iki karakterden birini dövüşe yolluyorsunuz. Kış aylarında piyasada olacak Capcom kapaşması için sabırsızlanın.



Miyaaav...

CATWOMAN

Yapım: Electronic Arts, Argonaut Games Dağıtım: Electronic Arts Platform: Xbox, PS2 Çıkış Tarihi: Ağustos 2004

Çizgi romandan beyaz perdeye geçiş yapan süper kahramanların ardı arkası kesilmezken, bu kahramanların oyun piyasasını işgalleri de son bulmuyor. Catwoman'ın, yani Kedi Kız'ın henüz filmini göremedik, ama oyunu bu ay piyasada. Tahmin edilenin aksine aksiyondan biraz daha uzak durup, platform ve bulmaca çözmeye yönelik bir oyun yapısı bekliyoruz. Oyunun bir garip yönü de iki analog düğmeyi size zorla kullanırtacak olması. Bir tanesiyle dövüş hareketlerini uygularken, diğeriyle akrobatik hareketler sergileyeceksiniz. Kedi Kız'ın yere yakın Capoeira tarzı dövüş stili de dikkat çeken bir diğer konu. Biraz platform, biraz aksiyon ve bolca artistik Kedi Kız hareketi diyorsanız, işte beklediğiniz oyun.



BASKIYI DURDURUN!

- Acclaim Entertainment bu yılın dördüncü yarısında inanılmaz para kaybederek, 25.4 milyon dolar zarar ettiğini açıkladı. Bu durumda Acclaim ya bazı projelerini durduracak, ya da başka çözümler arayacak.
- Uzun süredir Activision önderliğinde piyasaya sürülen Tenchu serisinin hakları artık FromSoftware'de. Tenchu serisinin duyurulan son oyunu Tenchu Kurenai de FromSoftware damgasıyla görülecek.
- Square Enix'in yeni RPG'si Star Ocean: Till the End of Time, Ağustos'un sonunda piyasada. Japon

versiyonundan farklı olarak yeni karakterler ve yeni alanlar dikkat çekiyor.

- İlk açıklandığında sadece Online oyun üzerine yönelen Battlefield: Modern Combat'e yoğun istek üzerine tek kişilik oyun modu da ekleniyor. Tabii bu yüzden de oyunun çıkış tarihi 2005 sonuna kadar ertelendi.
- PlayStation 3'ün gelecek yılki E3 şovunda oynanabilir bir versiyonunun görülmesi olası. Japonya'da ise gelecek bahar aylarında PS3'ün gösteriye çıkması bekleniyor.
- PSX sonunda 2005 başında Av-

rupa ve Amerika'da piyasada olacak. Japon versiyonunda çıkarılan tüm özellikler de bu versiyonda görülecek.

- Yepyeni bir Oddworld oyunu geliyor. PS2 ve Xbox için hazırlanan Oddworld Stranger'da Stranger isimli bir kafa avcısı kontrol edecek ve Oddworld dünyasında birinci ve üçüncü kişi görüntüsünde hareket edeceğiz. Oyunun çıkış tarihi 2005'in ilkbaharı.
- Sony PSone için ürettiği LCD ekranların üretimine son verdi. Bunun nedenini zaten tahmin edebiliyoruz, ama bir LCD ekranlı PSone'in 166\$, bir Xbox veya PS2'nin

de bu fiyata yakın bir yerde olmasını da göz önünde bulundurursak, her şeyi daha iyi anlayabiliriz.

- Microsoft dünya çapında Xbox Live kullanıcılarının bir milyonu açtığını belirtti. Tokyo, Londra ve Houston en fazla Xbox Live kullanıcılarının bulunduğu üç şehir olarak belirlenmiş.
- Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory PC, Xbox ve N-Gage için 2004 sonunda piyasada olacak. Oyun nihayet çizgisel oynanışından kurtuluyor ve yapay zeka yenileniyor.

Ralli keyfinde yeni adım

COLIN MCRAE RALLY 2005

Yapım: Codemasters | Dağıtım: Codemasters | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 2004 sonu

Her ne kadar oynamak için ya profesyonel bir ralliçi, ya da yatıştırıcı hap alarak sinirleri gevşemiş birisi olmanız gerekse de, Colin McRae Rally her zaman en iyi ralli oyunları arasında olmuştur. 2005 versiyonunda McRae Rally '04 esintileri büyük yer kaplıyor, ama 23 ralli karşılaş-

ması ve toplamda 300 yarış hemen dikkat çekiyor. Bu ufak detay sizi heyecanlandırmadıysa, tamamıyla yenilenmiş fizik motoru ve hasar modelleri belki ilginizi çeker. 8 kişinin internet üzerinden karşılaşılabileceği yeni ralli mücadelesinin başlamasına az kaldı.



PARIAH Unreal'dan sonra

Yapım: Digital Extremes Dağıtım: Groove Games Platform: PC, Xbox, PS2 Çıkış Tarihi: Bahar 2005

Unreal'in yapımcısı Digital Extremes yine aksiyonu bol bir isim üzerinde çalışıyor. Pariah mahfolumuş bir dünyada otoriteyi ele geçiren kötü güçleri konu alıyor. Siz de bu kötü güçlerin peşinde olduğunuz bir insanı bulmaya çalışan silah uzmanı bir doktorsunuz. Birbirinden

farklı silahları ele geçireceğiniz Pariah, konu olarak da sizi oyuna bağlamayı hedefliyor. Oyunun çok kişili modu, Halo benzeri araç kullanma bölümleri ve silahınızdan koşma hızınıza kadar değişik alanların geliştirilebilmesi de dikkat çeken öğeler arasında.



4 kişi aynı ekranda!

GUILTY GEAR ISUKA

Yapım: Arc System Works | Dağıtım: Sammy Studios | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Kasım 2004

Tüm 2D dövüş oyunları arasında en fazla görsel efektte sahip olan Guilty Gear, Fatal Fury esintileri taşıyarak yeniden evlerimize konuk oluyor. Şu an Arcade'de herkesin birbirini iterek oynamaya çalıştığı Isuka'nın PS2 versiyonunda dört kişi aynı ekranda dövüşebilecek. Savaş alanı iki düzleme bölünerek, hem arka, hem de ön tarafta mücadele edilecek. Rakibiniz öndey-

se, öne geçecek, arkadaşsa arka tarafa atlayacaksınız. Bu geçiş sırasında saldırı hareketleri kullanmak da mümkün olacak. 4 kişinin Multitap ile aynı konsolda karşılaşılabileceğinin yanında, bilgisayar karşınıza alarak iki arkadaş anlaşmalı oyun da oynayabileceksiniz. 3 yeni karakterle birlikte, toplamda 23 karakter tüm dövüş hayranları için sonbaharda hazır olacak.



Karanlık tarafta bir hikaye

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Yapım: EA Los Angeles Dağıtım: Electronic Arts Platform: PS2, Xbox, GC Çıkış Tarihi: Kasım 2004

Hiç aklınıza gelir miydi; gün gelecek bir 007 oyununda James Bond olmayacaksınız da, dünyanın sonunu getirmeye meraklı gruptan bir teröristi canlandıracaksınız? Bu yeni ve farklı FPS'de Auric Goldfinger'ın tuttuğu bir teröristi kontrol ediyoruz ve önümüze çıkan tüm iyileri ortadan kaldırıyoruz. James Bond filmlerinden tanıdığımız Oddjob, Scaramanga, Xenia Onatopp ve Pussy Galore'la da karşılaşacağımız Rogue Agent, hikaye modunun yanında birkaç farklı oyun modu da içerecek.



Kovboy anlayışında son nokta

COWBOY BEBOP

Yapım: Bandai Dağıtım: Bandai Platform: PS2 Çıkış Tarihi: Ekim 2004

Yıl 2071. Spike ve Jet buldukları güneş sisteminde uyuşturucu satan, huzursuzluk yaratan insanları avlayan birer kafa avcısı. Bu konunun anlatım tarzı da bir Anime! Cowboy Bebop'ı tüm Anime severler çoktan izlemiş ve hatmetmiştir. Geriye kalanlar da lütfen seriyi izlesinler, zira oyunu geliyor. Bandai önderliğinde hazırlanan Anime stili aksiyon macera oyununda, Spike, Jet veya Faye'yi kontrol edebiliriz. Spike Jet Kun Do dövüş stiliyle dikkat çekerken, Jet Bulldog stili kaba kuvvet yanlısı görüntüsüyle düşmanlarına karşı koyuyor. Faye'nin ne yaptığıysa belirsiz. Bandai'den gelen açıklamaya göre oyunda Cowboy Bebop serisinde anlatılmayan yönler anlatılacak, tüm Anime severler mutlu edilecek. Biraz daha sabredin, az kaldı...



Direksiyondaki son balon

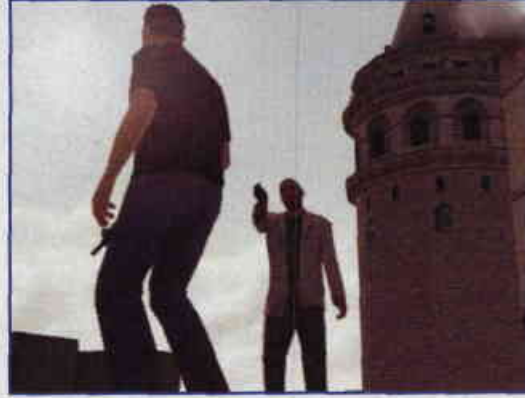
Driv3r

"Aman İstanbul, üf üf üf videolara bak!" derken nasıl da kandırılmışız!

Şişirme oyunları bu yüzden sevmiyorum işte. Ne zaman birileri bir oyun için güruh halinde "çok iyi bu oyun, mükemmel bu oyun!" diye dört dönse (özellikle de reklamcılar) alarm zillerim çalmaya başlıyor. Şişirme oyunlardan bahsedip de Driver 3'ün aylardır süren reklam kampanyasından bahsetmemek olmaz. Her gün internette yayınlanan videolar, James Cameron'a tanıtım filmi çekirtmeler, oyundaki seslendirmeleri ünlülere yaptırmalar... Bir şatafat, bir heyecan pompalama soramayın gitsin. Bu bombardımanın arasında dikkatimizden kaçan "minik" noktaları ise ancak oyunla karşılaşınca fark ettik. Hem de en acı şekilde.

Driver 3 (sevmiyorum chat özentisi Driv3r ismini), serinin kocaman bir şehrin sokaklarında araba ile aksiyon yaşatma geleneğini sürdürüyor. Miami, Nice ve İstanbul'da (sürpriz, sürpriz) geçen toplam 28 bölüm var. Uluslararası bir araba hırsızlığı şebekesinin içine sızan adamımız Tanner, şebekenin başındaki amcalara ulaşmaya çalışıyor. Oyunumuz İstanbul'da geçen ve bütün bu maceranın sonunu gösteren bir video ile başlıyor. Burada doktorların Türkçe konuştuğu hemen dikkatimizi çekiyor ve seviniyoruz. Bu intro da oyunun genelindeki videolar gibi oldukça başarılı. Özellikle müzik olarak ara videolar oyunun kendisinden daha başarılı. Hoşuma giden bir diğer şey de, "Previously in Driv3r" oldu. Daha önce kaldığınız yeri yüklediğinizde o ana kadar yaptıklarınız kısaca bir film olarak gösteriliyor. Oyunu uzun süre bıraktıktan sonra olayları hatırlamak için güzel bir yöntem.

Intro'dan sonra acı gerçek suratsızımıza "şırıraaaak" diye Osmanlı tokadı gibi inmiyor. Henüz pompalanmış gazımızı sönmemiş ve tazey-



ken, yani ilk bölümde Tanner'ı kontrol etmeye çabalarken, yavaş yavaş oyundan kıllanmaya başlıyoruz. Bakınız Tanner nasıl da kütük gibi hareket ediyor! Yere çömeldiğinde sadece ileri doğru yuvarlanabiliyor, yanlara veya geriye doğru adım atmanız ise anlam veremediğim bir şekilde engellenmiş. Bu da çatışmalarda siperin arkasından fırlayıp tekrar geri kaçmanızı imkansız hale getiriyor. Hele bir de yüzüğü var, dillere destan. Oyunu oynarken gören herkes gülmekten yerlere döküldü.

YAPMA ZEKÂ!

Tanner'ın kütük kütük hareket ettiğini düşünüyorsanız, daha ilk çatışmadaki düşmanlarınızı görünce halinize şükredeceksiniz. Düşmanlarınızı değil kendilerini savunacak, yerlerinden kıpırdayacak kadar bile yapay zekâya sahip değiller. Çatır çatır vurulurken bile oldukları yerde dikilip eşit aralıklarla mermi sıkmaya devam eden bu zavalılıklar ne bir çatışma zevki verebiliyor, ne de oynama en ufak bir katkıları var.

Bütün bunlara tabanvayla dolaştığınız her an oyunun bin türlü hatası ile karşılaşmanız tuz biber ekliyor. Arabanın sol kapısının önünde duvar mı var? Hiç önemi

yok, Tanner büyümlü bir şekilde arabanın üstünde belirebilir. Sürat teknesinden rıhtıma mı atlayacaksınız? Mühim değil, Tanner dizini dümene çarparak anlamsızca ölecek kadar narin bir kişilik. Bina içinden sıkıldınız mı? Hemen pompalı tüfek taşıyan bir düşmanın karşısında dikilin, sizi duvarın içinden fırlatıp çatıya çıkarın.

Evet, anlayacağınız üzere Driver 3'ün araba dışında geçen kısımları tam bir fiyasko. Oyunun yarısından çoğunu tabanvayla gezerek geçirdiğiniz için bunun etkisi iyice korkunçlaşıyor. Yukarıdakilere ek olarak dokuların içine girme, kamera ile boğuşma, auto-aim'le bile nişan almakta zorlanma gibi ölümcül hatalardan dolayı bir süre sonra arabadan inmekten korkar oluyorsunuz.

AYAĞIMIZI YERDEN KESELİM

Neyse ki araba sürdüğünüz kısımlar çok daha iyi yapılmış. Hatta oyunun yürüdüğünüz kısımlarının bitirilmeden oyunun piyasaya sürüldüğünü söyletecek kadar iyi. X ve üçgenle hızlanıp yavaşlamayı boş verin. İlk başta tuhaf gelse de, her iki analog pad'i kullanarak arabayı sürmek en iyi sürüş zevkini veriyor. Böylesi çok daha zevkli ve en sert dönüşleri bile sık bir şekilde yapıyorsunuz. Arabaların hasar modelleri ise süper olmuş. Her kurşun deliğini görebilmek, tekerleklerin patlaması, camların aşağı inmesi, tamponun kırılıp yere sürmesi gibi minik detaylar sürüşü iyice keyiflendiriyor. Ayrıca birçok arabalı bölüm de akıllıca tasarlanmış. Gator'u Miami'de kovaladığınız, Nice'de süre bitmeden üç araba çalıp, süratle giden bir ti-





ra sokmanız gereken bölümler çok zor olsalar da çok eğlenceli. Hırs yapıyor, geçmeden rahat edemiyorsunuz. Sürüşle ilgili tek şikayetimi SELECT'le geçtiğiniz kendi gözünüzden görüşte kokpitin görünmemesi.

Oyunun bize özel kısmından, yani İstanbul'dan da bahsetmek istiyorum. İnternet forumlarında İstanbul'un çok salaş ve savaştan çıkmış gibi gösterildiğinden şikayet edilse de, bence hiç fena olmamış. Ayrıca unutmayın ki adamlar Amerikan şehirlerinden geliyorlar, "metropol" terimi bizim için olduğundan farklı onlar için. Beyoğlu, Sultanahmet, Galata köprüsü Topkapı gibi birçok bölge yapmış. Ama bu oyunla ilgili en büyük hayalim Boğaz Köprüsü'nün de olmasıydı, onu göremek düş kırıklığı oldu benim için.

Her bölüm sonunda yaptıklarınızı Film Director ile yeniden seyredebiliyorsunuz. Auto Director ile bir nebze anlamlı ve eğlenceli olsa da, kamera ile uğraşmaya kalkarsanız çok yoruluyorsunuz. O yüzden Film Director'a da güzel, ama sakat doğmuş bir fikir gözüyle bakıyorum.

Bu arada, sürüş bölümü de bug'lardan nasibini biraz olsun almış. Hayatımda gördüğüm en komik hatayı söyleyeyim size: Miami'de rakip bir çetenin barını dağıttıktan sonra ara demo girdi ve yanınızdaki adam bana: "Hmm, sen iyi bir şoföre benziyorsun, seni kullanabiliriz" derken Tanner arabayı kaldırırma çakıverdi! Evet, ara demo! Yani arabayı siz kontrol etmezken! Yani daha önceden ayarlanmış bir sahnede bile hata var oyunda!

BİZİM HİKAYEMİZ

Oyunda hikayenin yanı sıra Take-A-Tour ve Driving Games adlı iki mod daha var. Take-A-Tour uç şehirde istediğiniz gibi dolaşmanıza izin veriyor. Tamamen amaçsız da değil üstelik. Her şehirde bulunan 10 tane Timmy Vermicelli adlı yayayı bulup öldürdüğünüzde (GTA'nın Tommy



Vercetti'sine bariz bir gönderme) o şehirdeki Armory açılıyor. Burayı da bulabilirsiniz o şehrin özel aracını ve tüm silahlarını alıyorsunuz ve o şehre özel bir olay oluyor. Mesela Miami'de tüm polisler tır kullanan Timmy Vermicelli'lere dönüşüyor ve sizi kovalamaya başlıyorlar.

Driving Games'de de birçok alt oyun var. Bu oyunlar sırasıyla şöyle:

Quick Chase: Kaçan arabayı yakalayıp arabasını haşat etmelisiniz.

Quick Getaway: Peşinizde polisleri atlatmalısınız.

Trail Blazer: Belli bir süre içinde tüm konilere çarpmalısınız. Her koni sürenize 1 saniye ekliyor.

Survival: En komik olanı da bu. Kuldurmuş gibi üstünüze gelen polis arabalarından olabildiğince kaçmanız gerekiyor. Birkaç arkadaşınızla bu modda çok eğlenebilirsiniz. Ama polislerin size hiç ulaşamayacakları noktalar var, buraları kullanırsanız hiçbir zevki kalmıyor.

Checkpoint Race: Klasik yarış tribi ama istediğiniz güzergâhı kullanabilirsiniz.

Gate Race: Checkpoint Race ile aynı, sadece kapılardan geçmeniz gerekiyor.

Bu modlar araba sürmekten hoşlananlar için iyi düşünülmüş ama çok önemli bir iki eksikliği var. Bi-

rincisi, hepsi en baştan açık (İstanbul hariç). Keşke hikayeyi tamamladıkça, bonus olarak açılışlarmış diyorum. Bu oyunu daha çok ve daha iyi oynamak için bir sebep olur ve ömrünü uzatırdı. İkincisi ise bu modlarda herhangi bir skorun tutulmaması. Tuğbek'le Survival oynarken bile kendi zamanlarımızı akıldan tutmak zorunda kaldık. Tamam, sorun değil ama ufak da olsa bir High Score tablosu görmek, oradaki en iyi zamanı geçmek için çabalamak isterdim. Bu tür çok basit noktaların bile nasıl olup da atlandığına akıl sır erdiremedim.

SONUÇ OLARAK

Hatice ve neticeyi bir araya getirecek olursak: Driver 3 olmamış arkadaşlar. En azından şişirildiğinin yarısı kadar, yani sürüş bölümleri olmuş. Fark ettiyseniz yazı boyunca Grand Theft Auto 3 ile en ufak bir karşılaştırma yapmaktan kaçındım. Eğer bu oyunu GTA 3 ile karşılaştırmaya başlarsam, bu sayfalardan çıkamaz. O yüzden bu oyunu kendi kategorisinde değerlendirmeli. Reflections arabada geçen, aksiyon filmi gibi bir oyun yapmaya çalışmış ve bunun yarısını da başarmış. Ama Tanner arabadan indiği anda karizması balon gibi sönyör. "Keşke Driver'ın yanında bir de Walker ekleselermiş" demekten kendimi alamıyorum. Bakalım PC versiyonu nasıl olacak, hatalarını düzeltmek için önünde iki ay var Reflections'ın. ☺

Sinan Akkol



DRIV3R AKSIYON www.aral.com.tr

Yapımcı: Reflections Medya: 1 DVD Fiyat: 120 milyon
 Dağıtıcı: Aral İthalat Orijinal Olarak: Var Yaş Sınırı: Yetişkin (17+)

DESTEKLENERLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Orta İngilizce gereksinimi: Orta Zorluk: Orta

| | | |
|--|---|--|
| <p>Grafik ██████████ (Ortalama)</p> <p>Ses ██████████ (Ortalama)</p> <p>Oynanabilirlik ██████████ (Ortalama)</p> <p>Multiplayer ██████████ (Ortalama)</p> <p>Eğlence ██████████ (Ortalama)</p> | <p>Artılar/Eksiler</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ Araba sürüşü zevkli. ▲ Hasar modellemesi. ▲ Ara demolar. Üç ▲ şehirden birisi İstanbul | <ul style="list-style-type: none"> ▼ Araba sürmediğiniz her an ▼ Onlarca teknik hata ▼ Bazı bölümler gereksiz ▼ yere zor. Boğaz Köprüsü ▼ yok |
|--|---|--|

LEVEL NOTU ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████

Grand Theft Auto 3, Vice City, Mafia

Haydi her şey havaya!

PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy

Telekinetik güçleriniz olduğunu hayal etmeyin; yaşayın

LEVEL HIT



Max Payne 2'de ateş ettiğiniz, dokunduğunuz objelerin yerlere düşmesi, yuvarlanması pek hoşumuza gitmişti. "Ne de güzel fizik motoru" dedik. Raftaki bir konserve kutusunun yere düşüp, gerçekçi bir şekilde dönüp durması bir işimize yarıyor muydu peki? Hayır.

Şimdi şunu düşünün. Önünüzde 3 farklı düşman duruyor. Etrafta da kutular, variller ve çeşitli araçlar var. Düşmanlarınızdan birini havaya kaldırın. Evet kaldırın. Daha yükseğe. Daha yüksek. Şimdi onu uçurumdan aşağıya fırlatın. Şimdi sizi fark etmiş iki düşmanınız daha var. Siper alın ve daha güçlü silaha sahip olanın beynini ele geçirin. Şimdi beynini ele geçirdiğiniz asker olarak sakince, kendini akıllı sanan diğer düşmanınızın arkasına gelin ve "Bam!". Kaldı bir. Unutmayın, o hala sizin kontrolünüzde. Yanınızdaki kırmızı varile bakın. Evet içi patlayıcı dolu. İntihar etme vakti gelmiştir. Hedef al ve ateşle... Tebrikler; silahınıza dokunmadan herkesten kurtuldu-nuz.

BEYİN GEÇİDİ

İsmi Nick olan kahramanımız telekinetik güçlerle donatılmış, bu konuda yıllarca eğitim almış bir askerdir. Fakat gelin görün ki, The Movement adındaki terörist grubu yok etmek



üzere gönderildiğinde yakalanır. Üstelik tüm telekinetik güç bilgisi de silinmiştir. Nick'in durumunda olmak istemeyeceğimiz açıktır.

Peki Nick güçsüz müdür? Asla! Neyse ki zaman içinde bu telekinetik güçlerini geri kazanıyor. Zaten asıl önemli olan bu güçler değil (kıvrır). Hareketlerin oyuna nasıl yansdığı. Anlatılınca ağzımızın suyunu akıtan ne çok senaryo, ne çok düşünce gördük. Sonra bunlar elimizde patladı. Neyse ki Psi-Ops'ta durum böyle değil.

Oynanış üçüncü kişi görüntüsünden ve kamera her zaman sizin kontrolünüzde. Hatta, eğer oynadıysanız görüntü Syphon Filter: Omega Strain'e fazlasıyla benziyor. Ekranda görülen hedef göstergesi üç renge bürünüyor. Yeşil durumdaysa etrafınızda etkileşimde bulunabileceğiniz herhangi bir nesne veya canlı yok demektir. Sarıya dönüştüğünde, hedefin üstünde bulunduğu nesneyle bir şeyler yapabilirsiniz. Kırmızı hedef göstergesi sadece düşmanları gösterir.

Oyunun ilk bölümleri sizi oyuna alıştırmakla geçiyor ve çok da kolay ilerliyorsunuz, ama bir noktadan sonra



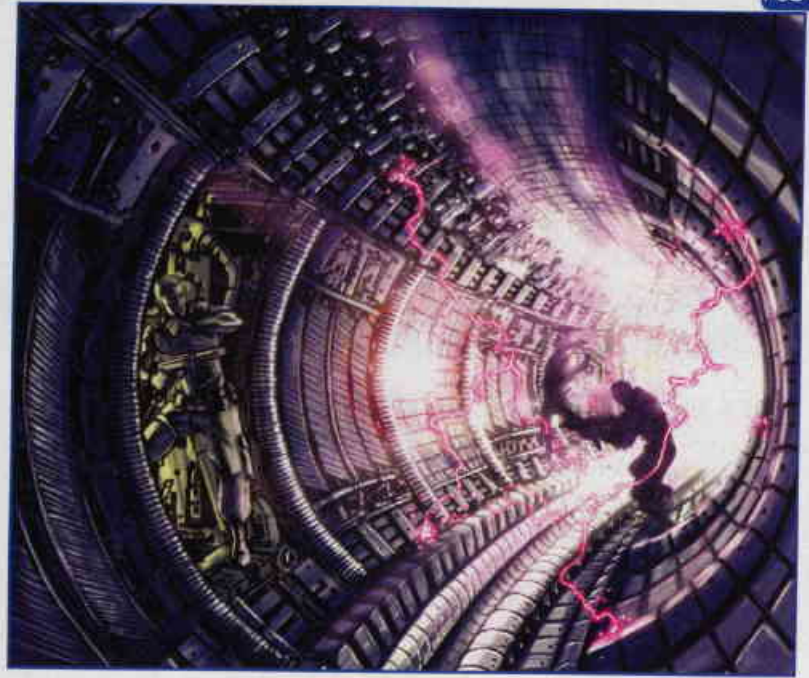
her adımınızı dikkatli atmanız gerekiyor. Aura Vision'ı aldıktan sonra, görülmeyen mavnlarla ve fark ettiğiniz an üstünüze akan yaratıklara mücadele edecek, beyin gücünüzün hiç bir işe yaramadığı zırhlı birlikleri farklı yollardan yenmeye çalışacaksınız. Cengaver gibi ortalığa atılmanın hiçbir faydasını göremeyeceğiniz gibi, zararını da yakından hissedeceksiniz. Oyundaki kayıt olayı "Checkpoint" mantığında ve Checkpoint'ler arasında bazen uzun bir süre olabiliyor. Tahmin edersiniz ki, diğer Checkpoint'e ulaşmadan ölmek çok can sıkıcı olacaktır.

MINDGATE GÜÇLERİ

Nick telekinetik güçleri olmadan hiçbir işe yaramaz. Bu oyun da telekinesis olmadan çekilmezdi zaten. Şimdi Nick'in oyun içerisinde yeniden kazanacağı güçleri tek tek inceliyoruz.

"Yanımda sadece telekinesis olsun, bir tane dostum olmasın" demiş atalarımız (yok artık). Herhangi bir nesneyi veya canlıyı havalandırıp, fırlatmak TK ile gerçekleşiyor. Üstelik TK gücünü art arda kullanarak, havaya





kaldırmakta olduğunuz cismi TK gücünüz bitene kadar yükseltmeye devam edebiliyorsunuz. 50 metreden aşağı düşen birisinin yaşayabileceğini bekleyemeyiz değil mi? Bunun yanında bazı bulmacaları çözmeye ve yüksek yerlere tırmanmak için kutuları dizme gibi işlevleri de var. Oyunda en fazla kullanacağınız güç bu.

Önünüzdeki yolda karşınıza çıkabilecek tehlikeleri, kapalı kapılar ardında neler döndüğünü görmek mi istiyorsunuz? O zaman sizi Remote Viewing köşesine alalım. Bu yetenek sayesinde bedeninizi olduğu yerde durdurarak, fakat hayaletinizi kapılardan geçirerek RV gücünüz bitene kadar ortalığı arşınlayabiliyorsunuz. Açıkçası ben RV'yi çok kullanmadım. Enerjim çok çok az kaldığında veya lüzumsuz paranoyaya kapıldığımda birkaç doz...

RV bu kadar az kullanılırken, beyin gücünüzü simgeleyen bar azaldığında veya bir düşmanınızı dünyayı ayağa kaldırmadan ortadan kaldırmak istediğinizde Mind Drain'e başvuruyorsunuz. Mind Drain kısaca beyin gücünüzü yeniliyor. Canlı bir düşmana uygulandığında onu öl-

dürüyor ve daha fazla güç veriyor; cansızsa ve kafası yerinde duruyorsa sadece beyin gücünüzü biraz tazeliliyor.

Oyundaki bulmacaları ve hareketi sağlayan, oynanışı değiştiren bir güç olan Mind Control sayesinde düşmanınızın beynini ele geçirip, onu istediğiniz gibi kontrol edebiliyorsunuz. İsterseniz alıp aşağı atın, diğer bir düşmana saldırtın, gezdirin... Ne yaparsanız yapın. Fakat dikkatli olun. Beyin gücünüz biterse düşmanınız tetikte olacaktır.

Patlayıcı dolu varilleri veya gaz tüplerini ortalıkta sektirerek oluşturacağınız alevlerin, elinizden de çıkıyor Pyrokinesis ile. İsterseniz düşmanlarınızı alevlere boğun, isterseniz de... Hmm sanırım sadece bu işe yarar.

Oyunun sonlarına doğruysa işin rengi değişiyor. Soul Reaper'daki gi-

bi alternatif bir dünyayı görmeye başlıyorsunuz. Aura Vision'la gelen bu yeni dünya bana kalırsa gereksiz bir eklenti. Zaten oyun sunduğu aksiyonla gayet zevkli. Niye içine bir de böyle alternatif dünyalar, garip ruhani yaratıklar da sokuyoruz ki?

HAVOK

Şu anda Half-Life 2 piyasada olsaydı belki bu oyun bizi o kadar da etkilemeyecekti. Half-Life 2'nin Havok fizik motorunu kullanan Psi-Ops, sadece bu motoru iyi bir şekilde kullanmakla kalmıyor. Grafiklerde ve modellemelerde de müthiş bir emek ve detay var. Hem ara sahneler, hem yüz ifadeleri, hem ışıklandırmalar, hem de kaplamalar başlarıyla işlenmiş. "Çok güzel motor kullandık, grafikleri de es geçelim" dememişler, takdir ettim. Uzun süredir böyle sessizce gelen ve beni etkileyen bir oyunla karşılaşmamıştım. Aksiyon meraklıları için kaçırılmaz bir fırsat. Mutlaka alın, edin. ☼

Tuna Şentuna



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY AKSİYON www.alsanonline.com

Yapımcı: Midway
Dağıtıcı: Midway

Orijinal Olarak Yok
Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENERLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Telekinetik güçler

▲ Havok motoru. Zevkli

▲ oynanış. Akıllı yapıy

▲ zeka.

▼ Kapalı alanlar çok fazla.

▼ Az sayıda silah ve

▼ düşman çeşidi.

LEVEL

NOTU

Alternatif: Syphon Filter: The Omega Strain, Hitman: Contracts

86

Evim, korkunç evim

Silent Hill 4: The Room

Apartman daireniz size tutkuyla bağlanmışsa...

Kendimi bildim bileli korku oyunlarından korkmuşumdur (cümleye bak). Resident Evil'ından, Silent Hill'ine kadar her korku oyununa şöyle bir bakmışlığım vardır. Çoğunda kendimi kaybettiğim için fazla ilerleyememişimdir o ayrı (gerçi Resident Evil 3: Nemesis'i bayağı iyi oynamıştım, nasıl oldu bilemiyorum).

Silent Hill 3'te kalmıştık en son. Endişelenmeyin, çünkü üçüncü oyun orada bitti. Elimizdeki oyun yepyeni bir senaryoya sahip. Eski oyunları oynamadıysanız The Room'da zorluk çekmezsiniz, ama oynamış olmayı dileyebilirsiniz. Nereden bakarsanız bakın, insan bu tür oyunları sürekli gözetim altında tutunca, yeni bir versiyona daha rahatça alışabiliyor. Hem de daha az korkuyla ilerliyor.

ALTERNATİF DÜNYA

The Room'un konusu hayli ilginç. Henry Townsend nispeten yeni taşındığı evinde, nispeten mutlu bir hayat sürmektedir. Fakat son beş gündür çeşitli kabuslar pe-



↑ | Ben olsam geri dönerdim.

şini bırakmamaktadır. Bu beş günün sonunda, Henry dışarı çıkmak ister, fakat o da ne? Kapısı zincirlerle kapatılmıştır. Bu zincirleri açamayacağını anlayan Henry, pencereleri dener, ama onlar da açılmamaktadır. Tam bu sırada içeriden bir ses gelir. Banyoya gittiğinde duvarda insanın geçebileceği genişlikte bir delik görür. Kapı ve pencerelerden umudunu kesen Henry'nin bu deliğin sonunda ne olduğunu görmek istemesi gayet doğaldır. Deliğe girer, ilerler ve kendisini başka bir dünyada bulur.

Senaryo biraz enteresan. Bana Stephen King'in hikayelerini anımsattı. Netekim The Room'un diğer Silent Hill oyunlarına göre de daha kapalı ve kloströfobik bir yapısı var.

BÜTÜN SAHİP OLDUKLARIM...

Serinin son oyununda neler değiştiğine bir bakalım. Daha önce yayınlanan haberlerde oyuna birinci kişi görüntüsünün ekleneceğinden bahsetmiştik. Bu

Neleri arıyoruz?

Önceki Silent Hill oyunlarına alıştıktan sonra, yeni oyunda bazı şeylerin eksik olması çoğumuzun canını sıkacaktır, bunu kabul etmeliyiz. Oyunda olmasını dileyebileceğimiz ilk göze çarpan unsur akıllıca hazırlanmış bulmacalar. Belki oyunun bu hali daha çok hoşunuza gitmiştir, zaten bulmaca çözmeyi hiç sevmiyorsunuzdur, ama yine de ortalıkta dolanıp kapılara kilit aramaktan ötesini katıyordu bulmacalar. Bir diğer eksiklik de atmosfer ve orijinalite. Bu seriye ilk defa SH4 ile başlıyorsanız, bir eksiklik hissedeceğinizi sanmam; fakat daha önceki oyunları bilenler daha fazlasını arayacaktır. Hikayeyi anlatarak bozmak istemem, ama oyunun ilerleyen kısmında gezdiğiniz mekanların alternatif şekillerini tekrar tekrar geziyorsunuz ve burada da pek bir yenilik yok desek yeridir. Keşke daha fazla mekan tasarımı görebilseniz. Atmosfer de sizi pek sarmıyor. Sürekli evinize dönmek, oradan geri dönmek oyunu bölüyor. Evde de bir şeyler oluyor, ama yine de çok etkili değil. Düşmanlarınız farklı farklı. İyi, güzel ama neden bir çoğu eskiden gördüklerimizin makyajlanmış hali? Biri bana cevap versin!

gerçekleşmiş, ama açıkçası benim tahmin ettiğim gibi değil. Henry sadece evindeyken kendi gözlerinden görüyor. Geriye kalan aksiyon kısımlarında ve ortalıkta dolanırken yine eski üçüncü kişi görüntüsü hakim. Evin içinde dolaşırken baktığınız yerlerde bir göz işareti çıkıyor. Bu bölümlerdeyken kullanma tuşuna basarsanız, Henry'nin baktığınız yer



← | "Mmm... Barın ortasında duran bir balta. Hemen alayım."



← | Aynı odada olmak isteyeceğiniz son kişi...



↑ | Bu bayan aynı ICO'daki gibi hiç peşinizi bırakmıyor.

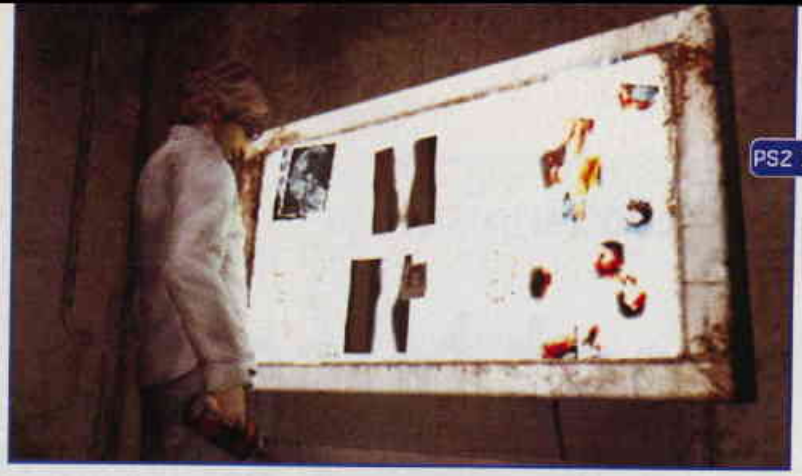
hakkındaki görüşlerini alabilirsiniz. Kapılara yöneldiğinizdeyse bu göz işareti çıkmıyor. Bu yüzden oyunun başında yatak odasından çıkamadığımı bilirim.

Bir diğer değişiklik envanter sisteminde. Tüm diğer Silent Hill oyunlarının aksine, artık elinizin altındaki eşyalara ulaşmak için menü menü dolaşmayacaksınız. Kare tuşuna bastığınızda elinizde bulunan 10 eşya ekranda gözüküyor. Buna bulduğunuz her şey dahil. Cephane, silahlar, yiyecek-içecek vb. Yalnız ortada korkunç bir durum var. Var sayalım ki elinizde tam on adet eşya var ve on birincisi yerde duruyor. Bunu almak istiyorsunuz ve Henry hayır diyor. Şimdi tıpış tıpış evinize dönmeli ve taşımak istemediğiniz yükü oraya bırakmalısınız. Daha sonra geri dönüp yerdeki eşyayı alabilirsiniz. İşin kötü tarafı, bulduğunuz cephane ayrı bölümlere dağılıyor. Kurşunlar onar onar yerleşiyor. Üst üste gelip 20 olsa olmaz.

Eve geri dönmek de mişken, eve niye geri dönmek isteyeceğinizden de bahsedeyim. Zaman zaman hikayede ilerlemek için eve dönmeniz gerekiyor. Evinize her gidişinizde Henry uykudan uyanıyor ve enerjisi tazeleniyor. Bazen de bahsettiğim gibi hikayenin bir sonraki adımı için ipuçları buluyorsunuz.

KAPANA KISILMAK

Henry'nin tek sığına-



PS2 İNCELEME

↑ | "Bu röntgenlere göre benim sinirlerim alınmış. O yüzden oyun boyunca bu kadar sakin durabiliyorum."

ğlı evi gibi gözükse de, oyunun ilerleyen bölümlerinde evinin görünümü tüyler ürpertici bir hale geliyor. Artık oraya dönmek istemiyorsunuz. Aslında eve dönmeyişinizin en büyük nedeni kayıt olanağını sadece evinizin sunması. Eskiden camda, yerde, kapının üstünde, sahanlıkta o kırmızı şekli görünce kayıt edebiliyorduk, ama artık değil.

Değişenler bunlarla sınırlı kalmıyor. Henry'nin enerji çizgisini ekranda görebildiğimiz gibi, bunun yanında yer alan işaretlerle de süper saldırı hareketi yapabiliyoruz. Kahramanımız elinden attığı şimşek toplarıyla saldırabiliyor. Eğer gizli eşyaları bulabilirseniz, istediğiniz zaman şeytana da dönüşebilirsiniz... Böyle olsa bu oyunu ne güzel korkusuzca oynardık değil mi? Henry'nin özel saldırısı sadece elindeki silahla yaptığı daha güçlü bir saldırı. Bunu yapmak için ya saldırı tuşuna basılı tutmalı ve yukarıdaki yuvarlağın dolmasını beklemelisiniz, ya da saldırı hareketini art arda yapmalısınız. Yalnız bu atağınız boşa giderse karakteriniz savrulacak ve birkaç saniye kendine gelemecektir, dikkatli olun.

KORİDORUN SONU

Ölmeyen yaratıklar. Ne kadar sinir bozucu bir kavram değil mi? Ateş ediyorsunuz, sopalıyorsunuz, sadece birkaç saniye yere düşüp sonra yeniden peşinizden geliyorlar. Türkçe'de buna "imdat!" deniyor sanırım. Bunların dışında sizden büyükçe yaratıklar, sizden daha çok uçabilen yaratıklar ve dilleri yere yapışmış süper atik köpeklerle de uğraşacaksınız. Ne hoş, ne ferahlatıcı. Bunlar yetmiyormuş gibi, Konami oyununun ünlü "Noise" motorunu daha da geliştirmiş. Böylece sinir bozucu ses efektleri eşliğinde, daha da paslı görüntüler görebiliyoruz.

Evinden çıkamayan ve neden çıkamadığını merak eden, bunu da çok orijinal bir şekilde sunamayan birinin, gerimli hikayesini merak edenler buraya. Geri kalanları tatile yolluyoruz. ☺

_Tuna Şentuna



SILENT HILL 4: THE ROOM KORKU-MACERA www.aral.com.tr

Yapımcı: Konami Orijinal Olarak Var Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü
Dağıtıcı: Konami Fiyah: 120 milyon Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce gereksinimi: Az Zorluk: Orta

| | | |
|----------------------------|---|--|
| Grafik: ██████████ | Artılar/Eksiler | ▼ Tekrarlayan oynanış |
| Ses: ██████████ | ▲ İyi grafikler, iyi ses efektleri. Apartman dairesi senaryosu. | ▼ Az çeşit mekan. Fazla eşya taşıyamamak. Tek düze ve az sayıda bulmaca. |
| Oynanabilirlik: ██████████ | ▲ Fazla çeşit eşya | |
| Multiplayer: ██████████ | | |
| Eğlence: ██████████ | | |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: The Suffering, Forbidden Siren

78

Dev robotların savaşı

Front Mission 4

“Konsolda da strateji oyunu oluyor işte” demek isterdim...

Konsolların birer aksiyon makinesi olarak görülmesi her zaman canımı sıkımıştır. Strateji ve macera denilince akla PC'lerin gelmesi, konsolların bir kenara itilmesi çok hoş değil. Böyle bir durum söz konusuyken Front Mission 4 ile tanıştık. Square Enix'in PSOne'da üç oyunla strateji zevki yaşattığı serinin dördüncü bölümü. İşin içinde Square Enix olunca mutlaka kaliteli bir yapım bekleyeceğinizden de eminim. Bekliyor musunuz? Siz beklemeye devam edin, ben de bir denize atlayıp geleyim.

WANZER HARİKASI

Açılış demosuna baktığımız an heyecanlanmaya başlayacaksınız. Demoda Square Enix kalitesi yine sonuna kadar hissediliyor (Drakengard'da da böyleydi). Sonra gayet basit bir menü aracılığıyla oyuna iteleniyorsunuz.

İlk başta her şey çok karışık

gelebilir. Oyunun ekran görüntülerine bakınca da bir şey anlamazsanız korkmayın. Size ne yapmanız gerektiğini, neye nereden ulaşacağınızı adım adım anlatan bir dolu Tutorial bulunuyor. Bunları anlamak için de biraz İngilizce gerekiyor, söylemedi demeyin.

Durandal isimindeki ekip ordudan bağımsız çalışan özel bir Wanzer ekibi. Bu grubun bir üyesi olan Elsa da ön plandaki karakterimiz. Elsa Fransız bir bayan. Ayrıca sarı saçlı. Oyunun bir bölümünde de sanki birinden mi hoşlanıyor ne?

Alman üssüne yapılan Wanzer saldırısından sonra olay mahalline gelen Durandal ekibi, kısa bir süre sonra basit bir saldırıdan daha ötesinin resimde olduğunu anlar. Durandal'ın hikayesi bir köşede ilerlerken, Güney Amerika'da aylıklığa son derece müsait, U.C.S'e bağlı bir grubun durumuna tanık oluyoruz. 25 milyon dolar değerinde altın külçeleri bulan bu üç kişi, altınları kamyonla yükleyip ülkeden uzaklaşmaya çalışmakta, ama altınların gerçek sahibi de boş durmamaktadır. Milyon saatlik oyun süresi boyunca bu iki grubu savaştan savaşa sokuyoruz.

SAVAŞ ALANI

Sıra tabanlı bir strateji için hazırsanız başlıyoruz. Tutorial bölümlerini oynadıktan ve oyunu öğrendikten son-

ra ilk savaşınıza atılacaksınız. Oynanış son derece çizgisel. Hikayeye göre çeşitli sa-

vaşlara giriyorsunuz ve bu böyle ilerliyor. Arada isterseniz Simulator bölümlerine uğrayıp, daha fazla yetenek puanı kazanabilirsiniz.

Her savaşa girişinizde grubunuzdaki Wanzer'leri yerleştirmeniz söyleniyor. Oyun sırası size geldiğinde, seçtiğiniz Wanzer'i ilerletiyorsunuz. Oyunda her hareket AP ile ayarlanmış. Diyelim ki bir Wanzer'inin AP'si 10. Bunun 6'sıyla 6 kare yürüebilirsiniz, 4'üyle de tek bir atış yapabilirsiniz. Eğer hiç yürümezseniz, iki el ateş etme, karşı saldırı yapmak gibi hareketlere de hakkınız kalıyor. Wanzer'inizi yürüttükten sonra At-



↓ Binaların tepesine çıkmak için, Wanzer'inize Jetpack takın.



↓ Bir takım entrikalara şahit oluyorsunuz.



↓ Yapacağınız her hareketten sonra kaç AP'niz kalacağını görebiliyorsunuz.



Önce bunlardan kurtulun

Her savaşta karşınıza farklı tipte Wanzer'lar çıkacak. Bu Wanzer'lerden önce hangisini yok etmeniz gerektiğini kestiremiyorsanız, işte tam çözüm!

- 1 – Recon üniteleri: Bu havalı üniteler hemen yanınıza sokulmaya çalışacaktır; çünkü amaçları füze atan birimlere koordinat sağlamaktır. Eğer yanınıza yaklaştırsa, sıra düşmana gelince kafanıza birkaç füze yiyeceğinizden emin olabilirsiniz.
- 2 – Roket atarlı bombacılar: İsmi okuduktan sonra rahatsız olduğunuz değil mi? Bomba atar düştüğü yerin çevresini de etkiliyor ve birbirine çok bağlı bir grubu kontrol ediyorsanız işiniz zor. Ellerindeki roket atarın isabet oranı düşük olabiliyor, ama yine de tehlikeli.
- 3 – Omuz roketli üniteler: Bunlar çok yavaş ilerler, uzakta dururlar; ama sizi menzillerinde tutmayı da göz ardı etmezler. En beklemediğiniz anda birkaç roketin havadan üstünüze indiğini görmek iyi olmayacaktır.
- 4 – Tetikçiler: Tek atışta çok hasar veren, ama neyse ki sıkça iskeleyen tetikçileri de boş bırakmayın. Bazen bir vuruşta en güvendiğiniz silahınızı taşıyan kolu uçuruyorlar.
- 5 – Mekanik ustaları: "Gelecek sıra işin bitti senin" diyorsunuz karşınızdaki Wanzer'e, mekanik kalkan geliyor oradan ve Wanzer'i eski haline getiriyor. Çok sinir bozuyorlar. Hemen defedin.

tack, EMP, Repair gibi hareketlerden birini seçebilirsiniz. EMP bu oyunun büyüğü. Rakip robotların sistemlerine zarar verip, ateş edememelerini, az yürümelerini sağlayabilirsiniz. Repair Wanzer'lerinizin enerjisini tazeliyor.

Elinizdeki Wanzer tiplerine göre farklı saldırı çeşitleriniz var. Tetikçiler tek atışta çok hasar veriyor ve Wanzer'lerin parçalarına ateş edebilir. Roketli üniteler az sayıda atış hakkına sahip, ama bir seferde robotun tüm bölgelerine zarar verebiliyor. Makineli ve pom-



palı tüfek sahipleri ortalama hasar veriyor ve cephane kapasiteleri de çok geniş.

Savaş bittikten sonra Wanzer'lerinize parça almak için para, Wanzer pilotlarına yetenek eklemek için EP kazanıyorsunuz. Her robotu o kadar çok değiştirebilirsiniz ki, yarım saatimi sadece robot ayarlamaya verdiğimi bilirim. Wanzer'lerin taşıma kapasitesini göz önünde bulundurarak, yeni kollar, yeni bacaklar ve yeni silahlar takabiliyorsunuz. Pilot kısmındaysa, yeni yeteneklerle Wanzer'inizin gücünü katlıyorsunuz. Mesela nedir? Pompalı tüfek kullanan bir Wanzer'in pilotuna Shotgun +1 yeteneğini veriyorsunuz ve artık daha güçlü ateş ediyor.

ÇOK SIKICI ÇÖK

Bınbir tane kusuru olan oyunu en önemli kusurlarından bahsedip, gideceğim. Öncelikle oyun PSOne grafiklerine sahip. Oyunda zaten grafik ve renk yok, bari oynanış olsun. Oynanış kendini çok tekrar ediyor ve bunun en büyük nedeni de şaşkın yapay zeka. Rakip Wanzer'ler bir tane Wanzer'inizi kendine düşman belliyor ve sürekli onun üstüne gidiyor. Tam sağında tek vuruşta patlaya-

bilecek bir Wanzer dursa bile onu es geçiyor. Bunların yanında tüm pilotların ne olması gerektiği belirlenmiş. Aldıkları yetenekler önceden seçildiği için, siz sadece onlara verilen rolü geliştirmeye çalışıyorsunuz.

"Strateji olsun taşta olsun, zaten PC'im de yok ne yapayım" dediğiniz takdirde Front Mission 4'ü deneyebilirsiniz. Yoksa... Yazınızı bu oyuna harcamaya hiç gerek yok. @

_İuna Şentuna



FRONT MISSION 4 STRATEJİ

www.square-enix-usa.com/games/fm4/

Yapımcı: Square Enix

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Square Enix

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

■ Dolby Surround

■ DualShock

■ 60Hz Modu

■ Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

■■■■■ (5/5)

Artılar/Eksiler

▼ Kötü yapay zeka.

Ses

■■■■■ (5/5)

▲ Wanzer'leri sonsuza

▼ Çok kötü ve özensiz

Oynanabilirlik

■■■■■ (5/5)

▲ dek modifiye edebile

▼ grafikler. Çizgisel

Multiplayer

■■■■■ (5/5)

▲ dek modifiye edebile

▼ oynanış

Eğlence

■■■■■ (5/5)

LEVEL

NOTU



Alternatif: Disgaea: Hour of Darkness, La Pucelle: Tactics

68

Örümcek Adam'ı hiç böyle görmediniz

Spider-Man 2

Filmlerin oyunları hep kötü olur... Kim demiş?

LEVEL HIT

Hangi biriniz Spider-Man 2'yi izledikten sonra ilk gördüğü duvara tırmanmayı düşünmedi, söyleyin bana. Beni bıraksalar o duvara tırmanmayı bırak, itfaiye hortumunu ağ diye kullanıp ilk bulduğum yerde salanırım, ama o başka bir mevzu şimdi.

Şimdiye kadar Örümcek Adam'ın elle tutulur herhangi bir oyununu oynamadık. Çok eskiden Arcade'de BlackCat'i, Örümcek Adam'ı ve bir takım başka karakterleri seçebildiğiniz bir Beat'em Up vardı, fakat o da orda kaldı. Artık Örümcek Adam fiyaskosu sona eriyor. Manhattan'ın vazgeçilmez süper kahramanı, mükemmel bir oyunla karşınızda.

ŞEHİR AYAKLAR ALTINDA

Karşımda tüm Manhattan'ı görünce inanmadım. Her santimetrekaresini gezebildiğiniz bir şehirde Örümcek Adam olarak bulunmaktan başka ne istersiniz ki? Üstelik sadece X düzleminden bahsetmiyoruz burada. Y düzleminde de şehir yukarı çıkabiliyor. Mesela Empire State Building'in en tepesine çıkabiliyorsunuz (oraya çıkmış hali ekran görüntüsü olarak bu sayfalar da olmalı). Daha sonra buradan aşağı kendinizi bırakıyorsunuz ve uzun-

ca bir süre süzülüyorsunuz. Ağatabileceğiniz bir binaya yaklaştığınızda R2 tuşuna basıp, ölmekten de kurtuluyorsunuz.

Şehirde amaçsızca dolaşmıyoruz elbette. Yapabileceğiniz tonla iş var. İsterseniz direkt olarak hikayeyi takip edebilirsiniz. Hikaye ilerleyişi de şu şekilde ayarlanmış; oyunu Chapter'lara ayırmışlar. Her Chapter'da yapmanız gereken bazı gereksinimler bulunuyor. 3000 Hero Point topla, pizzacıya git, Daily Bugle'a uğra vb. Hikayenin devamını getiren bu görevler, ekranda gri oklarla gösteriliyor. Oklarla gösterilen bir başka olay da (mavi ve mor) günlük görevler. Bu okların sahipleri genelde şehrin halkı oluyor. Bir şekilde başlarını belaya sokan halk, sizden yardım istiyor ve onlarla konuştuğunuzda çeşidi pek

de bol olmayan görevlerden birini alıyorsunuz.

GÖREVLER

Bir bakalım elimizde neler var. Çatışma altındaki polisleri kurtar, binada asılı kalmış adamı kurtar (ne yapıyorsa orada?), balonu kaçan çocuğun balonunu geri getir, bankayı soyan suçluları durdur, hastayı hastaneye yetiştir ve cüzdanı çalınan bayanın cüzdanını bul. Oyunun başında 68 saat oturup, hikayeyi hiç devam ettirmeden bu görevlerle uğraşsanız bile, daha farklı bir görev göremeyeceksiniz. Maalesef bu da oyunun çok sevimli olmayan bir yönü. Diğer yandan başarıyla tamamladığınız her görev size Hero Point olarak geri dönüyor. Bu puanları daha sonra Örümcek Adam'a yeni hareketler ve kombolar almak için kullanabiliyorsunuz. Daha da gelişmiş, daha hızlı ilerleyen ve güçlü bir Örümcek Adam demek, bahsi geçen görevleri yeniden oynamak isteyeceksiniz demek. Dolayısıyla oyunun kendi kendini dengelediğini söyleyebiliriz.

Hero Point toplamanın bir yolu da etrafındaki gizli eşyaları ve "Yardım" noktalarını bulmaktan geçiyor. Gizli eşyalar bayağı iyi gizlenmişler. Oyundaki tüm Chapter'ları büyük bir başarıyla bitirseniz bile, ancak oyunun %50-60'ını tamamlayabilmiş oluyorsunuz.



Yükseklik korkusu olan buraya çıkmasın.





↑ Karşılaşacağınız ilk Boss. Gerçi yakalayınca dövüşmüyorsunuz, ama yine de yakalamalısınız



%100'lük başarı için her yardım noktasını bulmalı, her gizli eşyayı ele geçirmelisiniz.

ÇEVİK VE GÜÇLÜ

Örümcek Adam'ın hareketlerine bakmadan ilerleyemeyiz. Duvar tırmanıcımız, kısaca her yüzeye tırmanabiliyor. Evet 'her' yüzey. Koca şehirde tutunamayacağınız yer yok. Aynı şey ağ atıp, binalar arasında ilerlemek için

de geçerli. Oyunda iki çeşit ağ kullanımı seçeneği var. Manuel ve otomatik. Otomatik ağ kullanımını tavsiye etmiyorum, çünkü kontrolünüz bir hayli düşüyor. Manuel olanda, her ağla süzülüşünüzden sonra zıplayıp, yeni ağı siz atmalısınız. Bu sırada ne yöne gideceğinizi de sol analog düğmeyle ayarlıyorsunuz. Şehri binalar arasında salınarak gezerken, "Stylish" olmaya da bakın.

Stylish olmak ne demek açıklayayım. İkinci oyuna özel olarak, L2 tuşuyla duvarlarda koşabiliyor, duvarlardan zıplayabiliyor ve bir takım farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Şimdi şunu hayal edin. Bir binaya ağına attınız, süzülüyorsunuz ve zıpladınız. Zıpladıktan sonra paralel binanın cephesine denk geldiniz ve L2'ye basılı tutarak koşmaya başladınız. Bu sırada X'e basılı tutarak zıplama seviyenizi arttırdınız. Şimdi X'i bırakıp yeniden havalara uçma ve ağıyla devam etme vakti. Yerle ilişkiniz olmadan ilerleyerek, stil sahibi olabiliyorsunuz. Bu stil durumu da "Bullet-Time" barınızı tazeliyor. L1 tuşuyla çalıştırılan süper Örümcek Adam gücü –ki böyle bir şey aslında yok – daha çok Boss savaşlarında işe yarıyor. Hatta bazı boss savaşlarında (özellikle Dr. Octopus'la olan) bu gücü kullanmadan başarılı olmak hayli zor.

UZAKTA BİR YER

Koskoca bir şehri, hiç yükleme zamanı olmadan bir oyuna entegre etmek zor iş olmalı. Bu durumda da aslında çok da parlak olmayan grafiklere söz söylemesek daha iyi. Zaten Örümcek Adam'ın ve Dr. Ock'ın animasyonları olabildiğince başarılı.



Özgürlük Anıtı'na nasıl gidilir?

Örümcek Adam havalarda uçabilir, duvarlara tırmanabilir, arabaları kaldırıp atabilir ama iş su bölümüne gelince Örümcek bundan hoşlanmıyor. Şehrin açıklarında yer alan Özgürlük Anıtı'na da herhangi bir kara ulaşımı bulunmadığından ve yüzemediğinizden, buraya nasıl ulaşacağınızı merak edebilirsiniz. İşin sırrı su yüzündeki şamandıralar. Bu şamandıralar varmaya çalıştığınız adaya kadar ilerliyor ve yapmanız gereken şamandıraya atlamak. Bunun da en iyi yolu X'e basılı tutup zıplama gücünüzü sonuna kadar doldurduktan sonra, L2'ye bir iki hızlı adım atıp ileri doğru zıplamak. Biraz zahmetli, ama bir Chapter'da bunu zaten zorunlu olarak yapmak zorunda kalıyorsunuz. Özgürlük Anıtı'na ulaşmanın bir yolu da tepenizde uçan helikopteri yakalamak. Sizi adanın yakınlarında bir yere bırakıyor.

Şehirde dolaşan halkın da son moda kıyafetlerle dolaşmasını beklemeyelim artık.

Bir film-oyunundan böyle bir başarı beklemedim. Çok şaşırdım ve mutlu oldum. Herkesi Manhattan'a, Empire State'in tepesine bekliyorum.

(ÖNEMLİ NOT: Spider-Man 2'nin Playstation 2 versiyonu, PC versiyonundan çok daha iyi. O yüzden PC versiyonunun incelemesinde yerden yere vurulduğunu görünce şaşırma) ❖

—Tuna Şentuna



SPIDER-MAN 2 AKSIYON www.alsanonline.com

Yapımcı: Treyarch
Dağıtıcı: Activision

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 120 milyon

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Yok Zorluk: Kolay

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence | Artılar/Eksiler |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|---|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ Şehirde özgürce dolaşma. Örümcek Adam'ın hareketleri. Bir dolu bonus. |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ Grafikler çok parlak değil. Az sayıda görev çeşidi. |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: Spider-Man: The Movie, GTA3, Vice City



Mirror, Mirror

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

Aynadaki aksinden çok daha çirkin bir oyun bu...

Bu yazıya daha önce de kullandığım pek çok girişten birini kullanarak girebilirdim. Mesela filmlerden yola çıkılarak yapılan oyunların neden çoğunlukla berbat olduğundan dem vurabilirdim. Ya da marka haline gelmiş isimlerin arkasına saklanılarak çabuk para kazanmak hevesiyle rafalara yığılan rezil oyunlardan nasıl da bıkip usandığıma getirebilirdim lafi. Ama tüm bunlar sadece lafı döndürüp dolaştırmak olurdu, ve ben er ya da geç bu oyunun gerçekten de çok kötü olduğunu söylemek durumdayım. Yani lafı uzatmanın bir anlamı yok aslında.



PARAMPARÇA

Shattered Universe'in konusu çok basit aslında, Excelsior ve kaptanı Sulu eskaza kendilerini her şeyin tersine işlediği paralel evrende bulurlar. Orijinal Star Trek dizisinde ilk kez "Mirror, Mirror" adlı bölümle ekrana gelen bu paralel evren Kaptan

Kirk'ün başına az iş açmamıştır. Burada her şey tersinedir, Federation yerine Empire hüküm sürmektedir, çoğu karakter ise ölüme kötüdür. Aynanın negatif yüzü gibi bir şey yani, belki de tüm Star Trek evrenindeki en ilginç kısımlardan biridir bu. Haliyle insan burada geçecek bir oyunun derin bir senaryoya, gelişmiş bir oynanışa, sağlam görevlere sahip olmasını bekliyor. Çünkü paralel evren tüm bunları sağlayabilecek kapasitede bir ortam.

Ama avucumuzu yalayıp oturuyoruz. Neden? Nereden başlamalı bilemiyorum doğrusu, en iyisi önce grafikleri ipe dizmekle başlayayım. Bu oyunun grafikleri tam anlamıyla berbat. Ne ara sahnelerdeki karakterlerin animasyonları, ne gemi tasarımları, ne özel efektler beş para etmez. MGS: Snake Eater gibi oyunların PS2'nin grafik yeteneklerini zorladığı günümüzde, ilk Playstation'ü bile öksürtmeyecek grafikleri hangi akla hizmetle oyuncuya sunarlar, anlamıyorum.

SONSUZ PHOTON

Ama oyunun geri kalanıyla kıyaslanınca grafikler yine affedilir kalıyor. Oyun 19 bölüm boyunca incir çekirdeğini doldurmaya-cak görevlerle sürüp gidiyor. Her seferinde küçük bir avcı gemisine atlayıp üstünüze gelen bir sürü avcıyı ve çoğunlukla birkaç tane de ana gemiyi indirmeniz isteniyor. Üstelik hemen her görevde Excelsior şu ya da bu sebeple kendini korumaktan aciz olduğundan bir yandan da ona göz kulak ol-



manız gerekiyor. Excelsior'un arızalı olmadığı ender durumlarda ise gemi kaçıp gidebilecek iken, akla zarar bahanelerle savaş alanında kalmaya, böylece sizi dövüşmeye zorluyor.

Eğer oyun kontrolleri birazcık olsun düzgün olsaydı, belki etrafta dolanıp it dalaşına girmekten keyif alınabilirdi. Ama geminizi doğru düzgün uçurabilmeniz maalesef mümkün değil. Kontroller son derece kontrolsüz, sırf bu yüzden herhangi bir düşman gemisini vurmaktan vicdan azabı haline geliyor. Yapımcılar bunun farkında olduklarından foton torpidolarınız dahil tüm silahlarınızı sınırsız cephaneye sahip olacak şekilde tasarlamışlar. Bunun üstüne bir de oyunda herhangi bir yapay zeka kırıntısının olmadığını düşünün. Düşmanlar tamamen kör uçuyorlar ve önlerine çıkan nesnelere etrafından dolaşmak yerine, kendilerini patlatana kadar onlara çarpmayı tercih ediyorlar.

Heyecan yok, senaryo yok, yapay zeka yok, grafik yok, yok oğlu yok. Sadece artık sömürüle sömürüle laçka olmuş gariban bir Star Trek ismi var ortada, o kadar. Doğrusu merak ediyorum, Star Trek gibi bir isim daha ne kadar sömürülebilir. Oyun mu? Uzak durun. ❖

_M. Berker Güngör

STAR TREK-SHATTERED GALAXY AKSIYON www.aral.com.tr

Yapımcı: Starsphere

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Dağıtıcı: TDK Mediactive

Fiyatı: 120 milyon

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENERLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alışmak Kolay

İngilizce Gereksinimi Düşük

Zorluk Orta

Grafik

■■■■■

Artılar/Eksiler

Ses

■■■■■

▲ Uzayda geçiyor, bir

▼ İler tutar bir tarafı yok

Oynanabilirlik

■■■■■

▲ bilim-kurgu tutkunu

▼ ki, her tarafı falso.

Multiplayer

■■■■■

▲ olarak başka bir artışı

Eğlence

■■■■■

▲ da aklıma gelmiyor.

LEVEL

NOTU



Alternatifler: Battlestar Galactica

35

Yapacak hiçbir şey kalmayınca...

WAY OF THE SAMURAI 2

Samuraylar onurlu insanlardır...



geldiğince yardım etmeye çalışıyoruz. Sonra sol kanattan kötü adamlar geliyor, onları keşiyoruz konu kapanıyor. Amahara şehri içerisinde dolaşırken (10 bölümden oluşuyor bu şehir) çeşitli görevler alabiliyoruz. Görev almadan ortalıktaki insanlarla konuşmak da mümkün. Hatta sizi tersleyenleri bir kılıç darbesiyle dürtüklemek, Magistrate'leri (polisler) peşinize takmak da yine sizin elinizde.



Savaş kontrolleri çok kolay. Kontroller kolay olunca, nedense savaşlar da kolay olmuş. Oyunda yapay zeka izine rastlanmaması nedeniyle, bir süre sonra birileriyle dövüşme isteğinizi de kaybediyorsunuz. Hem yapay zeka yok, hem düşmanlarınız güçsüz, hem de inanılmaz bir güce sahip bir karşı saldırınız var. Üstünüze inen bir kılıç darbesinden sıyrıldıktan sonra yapacağınız bir atak, rakibinizin ani ölümüne neden oluyor. Boss'larda da çok büyük bir hasara yol açıyor (Onimusha'daki gibi).



İKİ FARKLI YOL

İkiden fazla aslında. 12 kadar. Ne mi bu sayı? Oyundaki sonların toplam ederi. Maceranızda ilerlerken, konuştuğunuz birçok karaktere birden fazla yanıt verebiliyorsunuz. Bu seçeneklerinize göre de oyun şekilleniyor ve sıkılmadan ilerlemeyi başarırınsanız bu sonlardan birine varıyorsunuz. İnatla oyunu oynamaya devam ederseniz, daha farklı yanıtlar vererek değişik sonlara da ulaşabilirsiniz.

Haritada özgürce dolaşmak çok güzel, dövüş sistemi fena değil, bir dolu da son var. Yapay zekanın nasıl bizi üzdüğünden bahsettiğimize göre, geriye kalan can sıkıcı taraflardan bahsetmek gerekiyor. Mesela hikaye ilerleyişini ele alalım. Eğer tüm haritada dolaşacak sabrınız yoksa hikaye ilerlemiyor; çünkü ne zaman nereye gitmeniz gerektiğini anlayamıyorsunuz. Oyun bu derece sizi serbest bırakırken, bir yandan da korkunç bir monotonluk içeriyor. Sürekli biriyile dövüşmenin yanında kayıp bebekleri bulma, evden kaçmış kendini bilmezleri kendine getirme gibi sürekli tekrarlayan işlerle uğraşıyorsunuz. Eh, bu da bir süre sonra sıkıyor elbette.

Ne grafik, ne de oynanış açısından tatmin edici bir yapı. Tekrar tekrar Onimusha 3 oynayın daha iyi. ☺

_Tuna Şentuna

Şu sıralar içim dışım samuray oldu, bir de samurayların yoluna göz atsam ne kaybederim. İki tane çok kaliteli Anime yayınlanıyor. Samurai 7 ve Samurai Champloo. Bunları tavsiye ettikten sonra oyuna dönebiliriz (dönmesek?).

OYUNA DÖNÜŞ

Artık samurayların yavaş yavaş kaybolduğu bir zamanda var olmaya çalışan bir samurayı kontrol ediyoruz. Amacımız biraz karışık. Açıkçası ben anlamadım. Dilsiz bir kız var mesela, bize bir şeyler anlatmaya çalışıyor, biz de ona elimizden



WAY OF THE SAMURAI 2 AKSIYON www.capcom-europe.com

Yapımcı: Acquire Orijinal Olarak Yok Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü
Dağıtıcı: Capcom Fiyatı: - Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENERLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gerekşinimi: Yok Zorluk: Kolay

| | | | |
|----------------|-------|----------------------|-------------------------------|
| Grafik | ----- | Artılar/Eksiler | |
| Ses | ----- | ▲ Özgür oyun yapısı | ▼ Çizgisel ve monoton. Sıkıcı |
| Oynanabilirlik | ----- | ▲ Herkesle iletişim | ▼ dövüşler. Tekrarlayan |
| Multiplayer | ----- | ▲ kurabilme. Herkese | ▼ hareketler. |
| Eğlence | ----- | ▲ savaş açabilme. | |

LEVEL NOTU

Alternatifler: Onimusha 3 Demon Siege, Samurai Warriors

63



derindekiler

Mad Cat, Atlas, Gladiator, Black Knight, Uziel, Argus, Daishi... Bu isimler sizi de heyecanlandırıyorsa doğru yazıdasınız demektir. Ortalıkta yeni bir mech oyunu olmadığına göre en güzeli dönüp eski serileri sil baştan oynamak olacaktır! Eh manyağız evet...

MECH WARRIOR SERİSİ

Mech Warrior oyunlan apayrı bir hastalıktır, simülasyon olsalar da macera ve rol yapma oyunları havası da vardır onlarda. Korkunç bir çeşitlilik vardır, araçlarınız, silahlarınızı kendinize özel hale getirirsiniz, kamuflaj boyasını defalarca değiştirirsiniz. Uzak sistemlerdeki gezegenlerde dev robotlarınız içinde soyluluk, şöhret ve güç için savaşırınız, tabi bazen de hayatınız için. Bu kadar bağımlılık yapıcı olmasının, sarmasının şüphesiz pek çok sebebi vardır ama kitapları, hikayeleri ve oyunları teknolojik olarak gelecekte ama düşünce olarak geçmişte yer alan Battletech dünyası ana sebep... Bundan yıllar öncesinde çocukluğumuzdan veya gençliğimizden bugüne her Mech Warrior oyunu bize bu dünyayı biraz daha yaşattı ve yakınlaştırdı.

Mech Warrior

Battletech dünyasının ilk oyunu olmasa da ilk 3D oyunudur. Mech Warrior'da eski bir aile dostumuzun yardımıyla kendimize bir mech



uyduruyor ve asil Gideon Braver Vandenburg olarak soylu ailemizin katillerinden üç almak ve hakkımız olan tacı almak için çarpışıyoruz. Bunun için de öncelikle klasik bir şövalye görevi olan krallık sembolü kaseyi bulmalıyız. İşte Battletech dünyası bilim kurgu ve orta çağı öyle güzel harmanlıyor ki bu simülasyon bile bir yerde bir macera ve rol yapma oyunu aslında. Gittiğimiz gezegenlerde görevler ve maceralar arayıp para ve ekipman için, taht yolunda savaşıyoruz. Rasgele görevler sağ olsun, uzun süre hiç sıkılmadan oynanabilecek, hikayesiyle de tam bir klasik Battletech dünyası oyunu.

Mech Warrior 2

Battletech dünyasının en önemli olaylarından biri, Klan İşgali! Ve biz de bu dur durak bilmeyen istilada genetik mühendisliğinin harikası bir Klan Mech pilotu olarak yer alıyoruz. Amacımız klanın en sağlam savaşçısı olmak



daha da ötesi bizzat "Han" olmak! Kendi kendinize zorluk çıkardığınız ölçüde yüksek puan almak iyiydi güzeldi ama üstün klan teknolojisi ile hele bir Glad-yatör ile kolayca Inner Sphere' lara dalmak en güzeliydi! Serinin sonraki oyunlarında da pek çok açıdan damgasını vurdu, mechlerimizi donatabilmek de buna dahil! Ama ilk oyundaki gibi rasgele görevler ve RPG' vari, maceravari havadan yoksundu. Mech Warrior 2 3D' nin ilkel zamanlarında sağlam bir taktik ve aksiyon oyunuydu. Oyuncuyu bir süre doyurmasını bildi ama esas önemi dediğimiz gibi çok önemli bir tarihi olay olan Klan İşgalini birebir yaşamak!

Mech Warrior 2: Mercenaries

Serinin en zevkli oyunları Mercenaries olmuştur, en azından oyuncuların seçimi bu yönde. Mech Warrior 2'deki kısıtlı Mech ve silah seçiminden sonra onlarca Mech seçimi yapabilecek olan bütün oyuncuların gözü dönmüştü! Para, şan ve şöhret, güç için serbestçe kimin için istersen onun için savaşmak! Kesinlikle mükemmel. Senaryoda ilerlemek için anahtar görevleri geçiyorsunuz, onun haricinde nasıl bir görev isterseniz onu. Zaten her türlü görev var, kendinize ait, kafanıza göre değiştirilmiş bir mech ile birleşince uzun süreli bir ilişkinin temelleri atılmış oluyor.

Mech Warrior 3

Mech Warrior 2'de klan istilasına katılmak zevkliydi doğru, ama şimdi de karşı tarafın saldırma zamanı. Bu sefer karşı tarafta yer alıyoruz. Klanların en tehlikelisi olan Smoke Jaguar Klan'ına saldırarak başlanan bu büyük seferde çıkartma gemimiz vuruluyor. Biz





ve ekibimiz kendi başımızayız, neyse ki meçhlerimiz altımızda, düşman topraklarının içerisinde dost kuvvetlerden kesilmiş bir çarpışmanın içinde kalıyoruz! Bulabildiğimiz ile ve merkezden edinebildiğimiz bilgi ile hayatta kalmaya çalışıyor, gayet sıralı bir görev ve hikaye dizisinde ilerliyoruz. Başından sonuna 20 görevlik çok kısa bir oyun olduğundan haldır haldır baştan oynanabilir. Çok daha sağlam grafikleri, hasar modellemeleri ve gerçekçi fizik ile aklımızı aldıysa da maalesef kendisi de pek akıllı değildi. Yapay zeka yoksunu oyunda bütün düşmanlar scriptler ile hareket ettiğinden olay bazen çok tekdüze bir hal alabiliyordu. Yine de atmosferi çok sağladı.

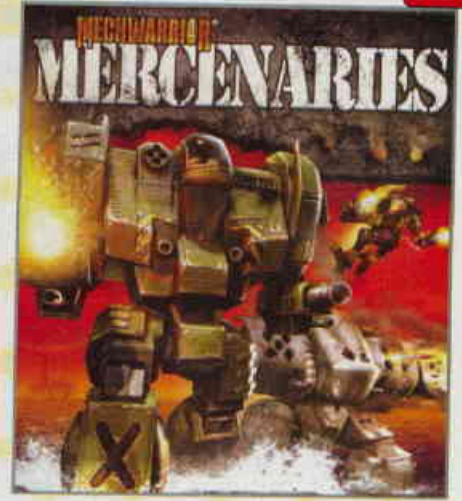
Mech Warrior 4: Vengeance

Konsept olarak Mech Warrior 1'e benziyor ve serinin en büyük oyunu. Tam anlamıyla klasik bir Battletech hikayesi. Federation Commonwealth'in soylularından biri olarak iç savaşta uzak bir gezegende çarpışırken evimiz ve ailemiz yok ediliyor. Biz de Davion'un yanında Steiner'a karşı kin ve nefret dolu savaşıma başlıyoruz. Serinin sağlam oyunlarından olsa da neden bilinmez Mercenaries'den sonraki bütün Mech Warrior oyunlarında olduğu gibi bunda da rahatsız eden bir şeyler var, evet özgürlük hissini eksikliği! Yine de serinin yeni meçhler ve silahlar ile gelişmesinde, hikayelerin anlatılmasında büyük rolü

var. Aynı şekilde görev paketi olan Black Knight da konu olarak oldukça ilginç olsa da esas katkısı yeni meçhler, silahlar olarak kaldı. Öte yandan Inner Sphere Mech Pack ise konu ya da oyun dünyasını işlemekten tamamen kopup biz meçh hastalarının daha da fazla meçh daha da fazla renk, boya, kaporta, spoiler ve mavi neon ampul ihtiyacına cevap verdi, hepimizi mesut etti!

Mech Warrior 4: Mercenaries

Serinin kralları neden Mercenaries oyunları oluyor, bu oyunla iyice anladık. Bu oyuna kadar hep Battletech evreni anlatıldı ama bu oyunla birlikte bize onun içinde serbestçe takılma imkanı verildi! Kendi paralı askerlerimiz ile, kendi kişisel ordumuz ile ufaktan başlayıp denge değiştiren başlı başına bir güç haline gelmek dehşet bir olaydı. Arenalarda kaptık, eski oyunları yad ettik ve doğrusu çok eğlendik. Bu oyuna gelene kadar bütün seriyi oynamış olanlar şüphesiz en çok keyif alanlar oldu. Ama bir diğer çok keyif alan grup ta Microsoft'un artık üretmediği ve desteklemediği Sidewinder Force Feedback Joystick ile oyunu birebir hissederek oynayanlar oldu! Bugüne kadar yapılmış her şeyi içeriyordu. O en büyük, en iyi ve en son Mech Warrior idi.



Ne yazık ki biz meçh hastaları boynumuz bükük oturmuş artık gelmeyen yeni meçh oyunlarını bekliyoruz. Binbir farklı oyuna uğraşılırken kimse oturup ta sağlam bir Battletech oyunu yapmaya cesaret edemiyor. Üstelik nasıl yapılacağı da çok açıkken. Herhalde en iyisi internet üzerinde biraz daha tadını çıkartmak belki de Solaris'te arenada çarpışıp eğlenmek.

Not: Makinesinde hala Mech Warrior 4 Mercenaries kurulu olanlar ve vazgeçemeyenlerden olursa belki de internette küçük bir nostalji grubu ayarlanabilir, oyunlar çevrilebilir, hm?

_Ali Güngör



City of Heroes şimdiye kadar oynadığım en iyi Devasa Online oyun. Nokta.

City of Heroes

Yukarıdaki cümleyi neredeyse dünyadaki tüm MMORPG'leri oynamış, 6 senedir ülkemizde bu tür hakkında yazan bir editör olarak söylüyorum. Tecrübe ettiğim tüm oyunlar arasında hiç bu kadar iyisini görmedim. Bu incelemeyi yazmak için oyunu bir arkadaşımın hesabıyla oynadıktan sonra hemen ertesi gün kendi hesabımı açtım. Diğer tüm oyunlardaki hesaplarımı kapattım ve şu anda yalnızca City of Heroes oynuyorum. Çünkü bu oyun rakiplerinde bulunan tüm hataları çok iyi analiz etmiş bir ekip tarafından yapılmış. Üstelik bu oyun çıkmadan önce müthiş bir ön yargım vardı. Ne de olsa ortaçağ andıran fantastik bir evrede geçmiyordu ve bu yüzden beni bağlayamazdı. Ama bağladı ve oynadıktan sonra da yukarıdaki kelimeyi bana yazdırdı.



HABERLER

@Unreal finalistler

Toplam 1 milyon dolar ödüllü "Make Something Unreal" yarışmasının üçüncü adım finalistleri açıklandı. Modlar arasında Frag Ops, Red Orchestra ve Jailbreak 2004 gibi yeni nesil başarılı modlar da bulunuyor. <http://www.unrealtournament.com>

@Japon Mech modu

Mod yapımcılarının çok sevdiği BF42 bu sefer bambaşka bir tarza sahne oluyor. Yeni mod G-Pack'de dev tanklar ve meçhlerle çarpışmak mümkün.

<http://www.extreme-players.de/download.php?id=6993>

@Yepyeni bir medeniyet

Firaxis'den Sören Johnson Game Developers Conference'da Civilization 4'ü tanıttı. RPG tarzının eklendiği Civ4'de kullanacak yeni nesil bir 3D motor oyun mod yapımcılarının da yüzünü güldürecek. Johnson'ın Civ4 fanitiminin aşağıdaki adresten çekebilirsiniz: http://www.gdconf.com/archives/2004/johnson_soren.zip

@Sims'e taze tasarımcılar

Sims 2'in çıkışına sayılı gün kala (16 Eylül) Electronic Arts oyuncuların içindeki yaratıcılığı uyandırmak için bir mobilya ve kıyafet tasarım yarışması düzenledi. 2 Eylül'de Hamburg'da oynanacak modellerden en başarılıları oyunda yer alacak. www.thesims2.com

KAHRAMAN SENSİN

Daha karakter yaratma ekranından itibaren farkı anlamaya başlıyorsunuz. Oluşturmak istediğiniz kahramanın fiziksel yapısıyla istediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz. Yüzünün tüm ayrıntılarıyla tek tek uğraşmak yerine genel yüz ifadelerini seçiyorsunuz. Fakat bu ifadeler bir yana ten renginiz bile oldukça geniş bir yelpazeğe yayılmış durumda. Karakter yaratma ekranını rakamlara dökmek gerekirse: Karakterinizin 14 farklı bölgesini istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz ve bunun için 3 ile 137 farklı seçenekten birisini tercih edebilirsiniz. Ayrıca 70 adet farklı desen seçeneğiniz var. Eğer bulunanlar hoşunuza gitmezse renkleri karıştırmanı da mümkün. Böylelikle karakteriniz neredeyse benzersiz oluyor. Karakter yaratırken kendinize bir temel sınıf seçiyorsunuz. Ayrıca varlığınızın temelinde hangi süper gücün bulunacağını belirliyorsunuz. İsterseniz büyü temelli, ister teknoloji, ister mutant, isterseniz bilim temelli olsun. Bu temel üstüne sınıf seçimi yaparken ise Blaster (büyücü, okçu nasıl düşünürseniz), Controller (temel elementleri kontrol edebilen), Defender (Cleric, koruma büyüleriyle ekibi toparlayan), Scrapper (mercenary – DaC, yüksek zarar verebilen yakın dövüşçü) veya Tanker (Tank, Warrior, Scrapper'a göre daha düşük zarar veren fakat yaşam enerjisi en yüksek olan yakın dövüşçü) oluyorsunuz. Tabii ki seçtiğiniz karaktere göre yaşam enerjisi sevi-

yeniz değişiyor.

Oyunda kullanacağımız ilk iki temel gücü (power) de burada seçiyoruz. Power'lar tıkladığımız zaman kullanabileceğimiz güçler ve kullandığımızda işlevine göre rakibimize daha fazla zarar veren bir saldırı yapmamızı ya da kendimizi iyileştirmemizi vs sağlıyor. Bu güçleri kullanırken kendi gücümüzden harcıyoruz. Gücümüz sınırlı ve dolması için zaman geçmesi gerekiyor. Ayrıca power kullandığımızda onu tekrar kullanabilmemiz için de bir süre geçmesi gerekiyor.

Karakter yaratıp oyunun eğitim kısmında genel olarak kontrolleri ve oyunun işleyiş mantığını anladıktan sonra oyunun geçtiği şehir olan Paragon City'nin ilk newbie (ace-mi) alanları olan Atlas Park veya Galaxy City'e ayak basıyorsunuz.

KURTARICI SENSİN

Şehre girer girmez ilk Power'ımızı almak için Trainer'ın yanına gidiyoruz. Karakterlerimiz Level atlıyorlar. Oyunda Security Level olarak geçiyor. Her iki Security Level'ında bir Power alma hakkımız var. Etraftaki suçlara müdahale ettikçe otomatikman Influence Point kazanıyoruz. Bu oyundaki para birimi. Kendimize Enhancement ve Inspiration'ları bunlarla alıyoruz.

Inspiration tek seferlik kullanılabilen güçler. Kullandığınız zaman kayboluyor. En-



hancement ise Power'larımızla ilişkilendirdiğimiz yetenekler. Bunları Power'larımızın altındaki slotlara yerleştiriyoruz ve böylelikle o Power'ımızın bir yönü geliyor. Genelde Power'ımızı tekrar kullanmak için geçmesi gereken süreyi kısaltan ya da gücünü arttıran yetenekler oluyor.

Inspiration'ı el bombası ya da Health Pack gibi düşünebilirsiniz. Enhancement'ı ise bir silaha takılan eklenti gibi düşünün. Mesela bir tüfeğe takılan bomba atar ya da susturucu gibi. Inspiraton ve Enhancement'lar suçlulardan düştüğü gibi satın alma imkanımız da var.

Gördüğünüz gibi oyunda kimse kimsenin Loot'unu çalamıyor. Herkes ne kadar çabalarsa o kadar kazanıyor. Böylelikle hiç bir oyuncu bir diğerini rahatsız edemiyor ya da "o benim" gibi gereksiz tartışmalar olmuyor. Ne kadar emek o kadar ekmek.

EN ÇOK EĞLENEN SENSİN

Oyunda illaki bir grupla beraber oynamak zorunda değilsiniz. Tek başınıza da oynayabiliyorsunuz. Tabii ki bir grupla oyun daha keyifli ama oyundaki dengeli oynanış sayesinde tek başınıza oynamanız da mümkün. Örneğin bir görev aldığınızda ya da bir bölgeye gittiğinizde sizinle en fazla 3 adet düşman uğraşılıyor. Böylelikle tek başınıza görevin sonuna kadar gidebiliyorsunuz. Fakat o göreve 8 kişilik tam kadro bir ekiple giderseniz bu defa karşınıza 8 kat fazla düşman çıkıyor. Bu kadar basit! Düşmanları yok ettiğiniz zaman ise hemen Spawn olmuyorlar. Siz o bölgeden çıkıncaya kadar ya da kendiniz toparlayıncaya kadar herhangi bir spawn olmuyor. Böylelikle enerjiniz azalmış ve görevi bitirip eve dönmeye hazırlanırken ölüp sinirden kudurmanız gerekmiyor.

Bir başka hoş etken oyunun sizi eşek yerine koymaması (çok afedersiniz). Yüksek Level'lı düşmanlara ulaşmak için eşek gibi koşmanız gerek yok. Alanlar doğru şekilde ayarlanmış ve bir diğerinden ötekine geçmek çok

kolay ve kısa sürüyor. Bu sayede aldığınız görevi yerine getirmek için ya da avlanmak için onlarca dakika boyunca o alana ulaşmak adına yol almanız gerek kalmıyor. Kısa bir sürede istediğiniz yere ulaşıyorsunuz.

Rakipleriniz artık oyunlarda standart olduğu üzere renk kodlamasıyla ayrılıyorlar. Böylece ismindeki renk koduna göre mavi ve yeşil renktekilerin sizin seviyeniz için uygun olduğu ama kırmızı için çok zayıf olduğunuzu ve saldırmamanız gerektiğini kolayca anlayabiliyorsunuz.

Oyunda eğer ölürseniz size ceza puanı yazılıyor. Bu puanı sıfırlayıncaya kadar ödemek zorundasınız. Cezayı doldurmak için ise oyuna devam ederken kazandığınız tecrübe puanlarının yarısı cezaya gidiyor. Diğer yarısı ise normal puan olarak yazılıyor. Böylelikle hem karakterinizin ilerlemesi durmuyor hem de siz birikmiş puanlarınızı kaybetmediğiniz için cezalandırılmış gibi hissetmiyorsunuz. Yani oyun emeklerinizi çalmıyor ama öldükten sonraki emeğinizin bir bölümüne el koyuyor. Ne kadar akıllıca bir

buluş öyle değil mi?

Oyunla ilgili yazacak daha çok çok ayrıntı, anlatacak daha çok şey var ama yerim bittiği için genel değerlendirmelere geçeyim.

SON SÖZ

City of Heroes'ta grafik detayları oldukça fazla ve yüksek kalitede. Buna karşın bir çok oyuncunun bir arada bulunduğu alanlarda lag oldukça düşük. Şimdiye kadar bir oyunda gördüğüm en düşük lag oranına sahip olduğu rahatlıkla söyleyebilirim. Oyun kesinlikle rahatlıkla oynanabiliyor. Asla takılmalara, efektlerin yoğunluğundan dolayı herhangi bir hareket yapmanıza engel olmuyor. Ses efektleri de en az grafikler kadar kaliteli. Oyunun arabirimi oldukça kullanışlı ve alışması kolay. Grup içinde arkadaşlarınızla beraber oynarken de herhangi bir zorlukla karşılaşmıyorsunuz.

City of Heroes ülkemizde malesef satılmıyor. İnternette almak zorundasınız. Ama inanın her kuruşuna değer. ❖

_Burak Akmenek

CITY OF HEROES www.cityofheroes.com

| | | |
|---|----------------------------------|-----------------------------------|
| Yapımcı: Cryptic Studios | Medya: 1 DVD | Fiyat: - |
| Dağıtım: NCSoft | Orijinal Olarak: Yok | Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü |
| Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet | <input type="checkbox"/> Network | <input type="checkbox"/> 8 Oyuncu |
| Multiplayer Modu: Sadece Multiplayer | | |

| Minimum | Önerilen | Hoparlör ve Ses Desteği |
|---|---|---|
| Minimum: 800 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX | 1.7 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka <input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1 <input type="checkbox"/> Direct Sound, Dolby |

Oyuna Alışmak: Kolay. İngilizce Gereksinimi: Yüksek. Zorluk: Orta

| | |
|---|---|
| <p>Grafik: </p> <p>Ses: </p> <p>Oynanabilirlik: </p> <p>Multiplayer: </p> <p>Eğlence: </p> | <p>Artılar/Eksiler</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ Rakiplerindeki neredeyse tüm eksiklikleri tespit edip gidermiş ▼ Oyuncular arası büyük çaplı savaşlar yok. |
|---|---|

LEVEL NOTU

85

Alternatifler: Dark Age of Camelot, Lineage II, Star Wars: Galaxies

Herkesin rahatlıkla oynayabileceği online bir oyun

Starsiege: Tribes

Tribes serisinin ilk versiyonu olan Starsiege: Tribes ondan sonra gelecek olan oyunlar için bir başlangıç noktası. Serinin temeli dinamikleri bu oyunla belirlendi ve Tribes bir çok oyunun (bakınız Planetside) örnek aldığı bir yapım oldu.

Bu ayki LEVELCD'de bulabileceğiniz oyunun konusu aslında oldukça basit. Zaten FPS oyunlarında genelde çok derin bir konudan daha çok oynanabilirlik önemlidir. Bir gezegeni paylaşamayan büyük bir kaç klan ve bu klanlara bağlı alt klanların mücadelesi söz konusu. Klanların kendi üsleri var ve diğer klanların üslerine devamlı olarak saldırı düzenliyorlar. Oyun bu saldırıları düzenlemek üzerine kurulu.

Oyunu kurmak için farklı bir şey yapmıyoruz. Fakat oyunu kurduktan sonra oynayabil-

mek için mutlaka son versiyonuna kadar güncellemek durumundasınız. Bu güncelleme otomatik olarak yapılabiliyor ve indirilen dosya boyutları çok büyük olmadığından 256 Kb ADSL ile en fazla 30 dakikada bitiyor. Yanlız güncelleme yaparken bilgisayarınızın başında olmalısınız. Çünkü ufak dosyaları arka arkaya indirdiği için güncellemeyi her seferinde tekrar başlatmak durumundasınız.

Eğer beklemek istemezseniz bu güncellemeleri http://www.sierra.com/file_list.do?gamePlatformId=286 adresinden alabilirsiniz (oyunu LEVELCD'den kurduğunuzda en son yama lar da açılan klasörde olacaktır, onları da kullanabilirsiniz). Oyun Sierra tarafından dağıtılıyor. Yapımcısı ise Dynamix.

Güncelleme bitince Internet'ten oynamayı

seçip sunucu listesinin açılmasını bekliyorsunuz. Kendi oyununuzun versiyonuna uyan, en düşük Ping'li sunucuyu bulup oyna dalıyorsunuz.

FARKLI MODLAR

Tribes'ta farklı oyun modları var. En popüler olanı ise Capture the Flag. Yani rakibin üssüne gidip bayrağını kaptıktan sonra kendi üssünüze getiriyorsunuz. Böylelikle puan alıyorsunuz. Haritalar, belli bir süre sona erince ya da rakip takımlardan birisi hedef konan puana erişince bitiyor. Tabii ki sunucular devamlı olarak bu moda göre ayarlandığından bir sonraki haritada aynı eğlenceye sıfırdan başlayabiliyorsunuz.

Bir başka mod ise Capture and Hold.



HABERLER

@Avrupalı WoW severlerin gözü aydın

Amerika'daki WoW beta testinin açıklıkla izleyen Avrupa oyuncusunun gözü aydın. WoW Avrupa Beta testine Blizzard.com'dan başvurabilirsiniz. Başvuruda "WoW için ileride hangi para birimiyle ödeme yapılmasını isterseniz?" sorusuna TL diye cevap verirsiniz Türk oyuncularını sevindirirsiniz.

Yeni yayınlanan World of Warcraft Beta yamasıyla PvP çarpışmaları da mümkün hale geldi. Blizzard PvP testi için Horde vs. Allianz sunucusu açtı. Yama 45 olan üst LEVEL'i 50'ye taşıyor.

@Eve Dönüş

Mythic Entertainment yeni nesil devasa online oyunlara kapıldığı usta oyuncularını geri kazanmak için Comeback Action adı verdiği bir kampanya başlattı. Kampanyayla 14 gün yeni bölgeleri dolaştığınızda eski karakteriniz tekrar aktif hale getirilecek. <http://www.comebacktocamelot.com/>

@Gotik bir macera

Gothic 1 modu Mirandadorf oyunu tüm aksiyon ve RPG elementlerini uzaklaştırarak klasik bir adventure haline getiriyor. Ayrıntılı bilgi web sitesinde: <http://games.mirandadorf.de/>

@Çok oyunculu kıyamet

Thejadegarden.com'un yaptığı bir röportajda Doom 3'ün multiplayer bölümüyle ilgili yeni bilgiler verildi. Bilgiler Doom 3 en az önceki id Software oyunlarına kadar hızlı olacak. Özellikle Strafe Jumping ve Air Control gibi hareketlerin bolca kullanılacağı belirtiliyor. http://doom3.gamevision-network.de/?&news_id=221

@Kirlili Harry temiz ekranlarımızda

Sinemadan ekranlarımıza uyarlamalar sürerken tam tersi de gerçekleşiyor. Warner Bros kült film Dirty Harry'nin oyununun hazırlanması için hali hazırda iki yapımcıyla görüşüyor. www.eurogamer.net

LEVEL'İN WEB SEÇİMİ

Bu ay Altın Örümcek 2004 ödülü alan sitelerden bir ödövr tabağı hazırladık:

<http://www.ucuskulesi.com>

Uçaklar konusunda içeriği ve kaliteli fotoğraflarıyla güncel bir site.

<http://www.genbilim.com>

Genetik üzerine kopyalamadan hastalıklara kadar birçok makale ve forumlarıyla çok geniş bir kaynak.

<http://www.akampus.com>

Üniversite gençliğini buluşturan, forum ve gençlik haberleri gibi bölümlere sahip site.

<http://www.ahmetaltay.com>

Karikatürize bir tarzla hazırlanmış keyifli bir mizah sitesi.

<http://www.avaturk.com>

Sanal oyun dünyasıyla ilgili olmak ve Avaturk'ü duymamak olur mu?

<http://www.grafi2000.com>

Flash animasyonlar, karikatürler ve makaleler gibi mizahi her türlü içeriği bulabileceğiniz kaliteli site.

Düşman üssünü ele geçirip daha sonra ele geçirdiğiniz üssü korumaya çalışıyorsunuz. Tabii ki üssü kaptıran takım ise bu kez saldırıya geçen tarafta oluyor. Bu mod özellikle takım oyununa yatkın oyuncular için birebir.

Defend and Destroy modu, kendi üsslerine sahip iki takımın rakip üsteki hedefleri yok etmesi ve bu arada kendi üssünü korumaya çalışmasından ibaret. Bu mod gene takım oyununu özendiriyor ve çok iyi bir takım içi koordinasyon gerektiriyor.

Find and Retrieve ise haritadaki bazı eşyaları alıp üssünüze getirmek üzerine kurulu. Süre sonuna kadar en çok eşyayı getiren takım oyunu kazanıyor. Bu mod özellikle hız üzerine kurulu. Fakat en az tercih edilen modlardan biri.

Son mod ise herkesin bildiği en popüler FPS modu olan Death Match. Amaç en fazla rakibi yok etmek ve en yüksek skoru elde etmek. Bu modda tek başınasınız, arkadaş aramayın.

FARKLI SİLAHLAR

Starsiege Tribes, Planetside veya Tribes'in sonraki versiyonlarını oynamış olanlar için alışması son derece kolay bir oyun. Oyuna girdiğinizde Army'ye gidip kısa süre içerisinde kendinize silah ve zırh seçiyorsunuz. Bu aynı zamanda ne tip bir oyun tarzı seçtiğinizi de belirliyor. Ağır

bir zırh ile hafif bir silah yada tam tersi bir tercih yapmanız doğru değil. Ya ağır bir yok edici ya da hafif bir avcı olacaksınız. Oyunda dağları tepeleri aşarken ya da ateş ederken enerjinizden tüketiyorsunuz. Dağ tepe aşarken sırtınızdaki Jet Pack'leri kullandığımız için enerjiniz azalıyor. Aksi taktirdé yükselteleri aşmanız pek mümkün değil. Çarpışırken çok yükselmemenizi öneririm çünkü düşüşünüzün belli bir eğrisi olduğundan yolunuzun üstüne atılan mermilerle vurulmanız çok daha kolay oluyor.

Oyunda kullandığımız silahlar farklı olsa da genel olarak FPS'lerde kullanılan silahların farklı versiyonları olduğunu söyleyebilirim. Bu yüzden alışmakta hiç zorluk çekmeyeceksiniz.

Temel silahınız olan Blaster çok güçlü olmamasına karşın mermisi asla bitmediği için oldukça yararlı. Ayrıca alan etkisi geniş olduğu için bir noktaya yöneltilmiş bir kaç Blaster (örneğin düşmanın üssünün tam tepesine) o bölgeye düşmanın yerleşmesine engel olabiliyor.

Nümerik klavyede 2 tuşuna bastığımızda karşımıza çıkan silah Plasma Gun. Bu silahın mermisi oldukça yavaş ama verdiği zarar ile bu açıklığı dengeliyor. Özellikle yakın mesafeli çarpışmalarda tecrübeli oyuncular tarafından kullanıldığında oldukça etkili bir silah.

Chaingun oldukça seri atış yapabilen ve yakın mesafede düşmanın enerjisini azaltan ama çok etkili olmayan bir silah. Daha çok savunma amaçlı kullanılabilir. Ayrıca mermisi hızla tükeniyor.

Disc Launcher çarptığı zaman patlayan ve etrafa da zarar veren bir silah. Oyunda ustalaşması en zor olan silahlardan birisi. Ayrıca silah benzerlerine göre çok yavaş doluyor. Fakat kullanmayı öğrenirseniz, rakibinize isabet ettirdiğinizde oldukça etkili olabiliyor. Alan etkisi en geniş olan silah.

Grenade Launcher düşmanınıza el bombası atıyor. Bombardıman yapmak

için uygun bir silah. Ağır ve uzaktaki rakipler üzerinde kullanmaya uygun. Yakına atıldığında kullanan kişiyi de beraberinde götürebiliyor.

Laser Rifle sniper oynamak isteyen oyuncuların favorisi. Kullanırken oldukça fazla enerji aldığı için ateş edip hemen kaçmanız mümkün değil. Ayrıca ateş ettiğinizde merminiz iz bıraktığı için yeriniz kolayca tespit edilebiliyor. Gene de oldukça etkili bir tüfek. Yalnız takılmayı seven oyunculara.

Electron Flux Gun (ELF) kısa mesafe ve fiziksel zarar vermek için değil ama rakibin enerjisini yok etmek için düşünülmüş bir silah. Genelde hiç kullanılmıyor. Ancak büyük ekiplerle beraber bir iki oyuncu da bu silahtan olabiliyor. Böylece rakibin ateş gücü azaltılmış oluyor.

Heavy Mortar büyük bir havan topu. Ağır bombardıman için kullanılıyor. Fakat tıpkı strateji oyunlarında dibindeki askerleri vuramayan büyük toplar gibi bu silahta birebir savaşta hiç bir işe yaramıyor. Tek amacı büyük bir bombardıman yaparak hücumdaki takıma veya bir bölgeyi tarayarak savunmadaki takıma destek vermek.

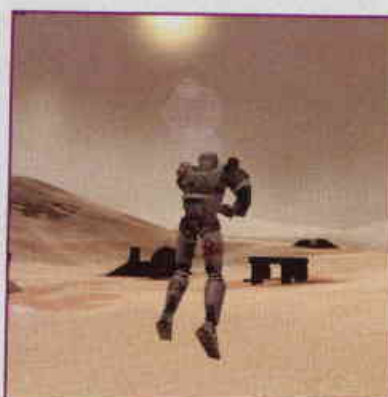
Son ekipman olan Targeting Laser ise bir lazer işaretleyici. Heavy Mortar'ın ateş etmesi gereken hedefi bu silah ile işaretlemiş durumda tutarsanız mermileri nokta atışı ile tam hedef üzerine düşürebilirsiniz. Kullanıldığı anda fark edildiği için rakip takımın tüm ateş gücünü üzerine çekmesi açısından oldukça tehlikeli. Targeting Laser'ı Heavy Mortar ile bir takım halinde kullanılırken yanınıza sizleri koruyacak bir iki arkadaşınızın olması oldukça önemli.

Oyunda kullandığımız mayınlar, el bombaları ve sağlık paketleri gibi ekipmanlar da mevcut. Hepsi sizin stratejinizi belirlemenizde yardımcı olan etkenler. Ayrıca üslerde sabit taretler de mevcut.

HER MAKİNEDEN ÇALIŞIR

Tribes oldukça düşük bir donanım isteyen ve dolu sunucularına rahatça ulaşabileceğiniz online bir FPS. Oyun grafik olarak geri kalmış olsa da oynanabilirliği çok yüksek. Bu yıl sonuna doğru çıkacak olan Tribes: Vengeance'a hazırlık yapmak için de oynayabilirsiniz. Dinamiklerine alıştıktan sonra Starsiege: Tribes oynaması son derece keyifli ve iyi takım arkadaşları bulabilirseniz geceler boyunca başından kalkamayacağınız bir oyun. ☺

_Burak Akmenek



N-GAGE'E 4 YENİ OYUN



E3'de 11 yeni oyun duyurmasına rağmen Nokia hız kesmeye niyetli gözüküyor. Bunda şu an piyasada fazla oyun olmaması yönündeki eleştirilerin de etkisi var elbette. Ama Nokia her geçen gün oyun kalitesi ve sayısının bir platform için ne kadar önemli olduğunu daha iyi anlıyor gibi. Bu yıl sonuna

kadar N-gage platformundaki oyunların sayısı iki katına çıkmış olacak.

Şimdi bütün bunları alt alta toplarsak, QD özellikle telefon özellikleri ve kartın kolay takılıp çıkarılması ile ağır basıyor. Bana sorsanız eski versiyonu almanın sadece iki sebebi olabilir. Ya sık sık Amerika'ya gittiği-

niz için tri-band destekli bir telefona ihtiyacınız vardır, ya da MP3 çalara ayrıca para vermek istemiyorsunuzdur. Eğer bu iki özellik sizin için belirleyici değilse mutlaka N-Gage QD'yi tercih edin.

Colin McRae Rally 2005

Bu ay duyurulan oyunların bence en önemlisi Colin McRae's Rally 2005. MotoGP dışında N-Gage için çıkarılmış başka bir yarış oyunu yok ve PC platformunun en popüler yarış oyununun N-Gage versiyonu bu yüzden çok

önemli. Oyunla ilgili elimizde çok fazla detay yok. Ama oyunu Tomb Raider, Pandemonium! gibi en başarılı N-Gage oyunlarını geliştiren ve Tony Hawk's Pro Skater ile mobil oyunlar dalında bu yıl oyun Oscar'ı diyebileceğimiz Bafta ödülünü kapatan Ideaworks3D'nin hazırlıyor olması bile heyecan verici. Oyun yıl sonunda piyasaya çıkmış olacak.

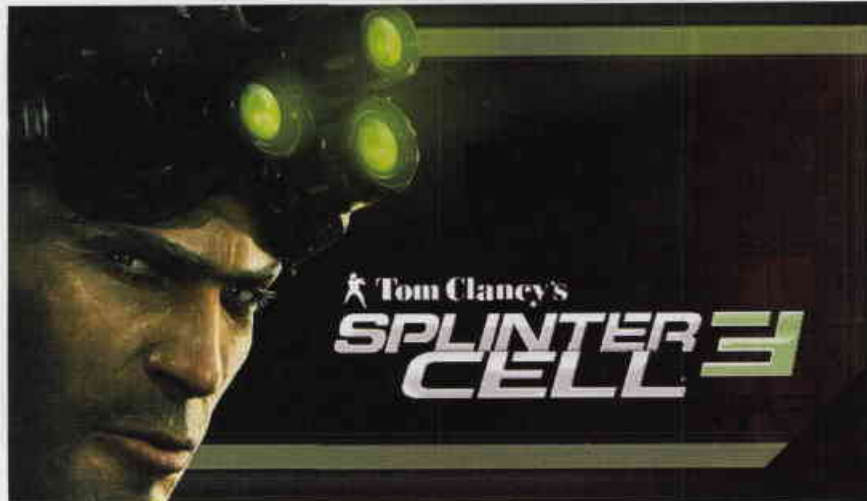
colin mcrae rally 2005



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Tom Clancy'nin oyunlarının sakız gibi uzayan isimlerine ileride bir çare bulurlar mı bilemem ama N-Gage oyuncularının gizlisinden aksiyon ihtiyacını Gameloft doyuracak gibi. E3'de Splinter Cell 3 olarak duyurulan ve geçen ay Chaos Theory adını alan yeni oyun diğer konsol versiyonlarında olduğu gibi N-Ga-

ge'de de bir hayli gelişecek gibi. İlk Splinter Cell oyunu ile N-Gage severler arasında iyi bir isim edinen Gameloft bu sefer Sam Fisher'i 3D olarak sunmayı planlıyor. Bugüne kadar çıkan tüm mobil oyunları 2D olan Splinter Cell'i 3D'ye nasıl uyarlayacaklarını 2005'in başında görebileceğiz.



King of Fighters

N-Gage oyuncularının bir yarış oyunu kadar istediği bir şey varsa o da sıkı bir dövüş oyunudur herhalde. Biz "Capcom N-Gage için Street Fighter yapar mı?" diye beklerken Nokia ve Hudson Soft, King of Fighters'ı duyurdu. SNK'nin 1991'de Fatal Fury adıyla başlattığı seri 1994'den bu yana hiç sektirmeden King of Fighters adıyla konsol ve Arcade'lere çıktı. Terry ve Andy Bogart kardeşleri cepte taşıma imkanı verecek olan oyun Arcade versiyonlarındaki gibi 3D grafiklerle üç kişilik takımlar halinde dövüşmemize olanak tanıyacak.



Leisure Suit Larry Pocket Party

Larry yeni oyunu ile konsol ve PC'lere çıkartma yapmaya hazırlanırken bir yandan da gözünü ceplerimize dikti. Nokia tarafından oldukça detaylı ve 3D olarak hazırlanan oyun 30 saatin üzerinde oynanış süresi, oyundaki 10 karakterler ve bir dolu bulmaca ile mobil oyunlar içinde en kapsamlılardan biri olacak gibi.

Oyunda Larry'yi yönetip amigo kızların lideri Rosie'nin kalbini kazanmaya çalışacağız. Olayların geçtiği kampüste bizi bekleyen zorluklar da olacak. Bunların başında da Rosie'nin sinir bozucu erkek arkadaşı Chuck geliyor. İşin en güzel yanı oyunun Kasım ayında piyasaya çıkacak olması.



Platform: N-Gage Yapımcı: Torus Games Dağıtımçı: Nokia Tür: FPS

N-Gage'in karanlık dehlizleri



Nokia'nın uzun süre önce duyurduğu Ashen son zamanlarda adı en çok anılan N-Gage oyunlarından. 3D grafiklere sahip bu FPS'yi diğer N-Gage oyunlarından ayıran en önemli özelliklerden biri tamamen N-Gage'e özel olması. Bugüne kadar çıkan N-Gage oyunlarının çoğu diğer konsollarda meşhur olmuş oyunların versiyonlarıydı. Ama diğer platformların hiç birinde Ashen'i bulmanız mümkün değil.

Oyunu geliştiren Torus Games daha önce GBA için Doom II'yi çıkartmıştı. Açıkçası Ashen'de de kesif bir Doom havası sezmek elde değil. Renk tonları, parçacık efektleri, düşmanların hareketleri vs... Ancak oyunun konusu ve geçtiği mekanlar Ashen'i, Doom'dan bir hayli ayırıyor.

Hikayemiz Seven River City'de yaşayan kaçık kardeşimiz Vanessa'dan aidiğimiz bir mektupla başlıyor. Varolmayan bir şehri bulmak için yıllardır çılgın deneyeler yapan Vanessa mektubunda coşkuyla başarıya yaklaştığını anlatsa da biz duymazdan geliyoruz. Ta ki Seven River City'nin başına bir felaket geldiğini öğrenene dek. Bu yaşananın kardeşimizle ilgisi olduğunu hatta buna onun yol açtığını iliklerimize kadar hissediyoruz.

Tabii ki her akli başında oyuncu gibi altı patlarımızı kapıp Seven River City'de alıyoruz soluğu. Ama amacımız ne? Vanessa'yı bulup kurtarmak mı yoksa onu durdurup sebep olduğu faciayı tersine çevirmek mi? Bu ancak oyunun 8 bir hayli uzun bölümünü oynadığınızda çözebileceğiniz bir sır ve açıkçası Ashen'i oynamaya değer kılan en önemli sebeplerden biri.

SEVEN RIVER CITY

Ashen'de en çok hoşunuza gidecek olan şey Seven River City'nin tasarımı. Venedik'i andıran bu eski Avrupa şehri o kadar güzel tasarlanmış ki hem görsel zevk hem de aksiyon olarak üzerine düşeni dört dörtlük yerine getiriyor. Bir binanın kemerli koridorlarından geçip dar sokaklara dalıyor, kanallarda dolaşp, köprü başlarında düşmanla kapışıyorsunuz. Üstelik bölümler bir hayli geniş ve ikide bir yüklemeye yapmadan oynuyor olmak çok rahatlatıcı.

Bu güzel tasarımlara gölge düşüren tek şey dokuların kalitesi. Muhemelen Torus Games bölümleri geniş tutabilmek için dokuların kalitesini düşürüp ortalıkta fazla ıvır zıvır eşya olmamasına dikkat etmiş. Size tavsiyem oyunu geniş perspektiflerde oynayıp duvarlara çok yaklaşmamanız. Hiç hoş gözüküyorlar. Oyunun grafiklerini kurtaran şeyler-

den biri de aydınlatma. Işıklar ve gölgeler çok iyi kullanılmış ve doku kalitesinin açığını bir parça kapatıyor.

Diğer tüm mobil FPS'lerde olduğu gibi Ashen'de de yapay zeka, fizik motoru gibi şeyler yok elbette. Düşmanlar ya ısırarak için üzerinize atlıyor ya da bir mesafeye kadar gelip size durdukları yerden ateş edip bazen strafe yapıyorlar. Elbette N-Gage'in kontrolleri pek de FPS'lere göre değil ve bu düşmanları haklamak alışana kadar bir hayli zor. Ama oyunun auto-aim özelliği sayesinde düşmanın tam da üzerine nişan almanız gerekmiyor. Özellikle dikine hiç nişan almıyorsunuz sadece aynı hizada tutmanız genelde yeterli oluyor.

Zamanla Ashen'in oynanışına bir hayli alışılıyorsunuz ve kendinizi oradan oraya zıplayıp yaratıkları haklarken buluyorsunuz. Açıkçası Torus oyun kontrollerini bir hayli iyi seçmiş. Rocker Key ile ileri geri hareket edip, sağa sola bakabiliyorsunuz. 5 tuşu ile ateş edip onun sağ ve solundaki tuşlarla strafe yapıyorsunuz. Bir yandan hareket edip bir yandan strafe yapabilmek ve aynı anda ateşe basabilmek herhalde başka bir kombinasyonda mümkün olamazdı.

ÜÇ BEŞ KÖTÜ ADAM

Ashen'de hayal kırıklığı yaratan noktalardan biri düşmanların azlığı. Bir noktadan sonra hep aynı yaratıkları öldürmek sıkabiliyor. Gerçi hayaletler bir parça enteresan düşmanlar. Çünkü bunları hayal meyal görüyorsunuz. Neyse ki oyunun başında Vanessa'nın evini ararken gece görüşüne benzer bir hayalet görüşü gözlüğü buluyoruz. Ama dikkat gözlüğün pili çok hızlı bitiyor ve yavaş doluyor. İdareleri kullanmanız lazım.

Oyunun kimi zaman rock kimi zaman elektroniğe kaçsa da gotik havasını hiç yitirmeyen müzikleri çok başarılı. Hatta sizi grafikler ve düşmanlardan daha fazla gerip oyunun havasına sokuyor. Ama ses efektlerinin kalitesi ancak Quake ile aynı (hatta bana sorarsanız aynı efektler). Oyunda ilerledikçe müziğin sesini yükseltip efektlerin sesini düşürdüm. Sanırım çoğu oyuncu da aynı şeyi yapacaktır.

Oyunun 8 tek kişilik görevi bitince Ashen sahibi diğer N-Gage oyuncularının peşine düşün hemen. Çünkü oyunu Bluetooth üzerinden 4 kişi oynayabiliyorsunuz ve inanın bana tek kişi oynamaktan çok daha zevkli.

Red Faction'ı oyundan sayarsak N-Gage üçüncü FPS oyununa kavuşmuş oluyor. Bana sorarsanız bugüne kadar oynadığım en başarılı mobil FPS oyunu Ashen (Metroid Prime'ı saymazsak tabii ;). Ama oyundaki artılar kadar eksileri de göz önüne alırsanız N-Gage'in tüm potansiyelini kullandığını söylemek zor.

Artılar: Multiplayer zevkli, müzikler ve aydınlatma oldukça iyi, oynanış rahat.

Eksiler: Dokular çok düşük kalitede, düşmanlar hep aynı.



AURA FATE OF THE AGES

Zor adventure istiyoruz mu dediniz?

Aura, Myst tarzı oynanışa sahip bir adventure ve oyunun neredeyse tamamında bulmacalarla iç içe olacaksınız. Bu bulmacalardan bazıları kolay görünürken, bazıları insana kafayı yedirtiyor :) Hoş bir buçuk saat tek bir bulmacanın üzerinde uğraştıktan sonra nasıl çözülebileceğini kavramanın zevki bambaşka ama sizi bu bir buçuk saatlerden kurtarmak da bizim görevimiz.

Yazıyı iki kısma ayırıyorum. İlk kısımda tam çözümü ve bulmacalara yapılan atıfları ve bulmacaları çözmek için elinizde olması gereken parçaları bulacaksınız. Bulmacayı çözmeyi beceremezseniz ikinci kısımdaki resimli çözümler ve açıklamalar sayesinde takıldığınız yeri kolayca geçebileceksiniz.

Tam çözümü okumaya başlamadan önce içinde bulunduğunuz ortamdaki her yeri dolaşmanızı, objeleri, bulmacaları ve yolları incelemenizi öneririm. Böylece bahsettiğim yerleri bulmakta zorluk çekmezsiniz; aksi halde bazı yerleri anlatmak pek de kolay olmayacak.

Tam Çözüm Kısmı

ADEMIKA

Evin içine girin ve odaları dolaşip eşyalara bakın. Sağ taraftaki standın üzerindeki kitapta bulunan mektubu okuduğunuzda defterinize bazı notlar aktarılacak. Defter karşılaştığınız bulmacalar hakkında çizimler şeklinde ipuçları içeriyor ama bu ipuçlarını anlamak da bazen bulmacalar kadar

karışık.

Odanın ortasındaki küreye yaklaşın ve sol tarafındaki ışığı yakın. Küreye dokunduğunuzda küre açılacak ve bir demo izleyeceksiniz. Buradaki gezegenlerin renklerine ve hangi renklerde parladıklarına dikkat edin (hatta not alın).

Tekrar kapıya doğru dönün ve raftan şarj aletini alın. Odanın diğer tarafındaki masanın üzerinde bir kutu göreceksiniz. Bu kutuya tıkladığınızda içinden üç tane mücevher, üç tane kalıp ve bir jeneratör çıkacak. Masanın sol tarafından çakmağı ve termometreyi alın. Artık odanın ortasındaki düzeneği kullanarak şarj aletini çalıştırmalısınız.

Bkz. Bulmaca 1 Şarj Aletini Çalıştırmak

İpucu: Yapmanız gerekenler defterde gösteriliyor.

Gerekenler: Çakmak, şarj aleti

Şarj aletini çalıştırdıktan sonra evden dışarı çıkın. Dışarıda gidebileceğiniz birkaç yol bulunuyor, yazının başında da söylediğim gibi öncelikle gidebildiğiniz tüm yollara gidip etrafı tanıyın. Keşif yaptıktan sonra tekrar evin önüne dönün ve sağa dönüp ilerleyin. Burada renkli bir düzenekle karşılaşacaksınız ve sefer haritasını almaya çalışacaksınız.

Bkz. Bulmaca 2 Sefer Haritasını Almak

İpucu: Defterden faydalanın ve evdeki kürede gösterilen animasyondaki gezegen renklerine dikkat edin. Ayrıca sütunların alt kısımlarında gezegen sembollerinin olduğunu unutmayın.

Gerekenler: Yok



Sefer haritasını aldıktan sonra düzeneğe arkanızı dönün ve biraz ilerleyip sağa dönün. Işıklı köprüyü geçtikten sonra sağa dönün ve bir taraçaya ulaşın. Burada üç tane silindir göreceksiniz, her birine tıkladığınızda havada farklı bir sembol oluşacak. Bu sembolleri ve silindirlerin arkalarındaki sembolleri not alın.

Yola devam edince üç farklı yolda üç taraça göreceksiniz. Burada yapmanız gereken üç taraçaya da gitmek, kırmızı düğmelere basarak kapıları açmak ve içerideki sembole tıklayarak silindirin dönmesini sağlamak. Bu silindirleri üç kez döndürdüğünüzde yukarıdaki kanatlardan birinin elektrikle yüklendiğini göreceksiniz. Üç kanadı da elektrikle yüklediğinizde makine çalışacak ve demoda nelerin değiştiğini göreceksiniz. Yoldan biraz geri gidin ve merdivenin solundaki makineye yakından bakın. Bu makinenin üst kısmına tıkladığınızda makine açılacak (kanatları elektriklemeden önce tıkladıysanız üst kısmın tamamen açılmadığını görecektiniz) ve zodyak üçgenini alabileceksiniz.

Şimdi eve geri dönün ve yandaki odaya girin. Kapıya doğru döndüğünüzde duvarda basit bir bulmacayla karşılaşacaksınız.

Bkz. Bulmaca 3 Beşgen Duvar Kilidi

İpucu: Tüm düğmelerin açılması gerekiyor.

Gerekenler: Yok

Bulmacayı çözdüğünüzde yeni bir aygıt yükselecek ve kapıyı açmak için bu bulmacayı çözeniz gerekecek.

Bkz. Bulmaca 4 Mücevher Bulmacası

İpucu: Dışarıdaki taraçaların kubbe renklerine dikkat edin.

Gerekenler: Mücevherler, kalıplar, jeneratör

Bulmacayı çözdüğünüzde kapıya çarpacak olan ışınlar kapının açılmasını sağlayacak. Kapıya doğru gidin ama şimdilik ileride yapabileceğiniz birşey olmadığından arkanızı dönün. Yerde bir çubuk göreceksiniz, onu alın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Şimdi karışık bulmacalardan biriyle karşı karşıyasınız, bu bulmacayı çözmek için evin içinde ve dışında biraz dolaşmanız gerekiyor.

Bkz. Bulmaca 5 Haritayı Programlamak

Gerekenler: Çubuk, sefer haritası, zodyak üçgeni

Haritayı programladıktan sonra merdivenlerden aşağı inin ve kapıdan geçerek tüneli takip edip gemiye ulaşın. Sefer haritasını gemiye yerleştirdikten sonra sağ taraftaki kolu çekerek yolculuğa çıkın. Yeni durağımız Dragast!

DRAGAST

Eve girin ve içerideki adamla konuşun. Onunla iki kez konuştuktan kapıyı arkanızdan kapatın ve sembollere bakın. Dışarı çıkıp ilerleyin ve köprüye ulaşın. Köprüdeki alette bulunan bulmacayı çözüp istediğiniz yere gidebilirsiniz.

Bkz. Bulmaca 6 Köprü Bulmacası

İpucu: Evdeki adamdan yardım istemeye çekinmeyin.

Gerekenler: Yok

Üç düğmeyi de aktif hale getirince ilk iş olarak en sağdakine basın. Köprüden geçin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Yolun sonunda teleferiği göreceksiniz, bunu kullanarak Armagast'ın yanına gidin. Armagast ile konuştuktan sonra defterinize yeni bilgiler eklenecek.

Teleferikle aşağı inin ve sağa giderek köprü'nün sonundaki kapıyı açarak içeri girin. Birkaç adım ilerlediğinizde önünüzde yeni bir bulmaca göreceksiniz.

Bkz. Bulmaca 7 Hol Çizim Bulmacası

İpucu: Duvardaki sembolü, önünüzdeki bulmacayı kullanarak yaratmalısınız.

Gerekenler: Yok



Bulmacayı çözdüğünüzde ilerideki kolun hareket ettiğini göreceksiniz. Heykelin yanında bulunan bu kolun yanına gidin ve kolu çekin. Böylece yeraltı pasajına inen yol açılmış olacak. Hücrenin yanına geldiğinizde içerideki adam sizden kapıyı açmanızı isteyecek ki bu da başka bir bulmaca.

Bkz. Bulmaca 8 Hücre Kapısı Kilidi

İpucu: Üçgen ve yuvarlak parçaların yerlerini değiştirmelisiniz.

Gerekenler: Yok

Kapıyı açtığınızda içerideki adam sizin için holde yeni bir bulmaca açmış olacak.

Bkz. Bulmaca 9

Hol Çizim Bulmacası II

İpucu: Duvardaki sembolü, önünüzdeki bulmacayı kullanarak yaratmalısınız.

Gerekenler: Yok

Bulmacayı çözdüğünüzde kol tekrar hareket edecek. Kolu be sefer çektiğinizde heykel eski konumuna dönecek. Kolu bir kez daha çekince yukarıya tırmanabileceksiniz. Burada ilerleyerek ışıklı alana doğru gidin. Sol taraftaki masadaki kitabı kenara çektiğinizde altında iki tane yapboz parçası bulacaksınız. Sağ taraftaki aynayı da almayı unutmayın. Eğer odanın sonundaki merdivenden çıkarsanız ayna bulmacasıyla karşılaşacaksınız ama sakın siz de benim gibi şu anda çözebileceğinizi düşünüp kafayı yemeyin :) Önce yapmamız gereken ufak bir iş var.

Binadan tamamen çıkın, merdivenlerden inin ve dönen köprüye ulaşın. Köprüyü merkez konumuna getirip eve girin ve adama yapboz parçalarını verin. Böylece defterinize yeni bir çizim eklenecek, artık az önce gördüğümüz bulmacayı çözebiliriz.

Köprüyü sağa döndürün ve binaya girerek bulmacanın olduğu yere kadar ilerleyin.

Bkz. Bulmaca 10 Ayna Bulmacası

İpucu: Yansımayı kullanın.

Gerekenler: Ayna

Bulmacayı çözdüğünüzde aşağıdaki kol yine hareket edecek. Tekrar kolun yanına inin ve iki kere çekin. Böylece yeni bir geçit açılacak, içeri girin ve duvardaki sembollere dikkat edin. Merdivenden yukarı çıktığınızda çok zor bir bulmacayla karşılaşacaksınız. Bu bulmaca size kafayı yedirebilir, uyarayım :)

Bkz. Bulmaca 11 Köprü Bulmacası II

İpucu: Buraya çıkarken duvarda görmüş olduğunuz sembollerini not alın. Her sembol iki parçadan oluşuyor.

Gerekenler: Yok

Bulmacayı çözdüğünüzde platformlar bir köprü oluşturacak. Köprüden karşıya geçin ve tetrahedronu alın. Şimdi tekrar ana köprüye gidin, soldaki düğmeye basın ve mağaraya girin. Yolun sonuna geldiğinizde bir kapıdan geçecek, merdivenden çıkacak ve büyük bir makineyle karşılaşacaksınız.

Bkz. Bulmaca 12 Asansöre Güç Vermek

İpucu: Defterinizde çizim var.

Gerekenler: Yok

Bulmacayı çözüp metal düğmenin asansöre doğru dönmesini sağladığınızda merdivenden aşağı inin ve asansöre binerek kolu çekin. Burada sağ tarafta iki tane vana göreceksiniz. İkisine de birer kez tıklayın, ardından ortadaki makinedeki kolu döndürerek su değirmenini çalıştırın. Tekrar asansöre binin ve yukarı kata çıkın.

Yoldan ilerleyin ve sağdaki yola girerek ilerlemeye başlayın. Yolun en sonuna geldiğinizde jeneratörü ve değirmeni göreceksiniz. Değirmene doğru gidin ve aşağı sola doğru bakarak kolu çekin. Kapı açıldığında dışarı çıkacak olan adam sizden demirciyle konuşmanızı isteyecek.

Tünelden yukarı doğru çıkın ve sağ taraftaki demircinin odasına girin. Demirciye elinizdeki bozuk bataryayı alın ve sağ taraftan yeni bir tane alın. Tekrar değirmenin olduğu yere dönün ve makinedeki kolları bataryası eksik olan takın. Bu bulmaca da sizi biraz uğraştıracak sanırım.

Bkz. Bulmaca 13 Değirmen Bulmacası

İpucu: Kapının yanındaki dönen silindirlere ipucu saklı.

Gerekenler: Yok

Bulmacayı çözdüğünüzde dışarıdaki makinede değişiklik olduğuna göreceksiniz. Tünelden çıkın ve o makinenin önüne giderek aşağıdaki kolu çekerek yukarı çıkın. Makineyi bir kaç kez tıklayarak dışarıdaki büyük kapının açılmasını sağlayın.

Dışarı çıkın, ana köprüyü sağa döndürün ve Armagast'ın yanına gidin. Armagast sizden asansörü çalıştırmayı isteyecek.

Bkz. Bulmaca 14 Asansörü Çalıştırmak

İpucu: Odadaki iki alet de birbiriyle bağlantılı.

Gerekenler: Yok

Asansörü çalıştırıp yukarı çıkın. Burada yeni bir bulmacaya olduğunuzu anlayacağınız bir odaya geleceksiniz. Sakın benim gibi burada oyalanmayın, onun yerine tekrar asansöre binin ve yukarı çıkın. Tetrahedron'u buraya yerleştirdiğinizde alt kattaki sütunlar açılacak. Tekrar alt kata inin ve yine benim gibi burada oyalanmayın :) Tekrar aşağı inin ve Armagast'tan yardım isteyin. Gereken yardımı alınca artık bulmacaya çözmek için bu odaya girebilirsiniz.

Bkz. Bulmaca 15 Sütun Bulmacası

İpucu: Yardımcı olacak bilgiler defterde bulunuyor.

Gerekenler: Yok

Bulmacayı çözünce yukarı çıkın ve yeni tetrahedronu alın. Bina-dan dışarı çıkın, teleferikle geri dönün ve açılmış olan büyük yuvarlak kapıdan içeri girin. Kolu çektiğinizde alt kata ineceksiniz. Yolun sonuna kadar ilerleyin ve karşılaşacağınız aygıtta elinizde tetrahedronu yerleştirin.

Asansörle yukarı çıkın, ana köprüyü merkez konumuna getirin ve gemiye geri dönün. Sağ taraftaki kolu çekince yolculuğumuza devam

ediyoruz.

NA-TIEXU

Kapıdan girer girmez kendinizi zor bir bulmacayla karşı karşıya bulacaksınız. Eğer kafayı çizerseniz açıklamasını okumaya çekinmeyin.

Bkz. Bulmaca 16 Müzik Bulmacası

İpucu: Odaya girince sola doğru dönün ve aynaya doğru bir adım ilerleyin ve masanın yanına doğru bakın. Oradaki kağıdı bulamazsanız uğraşip durursunuz.

Gerekenler: Yok

Ana makineyi çalıştırdıysanız dört makinenin de altındaki düğmelerin çalıştığını fark edeceksiniz. Hangi makinenin düğmesine basarsanız onunla ilişkili olan aynanın üzerinde küre aydınlanacak ve kapıdan çıktığınızda aynada görünen yere gideceksiniz. İlk olarak birinci makinenin (en soldaki) düğmesine basın ve kapıdan çıkın.

Bu karlı ortamda dümdüz ilerleyin ve merdivenden çıkarak binaya girin. Astrolog ile konuştuktan sonra ilk göreviniz olan yaşam tahtasını bulma yollarına düşeceksiniz. Geldiğiniz kapıdan ana binaya dönün ve ikinci makineyi çalıştırıp kapıdan çıkın.

Bu kısımda her şeyden önce yapmanız gereken bir şey var, sakın es geçmeyin. Dört kez ileriye doğru yürüyerek yol ayırımına gelin ve



sağ tarafa doğru gidin. Yere baktığınızda bir yaprak göreceksiniz (göremiyorsanız yanlış yerdesiniz demektir, görebileceğiniz iki tane sağ var çünkü). Bu yaprak ileride çok kötü biçimde takılmanızı önleyecek bir obje.

Etrafta dolaşın nerede ne var öğrenin, ardından sol tarafa doğru giderek merdivenlerden çıkın ve kadınla konuşun. Göreviniz surat heykellerini toplamak. Burada geniş bir alana yayılmış yedi büyük heykel var ve hepsinin kucaklarında minyatür heykeller bulunuyor. Tüm heykelleri topladıktan sonra kadının yanına dönün ve tekrar konuşun. Arkasındaki kaseyi alın.

Kucağında heykelci olmayan heykelin bulunduğu kısmı görmüşsünüzdür mutlaka (önünde havuz olan heykel). Oraya gidin ve kaseyi heykelin eline yerleştirerek suya bakın.

Bkz. Bulmaca 17 Heykel Bulmacası

İpucu: Sarmaşıklara dikkat edin.

Gerekenler: Yedi heykel.

Tüm heykelleri doğru yerleştirdikten sonra kasenin içine ruhun girdiğini göreceksiniz. Tekrar kadının yanına dönüp konuşun, sizden yardımcısına gitmenizi isteyecek. Hemen sağ taraftaki kızla konuşun ve raftan çiçek özünü alın. Yollardan birini takip ederek ulaşacağınız mağaraya girin ve çiçek özünü taşın üzerine koyun. Yukarıdan sarkan

kök torbasına dokunun.

Tekrar kızın yanına dönün ve konuşun. Raftan zehirli tütsüyü alın ve mağaraya geri dönün. Tütsüyü çiçek özünün yanına koyun ve şişeye tıklayarak mantarını çıkarın. Mağaradan dışarı çıkın ve hemen sola dönerek yokuştan yukarı tırmanın. Buradaki dallardan birine tıklayarak sallanmasını sağlayın. Bir kez daha mağaraya dönün ve yerden yaşam tahlilini alın (soldaki taşların hemen yanında).

Makinelerin olduğu odaya geri dönün ve birinci makineyi çalıştırın. Astrologa yaşam tahlilini gösterince bir sonraki görevinizi öğreneceksiniz. Soldaki masanın üzerindeki ejderha bibolarını alın. Odanın diğer tarafındaki kapının yanındaki raftan saksıyı, defter sayfasını ve sıvı şişesini alın. Astrologun yanındaki makinenin yanına gidince tepesinde iki şişe olduğunu göreceksiniz, eksik olan şişeyi de takın. Makinenin alt kısmına saksıyı, ortasına ise yaşam tahlilini koyun. Şişeye tıklayarak dökülmesini sağlayın ve kabuksuz yaşam tahlilini alın. Kapının yanındaki makineye gidin ve eksik olan ejderha bibolarını yerlerine yerleştirdikten sonra yaşam tahlilini da orta kısma koyun. Şarj olmuş tahlılı astrologa gösterin ve merdivenlerden yukarı çıkın (bundan önce merdivenlerden çıkmanız mümkün değil).

Bkz. Bulmaca 18 Yıldız Tozu Yapmak

İpucu: Duvardaki makineye ve deftere bakın. Kürelerden üçü yalnızca belli yerlere yerleştirilebiliyor, dikkat edin.

Gerekenler: Şarj edilmiş yaşam tahlili.

Bulmacayı çözdükten sonra makinenin ortasından yıldız tozunu alabilirsiniz. Yine oyunun başındaki binaya dönün ve bu sefer üçüncü makinenin düğmesine basarak kapıdan çıkın.

Biraz ilerleyince yol ikiye ayrılacak. Sağ tarafa giderseniz bir grup kadın tarafından öldürülüyorsunuz ama ciddi bir durum yok ortada, tekrar kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Yine de tek yol olan sol tarafa doğru gidin. Yol sola ayrılınca bir mağaraya gidiyor, içeri girip düz devam edin ve yolun sonuna gelip sol tarafa bakın. Burada yerde bir sopa göreceksiniz. Sopaı alıp mağaradan çıkın ve sol tarafa yürüyün. Burada üst üste duran taşların üzerinde sopaı kullanın ve tekrar mağaraya girip yürüyün.

Buradaki şelale üzerinde ikinci makineyle geçtiğiniz yerde bulduğunuz yaprağı kullanmalısınız (bu çok alakasız bir bilmeceydi ve boşu boşuna zaman kaybı oldu benim için). Mağaradan dışarı çıkın ve üst üste duran taşlara değil de sağ tarafa giderek çalılığa ulaşın. Çalılık üzerinde suyu kullanın, yukarı tırmanın ve düzeneği yerinden oynatın.

Tekrar mağaraya girin ve durmuş olan suyu da geçerek açıklığa çıkın. Burada biraz fazlaca ilerler veya gonga vurursanız yine kadınlar gelip sizi öldürecek. Buradaki şeye bulmaca denmez aslında. Standın dibinden dört tane ışınlama kristalini alın ve dört köşedeki sandalyelere yerleştirin (her kristal belli bir sandalyeye yerleşebiliyor). Dördünü de taktığınızda gonga vurun ve kadınlar gelirken önünüzdeki düğmeye basın. Kim bilir nereye gitti kadıncağızlar? Kadınların koruduğu yere gidince yeni bir bulmacayla karşı karşıya olacaksınız.

Bkz. Bulmaca 19 Davul + Kristal Bulmacası

İpucu: Işınlama yerindeki davullar ile buradaki kristallerin renklerine dikkat edin.

Gerekenler: Yok.



Bulmacayı çözdüğünüzde sihir dünyasının sembolünü alacaksınız. Bu dünyadan da çıkın ve dördüncü makinenin düğmesine basın. Kapıdan geçtiğinizde kendinizi bir mağarada bulacaksınız.

Soldaki odaya girin ve masadan sihirli piramidi alın. Sağ taraftaki kasenin içinden sarı diş almayı unutmayın. Dışarı çıkın ve yola devam edin. Yol boyunca ışık saçan renkli dişler göreceksiniz, tüm renklerden toplamayı unutmayın. Yolun sonunda bulmacanız sizi bekliyor.

Bkz. Bulmaca 20 Renkli Diş Bulmacası

İpucu: İlk girdiğiniz odadaki resme dikkat edin.

Gerekenler: Beş renkli diş.

Yandaki mağara aydınlandığında içeri girin ve yolun sonundaki oyuncak ayıyı alın. İlk girdiğiniz odaya dönün ve ayıyı sepetin içine koyun. Burada bir şeyler olması için odadan çıkıp tekrar girmeniz gerektiğini bilmek için müneccim olmak (veya bu yazıyı okumak) gerekiyor. Neyse ki siz burada pek fazla takılmayacaksınız. Odaya tekrar girdiğinizde kızla karşılaşacaksınız ve kapıdan geçebileceksiniz. Yolun sonunda kızın abisiyle konuşun.

Bkz. Bulmaca 21 Zil Bulmacası

İpucu: Yine her yeri dolaşmanız gerekecek.

Gerekenler: Sihirli piramit.

Zili aldıktan sonra buradaki işiniz de bitiyor. Aslında zili almak için çok da uğraşmaya gerek yok. Üzerine herhangi bir eşya ile tıkladığınızda oyundaki hatadan ötürü alabiliyorsunuz ama olsun, fazla yol göz çıkarmaz.

Bu bölümün ana odasına döndüğünüzde tüm aynalardaki kürelerin parladığını göreceksiniz. Kapıdan tekrar geçince kendinizi yeni bir yerde, yeni bir bulmacanın karşısında bulacaksınız.

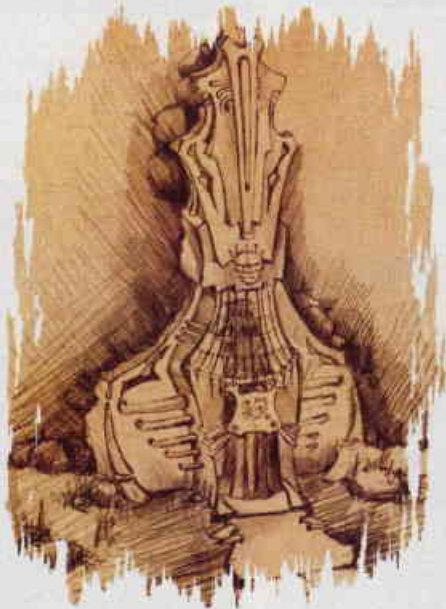
Bkz. Bulmaca 22 Mevsim Bulmacası

İpucu: Bulmacanın isminden anlaşılıyor aslında.

Gerekenler: Yaşam tahlili, zil, sembol, yıldız tozu.

Bulmacayı çözüp tetrahedronu aldıktan sonra elinizdeki halkaları kabın içine yerleştirin. Dışarı çıkın, geminizin yanına gidin ve kolu çekin.

Son ekranda tek yapmanız gereken sol taraftaki cihaza bakıp iki kere tıklamak olacak. Köprüyü geçtiğiniz zaman oyun bitiyor.



Bulmaca Çözümleri Kısmı

Bulmaca 1 - Şarj Aletini Çalıştırmak



İlk olarak masanın sol tarafına gidin ve büyük kabın (1) alt tarafında çakmağı kullanın. Bir sağ tarafa geçin ve radyasyon simgesine benzeyen düğmeyi (2) iki kere çevirin. En sağ ekrana geçin, şarj aletini (4) sağdaki boşluğa takın. Bir kez sola geçin ve termometreyi (3) sağ tarafa yerleştirin. Şimdi makinenin ortasındaki kaydıracı dördüncü konuma (sondan bir önce) getirin. Tekrar en sağa geçin (4) ve makinenin yanındaki pistonu dokununuz. Piston aşağı inecek ve hata yapmadıysanız şarj aleti çalışmış olacaktır.



Bulmaca 2 - Sefer Haritasını Almak

Resimde de gördüğümüz gibi burada üzerinde oynayabileceğiniz sekiz adet mekanizma bulunuyor. 1, 2, 3 ve 4 ile gösterdiğim pedestallerin üzerlerinde evdeki kürede gösterilen gezegenleri temsil eden simgeler var. Burada yapacağınız şey 1-5, 2-6, 3-7 ve 4-8 mekanizmalarındaki gezegen renklerinin birbirlerine bakmalarını sağlamak.



Örneğin 2 nolu mekanizma Saturn'ü temsil ediyor. Evdeki kürede Saturn yeşil renkteydi ve mavi renk ile parlıyordu. Yani 2 nolu mekanizmada yeşil, 6 nolu mekanizmada ise mavi birbirini göstermeli.

Diğerlerinin çözümleri ise şu şekilde... 4 nolu mekanizmada mavi, 8 nolu mekanizmada kırmızı olacak. 3 nolu mekanizmada sarı, 7 nolu mekanizmada yeşil olacak. 1 nolu mekanizmada kırmızı, 5 nolu mekanizmada ise sarı olacak. Hepsini doğru yaptığınızda makine çalışacak.

Bulmaca 3 - Beşgen Duvar Kilidi

Burada bastığınız her düğme diğer düğmelerden bazılarının kalkmasına neden olacak. Ama aslında hiç düşünmenize gerek yok, tüm düğmelere yukarıdan başlayıp saat yönünde tek tek basarsanız istediğinize ulaştığınızı göreceksiniz.



Bulmaca 4 - Mücevher Bulmacası

Burada mücevherleri ve kalıpları doğru yerlere takmanız gerekiyor. Taraçaların kubbelerinin farklı renklerde olduğunu zaten söylemiştim. Sırayla soldaki taraçadan başlayarak kubbe renklerini ve taraçalardaki





mekanizmada hangi simgenin görüldüğünü not alırsanız bu bulmacayı rahatlıkla çözebilirsiniz. Öncelikle mekanizmanın üst kısmına tıklayarak **jeneratörü takın**.

Resimde de gördüğünüz gibi soldan sağa sırayla **mavi, kırmızı ve yeşil** mücevherleri kullanmanız gerekiyor. Mücevherleri yerleştirdikten sonra sırayla kalıpları takın. Şimdi makinenin solundaki veya sağındaki çubuklara tıkladığınızda makine çalışacak ve ışının vurduğu kapıdaki küre siyahtan yeşile dönüşecek.



Bulmaca 5 – Haritayı Programlamak



İlk olarak makinenin ortasındaki deliğe şarj aletini takın. Ardından merdivenlerden biraz aşağı doğru inin ve duvardaki mekanizmaya bakın. Bu, mekanizmaların birincisi. Merdivenlerin yukarısında da bunlardan iki tane olduğunu göreceksiniz. Bu mekanizmalarda kullanacağınız semboller dışarıda bulacaksınız.



Öğrendiğiniz bu sembollere dayanarak ilk çarkı **V** şekliyle eşleşen içinde yuvarlak olan sembol aşağıya gelecek şekilde çevirin. İkinci çarkı **ok** işaretine benzeyen sembol aşağıya gelecek şekilde çevirin. Üçüncü çarkı ise **ll** işaretine benzeyen sembol aşağıya gelecek şekilde çevirin. Doğru yaptıysanız odanın ortasındaki makine hareket edecek. Makinenin yanına gidin ve sefer haritasını yerleştirin.

Binadan dışarı çıkın, sağa dönün, bir kez ilerleyin, sola dönün ve iki kez ilerleyin. Burada iki tane mekanizma göreceksiniz. Önce sağdakine gidin, aşağı bakarak kolu takın ve döndürerek animasyonu izleyin. Ardından soldaki mekanizmaya gidin ve kolu takarak döndürün. Zodyak üçgenini makinenin ortasına koyduğunuzda binanın üst katındaki sistemde yeni bir kısmın açıldığını göreceksiniz.

Dikkat ederseniz demoda makinede **S** yönüne karşı gelen sembol gösteriliyordu. Zodyak üçgenini bir ucu **S** yönünü gösterecek şekilde çevirin ve uçların gösterdiği sembollerini not alın.

Binaya girin ve üst kata çıkarak makinenin **S** yönündeki sembollere bakın. Şimdi bu diskleri çevirerek aynı sembollerini bulmaya çalışacağız. Aradığımız semboller **Balık, Akrep ve Yengeç**. Disklerden birini döndürünce diğer bir tane de dönebiliyor, o yüzden en üstten başlayarak sırayla bulmaya çalışın. Doğru çözüm resimdeki gibi olacak.



Üç diskte doğru olduğunda uzun bir animasyon seyredeceksiniz ve programlanmış olan sefer haritasını alabileceksiniz.

Bulmaca 6 – Köprü Bulmacası

Kapının üzerinde gördüğünüz sembollerini ve renkleri kullanarak düğme-



leri çevirmeniz gerekiyor. Öncelikle tüm düğmeleri çevirerek ışıkların kırmızı olmasını sağlayın ve ardından alt taraftaki yeşil kola basın. Şimdi semboldeki kırmızı yolu aşağıdan yukarıya doğru gösteren düğmelere sırayla basmamız gerekiyor.



Resimde de görüldüğü gibi kırmızı için sırayla 2., 1., 3. ve 4. düğmelere basmalısınız. Bunu yaptığınızda soldaki ekranda sembolün çıktığını göreceksiniz ve köprü artık o tarafa doğru dönebilecek.

Hazır eliniz değmişken yeşil ve mavi düğmeler için de doğru kombinasyonları girin. Yeşil için sırayla 1., 3., 2. ve 4. düğmelere, mavi için ise 3., 4., 1. ve 2. düğmelere basmalısınız. Artık yukarıdaki sembollerden birine tıklayarak köprüyü döndürebilirsiniz.

Bulmaca 7 – Hol Çizim Bulmacası

Gördüğünüz gibi beş tane hareketli disk, dört tane de sabit parça var ve her seferinde kenardaki dört diskten birini sabitleyebiliyorsunuz. Ortadaki diski döndürdüğünüzde sabitlenmemiş olan diskler de bir kez dönüyorlar. Amacınız duvardaki sembolün aynısını burada da oluşturmak, ama duvardaki sembole bakmasanız da zaten disklerdeki **yolları birleştirmeniz** gerektiğini görebiliyorsunuz.

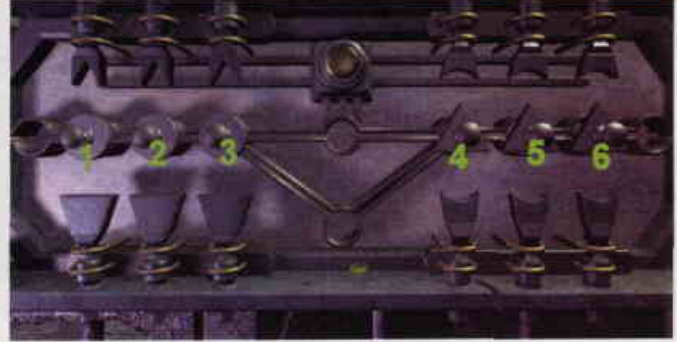


Burada kullanabileceğiniz çok güzel bir taktik var. Öncelikle sabit parçalarla uyumlu olan bir disk var mı diye bakın, yoksa ortadaki diski döndürerek kenardakilerden birinin uyumlu olmasını sağlayın. Yerini bulmuş olan diske tıklayarak sabitleyin ve diğerlerini döndürmeye başlayın. Başka bir diski daha bulduğunuzda sabitlediğiniz ile son bulduğunuz disk senkronize olmuş olacaklar. Şimdi hiçbir diski sabitlemeyin ve ortadaki diske basarak üçüncü bir diskin yerini bulmasını sağlayın. Şimdi üçüncü diski sabitleyip ilk ikisiyle senkronize olmasını sağlayın ve aynı işlemi dördüncü için tekrarlayın.

Eğer kenar disklerin hepsi yerini buldu ama ortadaki disk farklı durumdaysa sol üstten başlayarak sırayla tek tek diskleri dondurun ve ortadaki diske basın (**birinci diski dondur, ortadakine bas, ikinci diski dondur, ortadakine bas vs.**). Bu şekilde tam bir tur attığınızda kenar diskler yine yerlerinde olacaklar ama ortadakinin konumu değişmiş olacak. Eğer hala uyduramadıysanız bunu bir kez daha tekrarlayın.

Bulmaca 8 – Hücre Kapısı Kilidi

Amacınız yuvarlak düğmeleri sağa, üçgen düğmeleri ise sola geçirmek. Bunun için her iki tarafta bulunan fazladan bir boşluğu ve alt taraftaki boşluğu kullanabilirsiniz. Bu bulmacanın birçok çözümü var ve kısa sürede çözebilirsiniz. Yine de size iyi bir başlangıç hamlesini anlatayım. Resimde tüm parçalara numaralar verdim, görmeniz daha kolay olur.



İlk olarak 6'yı sağdaki boşluğa çekin. 5'i 6'nın eski yerine çekin ve 4'ü sol alttaki boşluğa çekin. Böylece sağ tarafta iki tane boşluk oluşmuş olacak. 3'ü 5'in ilk durduğu yere kadar götürün. 2'yi 4'ün ilk durduğu yere kadar götürün. 1'i ise 4'ün soluna götürün. Gördüğünüz gibi sol taraf tamamen boşaldı. Şimdi aşağıdaki boşlukta duran 4'ü en sola kadar götürebilirsiniz. Gördüğünüz gibi ilk taşınızın yerini değiştirdiniz bile. Bundan sonra yerini değiştirdiğiniz yuvarlak parçaları tekrar eski yerlerine taşıyın ve bu sefer de 5 nolu parçayı alttaki yuvada bekletin. Benzer işlemleri tekrarladığınızda taktiği kapacaksınız zaten.



Hepsi yerlerine oturduğunda ortadaki sarı düğmeye basın.

Bulmaca 9 – Hol Çizim Bulmacası II

Yine ilk bulmacayla tamamen aynı taktiği kullanacaksınız. Ama daha fazla kafa patlatmayayım diyorsanız şu yolu kullanabilirsiniz. Sol üstteki parçaya 1, ortadakine 5 dersek şu sırayı kullanarak diskleri tıklayın: **1-5-1-5-3-5-5-3-5-5-4-5-1-5-2-5-3-5-4-5**



Bulmaca 10 – Ayna Bulmacası

İlk olarak totemin sağına gidin ve sol tarafa bakın. Oradaki boş kısma elinizdeki **ayna**yı yerleştirmeniz gerekiyor. Tekrar totemin önüne dönün. Dikkat ettiyseniz totemin tamamını tek seferde göremiyorsunuz. Üst kısımda iki, alt kısımda ise üç disk görebiliyorsunuz. Burada yapacağınız şey diskleri çevirerek defterde görmüş olduğunuz sembollerin aynada yansımalarını sağlamak. Aynadaki görüntüler biraz küçük olduğundan doğru sembolleri seçememek gibi bir sorunla karşılaşıyorsanız sembolleri ön tarafta bulun ve **diskleri üçer kez çevirerek** aynanın karşısına geçmelerini sağlayın.

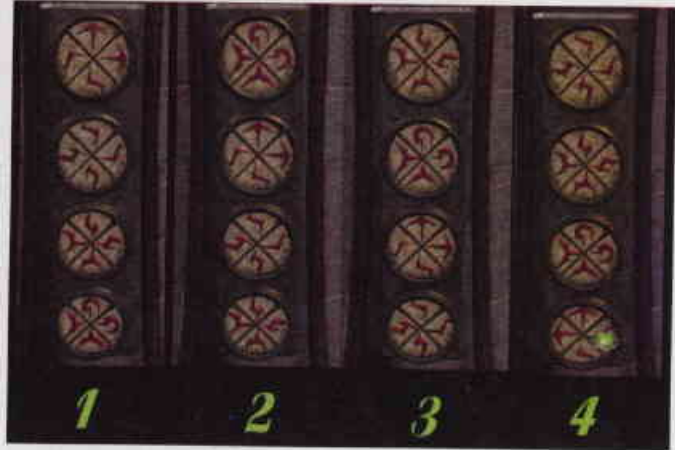
**Bulmaca 11 – Köprü Bulmacası II**

Oyunun anlaması en zor bulmacalarından biri işte bu. Mekanizmaya baktığınızda dört sıra sembol göreceksiniz. Yukarıdaki vanayı çevirirseniz karşınıza yeni sıra gelecek. Bu şekilde toplam dört sıra bulunuyor, yani **16** sembolük bir mekanizma var karşınızda. Sembollere tıkladığınız zaman döndüklerini göreceksiniz. Peki ama bunları neye göre, nasıl döndüreceksiniz?

Buraya gelmek için çıktığınız merdivenden inerseniz **duvarda dört tane sembol** göreceksiniz. Bu sembollerin her biri iki sembolün iç içe geçmesiyle oluşmuş. Siz de yukarıdaki düzenekte sembolleri birbirle-



riyle **iç içe geçecek şekilde** dizeceksiniz. Her bir sembolün üstündeki, altındaki ve diğer sütunlarda sağ ve soluna denk gelecek sembollerin birbiriyle eşleşmesi gerekiyor. Dikkat ederseniz her çemberdeki dört sembolden ikişer tanesi aynı, bu da işinizi daha çok zorlaştıracak. Tam ne güzel yapıyorum derken sembollerden birinin eşleşmediğini fark edeceksiniz ve önceki eşleşmelerden birinde aynı olan diğer sembolü kullanacaksınız. Resimde dört sütunun da alması gereken konumları göreceksiniz, yalnızca son sütunda en alt çemberi bir kez çevirmek gerekiyor. Demo girer de görüntüyü kaçırdım diye çevirmeden önce aldım çünkü resmi :)

**Bulmaca 12 – Asansöre Güç Vermek**

İlk olarak sağ tarafa gidin ve **vanayı çevirin**. Makineden buhar çıkacak. Makinenin solunda, yer duran kolu çekin. Makinenin dış çarkı dönecek ve daha fazla buhar çıkacak. **Makinenin üst kısmına tıklayın** ve onu da döndürün.

Şimdi yine sağ tarafa geçin ve **vanayı bir kez daha çevirin**. Demo makineyi gösterecek ama hiçbir şey olmamış gibi görünecek. Şimdi makinenin sol tarafına gidin ve **metal düğmeyi bir kez çevirin**. Bunu yaptığınızda ucu asansörü gösterecek bir konuma gelecek. Saçma bir bulmaca ama asansör artık çalışıyor.



Bulmaca 13 – Değirmen Bulmacası

Zor bulmacalardan biri daha. İlk olarak elinizdeki sağlam **bataryayı**, bataryası eksik olan **kola takın**. Şimdi dikkat ederseniz üst kısımlarda birer batarya eksik ve bir ekran **gerideki kolu çektiğinizde** bu kolların üst kısımları ile alt kısımları birleşiyor. Yani alt kısımda bataryayı öyle bir şekilde ayarlamalıyız ki **üç kol da kapandığında boş kısımlara bataryalar gelsin**.



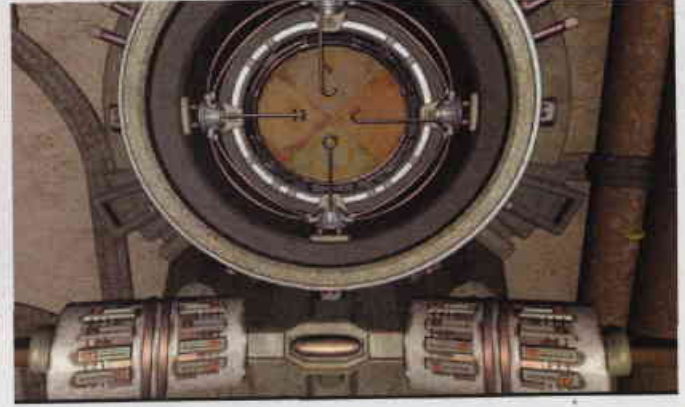
Kolay görünüyor değil mi? Ayarlanmaz yapıp kolu çektiğinizde alt kısımların rasgele biçimde döndüklerini ve üst kısımların kapanmadığını göreceksiniz. İşin kötü tarafı her deneyişinizde alt kısımlar rasgele sayıda dönüyorlar, yani deneme yanılma yoluyla bulmanıza imkan yok. İşte burada **kapının yanındaki silindirler** devreye giriyor.



Burada üç sütun silindir bulunuyor ve ilk sütun birinci kolu, ikinci sütun ikinci kolu ve üçüncü sütun üçüncü kolu temsil ediyor. Bu silindirlere tıkladığınızda silindirlerin döndüğünü ve üzerlerindeki sembollerin değiştiğini göreceksiniz. Bu yalnızca sizin kafanızı karıştırmak için yapılmış. Sütunda bulunan **her bir çeyrek kırmızı kısım, bir dönüşü temsil ediyor**. Yani resimde görülen birinci sütunda üç çeyrek üç dönüşü, ikinci sütundaki iki çeyrek iki dönüşü gösteriyor. Sütunlardaki kırmızı çeyrek sayısını not alınca alt kısımların kaç kez döneceğini öğrenmiş olacaksınız. Artık tek yapmanız gereken alt kısımlar öğrendiğiniz sayıda döndüğünde bataryaların boş kısımlara denk gelmesini sağlamak.

**Bulmaca 14 – Asansörü Çalıştırmak**

İlk olarak asansörün zeminine bakın, oradaki şekil aslında çok büyük bir ipucu. Karşı taraftaki düzenekte ortada asansörün zeminindeki gibi dört tane şekil göreceksiniz. Düğmelere basarak çıkardığınız çubukları bu şekillerle eşleştirmeniz gerek ama gördüğün şekil ile çubuklar eşleşmiyor. O halde ortadaki düğmeye basarak şekilleri değiştirmeliyiz. Bunları tek tek denemek yerine asansörde gördüğünüz **şekli bulana kadar ortadaki düğmeye basın**, doğru şekli bulunca tüm çubukların eşleştiğini göreceksiniz.

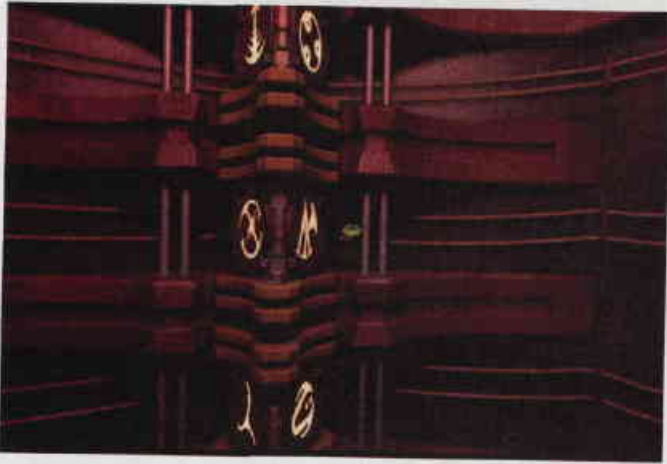


Şimdi doğru çubukların çıkmasını sağlayan düğme kombinasyonuna bakın. İlk sütunda **dördüncü**, ikinci sütunda **ikinci**, üçüncü sütunda **üçüncü** ve dördüncü sütunda da **üçüncü** düğmelere basmışsınız. İşte asansörün yanındaki düzenekte de aynı bu sırayla düğmeleri indirdiğinizde asansör çalışacak.

**Bulmaca 15 – Sütun Bulmacası**

Defterde gördüğünüz çizimde üç halka ve her halkada üçer sütun bulunuyor. Bu halkalardan en dıştaki, sütunların en üst sırasını, en içerdeki ise en alt sırasını temsil ediyor. Eğer resme bakarsanız defterdeki sağ üst çeyrekte bulunan sembollerin, diğer resimdeki sütun üzerinde ol-

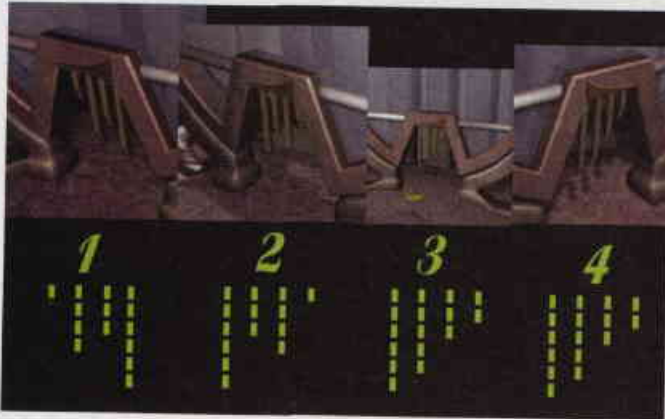




duğunu göreceksiniz. Buraaki amacınız sütunun görünen yüzlerinin resimdeki çeyreklerde bulunan birinci ve üçüncü sütunlarla aynı olmasını sağlamak. Yani ortadaki sütunda bulunan simgeler sütunun arka tarafında kalıp görünmeyecekler. Aslında oldukça basit bir bulmaca ama defterle oyun ekranı arasında biraz dolaşmayı gerektiriyor.

Bulmaca 16 – Müzik Bulmacası

İşte beni gözümünden kaçırdığım ufak bir ipucu yüzünden duvarlara tırmandıran bulmaca :) Açıklamada da yazdığım gibi ilk aynanın yanında yerde duran **kağıdı mutlaka alın** ve bakın. Böylece bir anda bulmaca hakkında fazlasıyla bilgi sahibi olmuş oluyorsunuz.



Masada dört adet mekanizma var. Her bir küreye dokunduğunuzda bir melodi duyacaksınız. Aynalara da dokunduğunuzda aynı melodilerden duyuyorsunuz yani ilk iş olarak **hangi mekanizmanın hangi aynayla eşleştiğini** not almalısınız.

Şimdi de **aynaların altlarındaki çubukların dizilişini** not almalıyız. Kolaylık olsun diye resimde çubuk boylarını gösterdim. Çubukların üzerlerindeki ses simgesine dikkat edin. Mekanizmaların üzerlerinde



de bu simgeden göreceksiniz ve ayar çubuklarını buna göre takacaksınız. Peki bu çubuklar neyi temsil ediyor... Kısa çubuk **ince ses** demek. Mekanizmaların önlerindeki ses çubuklarını alıp sağda veya solda bulunan demire tıkladığımızda o çubuğun çıkardığı sesi duyacaksınız. Ses çubuklarını buna göre mekanizmalara doğru biçimde takmanız lazım. Birinci, üçüncü ve dördüncü mekanizmalarda iki, ikinci mekanizmada ise üç tane ses çubuğu var. Ayrıca dikkat edin, **dördüncü aynadaki ses simgesi ters**.

Tüm ses çubuklarını taktıktan sonra ortadaki düğmeye basın. Eğer doğru yaptıysanız aynalarda ışık yanacak. Burada başarılı olmak için birkaç deneme yapmanız gerekebilir ama çözüm mantığını öğrendiğinizde göre çok da fazla takılacağınızı sanmam.

Bulmaca 17 – Heykel Bulmacası

Heykelin önündeki havuzda surat heykellerini yerleştireceğiniz sırayı görmüştünüz (resimde de görüyorsunuz). Peki hangi sütunun üzerine hangi heykeli koyacaksınız? Çok basit. **Sarmaşığı takip edin**. Sarmaşık ekranın sağ tarafından başlıyor, yani ilk heykeli sarmaşığın ilk temas ettiği sütuna koyacaksınız. Bundan sonra sarmaşığı izleyerek değiştiği sütunlara sırayla elinizdeki surat heykellerini yerleştireceksiniz.



Bulmaca 18 – Yıldız Tozu Yapmak

Duvardaki mekanizmaya bakın. Alt tarafta dört tane düğme var. Bunlara bastığınızda ibre sırasıyla **bir, iki, üç ve dört** adım gidip geri dönüyor. Defterinize bakarsanız düğmelerin üzerindeki sembollerin farklı iki sembolü eşleştirdiğini göreceksiniz. Bu bilgiyi unutmayın.

Şimdi dışarı çıkın ve makinenin yukarı kısmına **yaşam tahlını** koyun. Artık kürelerle oynamaya başlayabilirsiniz. Etraftaki sekiz küreden üç tanesi çemberdeki yuvalardan yalnızca bir tanesine girebiliyor. Öncelikle bu **üç küreyi yerleştirmelisiniz**. Bunlar sol üstteki küre (çember-



rin üst tarafındaki yuva), sol alttaki küre (çemberin sol altındaki yuva) ve sağ üstteki küre (çember sol üstündeki yuva).

Defterde sembol eşleşmesini söylemişim. Şimdi şöyle bir yerleş-tirme yapacağız. En üst küreyi ele alalım. Defterde bu kürenin sembolü ile eşleşen küre sembolü arasında, duvardaki makinedeki birinci düğ-menin sembolü var. Bunun anlamı **ikinci kürenin, ilk küreden bir birim uzakta olması**. Küreleri eşleştirmeye başladıkça, örneğin bir küreyi iki birim uzağa koymanız gerekiyorsa sağ veya sol taraftaki bir yuvanın dolu olduğunu göreceksiniz ve diğer tarafa kolayca yerleştireceksiniz. Üç sabit küreye karşılık gelen küreleri koyduğunuzda geriye iki tane yuva ve iki küre kalacak. Bu küreler hakkında bilgimiz olmadığından deneme yanılma yoluna başvuracağız (**zaten iki seçenek var**). Tüm küreleri ta-kında ortadaki düğmeye basın. Doğru yaptıysanız uzun bir animasyon seyredeceksiniz ve üstteki kap artık yıldız tozu dolu olacak.



Bulmaca 19 – Davul + Kristal Bulmacası



Kadınların koruduğu alanda ortada bulunan dörtgen kristale dört açı-dan da yaklaşabiliyorsunuz. Her açıdan yaklaştığınızda zemindeki ta-şın farklı renkte olduğunu göreceksiniz. Kristaldeki düğmelere dokun-duğunuzda trampet sesi duyacaksınız. **İşinlanma aletinin yanına gidin ve oradaki davullara bakın**. Davullara tek tek dokunduğunuzda bazı da-vulların aynı trampet sesini verdiğini göreceksiniz (resimde X ile işaret-lenmiş olanlar).



Tekrar kristalin yanına geçin ve zemindeki taş hangi resmi gösteri-yorsa, o renk davullarda tespit ettiğiniz sıradaki taşlara işaret koyun. Kristalin **dört yüzünü de tek tek dolaşın** doğru taşları işaretlediğinizde sembolü alacaksınız.

Bulmaca 20 – Renkli Diş Bulmacası



Sakin bulmacayı çözmeden önce aldığım resme aldanıp yerleştirmeyin dişleri :) Çocuk odasında **duvarda asılı resme** dikkat ederseniz beş ka-natlı bir çiçek göreceksiniz. Dişleri bu resimde gördüğümüz sırayla ma-ğaranın aşağısındaki tablaya yerleştirmeniz gerekiyor. Doğru sırayla yerleştirdiğinizde mağaranın alt kısmı aydınlanacak.



Bulmaca 21 – Zil Bulmacası



Öncelikle çocukların yanından uzaklaşın ve **goldan ilerleyin**. Sol tarafta mavi kristaller göreceksiniz (elektrik saçıyorlar). Sihirli piramidi aşağı tarafa yerleştirin ve kristallerden birini alın. Piramidi de alıp yola devam edin. Yeşil suyun üst tarafına doğru gidin ve resimde gördüğünüz gibi **suyun daraldığı yere** piramidi yerleştirin. Alt kısımdaki su çekilecek ve ortaya çıkan köprüden karşıya geçebileceksiniz. Yola devam edin ve **mavi kristallerin yakınındaki bitkilere** gelin. Kristalinizi yerleştirdiğinizde ortaya sihirli bir dal çıkacak. Bunu alın ve piramidi yerleştirdiğiniz yere bu sefer suyun diğer tarafından yaklaşın ve **piramidi çıkarın**. Su aşağı kısma dökülecek ve bulunduğunuz tarafta düz bir taş ortaya çıkacak.



Çiçeği taşın üzerine yerleştirin ve piramidi tekrar suyu kesecek şekilde takın. Su çiçeğin üzerine örtecek ve toz haline gelmesini sağlayacak. Tekrar piramidi çıkarın ve taşın yanına giderek **tozu alın**. Piramidi tekrar üst tarafa takın ve karşıya geçerek çocukların yanına gidin. Tozu **yerdeki çiçeklerin üzerine dökün** ve zili alın.

Bulmaca 22 – Mevsim Bulmacası



Ortada dört tane tabak duruyor ama hangi objeyi nereye koyacağımızı bilmiyoruz. Acaba? Tabakların tam karşı taraflarında resimler göreceksiniz. Tüm resimlerde çeşitli evrelerini geçirmekte olan bir ağaç gösterilmiş. Mevsimler! Gezdiğiniz dört dünya da farklı mevsimleri temsil ediyorlar ve bu dünyalardan aldığınız objeleri temsil ettikleri **mevsimlere göre** yerleştirmeniz gerek.

İlk olarak **kış ağacını** bulun. İlk dünya karlar içindeydi ve **yıldız tozunu** almıştınız. Yıldız tozunu kış ağacının karşısındaki tabağa koyun. Saat yönünde dönersek sırada **ilkbahar** var. Çocukların olduğu dünyadan aldığınız **zili** tabağa koyun. **Yaz** dünyasından **yaşam tahılı** almıştık, onu da yerine koyun. Geriye **sonbahar** kalıyor, hatırlarsanız o dünyada yerler yapraklarla falan doluydu. Oradan aldığınız **sembölü** de yerine koyarak bu son bulmacayı da çözmüş olun.



Zor bulmacalı bir oyunu kolay atlattınız sanırım. Ama son demodan da gördüğümüz gibi Aura 2 için kapılar ardına kadar açık bırakılmış durumda. Sanırım yakın bir zamanda yine bulmacalarla kafayı yiyeceğiz. O zamana kadar, farewell! @
_Eser Güven



Küçük bir hile grubu, vahşi oyuncuların ellerinden kurtulmak için çalırların arasına saklanmıştı. Ama hiç şansları olmayacaktı...

SPIDER-MAN 2 : PERIMETER

Ekstra Sağlık Oyunu yüklediğiniz klasörde \spider-man 2\system klasörüne ilerleyin ve buradan gamestat.ini dosyasını bulun. Bir metin editörüyle dosyayı açın ve şu satırı bulun:

MaxHealth=100 // 200

Şimdi bu satırın MaxHealth=1000 // 2000 olarak değiştirin. Dosyayı kaydedin ve kapatın. Yine aynı klasörde yer alan game?.ini dosyasını bulun. Bu dosya sizin oyunda kullandığınız kayıt dosyasıdır ve ona göre "?" yerine bir sayı olacaktır. Bu dosyayı da bir metin editörüyle açın ve Health=100MaxHealth=100 satırını, Health=1000 MaxHealth=1000 ile değiştirin. Bu dosyayı da kaydedin. Artık Örümcek Adam'ınız daha fazla enerjiye sahip. Not: Bu dosyalarda işlem yapmadan önce birer yedeğini almanızı tavsiye ediyoruz. Eğer game?.ini dosyasını göremiyorsanız, yeni bir oyuna başlayıp kayıt edene kadar oynayın.



Tüm bölümler Oyunu yüklediğiniz yerde, örnek olarak c:\ProgramFiles\Codemasters\Perimeter\Resource\Saves altında Profile0 isminde bir klasör yaratın. Şimdi Notepad'i açarak boş sayfaya şu satırları ekleyin:

[General]

name=ABBYCHEAT

lastMissionNumber=28

difficulty=1

Bu dosyayı .txt eklentisi vermeden, sadece data ismi vererek kaydedin ve yaratmış olduğunuz Profile0 klasörünün içine koyun.



CODENAME: PANZERS PHASE ONE

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS Ölümsüz üniterler

MOTORHEAD Bir vuruşta öldürme

BICYCLEREPAIRMAN Bedava tamir

SPOTTHEBRAINCELL Seçili üniteye 1000 tecrübe puanı

MONEYSONG Seçili üniteye 1000 prestij puanı

DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK Görevi kazanma

MRHILTER Yardım çağırma

THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD Bilinmeyen kod



BEYOND THE LAW: THE THIRD WAVE

Oyuna başlayın ve oyun sırasında initcheat yazıp ENTER'a basın. Artık aşağıdaki hileleri çalıştırabilirsiniz.

Not: her hileyi yazdıktan sonra ENTER'a basmalısınız.

Hileleri çalıştırma initcheat

Görevi tamamlama complete

Görevi terk etme fail

Bekçileri kaldırma noguards

Bekçileri geri getirme guards

Ölümsüzlük allmighty

FPS fps



GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Hile modunu çalıştırma Oyun sırasında é tuşuna iki kez basın (é çalışmazsa, Alt Gr+Ü tuşuna). Açılan konsola aşağıdaki hileleri girin.

Ölümsüzlük godmassive

Tüm görevler gomassive

Fps'yi göster fps



SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

Bu hilemiz bir LEVEL okuru olan İlker Özçetin'den geliyor. Hileyi kendisi keşfetmiş. Eğer Singles'da para derdine düştüyseniz, önce karakterinizi işe yollayın. Daha sonra karakteriniz merdivenin tam başında üstünü değiştirirken, sağ üstteki emir listesinden "Go to Work" tuşuna basın. Zamanlamayı doğru yaparsanız karakteriniz merdivenlerden inecek, çıkacak ve anında para sahibi olacaksınız.



Her ne kadar hilelerin sonu gelmiş gibi gözükse de, onları asla yalnız bırakmayan bir kahraman gölgeler arasında belirdi. İsmi Hilekar'dı...

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Aşağıdaki kodları ana menüde "Extra Content" in üstüne gelip R1 tuşuna basarak açılan şifre girme ekranında girin. Doğru kodu girdiyse, bunu belirten bir mesaj alacaksınız. Açılan hileler Extra Content altında gözükecektir.

Ekstra Görevler

| Görev | Şifre |
|----------------|----------|
| Aura Pool | 659785 |
| Bottomless Pit | 154897 |
| Bouncy, Bouncy | 568789 |
| Floor of Death | 05120926 |
| Gasoline | 9442662 |
| Gearshift | 154684 |
| Gnomotron | 456878 |
| Panic Room | 76635766 |
| Psi Pool | 565485 |
| Stoplights | 945678 |
| Tip the Idol | 428584 |
| TK Alley | 090702 |
| Up and Over | 020615 |

Extra Modlar

| Mod | Şifre |
|-------------------------|----------|
| Arcade Modu | 05051979 |
| Anlaşılabilir Oyun Modu | 07041979 |
| Karanlık Mod | 465486 |
| Survival | 7734206 |

Hileler

| Hile | Şifre |
|----------------------|--------|
| Tüm güçler | 537893 |
| Kurşuna dayanıklılık | 548975 |
| Kafasız mod | 987978 |
| Süper Psi güçleri | 456456 |
| Sonsuz cephaneye | 978945 |



SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS

Aşağıdaki karakterleri açmak için, karşılıklarında yazan karakterlerin üstüne gelip R1'e basın.

| | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Wild için: Kim | Dan için: Dhalsim |
| Demitri için: Chun-Li | Geese için: Kyo |
| Mars için: Terry | Shin Goku için: Balrog |
| Shin için: Kasumi | Goenitz için: Ryo |
| Violent Ken için: Vega | Zero için: Ryu |



WAY OF THE SAMURAI 2

Sağlık düzeltme Oyunu durdurun ve R1+L1 tuşlarına basılı tutarken sırasıyla Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı ve Kare tuşlarına basın.

SPIDER-MAN 2

Daha önce kayıtlı oyununuz olmadan yeni bir oyuna başlayın ve size isim sorulduğunda aşağıdaki isimlerden birini yazın, Üçgen'e basıp geri dönün ve daha sonra istediğiniz başka bir isim yazın.

| Şifre | Etkisi |
|------------|--|
| HCRAVERT | %40 tamamlanmış oyun, 20.000 Hero Point ve çeşitli Upgrade'ler |
| CEREBRA | Tüm çalışma görevlerini tamamlama |
| STICKYRICE | Ben Parker'i öldüren suçlu |



DRIV3R

Aşağıdaki kombinasyonları ana menüde girin. Eğer doğru yaptıysanız bir ses duyacaksınız. Daha sonra hileleri Options'ın altındaki Cheats bölümünden çalıştırabilirsiniz.

| |
|--|
| Tüm Silahlar R1, L2, KARE, YUVARLAK, R1, R2, L2 |
| Ölümsüzlük KARE, KARE, L1, R1, L2, R2, R2 |
| Tüm Görevler L1, R1, L1, L2, KARE, KARE, YUVARLAK |
| Tüm araçlar L1, L1, KARE, YUVARLAK, L1, R1, YUVARLAK |
| Dokunulmazlık (Polisler sizi görmez) YUVARLAK, YUVARLAK, L1, L2, R1, R2, KARE |



SAMURAI WARRIORS

Ekstra Karakterler

Herhangi bir hikayeyi bitirin: **Magoichi**
 Herhangi iki hikayeyi bitirin: **Masamune**
 Sanada'nın hikayesini bitirin: **Shingen**
 Hanzo ve Shingen'in hikayelerini bitirin: **Kunoichi**
 Kenshin Uesugi'nin hikayesini bitirin: **Keichi Maeda**
 Keiji Maeda'nın hikayesini bitirin: **Okuni**
 Okuni'nin hikayesini bitirin: **Goemon**
 Mitsuhide Akechi'nin hikayesini bitirin: **Ranmaru Mori**
 Ranmaru'nun hikayesini bitirin: **Noh**
 Dichi, Magoichi ve Noh'un hikayelerini bitirin: **Nobunaga Oda**



donanım

SF 105



HABERLER

SF 106



İNCELEME

SF 110



İNCELEME

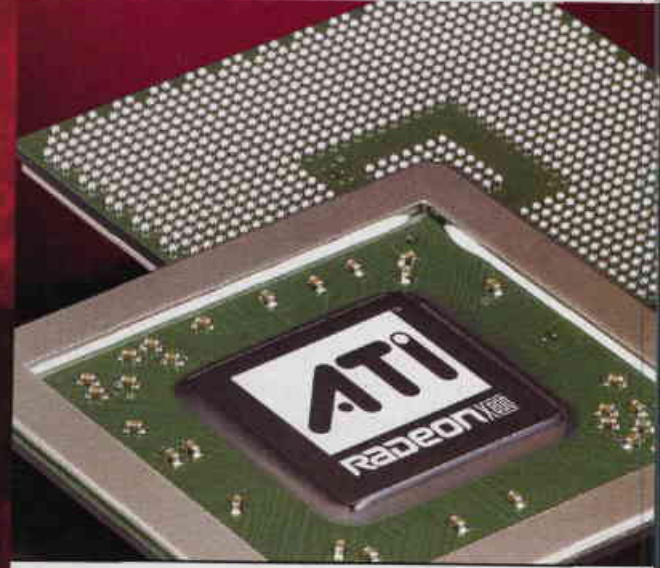
Bu ay Level Donanım her altı ayda bir olduğu gibi yine sıkı bir NVIDIA vs ATI kavgasına sahne oluyor. Tabii bu sıcaklarda bunların başka ne işi olur ki? Biz gariban donanım editörleri bu sıcaklarda ekran kartlarıyla boğuşurken piyasada oynayacak çok oyun olmamasını fırsat bilen hain arkadaşlarımız da kah taffillere, hamaklara koşuyorlar, kah arazi olup serin köşelerde kavun karpuz hüpleliyor... Napalım bu da bizim kaderimiz.

Tugbek Ülek & Savaş Alagöz

ATI X800 XT

Tam üç sayfa boyunca ATI'nin yeni hız kralını kurcalıyor, GeForce 6800 ile karşılaştırıyoruz. Bakalım performans tahtında kim var?

SF 106



SF 104

HABERLER Bu ay haberlerde ABIT'in binbir cinliği, NVIDIA'nın 3dfx animatması ve Superonline'nin yeni ADSL servisi var. Bu sıcaklarda bu kadar gelişme yaşanması gerçekten şaşırtıcı.

SF 106

TEST Tam üç sayfa boyunca ATI'nin yeni hız kralını kurcalıyor, GeForce 6800 ile karşılaştırıyoruz. Bakalım performans tahtında kim var?

SF 109

İNCELEMELER

MUZIO JM 200

CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY 2 NX

ZALMAN THEATRE 6 5.1 KANAL REAL SURROUND

ZALMAN ZM400B-APS

SF 111

TEKNİK SERVİS Daha gelmeden Doom III sorunlarının hepsini çözdük. Doom III'de teknik açıdan ne oluyor ne bitiyor, siz sorunuz biz cevapladık

SF 113

DONANIM PAZARI Yeni mevsimle birlikte canlanan sistemlerimiz bu ay fiyatlarını arttırdı. Sonbahar'da fiyatları düşmezse çekeceğimiz var.

Cifte Tabanca GeForce

Bu Filmi Bir Yerden Hatırlıyorum



SLI (Scan Line Interleave) ilk kez

3DFx firmasının Voodoo 2'lerinde kullandığı ve basit olarak iki ekran kartını kartını tek bir bilgisayar sisteminde kullanmayı hedefleyen bir teknolojiydi. Her ne kadar fikir olarak insanların beğenisini kazansa da o zamanlar bir ekran kartı ve iki 3D hızlandırıcıya para veren pek çıkmamıştı.

NVIDIA, PCI-Express teknolojisinin geliştirmesiyle birlikte SLI teknolojisini 6800 serisi ekran kartlarında kullanılabileceğinin mümkün olduğunu açıkladı. Buna göre tüm PCI-E GeForce 6800 serisi ekran kartlarında bulunacak bağlantı noktaları sayesinde bu kartlardan iki tanesini birbirine bağlayarak kullanmak mümkün olacak.

NVIDIA'nın açıkladığına göre bu teknoloji ile uyumlu olmayan sürücüler ile bile %77'ye kadar performans artışı elde edilebiliyor. Yapılacak sürücü optimizasyonları ile bu artışın %90'lara kadar artması mümkün olacak. Şu an bu teknolojiyi kullanabileceğimiz bir PCI Express ekran kartı piyasada yok. Ancak PCI Express destekli anakartların bir parça yaygınlaşmasıyla beraber NVIDIA'nın kartları piyasaya sürmesi bekleniyor.

Diğer yandan 3dfx'in yaptığı her hatayı tekrarlayan NVIDIA, firmanın rahmetli olmasına yol açan "çipimiz tek başına yeterince hızlı değil, üç beşini bir araya koyalım" mantığında ilerlemesi bizleri korkutuyor. Acaba bundan sonraki adım ne olacak harici adaptörlü ekran kartı mı? ✖



HP Notebook'larda Hata!

Sorunlu RAM'ler Değiştiriliyor

HP, piyasaya sürdüğü diz üstü bilgisayarların bazılarında bellek hatası tespit etmiş. HP ve Compaq sistemlerin bazı modellerinde rastlanan bu hatadan dolayı kullanıcıların ciddi sorunlar yaşaması söz konusu. Ekranda kararmalar, zaman zaman bilgisayarın kilitlemesi veya belleğin çökmesi bunlardan birkaçı. Compaq Evo Notebook N800c, Compaq Evo Notebook N800w, Compaq Presario 2800, Compaq Evo Notebook N1000v, Compaq Evo Notebook N1000c ve HP Compaq Business Notebook nx7000 modellerinde bulunması olası hataları önlemek için, bu modellerin kullanıcılarının sanal bir RAM testi yapmaları gerekiyor.

Bu test sonucunda arızalı olduğu tespit edilen Compaq veya HP taşınabilir bilgisayarlardaki RAM'lerin ücretsiz olarak değiştirileceği duyuruldu. Ancak Türkiye'deki değişimler sadece HP Türkiye tarafından ithal edilen ve Türkiye'de satışı yapılan taşınabilir bilgisayarların Ram'lerini içeriyor. Konuyla ilgili olarak (0 212) 444 71 71 numaralı telefonda detaylı bilgi alınabilir. ✖



SUPERONLINE'DAN ADSL

Türkiye'nin ilk İnternet Servis Sağlayıcılarından Superonline ADSL hizmeti vermeye başlıyor. Geçmişte bağlantı sorunları yüzünden Superoffline olarak anılan ama son yıllarda eski prestijini geri kazanan firmanın gözü şimdide geniş bant da anlaşılıyor. Aslında firma geniş bant hizmetinin Türk Telekom tekelinden kurtulması için ciddi bir mücadele içindeydi. Gerçi Türk Telekom'a 100 bin adet hat için başvuruda bulunan Superonline'a

şimdiye kadar 1441 adet hat tahsis edilmiş. Türk Telekom'dan daha uygun fiyatları olduğu için (bkz. Teknik Servis) bu hatların kısa sürede tükeneneğine şüphe yok. Ancak firmanın yakın zamanda daha fazla hat alıp kısa sürede ADSL ağını yaygınlaştıracaklarını umuyoruz.

Uygun fiyatların yanı sıra Superonline ADSL servisi, adam gibi bir 7/24 ADSL Destek Hattı (Türk Telekomunki saç baş yolduruyor), katma değerli sergiler, kurulum desteği, yay-

Geniş Bant Piyasası Şenleniyor

gın satış ve servis ağıyla sunulacak. Ayrıca bu hizmeti satın alan kullanıcılar biri kablo-suz İnternet erişimi de sağlayan, 4 farklı ADSL modemden birine uygun fiyatlarla sahip olabilecekler. ✖

SUPERONLINE ADSL

ISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA K

64-Bit Shuttle XPC Small Form Factor (SFF) piyasasının tartışmasız lideri Shuttle, piyasaya sürdüğü yeni 64-bit sistemi XPC SN95G5 ile bu liderliği devam ettirme iddiasında. Piyasadaki en performanslı ve sessiz MiniPC'yi ürettiklerini duyuran yetkililer yeni dış tasarımıyla da tüketicilerin beğenilerini kazanmayı umuyorlar. NVIDIA'nın piyasaya yeni çıkardığı nForce 3 Ultra çipsetini kullanan bu model AMD Athlon 64 (Socket 939) işlemci ve çift kanal DDR400 bellek kullanıyor. 8X AGP slotu, Gigabit LAN, FireWire 400,

Serial ATA RAID ve opsiyonel Wireless LAN gibi özellikleri ile de günümüzün en yeni teknolojik iletişim arabirimlerini destekliyor SN95G5.

Soğutmada kullanılan 92mm'lik fan ve 240W'luk SilentX PSU ile bilgisayardaki ses seviyesi de aşağı çekilerek oldukça sessiz bir sistem elde edilmeye çalışılmış.

300x200x185mm'lik boyutu ve 3.6 kg'lık ağırlığıyla kolayca taşınabilen bu sistemler LAN partilerinin en hızlısı olmak isteyenlerin ilk tercihleri arasında yer alacaklar kuşkusuz.



iPod Yenilendi Apple, yeni nesil iPod'ları resmi olarak duyurdu. Bu dördüncü nesil iPod'lar 20GB ve 40GB olmak üzere iki seçeneğe sahip olacaklar. 20GB'lık model 10.4x6.0x1.44 cm boyutlarında ve 158 gramlık bir ağırlığa sahip-

ABIT'ten Yeni Teknolojiler

Anakart'lara getirdiği yeniliklerle tanıdığımız ABIT bu geleneğini devam ettiriyor. Firma 2003 yılında geliştirdiği μ Guru teknolojiyle gelişmiş bir donanımsal izleme sunmuştu. Şimdi 3rd Eye adını verdiği yeni buluşuyla bu teknolojinin gücünü daha da artırıyor. Aslında 3rd Eye sistemi, μ Guru teknolojisine sahip bir anakart ve ABIT'in yeni Guru Saat'inin birleşmesiyle oluşuyor.

μ Guru teknolojiyle donatılmış AA8-DuraMAX, AG8 ve AV8 model anakartlarda bulunan Auto Drive teknolojisi sayesinde sisteminiz o an kullandığınız uygulamaya göre otomatik olarak overclock olabilecek. Yine bu anakartların yanında gelecek olan Guru Saat'i ile 3rd Eye sistemi tamamlanmış oluyor. Aslında kritik sistem bilgilerine her an, özellikle de oyunlar sırasında kolayca ulaşmamıza olanak veren bu saat, monitörü-müz haricinde bu bilgilerimizi izlememizi sağlıyor. Eminim bu saat, sistem sıcaklığı, voltajı ve fan hızları gibi bilgileri takip etmeye önem veren kullanıcıların hoşuna gidecektir. Guru saati-

nin LCD ekranından ayrıca gelen E-mail ve MSN uyarılarını görmemiz de mümkün kılınmış.

Bir başka ABIT yeniliği ise OTES AeroFlow. Bu soğutma çözümü ile genelde pasif olarak soğutulan anakart üzerindeki kuzey köprüsü güçlü bir fan ile soğutulmuş. Gerçi kuzey köprüsü soğutmasında fan kullanılması yeni bir şey değil ancak daha önceleri direkt olarak kuzey köprüsü üzerine hava üfleyen fanlardan farklı olarak burada fan dikey olarak yerleştirilmiş. Bu sayede aynı zamanda AGP ve PCI yuvaları üzerinde fazladan hava akımı ve soğutma sağlanmış.

Abit'in son yeniliği ise DC Strips. Overclock meraklılarının çok hoşuna gidecek olan bu DC Strips direkt olarak anakart yüzeyine yer-

leşiyor ve kart üzerindeki devrelerdeki ısının daha kolay dağıtılmasını sağlıyor. Ayrıca Abit anakartlarda kullandığı PCB'lerin katmanları arasında bakır yerleştirerek kartın genelinde ısıyı daha düşük tutup stabiliteyi arttırdığını söylüyor. ✖



Yıldırım Fare Modası

Microsoft, Fransız endüstriyel tasarımcı Philippe Starck imzasıyla üç yeni fare çıkarıyor piyasaya. Ağustos sonlarında piyasaya çıkarılması planlanan yeni tasarım fareler için Philippe Starck "ergonomik bir sanat eseri" tanımlamasını yapıyor. Şimdiye kadar günlük hayatımızda kullandığımız bir çok ürün farklı bir bakış açısıyla yeniden tasarlayan ünlü tasarımcı, bu yeni fare tasarımıyla da masaüstlerimize yeni bir hava getirmeyi hedefliyor. Gerçi tasarım herhangi bir ucuz Çinli fare üreticisinin elinden çıkmış gibi bir havaya sahip. Ama üzerindeki S+AREK imzası onu özel kılıyor(!). Kablolu olan modelin 35 dolar, kablosuz olacak modellerin ise 45 ve 55 dolarlık tahmini fiyatlara sahip olması bekleniyor.



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

ken 40GB'lık model ise 10.4x6.0x1.75 cm'lik boyuta ve 176 gram ağırlığa sahip olacak. Yani eski modellere göre çok az da olsa bir inceleme var. Her iki model de 2" LCD (160x128 pixel) ekrana sahip ve en önemlisi pil ömürleri 12 saate yükselmiş. Cihazın kontrolü ise daha önce iPod mini'lerde de kullanılan Click Wheel ile sağlanıyor. Cihaz



üzerindeki bağlantı portları ise FireWire 400 ve USB 2.0. Üstelik yeni iPod'lar daha da hesaplılar. 20GB'lık model ABD'de 299\$ ve 40GB'lık model ise 399\$'dan piyasaya sürüldüler.

ATI Altan Vuruyor Biz en son çıkan ekran kartlarının hayallerini kurarken ekran kartı firmaları bizlere alınması daha gerçekçi ama performans olarak çok şey vaat etmeyen ekran kartı modelleri sunmaya devam ediyorlar. Giriş seviyesi olarak adlandırılan bu piyasada

NVIDIA'nın geçen aylarda piyasaya sürdüğü MX4000 ekran kartlarına rakip olarak ATI da 9250 serisi ekran kartlarını sürüyor. Bu seviyede liderliğe oynayacak olan ekran kartı 240MHz'lik çekirdek saat hızına, 128MB veya 256MB'lık 200 MHz DDR bellek, 16X'e kadar Anisotropik Filtreleme desteği ve 8.1 DirectX desteğine sahip. Kısıtlı getiri olanlar için sevindirci bir haber olsa da ATI'nin alt seviyede DirectX 9'u bir türlü desteklememesini anlamak mümkün değil. ✖



ATI X800 XT

ATI'nin yeni en üst modelini GeForce 6800 Ultra ile karşılaştırdık!

Ekran kartı piyasası artık alıştığımız 6 aylık rutini içinde yoluna devam ediyor. Geçen ay sizlere ATI'nin yeni X800 serisinde çıkarıldığı ilk kartı X800 Pro'yu tanıttık. Bu ay X800 serisinin en üst modeli X800 XT taze taze elimize geçti. Bizde fırsattan istifade hem X800'ün teknik detaylarına biraz daha girdik hem de kartı rakibi GeForce 6800 Ultra ile karşılaştırdık.

ATI geçtiğimiz yıl boyunca NVIDIA'ya zor anlar yaşattı. NVIDIA'nın GeForce 5x serisi kartlarda bir türlü başarıyı yakalayamaması ve ATI'nin Radeon 9x serisinde iyi bir çizgi yakalaması pazar paylarını ciddi oranda değiştirdi. Bu yüzden Tayvan'lı ekran kartı üreticilerinin hemen hepsi NVIDIA'yı bırakıp veya geri plana atıp, ATI ile anlaşmayı tercih etti. Hatırlarsanız ilk Radeon'lar çıktığında bu çipi kullanan ekran kartı

üreticisi neredeyse hiç yoktu. Zamanla Gigabyte ve HIS gibi bir kaç isim ATI ile anlaşsa da çoğunluk NVIDIA'yı tercih etmişti. Ama bugün Asus, Abit ve son olarak MSI'nin da katılmasıyla işler tam tersine döndü. Büyük markalardan sadece Leadtek hala, sadece NVIDIA ile çalışıyor. Herşeyden önce X800 XT'nin en büyük özelliği bu ciddi üretici desteği. Kartın teknik özellikleri ne olursa olsun içinizin rahat edeceği bir üreticiden almak önemlidir.

DirectX 9c

Geçtiğimiz aylarda NVIDIA'nın GeForce 6800 lansmanından sizlerle bahsetmiştik. GeForce 6800'ün ön plana çıkarılan en büyük özelliği DirectX 9c desteğine sahip olması. O zaman NVIDIA'nın bu konu üzerinde bu kadar durmasından X800'de bu özelliğin olmayacağını anlamıştık. X800 piyasaya çıktığında ya-

nılmadığımızı da gördük. Buna karşılık ATI, X800'deki başka bir yeni teknolojiyi Normal Map sıkıştırmasını ön plana çıkarıyor. Bu yazımızda performans karşılaştırması ve kartların güç tüketimi / ısınma sorunlarına ek olarak özellikle bu iki nokta üzerinde duracağız.

Windows XP Service Pack 2 ile piyasaya sürülecek olan DirectX 9c'nin bir önceki sürüm DirectX 9b'den farkı Shader Model 3.0. Şu an GeForce 6800 Ultra Shader Model 3.0'ı desteklerken X800 Pro 2.0 ve X800 XT 2.0+ desteğine sahip. Şu an sadece Far Cry'nin 1.2 yamasında desteklendiği için Shader Model 3.0'ın oyunları tam olarak nasıl değiştiğini tam olarak kestiremiyoruz. Ancak Shader'ların uzunluğunu 96'dan 65535'e çıkardığını, 24bit floating point precision'ın 32bit'e çıktığını, Shader'ları kullanarak Anti-Aliasing imkanı sun-

duğunu düşünürsek yeni DirectX 9c'nin oyunlarda gözle görülür değişiklikler getireceğini tahmin etmek hiç de zor değil. Daha uzun Shader'ların kullanımı bir objenin birden fazla Shader yerine tek Shader ile kontrol edilmesi, daha kompleks efektlerin (mesela dinamik araziler) üretilmesini sağlıyor ve oyunlarda performans artışı vaadediyor. Üstelik Shader Model 3.0'a geçiş yani halen geliştirilen oyunların bu sisteme uygun olarak adaptasyonu da hiç zor değil. Bu yüzden bir sonraki kuşak oyunların bu özelliği kullanacağını var saymak da zor değil.

Normal Map ve 3Dc

Buna karşılık ATI'nin sunduğu Normal Map sıkıştırması da hiç yabana atılacak bir özellik değil. 3Dc olarak adlandırılan bu sıkıştırma çok detaylı obje ve karakterleri yüksek performans da oynaya-

| FAR CRY V1.1 | |
|--------------------------|------|
| (4x AA / 8x AF) 1024x768 | |
| Radeon X800 XT | 72.4 |
| GeForce 6800 | 44 |
| Radeon 9800 XT | 34.8 |
| GeForce FX 5950 | 29.6 |

| HALO | |
|------------------|------|
| (4x AA) 1024x768 | |
| GeForce 6800 | 52.2 |
| Radeon X800 XT | 49.3 |
| Radeon 9800 XT | 46.6 |
| GeForce FX 5950 | 42.3 |

| UNREAL TOURNAMENT 2004 | |
|-------------------------|------|
| (4x AA / 8xAF) 1024x768 | |
| GeForce 6800 | 78.4 |
| Radeon X800 XT | 74.9 |
| GeForce FX 5950 | 67.4 |
| Radeon 9800 XT | 66.7 |

| SPLINTER CELL 1.2 | |
|-------------------|------|
| (8x AF) 1024x768 | |
| Radeon X800 XT | 66.8 |
| GeForce 6800 | 66.6 |
| Radeon 9800 XT | 43 |
| GeForce FX 5950 | 41.1 |

| FAR CRY V1.1 | |
|---------------------------|------|
| (4x AA / 8x AF) 1280x1024 | |
| Radeon X800 XT | 56 |
| GeForce 6800 | 30.5 |
| Radeon 9800 XT | 23.2 |
| GeForce FX 5950 | 20.1 |

| HALO | |
|-------------------|------|
| (4x AA) 1280x1024 | |
| GeForce 6800 | 49.2 |
| Radeon X800 XT | 49 |
| Radeon 9800 XT | 35 |
| GeForce FX 5950 | 29.9 |

| UNREAL TOURNAMENT 2004 | |
|--------------------------|------|
| (4x AA / 8xAF) 1280x1024 | |
| Radeon X800 XT | 76.5 |
| GeForce 6800 | 72.9 |
| GeForce FX 5950 | 49.9 |
| Radeon 9800 XT | 49.1 |

| SPLINTER CELL 1.2 | |
|-------------------|------|
| (8x AF) 1280x1024 | |
| Radeon X800 XT | 65.2 |
| GeForce 6800 | 64.6 |
| GeForce FX 5950 | 36.4 |
| Radeon 9800 XT | 34.9 |

bilmemizi sağlayacak. Normal Map aslında oyun tasarımcılarının düşük detay seviyesindeki karakterleri daha detaylı göstermek için kullandığı etkili bir hile. Tasarımcılar karakterleri öncelikle çok detaylı olarak modelliyorlar. Daha sonra aynı karakteri oyunda kullanılabilir şekilde daha düşük poligonlu olarak modelliyorlar. Daha sonra bu iki model arasındaki fark hesaplanarak Normal Map oluşturuluyor. Böylece oyunlar bize düşük poligonlu bir obje veya karakteri çok daha detaylı olarak gösterebiliyor. Aşağıdaki tabloyu incerseniz Normal Map'in çalışma prensibini daha iyi anlayabilirsiniz.

Normal Map bir tür doku bilgisi olduğu için uygulanması çok ciddi bellek gerektiriyor. Daha önceki pek çok incelememizde adı geçen DXTC doku sıkıştırması ise Normal Map'e pek uygulanmıyor. Bu yüzden 3Dc hem Normal Map'in daha fazla kullanımını sağlayacağından oyunlardaki grafik kalitesini ciddi olarak arttıracak, hem de Normal Map kullanan oyunlardaki performansını. Şimdiden Sid meier's Pirates, Serious Sam 2 ve Half-Life 2 gibi bir çok oyunun 3Dc sıkıştırmasını kullanacağı kesinleşti.

Bu da 3Dc'nin de gelecek kuşak oyunlarda sıkça kullanılacağını gösteriyor.

Peki... Kartlardan biri Shader Model 3.0 destekliyor diğeri ise 3Dc sıkıştırmasını. Birinden birini tercih etmemiz gerektiğine göre hangisi bizim için daha önemli? Açıkçası buna cevap vermek zor. Bunu oyun tasarımcılarının bu metodları ne kadar kullanacağı belirleyecek. Tasarımcılar mevcut tüm teknolojileri sonuna kadar kullanmaya bayıldığından iki teknolojiye birbirinden önemli destek yanlıştır. Bu noktada insanın "Oyununuz da kartınız da batsın! Ben kendimi masaüstü FRP'ye veriyorum." diyesi geliyor. Bence eğer ekran kartı alma konusunda aceleleniz yoksa bu 6 ayı pas geçin ve her iki teknolojiyi de destekleyen bir kart çıkmasını bekleyin. Tabii o zaman kadar yeni teknolojiler piyasaya çıkıp saç baş yoldurmazsa.

Temporal FSAA

Biz kart alma konusunda acelesi olan ve en hızlısını isteyenler için devam edelim. ATI'nın daha önceki modellerinden, Radeon'ların, GeForce'lara göre daha başarılı Full Scene Anti-Aliasing

(FSAA) kalitesi ve performansına sahip olduğunu biliyoruz. Radeon X800 XT'de FSAA bir adım öteye gidiyor. Yeni GPU'da kullanılan FSAA metodunun ismi Temporal FSAA. Bu metotta GPU bir kareyi çizerken FSAA için baz aldığı noktaları bir sonraki karede değiştiriyor. Yani tek numaralı karelerle, çift numaralı karelere farklı FSAA'lar uyguluyor. Bu aslında iki karedeki görüntünün bir birinden farklı olmasını doğuruyor. Ama kareler çok hızlı geçtiği için gözümüz bu iki kareyi tek olarak görüyor ve bu da pratikte FSAA'nın iki kat etkili olmasını sağlıyor. Yani Radeon X800 aynı 4X FSAA performansında 8X FSAA kalitesi sunuyor. Bu grafik kalitesinde çok önemli bir gelişme. Tek dezavantajı ise kare oranı 60fps'nin altına düştüğünde gözün kareleri ayırmaya başlaması ve görüntünün bozulması. Bunun önüne geçmek için X800 kare oranını takip ediyor ve 60 karenin altına inildiğinde normal FSAA moduna geçip kare oranı yükselince tekrar Temporal FSAA metodunu açıyor.

Güç Tüketimi ve Soğutma

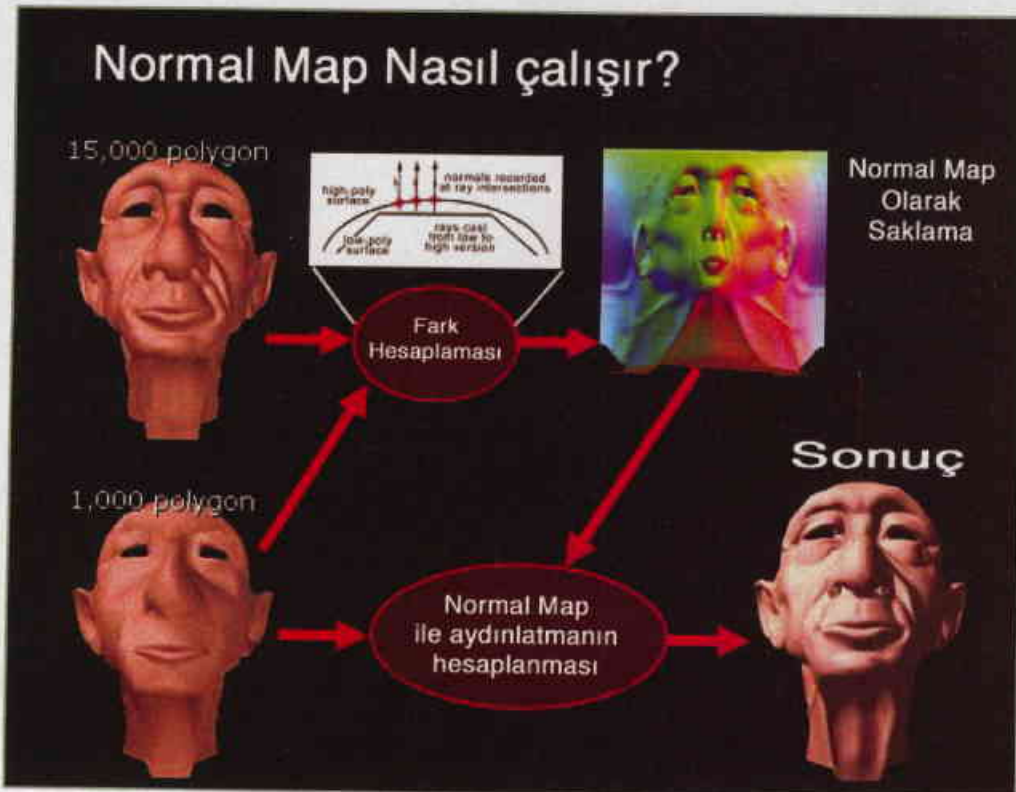
Şimdi gelin biraz kartların yapısına bakalım. Radeon X800 XT, bir

önceki model 9800 XT'ye göre fazladan 50 milyon transistör içeriyor. Ancak 0.13 mikron teknoloji ile üretildiği için çip çok daha küçük ve daha az ısınıyor, daha az güç tüketiyor. Bu da ATI'nın çekirdek hızını 500MHz'e çıkararak ciddi bir performans artışı sağlamasına olanak vermiş. Üstelik X800 XT daha az ısındığından daha ince ve daha sessiz bir soğutucuya sahip.

Diğer yandan GeForce 6800 Ultra, X800 XT'den 62 milyon daha fazla transistöre sahip. Ayrıca NVIDIA üretimde ATI'nın kullandığı low-d teknolojisini kullanmıyor. Bu yüzden GeForce'ların üzerinde hala bir alttaki PCI slotunu kapatan, gürültülü bir soğutucu var. Üstelik yeni GeForce 6800 Ultra iki güç girişine yani molex bağlantısına ihtiyaç duyuyor. Çünkü kartın ihtiyacı duyduğu 12v'luk sabit akım ancak bu şekilde sağlanıyor. Üstelik bu iki güç girişinin bulunduğu kablo demetindeki diğer bağlantılar da boş kalmak zorunda. NVIDIA'nın GeForce 6800 Ultra için önerdiği güç kaynağı ise 480Watt. Yani bu ay inceleyip bir hayli beğendiğimiz 400Watt'lık Zalman güç kaynağı dahi ne güç kablosu sayısı ne de kapasite olarak GeForce 6800'e yetmiyor. Elbette daha düşük kapasiteli güç kaynakları da kartı çalıştıracaktır ama bunların normal kullanımda, uzun vadede ne gibi sorunlar çıkaracağını bilemeyiz. NVIDIA'da boşuna 480Watt güç kaynağı tavsiye etmiyor heralde.

GPU Origamisi

Bir önceki modeli Radeon 9800 XT'de olduğu gibi X800, "low-k" metodu ve GDDR3 memory teknolojisi sayesinde daha düşük akımda çalışabiliyor. X800 ekran kartları güç tüketimini azaltırken, NVIDIA'nın en üst modellerinin tersine X800 XT ve X800 Pro'nun her ikisi de sadece bir tek yardımcı güç bağlantısına ihtiyaç duyuyor. X800'ü Pro ve XT olarak iki ayrı modelde sunan ATI, bu modellerde farklı pixel pipeline sayısı ile farklı memory ve çekirdek hızı kullanmış. Rade-





on X800 Pro, 12 pixel pipeline'i kullanırken, bir kaç gün sonra piyasaya sürdüğü X800 XT modelinde 16 pipeline bulunuyor.

Aslında NVIDIA'nın tersine, ATI farklı modellerinde farklı GPU'lar kullanmıyor. Sadece aynı GPU'da bulunan pixel pipeline'lerden bir kısmını kilitliyor. Radeon 9800 modellerinde kullanılan bu kitli pixel pipeline'leri, yazılım yoluyla aktive etmek mümkün olabiliyordu. Oysa ATI, X800 serisinde bunun önüne geçerek aktif olmayan pipeline'leri donanımsal olarak kilitliyor. Yeni Radeon'ların, XT modelinde 500 MHz, Pro modelinde 412 MHz çekirdek hızı kullanılmış. Hafıza arayüzü ise her ikisinde de 256 bit genişliğinde.

Performans

Gelelim işin en heyecanlı bölümüne: Performans. Kartların performansını karşılaştırmak için yaptığımız 4 ayrı test bize dört ayrı sonuç verdi. Aslında bu da teknolojilerin, metodların ve performansların artık eskisine göre çok daha fazla oyun geliştiricilerin elinde olduğunu gösteriyor. Heralde bundan sonra hiç bir ekran kartı testinde "On testin onunda da birinci olan bu kart..." gibi bir ibare kullanamayacağız.

Bakalım hangi kart hangi testten alınırın aklıyla çıkmış. İlk testimiz Far Cry dört test içinde en önemli olanıydı. Çünkü Far Cry diğer testlerdeki oyunlara göre çok daha gelişmiş ve gün-

cel bir 3D motoruna sahip. Bu yüzden gelecekte çıkacak oyunların performansına dair ciddi ipuçları veriyor. Bu testte X800 beklediğimizden çok daha iyi bir performans verdi ve GeForce 6800'ü tam anlamıyla silip süpürdü. %100'e yaklaşan performans farkının bize söylediği iki şey var. Birincisi X800 yeni oyunlarda daha iyi performans gösteriyor. İkincisi NVIDIA'nın sürücülerinde ciddi optimizasyon sorunları var ve kart yeni teknolojilerde henüz tam performans veremiyor.

Halo piyasada ki oyunlar içinde sistemi en çok zorlayanlardan da olsa aslında bunun sebebi daha çok 3D motorunun Xbox'dan devşirme olması ve optimizasyon sorunları. Bu yüzden ondan iki kat daha kaliteli grafiklere sahip Far Cry daha yüksek skorlar verebiliyor. Bu testte GeForce 6800 Ultra'nın %5 gibi bir üstünlük sağladığını görüyoruz. Ancak çözünürlük artınca skorlar hemen hemen eşitleniyor.

UT 2004, güçlü motoruyla

elimizdeki en iyi test araçlarından biri. 1024 x 768 çözünürlükte GeForce 6800 Ultra'nın yine %5

gibi bir üstünlüğü var. Ama çözünürlüğü arttırınca bu sefer X800 XT %5'lik üstünlük sağlıyor. Son iki testten anlaşılabilir işler zorlaştıkça X800 XT'nin daha iyi performans gösterdiği. Ama bundan da güzel bir sonuç her iki kartın da inanılmaz performansı. FSAA ve AF açıkken, yüksek ayar seviyesinde 80fps'ye yaklaşan skorlar açıkçası bizde testi bir kenara bırakıp sabahlara kadar UT 2004 oynama isteği doğurdu.

Son testimiz olan Splinter Cell'de UT 2004 ile aynı motoru kullanıyor. Ancak grafik yapısı ve bazı metodlar bir hayli farklı. Bu testte X800 XT rakibini küçük farkla da olsa geçiyor. Ancak fark gözle görülür cinsten değil.

Test sonuçlarına bakınca X800 XT'nin zaman zaman geride düşse de genelde GeForce 6800 Ultra'dan güçlü olduğunu görüyoruz. Bunu çok daha az transistör, daha az güç ve ısı üretimiyle başarması bence çarpıcı. Elbette DirectX 9c ve 3Dc'nin kullanımı ile gelecekte bu dengeler değişebilir. Ama şu an için ATI performans tahtını koruyor.

Son Söz

Bu yeni teknolojilerin kullanımı daha çok konuşulacak. Ancak testimizin geneline bakınca hem performans, hem yeni FSAA metodu ile X800 XT rakibine ağır basıyor. Ama bunlar olmasa bile güç tüketimi ve soğutma bile, bence X800 XT'yi GeForce 6800 Ultra'ya tercih etmeye yeterli. Buna üreticilerin ATI GPU'ları daha fazla desteklemesini de eklerseniz NVIDIA'nın eski günlerine dönme hayali bir başka bahara kalıyor. ✕

| | GeForce 6800 Ultra | Radeon X800 XT |
|------------------------|--------------------|----------------|
| Transistor | 222M | 160M |
| Çekirdek Hızı | 400MHz | 500MHz |
| Bellek Hızı | 1.1GHz | 1.12GHz |
| Bellek Arabirimi | 256bit | 256bit |
| Vertex Pipeline Sayısı | 6 | 6 |
| Pixel Pipeline Sayısı | 16x1 | 16x1 |
| Shader Model'i | 3.0 | 2.0+ |
| Üretim Türü | 130nm | 130nm |

MUZIO JM 200 MP3 ÇALAR

Üretici : Jungsoft www.muzio.co.kr | İthalatçı : Telliöglü www.telliöglu.com.tr | Fiyatı : 256MB 189\$ - 512MB 257\$ +KDV

Geçen ay incelediğimiz Muzio JM 100'ün ardından yine Jungsoft firmasının ürettiği bir başka MP3 çaları inceledik, Muzio JM 200.

Genel olarak kardeşiyle aynı özellikleri taşıyan JM 200, pilinin dahili olması ve USB bağlantısı üzerinden şarj olması gibi farklı özelliklere de sahip. Daha ince ve zarif bir tasarıma sahip olan Muzio JM 200 estetik olarak JM 100'den daha çok beğenimizi kazandı. 56 gramlık bir ağırlığa sahip olan Muzio JM 200 alüminyum kasası ile de sağlam bir yapıya sahip.

MP3 çalar üzerinde bulunan üç adet düğme seçtiğimiz fonksiyona göre farklı işlevlere sahip oluyorlar. Mesela power düğmesi aynı zamanda play-stop tuşlarının işlevini de görüyor. Bu sayede daha pratik bir kullanım ve tuş kalabalığından kurtulmamız sağlanmış. Bu modelde arka tarafta bu-

lunan "hold" tuşu ile tuşları kullanıma kapatmak mümkün. Kullanılan Li-Polymer pil ile kullanım süresi 15 saat gibi yüksek bir süreye çıkarmak mümkün olmuş. Ancak pilin sadece USB bağlantısı üzerinden şarj olması kullanıcılarına uzun seyahatlerde sorun yaratabilir. Üzerinde bulunan Line In girişi ile, MP3 çalarınızı diğer müzik aletlerine bağlayabilmeniz yanında, buraya ikinci bir kulaklık takabilmeniz de mümkün. Bu sayede artık arkadaşlarınızın "bi-raz da ben dinleyeyim" diyerek kulaklığınıza saldirmasının önüne



geçebilirsiniz.

Ses kontrolü, joystickle sağlanarak JM 100'den farklı olarak, joystick etrafını saran bir çember ile sağlanmış. Bu sayede ani ses değişikliği yapmak daha kolay hale gelmiş. Bu modelde de beğenimizi kazanan 4 satır OLED ekran kullanılmış. Farklı olarak iki farklı renk kullanılmış ve ekran biraz daha geniş tutulmuş. En üstteki satır sarı, diğer üç satır ise turkuvaz renkli olarak tasarlanmış. Yakında pek çok dijital ekranda göreceğimiz bu teknoloji ile hem pil ömrünü uzatmak mümkün oluyor hem de çok daha keskin görüntüler elde etmek mümkün oluyor. Muzio MP3 çalarların her iki modelinde

de OLED ekran kullanılması bu ürünlerin en önemli artlarından birisi.

USB bellek olarak da kullanabileceğiniz Muzio'ya bilgisayarınızdan müzik dosyaları aktarabilmeniz için beraberinde gelen programları kurmak şart değil. İsteddiğiniz dosyaları (ses veya belgeleriniz v.b.) doğrudan cihazın içine atmanız mümkün.

Bu modeliyle oldukça beğenimizi kazanan Muzio JM 200 MP3 çalarlarının inci beyazı renginde olan 256MB'lık seçeneği 189\$ + KDV, kırmızı renkli 512MB'lık seçeneği ise 257\$ + KDV'lik fiyatlarla Türkiye'de satışa sunuldu.

Artılar: OLED ekran, FM radyo, Ses kaydı, USB Bellek olarak kullanılabilmesi.
Eksiler: USB 2.0 desteği yok, Kulaklık

CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY 2 NX

Üretici : Creative www.creative.com | İthalatçı : Kont www.kont.com.tr | Koyuncu www.koyuncu.com.tr | Multimedya www.multimedya.com | Fiyatı : 139\$+KDV

Genelde dizüstü bilgisayar sistemlerinde ses kalitesine önem veren tüketicilere yönelik olarak üretilen harici ses kartları günümüzde masaüstü sistemlere de hitap ediyor. Mesela mikro ATX yapıda bir anakarta sahipseniz ve PCI slotlarınız sınırlı sayıda ise harici ses kartları tam size göre ürünler haline geliyor. Bu ay incelediğimiz Creative SoundBlaster Audigy 2 NX gerek ürün kalitesi, gerek 7.1 ses desteği ve gerek yazılım desteğiyle beğenimizi kazanan bir ürün olmayı başarıyor. Biz ürünü test ederken

dizüstü bir sistem kullandık. Ayrıca hoparlör olarak da daha önce inceleme fırsatı bulduğumuz Creative Inspire T7700 7.1 hoparlör sistemini kullandık.

Üst yüzde mikrofon ve ana ses kontrolleri, açma-kapama düğmesi, mute düğmesi ve CMSS (Creative Multi Speaker Surround) özelliğini açıp-kapatmanızı sağlayan bir düğme bulunuyor. Ayrıca Dolby Digital ve IR göstergeleri de bulunuyor. Cihazın arkasında optik çıkış, SPDIF çıkışı, ön, arka, merkez hoparlör çıkışları, USB

bağlantı portu, ve güç girişi var. Yan yüzde ise kenar hoparlör çıkışı, mikrofon girişi, kulaklık çıkışı, Line In ve optik giriş bulunuyor.

Cihazı bilgisayarımıza USB ile bağlıyoruz. Hoparlör bağlantılarında ise girişteki renklerin yardımı sayesinde bir zorlukla karşılaşmıyoruz. Ancak baştan kabloları derli toplu yerleştirmesizden odanız bir anda kablo cehennemine dönebilir uyaralım. Zaten kılavuzundaki diyagramlar yardımıyla 5.1, 6.1 veya 7.1 vs hoparlörler ile ses kartımızı nasıl bağlayacağımızı anlaşılır bir şekilde gösterilmiş.

Ürünün yanında gelen uzaktan kumanda da oturduğunuz yerden kalkmadan kontrol kolaylığı sağlıyor. Üzerindeki tuşlar yardımıyla cihazın tüm fonksiyonlarına hakim olabiliyorsunuz.

Beraberinde gelen yazılımlar da oldukça yeterli. Cihazın tüm özelliklerini kolayca kullanmanızı

sağlıyorlar. Demolarla her programı nasıl kullanacağınızı ve kullanılan teknolojiler en ufak ayrıntısına kadar anlatılıyor. Kafanız karışmadan ses kartının size sunduğu tüm özellikleri kolayca kullanabiliyorsunuz.

Creative Inspire T7700 ve Creative SoundBlaster Audigy 2 NX'in beraberliği ile keyfine doyum olmaz bir ses ziyafeti çektiğimizi söyleyebiliriz. Ayrıca Creative'e özel olan EAX Advanced HD teknolojisi kullanılan oyunlarda kullanılan özel efektlerin keyfini sürmek de mümkün. Bu ikiliden ayrılmak bizi oldukça üzecek doğrusu. Sonuç olarak ses kalitesine önem veriyor ve kaliteli bir harici ses kartı arıyorsanız kaçırmanın gereken bir ürün. ✘

Artılar: EAX Advanced HD desteği, Yazılım desteği, Uzaktan Kumanda.
Eksiler: Yüksek Fiyat



ZALMAN THEATRE 6 5.1 KANAL REAL SURROUND KULAKLIK

Üretici: Zalman www.zalman.co.kr | İthalatçı: DijitalCenter www.dijitalcenter.com | Fiyatı: 59\$+KDV

İnsan evini veya odasını başkalarıyla paylaşmak zorunda kaldığı zaman yüksek sesle dinlediğiniz müzikler veya oyunlardan yükselen makineli tüfek sesleri çoğu zaman küçük çaplı tartışmalara sebep olur. İşte incelememize konu olan Zalman'ın 5.1 kanal ses destekli Theatre 6 kulaklıkları bizi bu gibi tatsız durumlardan kurtarabileceği gibi yarattığı surround ses etkisiyle de oyunlardan ayrı bir keyif almamızı sağlıyor.

Kulaklık tasarımı gereği katlanabiliyor ve bu da taşınabilirliğini kolaylaştırıyor. Diğer yandan kulaklarınızı saran deri kaplı kauçuklar hem rahat hem de etraftaki sesleri yalıtma konusunda oldukça başarılı. Kulaklığın ağırlığı 316 gram ve kordon uzunluğu 300 cm. Bu ağırlık size biraz fazla ge-

lebilir belki ama kulaklığı taktığınız zaman bu ağırlığı çok ta hissetmiyorsunuz. Uzun süreli kullanımlarda dahi kafanızda veya kulaklarınızda çok kayda değer bir ağrı hissetmiyorsunuz.

Kulaklığı ön, arka ve merkez olmak üzere üç adet jak ile ses kartınıza bağlıyorsunuz. Kulaklığın film, müzik ve oyunlardaki ses kalitesi oldukça iyi. Böyle bir kulaklıkla ev halkı uyuyorken veya yurt odanızda arkadaşlarınızı rahatsız etmeden surround ses kalitesiyle film izleyebilir veya en gürlütlü oyunları oynayabilirsiniz.

Bilgisayarınız dışında ev tiyatro sistemleri, HDTV'lerde, DVD oynatıcılarda v.b. çok kanallı ev müzik ve video sistemlerinde de kulaklığın 5.1 özelliğinden faydalanabiliyorsunuz. Ayrıca X-BOX,

PlayStation ve Game Cube gibi oyun konsolları ile de bu kulaklığı kullanmak mümkün. Ancak kulaklığı bu cihazlara bağlamanız için bir amfiye ihtiyacınız olacak. Zalman'ın bu kulaklıklarla 5.1 ses kalitesi elde etmenizi sağlayan kulaklık amfisinin fiyatı ise 80 dolar.

Oldukça konforlu olan kulaklık hakkında belki de söyleyebileceğimiz tek eksiklik kablosu üzerinde bir ses kontrolü bulunmaması. Bunun dışında kulaklığın ses kalitesi, yalıtımı ve konforu bizi oldukça tatmin etti. ✕



Artılar: Rahatlığı, Surround Ses, Uygun Fiyat, Kolay taşınma
Eksiler: Amfi gerektirmesi, Üzerinde kontrolünün olmaması

ZALMAN ZM400B-APS GÜÇ KAYNAĞI

Üretici: Zalman www.zalman.co.kr | İthalatçı: DijitalCenter www.dijitalcenter.com | Fiyatı: 110\$+KDV

Akillarda daha çok bilgisayar sistemlerine getirdiği soğutma çözümleriyle yer etmiş olan Zalman markalı ürünleri overclock meraklıları beğeniyle kullanıyorlar. Soğutma konusunda uzmanlaşmış olan firma, aynı zamanda ürünlerinin sessiz çalışması konusunda da oldukça özenli. Firma ürettiği güç kaynaklarında da sessiz çalışma konusuna önem vermiş ve incelememize konu olan ZM 400B-APS ile hem sağlam hem de sessiz bir ürün ortaya çıkarmayı başarmış.

Bu yeni güç kaynağında kullanılan CNPS (Computer Noise Prevention System) ile güç kaynağı üzerindeki fan hızı, sıcaklığa göre otomatik olarak yükselip alçaklabiliyor. Bu sayede fan düşük sıcaklıklarda daha düşük devirlerde çalıştığı için gereksiz yere de gürültü yapmıyor ve sonuçta daha sessiz bir sisteme sahip olabiliyoruz.

Kullanılan 80 mm'lik tek bir fan güç kaynağını soğutmaya yetiyor. Kullanma kılavuzundaki grafiğe göre güç kaynağı 43 derece santigradın altında tamamen sessiz (20dB civarı), 56 derece santigrada kadar sessiz (25 dB) olarak çalışabiliyor.

Standart 7 adet 4pin güç bağlantısı ve 2 adet 3pin güç bağlantısının yanında 2 tane de SATA HDD güç bağlantısı bulunuyor güç kaynağında. Ayrıca +5V'luk veya +12V'luk ek fanları da güç kaynağına bağlamanıza imkan sağlayan bir Multi-Connector de kutu içerisinden çı-

yor. Ayrıca 100VAC ile 240VAC arası prizden gelen gücü otomatik olarak algılayarak ayrıca bir ayar yapmanıza gerek bırakmıyor ZM400B-APS. Özellikle meraklı kullanıcıların "bu kırmızı düğme neymiş acaba" diyerek bu ayarı bilmeden değiştirebildiğini ve pek çok güç kaynağının bu yüzden kullanılmaz hale geldiğini düşünürsek, çok faydalı bir özellik bu.

Biz kendisini artık fanları iflas eden test sistemimizdeki güç kaynağının yerine koyarak dedik. Sistemin güç gereksinimini sorunsuz bir şekilde karşıladı.

Sessizlik konusunda da Zalman'a

vermek lazım. Kulağımızı alete 3-4 cm yaklaştırdığımızda çıkan sesi ancak duyabildik.

Bilgisayarımızdaki diğer donanımsal bileşenleri besleyen güç kaynaklarının önemini bir kez daha hatırlatarak kalitesiz ve üzerinde yazan güç çıkışlarına ulaşamayan güç kaynaklarından uzak durmanızı öneriyoruz. Özellikle yeni nesil işlemciler ve ekran kartlarının güç tüketimindeki artışları da göz önüne alacak olursak ZM 400B-APS gibi kaliteli güç kaynaklarına yönelmekte büyük fayda var.

Son söz olarak diyebiliriz ki sağlam ve kaliteli bir güç kaynağı arayanların ve aynı zamanda sessiz bir sistem kurma arayışında olanların bakması gereken bir ürün Zalman ZM 400B-APS. ✕

Artılar: Sessiz olması, yüksek güç
Eksiler: Yüksek fiyat



Teknik Servis



Duyduk efendim duyduk... Evet Doom 3 bitmiş de, basmaya bile başlamışlar, hafta siz bu satırları okurken muhtemelen çıkmış bile olacak. Ama sandığınız gibi bir gün ofise girip de Sinan'ın kan ter içinde "Hebügle dum üj dum üj çıkıyo çıkıyo" diyerek üstüme atılmasından fark etmedim bu gelişmeyi. Bir sabah posta kutumu dolduran "Doom 3 çıkıyo acil upgrade yapıcım ne aliyim sence?" mektupları kafama dank ettirdi oyunun tamamlandığını. Şimdi sıradan bütün mektupları okuyun bakalım Doom III için bir sistem önermiş miyiz?

DOOM III'ÜN GRAFİKLER KAYIYOR

Merhaba Tuğbek ve bütün Level ekibi. Benim sistemim P4 1.5MHz, GeForce FX 5200 128 MB, Windows XP Pro, 512 MB SD-RAM. Ben Farcry'yi aldım ve oyunu kurdum. Ve oynamaya başladım, bir süre düşük ayarlarda sorunsuzca oynadım ama aradan 10 dakika falan geçince grafikler yavaş yavaş kaymaya başlıyor. En sonunda oyun takılıyor ve bilgisayar kendine reset atıyor. Oyuna bir daha girdiğimde ekrana görüntü gelmiyor ve OUT OF RANGE yazıyor. (bu arada bilgisayar resetten sonra açıldığında sistem ciddi bir hatadan kurtuldu yazıyor). Bu sorun sadece Farcry'da olmuyor. Ne yapabiliriz? Cevap yazarsan sevinirim. Tüm Level ekibine selamlar.

Oğuz Özçelik

Selam Oğuz.

Bir noktayı anlayamadım. "Bu sorun sadece Farcry'da olmuyor" dediğinde diğer oyunlarda da olduğunu mu kastettin yoksa yanlışlıkla "oluyor" yerine "olmuyor" mu yazdın? Eğer sadece

Sistemin açılmaması tahmin ettiğin gibi sabit diskten kaynaklanabilir. Ama bana sorarsan sabit disk'i bağladığın IDE kablosunda sorun olması daha güçlü ihtimal.

Farcry'da oluyorsa bu oyun kopya olmasından olabilir. Eğer oyun orijinal ise, yama ve sürücü güncellemeleri tamsa böyle bir sorunla karşılaşmaman gerekir.

Eğer diğer oyunlarda da varsa ekran kartının aşırı ısınmasından olabilir. FX5200'leri fansız olarak piyasaya sürdükleri oluyor. Eğer fanı varsa düğün çalışıyor mu kontrol et, eğer yoksa ekran kartına fan takmalısın. Fan takmak zoruna giderse Vantec Spectrum isimli PCI yuvasına takılan montajı kolay bir fan var. Deneyebilirsin (www.dijitalcenter.com).

DOOM III CİDDEN FLAT MI?

Ben geçenlerde Samsung 753DFX 17" monitör aldım. Monitör gerçek Flat mı? Yoksa düz camın arkasında bombeli tüp mü var? Bir de anakartım Abit KV7 ve işlemcim AMD2500+ sence bu ikisini P4 ile karşılaştırırsak kaç MegaHertz ediyor? Abit KV7 iyi bir anakart mı? En fazla kaç hoparlör takabiliriz? Yani 5.1'e uyumlu mu mesela?

Hepinize iyi çalışmalar dilerim...

Nezih Erem Gülsöylü

Selam Nezih,

Flat monitörlerin hepsi cidden Flat. İçeride hafif bir bombe var gibi görünmesi doğal. Yeni modellerde bu his çok daha az. Ama eskilerde de o kadar rahatsız edici düzeyde değil.

AMD işlemcileri Pentium 4 ile kolay karşılaştırırsın diye bu model ismi verme işine girişti. Bu yüzden kabaca işlemcinin Pentium 4 2.5GHz ile aynı hızda olduğunu söyleyebiliriz. Ama kabaca :) Çünkü ikisini karşılıklı test etmedim.

Abit KV7 bir hayli iyi bir anakart. Ayrıca 5.1 ses çıkışına sahip.

DOOM III HIÇ AÇILMIYOR

Tüm LEVEL camısına selamlarımı sunarım. Benim makine de (P4 1.5 işlemci, 256 MB SD-RAM, 64 MB GeForce MX400, 40GB Hard-disk ve işletim sistemim Win ME..) mevcut.

Benim bilgisayardaki sorunum, bil-

gisayanım hiç açılmıyor. Yani; DOS'ta iken RAM test ediyor ve Win ME yazısını göstermeden açılıyor (ama Windows açılmıyor) oraya kadar açılana dek 3-4 dk geçiyor. Windows daha açılmada hani disket var mı diye disket sürücüyü kontrol eder ya? İşte orada sistem disketini istiyor, takıyorum (GÜVENLİK KİPİNDE başlatıyorum olmuyor güvenlik kipinde de açılmıyor, yani bi türlü Windows açılmıyor). Bilgisayara format çektim yine aynı sonuç. Daha 3 gün önce format çe-

kildi işte olan dün akşam oldu. Bilgisayarı kapatıp yine açmıştım. Yine yukarıdaki sorunla yazdığım sorunla karşılaştım. Bilgisayar düzgün açılıyorken masaüstüne gelmeden ScanDisk yapıyordu (hem de tam sına). Bekliyordum kilitleniyordu. Arkadaşım bilgisayarda virüs olabileceğini söyledi ama ben hard-diskten şüpheleniyordum. Hard-diskim bozuk olabilir mi sence? LÜTFEN, yardım edersen sevinirim (yazım biraz uzun oldu ama kusura bakma). Bye&Smile

Ali Enes

Selam Ali,

Mektubunun uzunluğu sorun değil ama söylemeden geçemeyeceğim kendini yazılı olarak ifade etmede biraz sorunun var. Mektubunu bir kaç kez okuduktan sonra tam olarak anlayabildim. Bir parça ahiret teri döktürdün desem yalan olmaz :)

Mektubundan anladığım kadarıyla galiba bilgisayarın açılmıyor. Öncelikle sisteme biraz RAM ekleyip Windows XP'ye geçmeni tavsiye ederim. Win ME bugüne kadar kullandığım en sorunlu işletim sistemi. Sistemin açılmaması tahmin ettiğin gibi sabit disk'ten kaynaklanabilir. Ama bana sorarsan sabit disk'i bağladığın IDE kablosunda sorun olması daha güçlü bir ihtimal. Bu kabloları kolayca kırarız aslında ve işletim sisteminin açılmaması gibi bir sorun çıkarabilirler. Eğer kabloyu değiştirmek işe yaramazsa farklı bir sabit disk denemekten başka bir seçenek görünmüyor bana. Diğer bileşenlerde bir sorun olduğunu pek sanmam.

DOOM III VE PIXEL SHADER HATASI

Öncelikle belirteyim, herkes gibi ben de derginizin içeriğini çok başarılı buluyorum. Ben başınızı ağrıtmadan bir sorun var ona geçeyim. Ama önce benim sistemim; P4 1.7 GHz işlemci, 64 MB Asus Geforce4 MX440 ekran kartı, 40 GB hard-disk, 512MB DDR-RAM, MSI i845 anakart

1) Ben Splinter Cell: Pandora Tomorrow'u aldım. Sorunsuz yükleniyor. Fakat açılışta Pixel Shader hatası veriyor. Zaten konfigürasyona girdiğimde de Pixel Shader yerinde çarpı işareti var. Aynı sorun Prince of Persia'da da oluyor. Bu benim ekran kartımdan kaynaklanan bir sorun mu yoksa başka bir şey mi var. Ekran kartımın son sürücüsü makinemde yüklü.

2) Sorun ekran kartımda ise bu sisteme hangi ekran kartı iyi gider. Yeni alırsam GeForce FX5200 almanın bir mantığı var mı? Ya da siz ne önerirsiniz.

Şimdiden sorularımı cevapladığın için teşekkür ederim. Bu arada dergide yayınlamasan da olur. Mail at yeter. Başanlarınızın devamını dilerim.

Yaşar (KiNeTiX)

Selam Yaşar,

Valla herkes derginin içeriğini beğenmiyor aslında. Her geçen ay daha fazla insana ulaştık da, okuyuculardan gelen tepkiler hep iyi de olsa orta-

lıkta "Level behü büüü kaka dergi" diye dolaşmayı kendine iş edinmiş bir grup insan var. Henüz kimdir bunlar, nedir derterli çözebilmiş değiliz.

Neyse gelelim soruna. Bu hata mesajını almanın sebebi ekran kartının DirectX 9.0 desteklememesi. GeForce FX5200'de DX 9 desteği olduğu için ekran kartını bununla değiştirmek sorunu çözecektir. Ama bunun mantığı var mı dersene bence yok. Çünkü iki ekran kartının performansı hemen hemen aynı ve değiştirmişken Radeon 9600 gibi daha yüksek performanslı bir kart alman çok daha iyi olur.

Unutmadan bir kez daha hatırlatayım mektuplarınızın sonuna "Dergiye koyma, maile yolla" mesajı eklemeniz bizi cidden üzüyor. Teknik Servis herkese tek tek cevap vermek yerine dergiden herkese çözüm sunmaya çalışan bir kurumdur. Teşekkürler.

DOOM III'TE ANI RENK DEĞİŞİMLERİ

Ekran kartım His Radeon 9600 SE. Çeşitli updateleri yapmama rağmen AGP hızını bir türlü açamıyorum. Anakartım 4X AGP'yi destekliyor ve Bios setupta bu seçenek açık olarak gözüküyor. Ama buna rağmen bir türlü AGP'yi aktif hale getiremedim. Sence ne yapabilirim?

Bir de monitörümde ara sıra

renkte gelip gitmeler (ani renk değişimleri gibi...) oluyor. Hoparlör, monitör ve kasanın aynı masada olmasının bunda payı olabilir mi? Eğer varsa ne yapabilirim?

Yardımların için çok teşekkürler ederim. (Edeyim ki cevabı tez yazasın...)

Murat Gökhan Küçükbaş



Selam Murat,
Hatta vay hain

Murat. Teşekkürü önden yollama yoluyla rüşvet edekten cevabı tiz istemek ha!!! Hele ki AGP'in aktif halde değilken.

Burada atladığın nokta Murat AGP'nin aktif, inaktif hale getirilebilir bir şey olmadığı. AGP portuna takılan bir ekran kartı AGP olarak çalışır ve bunun aksi mümkün değildir. Biz sadece AGP'nin 2x, 4x, 8x gibi farklı hızlarını değiştirme lüksüne sahibiz. Bu ayarı da BIOS'dan yapıyoruz. Eğer orada da AGP 4x olarak seçiliyse o zaman sorun yok zaten ekran kartın olması gerektiği gibi çalışıyor. Yani bir sorunun yok.

Ha pardon monitörde ani renk değişimleri var değil mi? Hoparlörler genelde titreşim yapar ama renk de bozulma yapma ihtimali de var. Hoparlörünü monitörün yanına yaklaştırıp uzaklaştırarak sorunun artıp artmadığına bakabilirsin. Ama sorunun monitör kablosundan veya kablunun ekran kartına girdiği noktadan olma ihtimali bence daha fazla. Elbette tüpten de olabilir.

DOOM III ÇOK ISINIYOR

Selam Tuğbek, inşallah iyisindir. Sorularına geçiyorum.

1- Oyun oynarken bilgisayar kilitleniyor ve reset atmam zorunda kalıyorum. Sorun büyük ihtimalle ekran kartım. Ama yeni sürücü, es-

ki sürücü işe yaramadı. 2 kere format atmama rağmen hala devam ediyor. Sistemim: Pentium 4 1.8 GHz, Asus GeForce 4 Ti 4200 128 MB, 256 MB DDR RAM, Biostar anakart, Win XP PRO. Reset attıktan sonra ekran kartımla ilgili bir sorun olduğunu ve "sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı" diyor. Nasıl çözebilirim bu sorunu?

2- Ekran kartım çok eski 4 yıldır kullanıyorum. Creative Soundblaster PCI128, yanında da şöyle şeyler yazıyor (ES1371,ES1373)(WDM). Ve sesi açtığımda, oyunlarda cızırtı duyuyorum. Sürücüyü güncellemem yeterli mi? Yoksa değiştirmeli miyim?

3- Bilgisayar açıldığında ekranda sıcaklığı gösteriyor ve sen geçen ay 60'ı geçerse tehlikeli olabilir demiştin. Bende ise 65-70 hatta 74 bile gösteriyor. Bir sorun olur mu? Nasıl engelleyebilirim?

4- Dergide verdiğiniz CD'ler hakkında soru sormuşturdum. Gerçekten bazen makinemi kilitliyor, hata veriyor. Hatta verdiğiniz her 2 CD'den birinde oluyor. CD sürücümde sorun yok, rahat çalıştırıyor. ASUS 52x hiçbir sorun yaşamadım ama dergi CD'lerinde sürekli sorun yaşıyorum. Eğer mail'ime cevap verirsen çok sevineceğim. Teşekkürler!

Seçkin "Anglachel" Tüzün

Selam Seçkin,

İlk soru ile üçüncü soruyu birleştirmek fayda var bence. Çünkü işlemci ısısı açılışta 74 derece ise oyun oynarken kolaylıkla 80'ye geçebilir. Bu da oyunların kilit-



ADSL

Ne Sağlar

ADSL ile ilgili gelen sorular artınca küçük bir hatırlatma yapalım istedik. ADSL'in bize sağladığı dört temel fayda var.

- 1) 24 saat kesintisiz bağlantı sunması
- 2) Aynı anda telefon ve interneti kullanabilme
- 3) 56k modem bağlantısına göre çok daha hızlı olması
- 4) İnterneti sık kullanan kişiler için daha hesaplı olması

Nasıl Başvurulur

Türk Telekom kısa süre önce diğer ISS'lerin de ADSL bağlantı sunmasına olanak tanıdı ve Superonline da ADSL hizmeti vermeye başladı. Superonline'dan ADSL hattı başvurusu yapmak için (212) 473 74 00'den çağrı

merkezini arayabilirsiniz. Ayrıca Türk Telekom'un çözüm ortakları vasıtasıyla da ADSL'e başvuru yapabiliyorsunuz. Bununla ilgili detaylı bilgi için aşağıdaki sitelere göz atınız:

www.sentimtelekom.com.tr
www.datateknik.com.tr/adsl.asp
www.elkotek.com.tr

ADSL başvurunuzu direkt Türk Telekom üzerinden yapmak istiyorsanız öncelikle www.telekom.gov.tr adresine girip sağdaki ADSL logosuna tıklayın, daha sonra soldaki menüden "Verildiği Yerler" seçeneğine tıklayıp açılan sayfadaki kutuya telefon numaranızı yazınız. Böylece ADSL servisinin bulunduğu bölgede olup olmadığını öğrenebilirsiniz. Eğer sonuç olumluysa son ödediğiniz telefon faturanız ve nüfus cüzdanı-

nızın fotokopisi ile en yakın Türk Telekom merkezindeki ADSL masasına başvuruda bulunabilirsiniz. Eğer evinizde telefon hattı bulunmuyorsa öncelikle sabit telefon hattına başvurmalısınız. ADSL hattınız 7 ila 15 gün içerisinde açılacaktır.

ADSL Modem

ADSL hattını kullanabilmek için mutlaka bir de ADSL modem edinmeniz gerekmektedir. Bu yüzden başvurunuzu yaptıktan sonra modeminizi alın. Eğer İnternet'i birden fazla bilgisayara dağıtmak istiyorsanız modemin

Router özelliği olmasına dikkat edin.

ADSL Yardımı

Modeminizde yapmanız gereken ADSL ayarları şöyledir.

Kullanıcı adı: sözleşmenumaranız@ttnet
Şifre: Telefon numaranız
VPI: 8
VCI: 35
Interface: PPPoE LLC
Authentication: pap

Bağlantınızla ilgili sorularınız için 7/24 hizmette olan 444 0 375 numaralı ADSL Destek Hattını arayabilirsiniz.

ADSL Tarifeleri

| HIZI (Kbps) | Türk Telekom | Superonline |
|-------------|--------------|----------------|
| 128/32 | 49.000.000 | 45.000.000 TL |
| 256/64 | 69.000.000 | 63.000.000 TL |
| 512/128 | 109.000.000 | 99.500.000 TL |
| 1024/256 | 179.000.000 | 164.500.000 TL |
| 2048/512 | 279.000.000 | 256.500.000 TL |

lenmesi olarak kendini gösterebilir. Aşırı ısı bazen sistemi yeniden başlatır bazen ise böyle donup kalır. Bilgisayarındaki bütün fanların düzgün çalışıp çalışmadığını kontrol et, işlemci fanını ters takılmış veya altına termal macun sürülmemiş olabilir. Eğer bunlarda sorun yoksa kasaya ek fan takıp işlemci fanını daha iyi bir fanla değiştirmen gerekebilir.

Ses kartının cızırtı yapmak için pek çok bahanesi olabilir. Kasaya temas, üzerindeki donanımsal bir sorun, sürücü sorunları vs. Bu kadar eski bir kartta bunlardan hangisi problem çıkarıyor söylemek çok zor. En iyisi sen sorunun hoparlörlerden değil de ses kartından kaynaklandığına emin ol önce, sonra da o kartı değiştir.

Bazı CD-ROM modellerinde Level CD'lerinin sorun çıkardığına dair ciddi şüphelerimiz var bizim de. Bu konuda geniş bir araştırma yapacağız.

ADSL'İ DOOM III İLE NASIL PAYLAŞIRIM?

Biz bir arkadaşla ortak ADSL aldık.

Benim makine Win Xp Pro. Hiç bir sorun olmadan nete bağlandım.

Ancak arkadaşın bilgisayarı biraz eski onun için Win98 1. sürüm var (SE değil). Ona da LAN'dan modeme bağlanmayı bir türlü yapamadık. Yani server fanan yok ben de Ethernetten bağlantı modeme.o da bağlanmak istiyor ancak bir türlü nereden LAN bağlantısı oluşturulacağını bulamadık. Bütün gün uğraş-

GeForce FX5200'de DX 9 desteği olduğu için ekran kartını bununla değiştirmek sorunu çözecektir. Ama bunun mantığı var mı dersen bence yok.

tık neti didik didik ettik bulamadık. Nasil modeme LAN bağlantısı kurulacağını (Win98'de) ethernet kartı yüklü, Win 98'de doğrudan kablo bağlantısı da yüklü ama yapamadık. Lütfen yardımcı olun. IP ayarları fanan hazır her şey, hazır ama LAN bağlantısı oluşturamadık. İyi çalışmalar...

Mehmet Onural

Selam Mehmet,

Windows 98'de network kartını düzgün olarak kurduğun zaman Denetim masası altında

kaleyi http://www.wown.com/articles_tutorials/wxpw9x.html adresinde bulabilirsin.

Gördüğünüz gibi bu ay teknik servisi tamamen Doom III'e ayırdık. Umarım bu oyunla ilgili tüm teknik sorunlarınız çözülmüştür. Bu arada içinizde hala "Doom III için nasıl bir bilgisayar?" diye soranlar varsa aşağıdaki İdeal Sistem'e baksınlar. O sistem her oyunu çalıştıracak şekilde düzenleniyor. ✕

Tuğbek Ölek

DONANIM PAZARI

Eh arık hafif hafif yazın sonuna geldik. Ağustos da geçti mi Sonbahar gelir, kuşlar göç ederken en güzel oyunlar da bir bir düşmeye başlar piyasaya. Yeni oyunlara hazırlık olsun diye bu ay sistemleri biraz geliştirdik. Fiyatları da arttı tabii. Ama sizin işiniz oynamaksa bizimki de sizi masrafa sokmak :)

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

| | Ekonomik | | İdeal | | Süper | |
|------------------|----------------------------------|--------------|--------------------------------|---------------|----------------------------------|---------------|
| İşlemci | Athion XP 2400+ (Box) | 82\$ | AMD Athlon XP 2800+ (Box) | 151\$ | Pentium 4 3 4 GHz 800MHz | 536\$ |
| Anakart | MSI KT4V (6712) | 54\$ | MSI KT6V-LSR | 87\$ | Abit IC7-MAX III i875P | 209\$ |
| Bellek | 512MB DDR-400 Twinmos | 90\$ | 2X 512MB DDR-400 Twinmos | 180\$ | 2X 16 MB x 2 DDR-400 Twinmos | 607\$ |
| Sabit-disk | Seagate Barracuda 80 GB 7200 Rpm | 67\$ | Seagate Barracuda 7200.7 120GB | 105\$ | Seagate Barracuda 7200.7 160 GB | 126\$ |
| Ekran Kartı | HIS Radeon 9600SE | 98\$ | HIS Radeon 9600 XT | 199\$ | HIS Radeon X800 IceQ II | 600\$ |
| Monitör | Samsung 793 DF Flat 17" | 133\$ | Samsung 797MB 17" | 208\$ | Sony HX93 LCD 19" TFT | 883\$ |
| 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 H600B | 61\$ | Chieffec 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 | 74\$ | Logitech Z-680 | 482\$ |
| CD/DVD-RW sürücü | Samsung 52/32/52 2MB | 29\$ | Samsung 52/32/52 2MB | 29\$ | Plextor PX-712A/T3 | 229\$ |
| Floppy | | 7\$ | | 7\$ | | 7\$ |
| Toplam | | 821\$ | | 1315\$ | | 4230\$ |

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu güzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Okuyun Eğlenin Vol. 1

Cehalet Had Safhada dememiş miydim? Demiştim.

Bu ülkede akıl sağlığınızla birlikte, huzurlu bir şekilde yaşamak istiyorsam, benimle direkt ilişkili olmayan ufak tefek saçmalıklara göz yummak zorunda olduğuma kanaat ettim artık. Özellikle televizyonda her akşam izlettirilen saçmalıklarına karşı üç maymun taktiği uygulamazsam (Allah uzaktan kumandayı icat edenden razı olsun) iki günde bir sokağa fırlayıp "YETEEEEER!" diye bağırışım geliyor. Ama çıkıp bağırıldım mı şimdiye kadar? Nerdeee...

Ama bazen, hiç beklenmedik bir yerden öyle birisi çıkıp, öyle bir saçmalıyor ki, sokakta deli gibi bağırmağı düşünmek yetmiyor. Füzeye takıp kendimi yörüngeye fırlatmak istiyorum. Sırf bu tür insanlardan mümkün olduğunca uzak olmak için.

Şimdi nedir bunca ay sonra bana Had Safhada yazdıran olay kısaca anlatayım sizlere. Sabahladığımız gecelerden birinde Berker'gil, şans eseri bir derginin web sitesinde

oyunlarla ilgili bir yazı bulmuş. Şans ki ne şans, eğer bu cevheri Berker keşfetmemiş olsa, birazdan okuyacaklarınız tam anlamıyla "harcanmış" olacaktı. Neyse ki bulduk, okuduk, okurken hızla yaşlandı ama değdi.

Makalenin başlığı "Pembe Panter'in yerini yeşil bereli savaşılar aldı." Başlığı okurken midenizde oluşan o tuhaf burulmayı siz de hissediyorsunuz değil mi? Belli ki elektronik eğlenceyi kötülemek üzere yazılmış bir yazı başlıyor. Yazarın veya derginin ismini burada veremeyeceğim. Yok, mahkemeye giderler korkusundan değil. Sırf adları geçip bizim dergimizden reklam olmasınlar, gereğinden fazla ünlenmesinler diye veremeyeceğim. Merak edenler bu yazının sonundaki adresten ma-

kaleye ulaşıp okuyabilirler.

Makalenin özünü bilgisayar oyunlarının normal insanlar ve küçük çocuklar üzerindeki etkisi oluşturuyor. Ama yazarın kafası o kadar karışmış ki, neyi, niçin ve neye dayandırarak söylediği belli değil. Ne bir araştırmadan, ne de tutarlı bir eleştiriden eser yok yazıda. Klasik, ebeveynlerin gözüne girmek için "tu-kaka" oyunları aşığılama yazısı çıkartılmış. Ama saldırdığı konu hakkında yazarımız o kadar bi-haber, o kadar yabancı ki tek başardığı şey, kendisini komik duruma düşürmek.

Neyse, ben yazıdan alıntılarla gününüzü şenlendirmeye başlayayım:

Varan 1

"İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Amerikan ordusunda askerleri eğitmek için "Doom" adlı bir bilgisayar oyunu izlettiriliyor. Amerikalı askerlerin ancak yüzde 25'inin tetiğe bastığına dair tezlerden hareketle askerlerin bilinçaltını yönlendirme amaçlı amacı da bulunuyor bu oyunun. Taktikler etkisini göstermiş olacak ki, Vietnam Savaşında askerlerin silah kullanıp tetiği çekme oranının neredeyse yüzde 95'lere çıktığından bahsedilir."

Şimdi minik bir tarih dersi: 2. Dünya Savaşı ne zaman bitti? 1945'te. Vietnam savaşı ne zaman başladı? 1965'te. Doom ne zaman piyasaya çıktı? 1992'de. Bilgisayar oyunları hiç alakanız olmasa da bu tarihleri google.com'dan arayıp bulmak ne kadar sürüyor? Yaklaşık 60 saniye.

Ha tabii, eğer askerleri 1958'de ilk bilgisayar oyununu yapan William A. Higinbotham'ın osiloskoptan bozma "Tennis For Two" adlı oyunuyla eğitilirse o başka. Muhemelen Vietnam savaşını da bu yüzden kaybetmiştir Amerika. Devam ediyoruz... (Sir! Vietcong'lar el bombasıyla servis attılar, ama çizgideydi sir! Yes sir!)

Tabii bu arada, her ne kadar savaşa karşı da olsak, "bu yazıyı yazanlara göre bir asker eğitimsiz olanı mı makbuldür acaba?" gibi bir soru da akla gelmiyor değil, geliyor... Devam ediyoruz...

Varan 2

"Eğer çocuğunuz önceden olduğu gibi başka oyunlar oynamıyor ve sevdiği arkadaşlarıyla vakit geçirmektense Korea, Freedom ya da Final Fantasy gibi savaş stratejilerini konu alan oyunları tercih ediyorsa artık bu oyunlara bağımlı hale geldiğinden emin olabilirsiniz."



Sim City 4'te lunaparkınıza eklemeye yapacak parayı bulamıyor musunuz? O zaman siz de mafya kurun. Oyunda böyle bir opsiyon yok mu? Olsun, siz yine de kurun. Yoksa savsak gazetecilere nasıl malzeme çıkacak?



Meğer Final Fantasy 8 savaş taktikleri ve kaflam üzerine bir oyunmuş! Bakınız, Squall nasıl da boğacak gibi sarılmış Rinoa'ya!



Korea ve Freedom nedir bilemiyorum. İsimleri yarım yamalak, kulaktan dolma bir şekilde duyulmuş Korea: Hidden Conflict ve Freedom Fighters olabilirler. Ama Final Fantasy bu cümlede ne arıyor? FF serisi aşk, dostluk ve en kötü görünen insanın içinden bile iyinin ortaya çıkabilmesi ana fikri üzerine kurulu değil mi? Ben mi yanıtlıyorum yoksa FF 7'den beri Square bizi mi yiyor? Belki de tüm FF'lerde bilinçaltımızı şiddete ve gizli gizli "savaş stratejisi" üretmeye yönelten bir şeyler vardı da ben mi kaçırdım? Hımmm, yıllardır "Korea", "Freedom" ve Final Fantasy gibi oyunlar oynarım, bu olasılık hiç aklıma gelmemişti. Bir düşünüyem. Şimdiye kadar TV izlerken delirip, sokağa fırlayıp hunharca katlettiğim insanlara sorarım bunu, zamanı gelince tabii.

Varan 3

"Oyunları satın almadan internette indirmek bile mümkün. Ancak oyunun doğası gereği güçlü bir ağ sisteminin olması gerekiyor. Oyun içinde hile kullanarak diğer oyunlara karşı haksız üstünlükler sağlama yolu da açık."

Evet evet! Biz de kopya oyunlara ve online oyunlarda hileye karşıyız! Yaşasın! ("oyunun doğası gereği" ve "güçlü bir ağ sistemi" nedir, bana birisi açıklayabilir mi?)

Varan 4

"Şehir kurma ve yönetme taktiklerini çocuklara veriyor oluşuyla oyunlara "öğretici" ya da bir nevi "masumiyet" giysisi giydirilmeye çalışılsa da şehir stratejilerinin doğru ilkeler üzerinden iş gördükleri iddia edilemez. "Oyunu kazan!..." "Para getir de nasıl getirirsen getir!" İster doğru yolları dene, ister mafya ol felsefesi işleniyor bir nevi."

Akdaşlar, ayakta uyuyorsunuz. O kadar mail attınız "Sim City çok zor, para kazanamıyoruz" diye. Bakın,

mafya kurabiliyormuşuz! Neden kurmuyorsunuz da bizi yoruyorsunuz?

Varan 5

"İnternet ortamında bu oyunlara yönelik müsabakaların yapıldığı siteler ve birçok yayın var. Mesela www.level.com. Oyun tutkunlarının birbirlerini tanıdıkları bu siteyi yönlendirenler kendilerini gizlemeyi tercih etmişler. Belirtilen telefonlar ise başka bir firmaya ait ve firma yetkilileri level'cileri bir eline geçirirse fena yapacak kadar onlara kızgın olduklarını belirtiyorlar..."

Bu noktada siz dergiyi, ben de klavyeyi bırakıp yazarımızı ayakta alkışlıyoruz! 8 yıldır yayın yapan bir derginin, 5 yıldır online olan sitesini yalan yanlış öğrenip, Internet Explorer'a yanlış girmeyi ve Propan gazı satan bir petrol şirketiyle karıştırmayı başarmış. Hadi adresin sonuna .tr eklemeyi unuttu diyelim. Ama nasıl bir atmaktır bu, nasıl sallamaktır Yarabbi! Sen akıl fikir, onların iki katı da sabır ihсан eyle bana!

Bir kere, oyunlarla ilgili olması gereken bir site ararken bulduğunuz site aslen bir "tüpçü" çıkıyor ise, değil bir araştırmacı gazeteci, sıradan bir vatandaş bile biraz olsun şüphelenir "acaba yanlış bir yere mi bakıyorum" diye. Ama yoo, amaç oyunları karalamak olduğu için iki dakika daha araştırma yapmak zul gelmiş.

Tabii girdiği sitenin yanlış bir yer olduğunun farkına varamayacak kadar yazdığı konudan habersiz olduğu için, dergisi, web si-

tesi, televizyon programı ile 8 yıldır hizmet veren yapan bir kuruluş "kendilerini gizlemeyi tercih etmişler" diyerek işin içinden sıyrılmaya, oturduğu yerden bile araştırma yapma zahmetine giremediğini saklamaya çalışmaktan da geri kalmamış. Ne güzel, ne şahane bir "araştırma yazısı" görüyor musunuz? Ayrıca merak ediyorum, sevgili yazarımızın "bizi bir ellerine geçirince fena yapacaklarını" iddia ettiği yetkilinin ismini verebilir mi acaba? Yoksa öyle bir yetkiliyle görüşülmemiş, yazının bu kısmı da geniışçe bir işkembeden atılmış olmasın sakın?

Tamam, oyunlardaki aşırı şiddete biz de karşıyız. Herkes karşı. Ama ne olur "oyunlardaki şiddet konusunda ben de yazmalıyım, yazmalıyım ki prim yapmalıyım" kaygısından vazgeçin. Vazgeçin ki kendinizi böylesine komik durumlara düşürmeyin. Bu makalenin yazarına, yazısını okur okumaz gayet ağır bir eleştiri yazıp gönderdim. Üzerinden 20 gün geçmesine rağmen ne bir özür, ne de yazdıklarını savunmak için cevap geldi. Hala bekliyorum.

Not: İlginizi çektiyse (çekmemesi mümkün mü?) makalenin tamamını şu adresten okuyabilirsiniz: <http://www.aksiyon.com.tr/detay.php?id=3302>



Ayna, Ayna

Elimi aynaya soktum ve gördüm ki beyaz tavşan o kadar da beyaz değildi...

Elimi aynadan içeri soktum. Kendi elimle tokalaşım. Yüzüm bana gülümsedi, dudaklarım "Merhaba" dedi. Ben sessiz kalmayı seçtim, bulacaklarımdan şüpheliydim. Hoş mu gelmiştim, orası henüz muallaktı. Beyaz tavşanı izlememeyi seçtim, başka bir yerde başka bir ben beyaz tavşanı izliyordu. Bir başka ben ise tavşanı hiç görmemişti bile. Siyah abanozdan bir masada Deli Şapkacı ile karşılıklı oturmuş ikinci çayı içiyor, birbirlerine sarışın fıkraları anlatıyorlardı.

Kapıyı ardımdan kapadım, Alice gelirse izlerimi takip etmesin diye değil. Beni korkutan Alice değildi, ama sonuçta korkutan birileri vardı. Korkum tüm hatlarını ve yüzlerini örten siyah giysilerinden kaynaklanmıyor-

du. Yayıkları soğuk nefret de değil-di beni korkutan. Beni korkutan tüm nefretlerinin odağında olduğum geçeydi. Kapıyı kapadım. Başka bir yerde, başka bir ben kapıyı kapamadı. Sonu iyi olmayabilirdi. Ama kurtulmayı başardı. Artık yarı deli, ama benim göremediklerimi rahatlıkla görebiliyor.

Odin bir gözünü çıkarıp kuyuya attı. Bilgelik kazanmak için gözünü feda etmek zorunda kalan biri tanrılık iddiasında bulunabilir miydi? Bu soruya gülümsedi Odin. "Şüphesiz kendinden güçlü olduğum yaratıkların zayıf zihinlerinde ve zavallı kav-

rayışlarında tanrısal bir lezzet bırakıyorum!" Thor öfkeyle Mjolnir'i üç defa yere vurdu, uzaklardan bir yıldırım uçup Zeus'un avucuna kondu. "Toplanın!" diye seslendi Ra, "Ölmek ve yeniden doğmak için tekrar yola çıkıyoruz!" Deli Şapkacı bir ses duyar gibi olduğuna yemin etti, şapkasını kulaklarına dek çekip çayından bir yudum daha aldı.

Aynadaki ben artık öte yandaydı. Ben kendimle yüzyüze bir an durup düşündüm. Tüm evrenlerdeki ben de benimle beraber durup düşündüler. İç-

lerinden biri öksürdü, hepsi birden dönüp ona "Şşşşt!" çektiler. "Özür dilerim!" diye suçlulukla boynumu önüme eğdim ben, birimiz koşup kendime bir bardak su getirdim. Kesinlikle ne olduğunu anlamıyordum. Ama aramızda yabancı da yoktu zaten. Şurada biz bize oturuyorduk, resmîyetin ne alemi vardı? "Çocuğun üstüne bu kadar gitmeyin!" diye gürledim davudî bir sesle gökkubbeyi çınlatarak. Sus pus olduk hepimiz. Kendime daha fazla anlayış göstermem gerektiğine karar verdim neden sonra.

Tavşan kafasını delikten uzatıp neden onu izlemediğimi sordu. "Ben bu romanı önceden okudum, delikten inince hiç hoş şeyler olmuyor. Sen git de nineni kandır tavşan efendi!" diye homurdandım. Boynunu büktü, kulaklarını iki yana sarkıttı. "Ama burası orası değil ki, bil-sen aşağıda ne güzellikler, ne lezzetler var!" diye mırıldandı. "Aha!" diye sıçradık yerimizden hep beraber, "İşte şeytanın sözleri döküldü sonunda o tavşan dudaklarından!" deyip ensesinden kavrayıverdik tavşanı! O da nesi, elimizde ensesi olan kendimiz değil miymişiz? Ama kulaklar aynı tavşan, anlamadık neyin nesi!

Tam o esnada Cyrano De Bergerac acele acele geçerken yanımızdan, görüp o koca kulakları, gözleri hayretle fal taşı olmuş duruverdi! "Bayım! Burnumu kocaman sanırdım ben şüphesiz, ancak siz kulaklarınızla beni de geçmişsiniz! Eğer o denli büyük olsaydı benimkiler, çekerdim de şu şerefli kılıcımı, onları kökünden kesiverirdim, bilirsiniz!" Tepemin taşı attı tabii, sen kalk koca Cyrano De Bergerac, şairlerin şairi, üstadların üstadı, palavracıların şahı, o koca burnunun gölgesinden benim gibi zavallı bir tavşana ne laflar et! Öfkeyle titretip kulaklarımı kalktı arkam patilerimin üstüne, ki en uğurlu olanlar her zaman onlardır, öndekiler değil, yapıştırdım lafı o koca burnunun üstüne! "Ah efendim, şimdi ağzımı açar da size iki kelime ederdim. Ve hem de cinleriniz tepenize çıkardı sinirden! Ama o cinler şüphesiz sizin gibi dik başlı bir serserinin tepesine çıkana dek yorulacaklardır. Ve bahse de girerim ki biraz dinlenmek için mola vereceklerdir o koca burnun üstüne gelince! Ama ben meşgul bir tavşanım ve öylesi uzun bir tırmanışın nihayetini bekleyecek ne vaktim var, ne de sabrım!" Dememle beraber atlayıp giriverdim tavşan deliğine. Bergerac sakalını sıvazlayıp başını salladı haklılığını kabul edersine. Ve uzaklaştı bir başka soylu serserin dantelasını kılıcına dolamak için aceleyle. ☺



Yazar delidir, ne yazsa yeridir!

Yelkovan

Yaptığınız hataları tekrar edin ya da etmeyin, zaman sizi umursamayacak.

... Eski ayakkabılarını giyerek tahta kapıdan çıktı Vosviddin. Boşluklara basarak uzaklaşmaya başladı evinden, yalnızlığından. Bağcıklarını bağlamamıştı, taşımakta zorlandığı kocaman kalbi gibi onları da arkasından sürüklüyordu. Ama her ikisinin de farkında değildi. Gözlerini ovuşturdu, sonra kırmızı yanaklarına koydu ufak ellerini. Soluk bir ağacın altındaydı, parmak uçlarında yükselip ellerini uzattı, ağaçtan yemyeşil bir yaprak koparmak için. Yapamadı. Yeniden denedi. Bu kez daha çok yükseldi, bir yaprak kopardı ağaçtan. Yeşil yaprak elinde soldu, aynı gittikçe yok olan kısa, ama uzun hayatı gibi. Elinden bıraktı kırık, sarı yaprağı. Duraksadı bir an, sonra gölgesini de peşine takip yolun diğer tarafına geçti. Kaldırma oturdu, yeniden yanaklarına koydu ellerini, dizlerini kendisine çekip. Boş vermeye çalıştı her şeyi; evini, çocukluğunu, göz yaşlarını, sarı yaprağını, en sevdiği oyuncak arabasını. Ama bunu da beceremedi. Kafasını gömdü sessizliğine. Neleri yanlış yaptığını düşündü, ve yanlışın ne anlama geldiğini. Annesini düşündü, onun nerede olduğunu, neden ona sarılamadığını. Annesiyle ilgili her şey, onun karanlık odası bile mutlu olması için yeterliydi. Ama annesinin olmadığını bilmemesi de, bunun farkında olmaması da onu donuk da olsa gülümsetebiliyordu. Dumanlı düşüncelerini tiz bir ses dağıttı. Kafasını kaldırdığında eski bir bisiklete binen garip, çelimsiz bir çocuk gördü. Çocuk hurda bisikletiyle ağır ağır ilerlerken çıkardığı ses Vosviddin'in kulağını tırmalıyordu. Ufak elleriyle kapattı kulaklarını sıkıca. Çocuğa baktı. Suratındaki ifade mavi gökyüzünü pek hatırlatmıyordu, soğuk ve ürkütücüydü. Bisikletinin arkasına bağlı, sonu görünmeyen uçsuz bucaksız bir ip vardı. Çelimsiz çocuk Vosviddin'in önünden geçip gitti, peşindeki ipe birlikte. İpin ucunda ne olduğunu görmek için yerinden kalktı yavaşça. Kafasını kaldırdı, ufuğa baktı, hiçbir şey göremedi. İpe dokundu, hiçbir şey anlamadı. Boş verdi, veya verdiğini zannetti. İkisinden biri...

Yol kenarında duran, uykulu bir bisiklet gördü çelimsiz çocuk. Hurdayı inceledi dakikalarca. Bir lastiği patlamıştı ve bunu tamir edebilecek hiçbir şey yoktu elinde. Morali bozuldu, ama bu şekilde de binebileceğini düşündü o bisiklete. Bir de ip buldu, yılan gibi kıvrılan yollar kadar uzun. Bisikletinin arkasına bağladı sıkıca. Diğer ucunu da güneşe bağladı. Bu onu yormuştu, ama değdi. Bisikleti-

ne bindi ağır hareketlerle. Yola çıkmak için hazırdı. Arkasında güneş, altında bir hurda. Yeterince mutluydu, daha fazlası gerekmiyordu ona. Saatlerce ilerledi, ilerledi, ilerledi. Suratında yorgun bir ifade vardı. Bisikleti tiz bir ses çıkarıyordu, bu onu rahatsız etmişti. Ama yolu uzundu, devam etti. İleride, kaldırımında dizlerini kendisine çekmiş halde oturan, kırmızı yanaklı, ufak elleri olan bir çocuk gördü. Kafasını bisikletin çığılığına kaldırdı. Çelimsiz çocukla göz göze geldi. Kaldırımındaki çocuğun suratında donuk, ürkütücü bir ifade vardı. Korktu çelimsiz çocuk. Diğer çocuk da sestten rahatsız olduğu için ufak elleriyle kulaklarını kapattı sıkıca. Çelimsiz çocuk hızla uzaklaştı, patlak lastiğiyle birlikte.

Vosviddin yeniden ufuğa baktı, ipin ucunda ne olduğunu görmek için. Yapamadı. Diğer tarafa, bisikletli, çelimsiz çocuğa baktı, giderek uzaklaşıyordu. Ama ipin ucu ona daha

... Bir yaprak kopardı ağaçtan.
Yeşil yaprak elinde soldu, aynı
gittikçe yok olan kısa, ama uzun
hayatı gibi.



uzaktı. Çocuğun arkasından koşmaya başladı, nefes nefese. Ondan korkuyordu, ama onunla konuşmak da istiyordu, neler olduğunu anlamak için. Bunun neyi değiştirip neyi değiştirmeyeceğini bilmiyordu. Belki de bilmek istemiyordu. Koştu arkasından kırmızı yanaklarıyla. Çelimsiz çocuk hâlâ ona çok uzaktı. Daha hızlı koşmaya başladı, eski ayakkabılarının buna dayanıp dayanamayacağından şüpheliydi, koşabildiği kadar hızlı koştu. Sonunda yoruldu, ama çocuğa yaklaşmıştı. Son gücüyle seslendi, bisikletin çığılığından daha güçlü bir sesle. Çocuk yavaşladı, pedallarını daha ağır çevirmeye başladı. Ve durdu. Aniden karanlığa gömüldü yaşlı şehir. Gökyüzü kararlı, ağaçların rengi siyaha döndü. Vosviddin olduğu yere çakıldı, kaldı. Kendisini suçlu hissediyordu bunun için. Belki de her şeyi akışına bırakması gerekirdi, belki de hiç o kaldırımdan kalkmaması gerekirdi. Ama yapmadı, her şeyi mahvetti, belki de istemeden. Geriye dönüş şansı yoktu, eğer olsaydı, her şey çok farklı olurdu. Her şey daha iyi olurdu o anda olduğundan. Her şey...

Vosviddin yeniden ufuğa baktı, ipin ucunda ne olduğunu görmek için. Yapamadı. Diğer tarafa, bisikletli, çelimsiz çocuğa baktı, giderek uzaklaşıyordu. Ama ipin ucu ona daha uzaktı. Çocuğun arkasından koşmaya başladı, nefes nefese. Ondan korkuyordu, ama onunla konuşmak da istiyordu, neler olduğunu anlamak için. Bunun neyi değiştirip neyi değiştirmeyeceğini bilmiyordu. Belki de bilmek istemiyordu... ☉



AĞINA DÜŞTÜK BİR KERE

'Mahallenizin Süper Kahramanı' en sonunda vizyonda (maalesef oyuncakları da Fast Food zincirine meze olmuş durumda). Çocukluğunun çizgi roman kahramanını bir kez daha beyaz perdede görmek benim için inanılmaz heyecan verici (pek objektif bir yazı olmaya-çağın anlamışsınızdır herhalde). Peki neydi Örümcek Adam'ı bu kadar özel kılan, diğer süper kahramanlardan ayıran? Altıncı hissi, örümcek refleksi gibi insanüstü güçleri mi yoksa insana özgü ikilemleri ve çıkmazları mıydı? Gerçek şu ki sosyal yaşantısı, maddi sıkıntıları ve manevi kaygıları ile Örümcek

Adam her zaman için bizden biri oldu. Ve onu CGI (Computer Generated Images) teknolojisi yardımıyla olsa bile New York gökdelentileri arasına ağını örerken görmek süper bir olay.

Yönetmen Sam Raimi, Yeşil Cin'den sonra bu sefer de Örümcek Adam'ı azılı düşmanı Dr. Octopus, nam'ı diğer 'Doc Ock' ile karşı karşıya getiriyor. Alfred Molina'nın usta oyunculuğuyla can bulan Dr. Octopus, çok parlak bir bilim adamıyken, (her zamanki gibi) ters giden bir deney sonucu zıvanadan çıkıyor ve dört adet ölümcül çelik kola sahip bir psikopata dönüşüyor. Örümcek Adam'ın bu sefer işi gerçekten zor. Çünkü Doc Ock ile mücadele etmenin yanı sıra kendi bunalımlarını da çözmeye çalışıyor. Süper kahraman olup olmamak ve umutsuz aşkı Mary Jane'e açılıp açılmamak arasında gidip gelen Peter Parker ve Örümcek Adam, bunalımlarıyla biraz tempoyu düşürse de (Raimi 'loser' durumlarını biraz

film



uzun tutmuş) sağlam aksiyonuyla seyirciyi yakalıyor. Özellikle kötü ve iğinin kırıncı kırıncı savaşına tanık olduğumuz metro sahnesi gerçekten çok iyi kotarılmış. Doc Ock dışında kadro aynı, yani Mary Jane yine süper. Örümcek Adam 2, ilk filme göre çok daha duygusal ama kötü adamıyla da çok daha etkili ve sürükleyici bir film.

BİR FİLMDEN...

Lenny: "Bu sadece televizyondan

daha iyi bir şey değil. Bu gerçek yaşamı saf ve sansürsüz. Doğrudan beyne enjekte."
(strange days)

4/5

FESTİVAL ZAMANI

Geçen yılın gerek getirdiği grupları, gerekse de organizasyonu en düzgün müzik festivali olan Rock'n Coke, bu yaz yine oldukça iddialı. Tarih 21-22 Ağustos ve yer yine Hezarfen Havaalanı. 50.000 müzikseveri ağırlamayı amaçlayan festival, hazırlıklarına aylar öncesinden başlamış durumda. Son dakika sürprizleri olabilir ama şu anlık Iggy Pop ve grubunun dışında ilgimi çeken bir isim olmadı (şöyle bir Radiohead gelseydi hiç fena olmazdı hani). Ana sahnede çıkan grupların yanı sıra yine DJ'ler de ortamda mevcut. Belki çıkan grupların hepsi ilginizi çekmeyebilir veya çok azını tanıyor olabilirsiniz ama sağlam bir açık hava müzik festivali için Rock'n Coke derim (her türlü detay için www.rockncoke.com).



GERÇEK- TEN MORUN ÖTESİ



Düşük bütçeli bir 'Alien' filmi olan Pitch Black'in (bizde Derin Karanlık diye vizyona girdi) ardından devamı niteliğinde çekilen The Chronicles of Riddick, yazar/yönetmen David Twohy'nin imzasını taşıyan epik bir bilim-kurgu filmi. İlk filmde olduğu gibi Riddick (Vin Diesel) yine gece görebilen gözleri ve 'cool' tarzıyla odak noktası. Olaylar ileri bir gelecekte ve başka bir güneş sisteminde geçmekte. Evreni ele geçirmek için yola çıkan Necromonger'lar, insanları ya dönüştürüp kendilerine katmakta ya da katletmektedir.



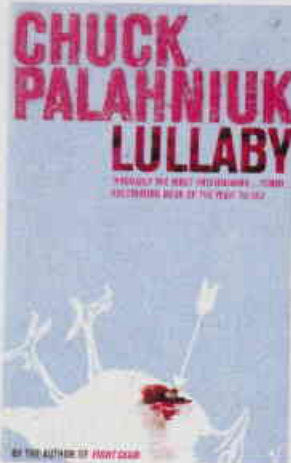
film

Kehanete göre onlar için tek engel Riddick'tir... Riddick Günlükleri, görkemli setleri ve adrenalini yüksek aksiyon sahneleriyle etkili bir yapımdır; hatta yaratılan atmosfer ve Riddick'in kaslı karizması bakımından bana Conan'ı hatırlattı. Hikaye daha iyi işlenirse, diğer günlükler çok daha ilginç olabilir.

5 KARDEŞ // EN 5

1. AUDITION (HER GÜZELE ALDANMAYIN)
2. SPIDER-MAN 2 (M.J. BİR NUMARA!)
3. LOST IN TRANSLATION (BİR YALNIZLIK ÖYKÜSÜ)
4. ELEPHANT (NEDENSİZ EYLEMLER)
5. CHRONICLES OF RIDDICK (KARANLIKTA GÖREN ADAM)

Önce video-klibi gördüm. Sokakta kovalamaca falan derken, şarkının temposu da bayağı sardı. Kimdir, nedir derken öğrendim ki grup Mor ve Ötesi ve şarkı da yeni albümleri 'Dünya Yalan Söylüyor'un çıkış parçası 'Cambaz'. Mor ve Ötesi'ni hep duymuşumdur ama doğru düzgün tanışmak bu günlere kısmetmiş. Dünya Yalan Söylüyor, isyankar tarzı ve düzgün müzikalitesiyle uzun süredir dinlediğim en iyi Türkçe rock albümü. Mustafa Hakkındaki Her Şey filmi için yapılan 'Bir Derdim Var', Şebnem Ferah'ın vokal yaptığı 'Yardım Et' ve bir Fikret Kızılok bestesi olan 'Sevda Çiçeği' albümü ilk dinleyişte aklımda kalan parçalar. Sözlerde hep bir karşı olmak, karşı durmak var ama bu karşılık hiç de kofti değil aksine oldukça insancıl. Dünyanın yalan söylediğini bir de Mor ve Ötesi'nden duymak gerek.



ÖLÜMCÜL NİNNİ

Daha yansındayım ama Chuck Palahniuk'un 'Lullaby' adlı romanı beni şimdiden avlamış durumda. Fight Club'ın yazarı olarak kafamıza kazınan Palahniuk, diğer kitaplarıyla da uçlarda gezinmeyi çok iyi beceriyor. Geçtiğimiz sayıların birinde, yine bu sayfalarda bahsettiğim 'Choke' gibi Lullaby da uçuk kaçık karakterler, sıradışı olaylar ve inanılmaz yaratıcı tasvirlerle dolu. Dinleyen herkesi ölümcül bir uykuya gönderen bir Afrika ninnisi ve bu ninninin basıldığı kitabın tüm kopyalarını bulup imha etmek üzere yollara dökülen muhteşem bir dörtlü, kitabın ana eksenini oluştururken, Palahniuk eşsiz diliyle insanı düşünmekten uzaklaştıran her türlü mecraya sayıp sövüyor; sahte mucizelerle dalgasını geçiyor (bkz. Pandora Kitapevi).

_Güven Çatak

3/5

KİNO

İstiklal Caddesi'nde yürüyoruz. Tünel meydanına doğru yaklaştık. Sağda Asmalı Mescit sokağı tabelasını görüp dalyoruz. Sonra da ilk sola dönerek, Cafe Kino'yla karşılaşırız. Girişteki dar koridor boyunca ilginizi ilk çeken şey (ki benim bayıldığım), çeşitli kült film karakterlerinin çizgileştirilerek, harmanlandığı büyük kolaj çalışması oluyor. Kafenin adına da uygun bu sinematik girişten sonra mevsim yaz olduğu için, ara mekana şöyle bir göz atıp, kendimizi adeta kurtarılmış bir bölge olan bahçeye atıyoruz. Cafe Kino, dört yıldır faaliyette olan ve Pazar günleri hariç her gün temiz mutfakıyla servis verebilen sıcak ve huzurlu bir kafe-restoran; İstiklal'in tüm karmaşasından uzak, sakin ve rahat bir köşe. Kino'nun kendisi kadar lezzetli menüsü de dikkate değer. Fiyatlar birazcık tuzlu gibi ama caydırıcı değil, özellikle menünün çeşitliliğini ve kalitesini düşünürsek. Kino'ya uğrayın; yolunuz düşmüyorsa o zaman yolunuzu değiştirin.

_Güven Çatak

HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

Özet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikayeler anlatmaktadır. Hikayeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediği bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...

Hayalet, Kara Kılıç ve Barbar gecenin içinde at sürüyorlardı. Atlar siyah, güçlü hayvanlardı. Kovalamacalara alışkın. En önde atını hep daha hızlı gitmeye teşvik eden Hayalet, sık sık omzundan geriye, yoldaşlarına ve onların da ötesindeki karanlık ovaya bakıyordu. Her an bir pınlı, yansıma, şekil görmeyi bekliyordu. Lanet olası rahip Askadjas işleri kaçırtmıştı.

Hayalet, beşinci yoldaşlarını çekmek için bu dünyaya gelmişti. Nedenini bilmediği bir şekilde direk olarak onun dünyasına gidemediğini fark ettiğinde endişelendi. Dövmedeki kum saatinin üçte biri tükenmişti ve hala çözümsüz bu sorunun orta yerindeydiler. Hayalet teorilerini ve uygun büyü akımlarını takip ederek bu garip, bilinmeyen dünyaya gelmişti. Geçişin bura-

dan yapılacağını hissediyordu ama kapı görevi göreceği şeyi bulamamışlardı.

Yaklaşık bir hafta önce bu ülkeye ayak basmışlar, başkentin yakınlarında kamp kurmuşlardı. Hayalet her gece rüyasında gölge kargalar görüyordu. Binlercesi. Sarayın kubbelerinin üstünü kalabalıklaştıran.

Böylece saraya bir şekilde girmesi gerektiğini anlamıştı. İkinci ve üçüncü yoldaşlarını o kimsenin haklarında çok şey bilmediği ikiliyi altıncı yoldaşlarını çekebileceği bir yer aramaya göndermişti, Batı'ya bir yerlere. Doğüstü güçlerin tavırları ve bu değişiklikler adanımızı hiç memnun etmese de yoluna her şartta devam etmeliydi. Böylece gezgin bir hikayeci kılığına bürünüyordu, handan hana, tavernadan tavernaya dolanıp bildiği onbinlerce hikayeden en garip, en harika olanlarını anlattı. Hikayelerini anlatacağı insanları saray çalışanlarından seçti, asillerden seçti. Kralın kulağına hikayeleri fısıldaması muhtemel kişilerden seçti.

Şimdi ise anlıyordu. Askadjas ona engel olmak isterken yardım etmişti. Felç geçirip ölen babanızı hatırlayın kralım! Uykusuna dalmadan önce uşaklara tepeler üstünde uçan bir karga gördüğünü söylememiş miydi? Demişti Kör Tanrının rahibi. Artık Hayalet kapıyı nerede araması gerektiğini biliyordu. Şimdiki kralın merhum babasının yani eski kralın mezarında. Bu yüzden başkentten fazla uzaklaşamazdı, mezarın sarayda bir yerde olduğunu biliyordu. Peşlerindeki takipçileri atlatır atlatmaz geri dönmeleri, saraya gizlice

girmeleri ve mezar odasına girmeleri gerekliydi. Tecrübeli bir hırsız olan Barbar ve gizli kapaklı işlerin karanlıkta doğmuş evladı Kara Kılıç ile bunda zorlanacağını sanmıyordu. İkisi de ona ayak uydurabilirlerdi.

Tekrar ardına baktı. Bu kez görmeyi beklediği şeyi gördü. Uzaklarda, hızla yaklaşmakta olan dev bir cisim. Top gibi yuvarlak bir şeydi. Bu mesafeden ne olduğunu kestiremiyordu ama sevimli bir şey olmadığı ortadaydı.

"Orada ne oldu Hayalet?" diye seslendi yanı başından Kara Kılıç. "Aradığın şeyi bulabilirdin mi?"

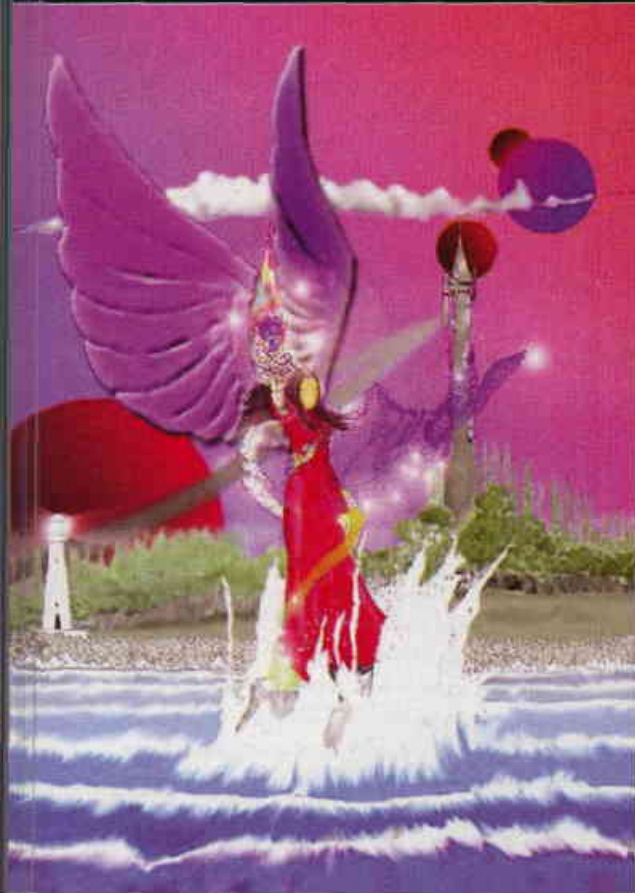
"Evet. Ancak onu almak için saraya geri dönmemiz gerekecek" diye yanıtladı. "Peşimizdekileri ekebileceğimizi umuyordum ancak işin içine bu dünyanın büyüü kaçırdı."

"Kendi büyüünle onları engellemez misin?"

"Deniyorum ama bu dünyada garip bir şeyler var. Büyülerimiz sanki farklı dillerden konuşuyor."

"Öyleyse durup onlarla dövüşelim be adam!" diye bağırıldı Barbar.

Hayalet öneriyi düşündü. Eninde sonunda durmaları ve bu garip şeyle yüzleşmeleri gerekecekti. Bu açıktı. İzlerini yitirememişlerdi ve



ara kapanıyordu. Hayalet ve grubunun savaşı istedikleri koşullarda yapmaları için az zamanların kalmıştı.

"Peki Barbar. Şu uçan hengâme neyse onu hiç sevmedim. Onunla açık alanda karşılaşmak istemiyorum. Hadi ağaçlık bir yer bulalım." Barbar tatmin olmuş göründü.

Seyrek de olsa ağaçlarla bezeli bir alana kadar atları koşturdular. Şimdi peşlerindeki şeyi net bir şekilde görebiliyorlardı. Bu irice bir balondu. Altındaki bambu benzeri bir maddeden imal edilmiş kayık kısmında, ellerinde çirkin görünüşlü kılıçlar ve baltalı sopalar bulunan bir grup asker vardı. Askadjas kralı ikna etmekte gecikmemişti.

Hayalet gürhunun içinde büyüücü veya rahip olup olmadığını ve onların büyülerine karşı koyup koyamayacağını merak etti. Bu dünyada büyü garipti. Sonra çok yakında bunu keşfedebilecek-

rini düşünüp hafifçe gülümsedi.

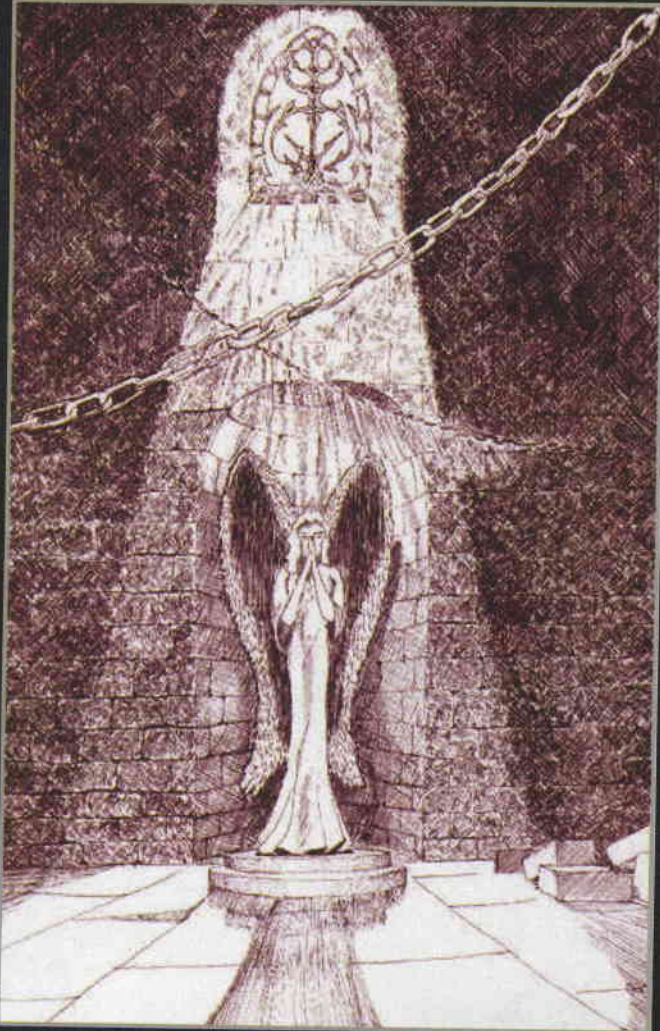
Balon ağaçlığın yakınına gelince askerler Hayalet ve grubuna bir ok voleybolu selam verdiler. Ağaçlar bu saldırının gövdesini karşılamış da olsalar Hayalet işi şansa bırakmadı ve pelerinini iki yoldaşının üstüne gererek kumaşını granite çevirdi. Üstlerinden seken oklar başlarının üstünde çınlayan lanet okumalarına karıştı. "Şimdi aşağı gelmeliler ya da büyü deneyecekler" diye düşündü Hayalet. Onu onaylarcasına bir mırıltı yükseldi kayıktan. Hayalet uzaklarda kalmış olabileceğinden korktuğu güçlerine uzanıp etraflarında görünmeyen bir koruma kalkını yükseltmeye çalıştı, başaramadı.

"Acı çeken tanrılar adına!" diye haykırdı etraflarında alevler yükselirken. Barbar böğürerek, kılıcı elinde alevleri aşmış, balona doğru koşuyordu. Gerçek bir ölüm makinesi. Kara Kılıç ise içsel güçlerini kullanarak yerden

yükselmiş, ağaç dallarının arasında gözden kaybolmuştu bile. "Ne goldaşlar ama..." diye düşündü Hayalet ve çaresizliğine küfretti. Tekrar büyü yapmayı denedi, bu kez bir şeylere ulaşmayı başarmıştı. Uzak ama yine de var. İçine gücü doldurarak Arkanus'da Sessiz Kış'ten öğrendiği bir büyüü yapmaya başladı. Pelerinini tekrar kumaşa dönüştü ve dışarı doğru patlayarak açıldı. Müthiş bir rüzgar kollarından yayılarak kısa ağaçları salladı. Balon – şimdi kayığına asılmış bir Barbar ile – dönerek biraz uzaklaştı. Barbar çelik gibi kollarıyla kayığa kenetlenmişti ve boşlukta sallanıyordu. Kayığın içindeki rahip de zararsız olduğunu bilmediği mor alevlerle çevrilmişti. Hayalet, Kara Kılıç'a bir teşekkür mırıldandı ve ikiz kılıçlarını çekip yerden yükseldi. Balona doğru ilerleyerek ölüm dansına başladı. Bu sırada Barbar da kayığı yana eğerek kenardan tırmanmaktaydı. Aracın öte taraflarından bir yerden haykırışlar gelmesine bakılırsa Kara Kılıç da orada işini görüyordu.

Hayalet kılıçlarını sağ sol sağ düzeninde saplar ve kayığı dolduran asker popülasyonunu hızla azaltırken yolunu rahibe doğru açmaya çalıştı. Rahip şimdi peri ateşinin zararsız olduğuna hükmetmiş, ellerini göklere açmaktaydı. Hayalet'in içinden bir ses rahibin yaptığı şey her neyse onu bitirmesine izin vermemeleri gerektiğini söylüyordu. Öne atıldı lakin rahiple arasına iki asker girdi. Gerilerek sağ elindeki kılıcını rahibe savurdu ama kayık bir defa daha sarsıldı ve dengesi bozulan rahip kılıcın önünden sendeleyerek çekildi. Şimdi askerler gülümsüyorlardı, ay ışığında parlayan kaliteli çelikten, çirkin kılıçları Hayalet'in geriye kalan kılıcıyla buluştu. Çınlamalar birbirini izledi.

"Kara Kılıç! Rahip! Rahibin büyüü bitirmesine izin verme!" Büyü yapamazdı. Yeterli zaman yoktu. Aynı anda saldıran askerlerin silahlarını etrafında yaptığı bir dönüş ve savurduğu kılıçla karşıladı ve defetti. Sağdaki askerın sırtından ulaşarak rahibe uzandı ama rahip yetişebileceği bir yerde değildi. Hayalet'in dehşet dolu bakışları





altında duanın son kısmını haykırmaya başladı...Ve işte o anda dev bir el rahibin ağzıyla çenesini kavrarak sıktı. İç bulandıran bir çatırtı koptu ve Barbar boğum boğum kaslarının bir hareketiyle rahibi kayıktan aşağı savurdu.

Hayalet dönerek ardından tekrar saldıran askerlerle yüzleşti. Tek kılıcıyla onları karşılıyor, savunmada kalıyordu. Sonra bir açığına yakalayarak soldaki askeri karnından şişledi, sanliyenin onda biri kadar bir süre içinde omzundan geriye, işlerin nasıl gittiğine baktı ve dikkatini sağdaki askere yöneltti.

Şimdi balon hızla alçalmaktaydı. Rahibin gücüyle ayakta durduğu açık olan araç, ağaçların tepelerine sürtünerek dalları kırdı ve toprağa gürültüyle çakılana dek dalları kırarak ilerledi. Hayalet, Barbar ve Kara Kılıç, artık düşmandan temizlenmiş güverteden sıçrayarak toprağa indiler.

Gece esintileri, çoğu uykuda olan şehri dolaştılar, uyan ve işini hakkıyla yapan nöbetçiler vardı, birbirinin ardından iş çeviren siyasilere vardı, uykusu kaçmış vatandaşlar vardı, zevk veren fahişeler ve zevk alan müşteriler vardı ve hepsinden öte elbette hırsızlar vardı. Bu hırsızlardan bazıları pısrık, korkak ve mesleğin yüz karası olsa da bazıları gerçekten iyiydi. Karizmatik isimler



takmıştı onlara şehir halkı. Lakin sarayın kulelerinden birine tırmanan üç karaltıyla kıyaslandıklarında işin acemisi sayılırlardı. Üçü çevik ve becerikli hareketlerle kuleye tırmandılar. Göğü delen kubbeğe yakın bir pencereyi yavaşça aralayıp içeriye kolaçan ettiler ve sonra gece kadar sessiz, içeri girdiler. Usul ve blümcül birer gölge gibi.

AYIN MEKTUBU:

Sevgili Ali abi, Yine kafanı şişireceğim ama kusura bakma benim birkaç sorum olacaktı bu soruları da hep sana soruyorum ama FRP konusunda kendime en yakın hissettiğim insanlardan biri sensin sorularım şunlar:

1) Ya bu Lostlibrary'nin sitesinden kitap incelediğiniz, görüyorum eğer oraya yazılmış kitaplar varsa bunların incelemelerini fazla uzun olmamak şartı ile yazıp sana yollasak yayınlar mısınız?

2) Gördüğüm kadarıyla sen ağırlıklı olarak DL ve FR hayranisin aynı benim gibi (bu bir rica olacak) bazı kitapları PDF formatında İngilizce olarak bana bulma imkanın var mı?

3) Ben bir roman yazmaya çalışıyorum bu konudaki denemelerimi yayın evlerine yollayıp yollamamak konusunda kararsızım sen ne dersin? Yollarsam da hangilerine yollamamı tavsiye edersin?

Beni dinlediğin için tekrar teşekkürler umarım bir gün senle görüşürüz.

Saygılarımla,

Dingae

N: Merhaba Dingae, işte cevapların;

1) Elbette. LL'nin amacı zaten her okuyanın birşeyler katması yoluyla büyüme ve farklı sesleri duyurmak. Raftakiler bölümüne bir göz at, aşağı yukarı nasıl bir uzunluğun tutturulduğunu gör ve kitabın ORJİNAL kapağı ile birlikte değerlendirmesini bize yolla, yayınlamaktan mutluluk duyarız.

2) Aslında DL ve FR çok sevdiğim dünyalar olmasına karşın en sevdiğim diyemem. Sevdiğim diyarların hiçbirini "en" diyerek dile getiremem. Ve böyle bir teklifi duymamış olayım. Hem Türkçe'si hem İngilizce'si piyasada bol bol var. Onları dene.

3) Bence yollamalısın. İthaki, Arkabahçe, Artemis yayınevleri şu an yerli fantazyayı en rahat değerlendirebilecek yayınevleri bence.

Sağlıkla kal,

TÜRKİYE'DE FANTAZYA YAYINCILIĞI 2- BİR ANALİZ

Geçen ay Türkiye'deki bk-bk yayıncılığının geçmişi üzerine birkaç kelam etmiştim. Şimdi gözlerimizi geleceğe çeviriyoruz ve bir projeksiyon yapıyoruz. Bakalım önümüzdeki günlerde ülkemizdeki fantazyabilimkurgu rafları neleri ağırlayacak?

Şüphesiz en büyük bomba ünlü ve mühim Wheel of Time'in Türkiye'ye kazandırılma savaşları oldu. Birinci kitap önce Phoenix'den sonra da İthaki'den piyasaya çıktı. Ardından ikinci kitabı ve üçüncü kitabın ilk cildini yayınlayan İthaki, seriyi tamamına erdirmeye kararlı. Gerçi İthaki'de net bir kitap sunum problemi göze çarpıyor. Üç kitabı da birbirinden farklı boyalarda ve stillerde çıkan Zaman Çarkı, boyutları beşinci kitapta büyüyen Diskdünya ve ilk üç kitabının bir arada, sonrakilerin ayrı ayrı basıldığı Amber serisi hemen akla gelen örnekler. İthaki editörlerinden, sevgili arkadaşımız Ahmet Öz bu durumu Hardcover ve velle tek cilt olarak raflara konan kitapların satışlarının daha az oluşuyla ve yayınlanma aralıklarının uzadığıyla açıklıyor. Bundan sonra Zaman Çarkı bir hardcover bir de ikiye bölünmüş softback olarak piyasaya çıkacağını söylüyor.

Konuyu dağıtmayalım; böylece Tolkien, Le Guin, King, Eddings, Jordan, Salvatore, Weis & Hickman gibi kalburüstü fantazyayazarları ve Herbert, Clarke, Asimov, Lem, Niven, Haldeman, Bradbury, Orwell, Huxley gibi bilimkurgucular dilimize kazandırılmış oldu.

Bu dakikadan sonra fantazyayayı yayıncılarının önünde iki yol var.

1) Yabancı, yeni nesil veya daha az tanınmış yazarlara yönelmek.

2) Yerli yazarlara şans vermek.

İnsanımızın yerli malzemelere duyduğu güvensizliği göz önüne alacak olursak, ilk seçenek biraz daha garanti gibi duruyor. Ancak bu eserlerinin hiçbirinin satışlarının LotR'a, Harry Potter'a, Dragonlance Chronicles'a yetişemeyeceği ortada. Cherryh'in, Donaldson'ın, Rawl'un YE satış rakamlarına ulaşması pek mümkün görünmüyor. Yine de büyük laf etmemek gerek, iyi ve kapsamlı bir reklam kampanyası

ile bu ülkede kimin nereye ulaşabileceği bilinmez. Donaldson'ın çok sevdiğim Thomas Covenant'ı kapanın elinde kalabilir. Robert Silverberg, Terry Goodkind, Orson Scott Card, Tad Williams, George R.R.Martin'ler ve onların bol sayfalı, macera dolu eserleri var şüphesiz artık sırada. Wizards bir yandan aralıksız kitap çıkartmakta, böy-



Rivayetler:

- Mary's Child... Vampire: The Requiem'in WOD 2.0 kurallarına bir kapı aralayan, 44 sayfalık bir oyun demosu. . <http://www.worldofdarkness.com/demo/>
- Spielberg ve Tom Cruise, Minority Report ile bk sineması alemlerine giren ikili şimdi de Wells üstadın War of the Worlds'ünü beyazperdeye uyarlıyor. 2005'i beklemek gerek. <http://www.waroftheworldsthemovie.com/>
- <http://www.gofishpictures.com/GITS2/> adresinden Ghost in the Shell 2: The Innocence'in ekran görüntülerini bulabilirsiniz.
- <http://www.esdevium.com/WOD/index.php> Bu adresten de yeni WOD'a ulaşabilirsiniz. White Wolf'un İngiltere'deki ortağı Esdevium Games'in açtığı sitede birçok yenilikten haberdar olabilirsiniz.
- <http://entertainment.msn.com/movies/movie.aspx?m=544169> Blade: Trinity fragman.
- Başboş Matrix DVD'lerinden ellerinizi çekin! Seneye The Matrix Trilogy box set, Aralık'da The Lord of the Rings: Extended Edition ve 27 Eylül'de de Star Wars ilk üçleme DVD box set piyasada olacak. O zamana kadar biraz sabır.
- LL'nin de Türkiye'yi temsilen üyesi olduğu European Sci-Fi Society, 5 ve 8 Ağustos 2004 tarihleri arasında Plovdiv, Bulgaristan'da European Convention of Science Fiction and Fantasy EUROCON'u düzenliyor. Gidebilecek olanları bekleriz.

lelikle Wizards ürünlerini (Hiçbir yayınevi tarafından sahiplenilmemiş Planescape gibi son derece orijinal bir dünya da bunlara dahil) çeviren yayınevlerinin işi bir nebze daha kolay gibi görünüyor. En azından ardi arkası kesilmeyecek gibi duran bir materyal akışı söz konusu. Yine dışarıda bir yerlerde onları basacak kadar cesur yayınevlerini bekleyen bir White Wolf külliyesi mevcut. Şüphesiz Kral'ın Dark Tower efsanesinin son iki kitabı da – neyse ki – henüz gelecekte duruyor.

Bilimkurgu edebiyatında Perdido Street Station gibi yeni bk eserleri ve oğul Herbert'in Kevin J. Anderson ile birlikte kaleme aldığı yeni Dune eserleri var ufukta. Bundan başka henüz daha el değmemiş bir saha olan Star Wars bombası ve yenilerden Andrew Dennis ve Eric Flint'in 1634, Dave Stern'in Daedalus's Children, John Courtenay Grimwood'un Pashazade üçlemesi gibi ilginç ve farklı romanlar var. Bunların her biri bilimkurguya ciddi ciddi eğilen yayınevlerinin alakalarını bekliyor.

İkinci seçenekte iki isim var ilk anda göze çarpan, bunlardan biri daha az tanınan ama biraz daha rafine fk-bk okuyucusunun ilgi gösterdiği İhsan Oktay Anar (Puslu Kitaplar Atlası), diğeri de daha çok tanınan ve genç okurların daha çok rağbet ettiği Barış Müstecaplıoğlu (Perg Efsaneleri). Bu iki ismin arkasında Zühtü Bayar, Semih Arıcı, Gündüz Öğüt, Özlem Alpin, Mustafa Yelkenli

gibi az tanınan başka isimlere de rastlamak mümkün. Yine de yerli fk-bk edebiyatımızı küçük ve sınırlı bir camia olarak nitelendirirsek sanırım hata etmiş olmayız. Yerli fk-bk edebiyatının gelişmesi için girişken ve donanımlı yazarlara, macerayı seven yayınevlerine ihtiyaç var. İşin ilginç an itibarı ile net üzerinde yayımlanan kimi hikayeler piyasadaki bazı yerli fk-bk-korku romanından daha iyi. Bu kişilerin yazmaya her daim devam etmesi, farklı tarzlarda birçok kitap okuması ve yayınevlerinin kapılarını aşındırması gerek. Halile yerli okuyucuya da basılan eserleri satın alıp, eleştirilerini adam gibi bir üslupla yazarmı iletmesi şart.

Başka bir mesele de Arkabahçe yayınevi ve Türkçe FRP. Vaad edilen modüller, el kitapları halen gelmiş değil ve bu işin ötesinde Dragonlançe, Forgotten Realms, Cthulhu, Wheel of Time, Modern RPG, Oriental Adventures, Planescape, DarkSun oyun diyarlarının kitapları da mevcut. Elbette hiç o yerlere gelecek miyiz bilinmez ama bu kitapların bazılarının en azından d20 serbest modüllerinin Türkçe'ye çevrilmesinin planlandığını biliyoruz, öyleyse nedir Arkabahçe'yi bu çevirileri yapmaktan ve eserleri piyasaya sürmekten alıkoyan şey? Satış rakamları? Ters eleştiriler? Beklenen patlamanın yapılmamış olması (ve yine satış rakamları)?

* * *

Tatile gidiyorum. Evet sonunda. Aramayın sormayın.

Sürç-ü lisan ettiyse affola...

N.
www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr
İllustrasyonlar:
Onur Diler & Özgür Gücügener

Jukebox:

- 2Pac feat Phil Collins – Against All Odds
- LL Cool J – Ain't No Stoppin This
- Napalm – Crooked Cop
- 411 feat Ghostface Killah – On My Knees
- Aaliyah feat Timberland – Are You That Someone



INBOX & OUTBOX

Sene 2004, aylardan Temmuz, naçizane bendeniz ofurmuş Ağustos sayısının okurcu mektuplarını gözden geçirmekle meşgulüm. Hava sıcak, rutubet eşşekler gibi, ensemde ayı bağıyor. Neden? Nedeni yok, ayı bu, sebepsiz de ötebilir. Çok mu sıcak? Geçin şöyle klimanın oraya sevgili okurcular, işlemciniz soğusun biraz.

MOTORİZE

Merhaba Berker ağabey, motor tutkunu olduğumu biliyorum devamı olacak şekilde bir soru soruyorum: motorunun markası modeli nedir? Soruyorum çünkü ben de motor hastasıyım, umarım kavuşmadan ölmem. Bu yüzden motorla alakalı bir insan olarak seninle sohbet etmek niyetindeyim. Ayrıca geçtiğimiz ay derginize tanışmak amaçlı bir ziyaret yapmıştım (yanımda 2 büyük kutu Vienetta ile beraber)

SORU

lakin neden bilmem (bu arada ziyaret ayın 14'ünde idi) ulaşamaz idiniz. (Saniyorum E3 vesilesiyle) Neyse canınız sağ olsun, biz de bir paketi kendimiz yedik diğerini de aşağıda bulunan kişilere verdik. (Çok dost canlısı ve misafirperver insanlardı sağ olsunlar :) Neyse. Berker ağabey, vaktini aldım ufaktan ayrılayım da işini gücünü gör. Ben de çatiya çıkıp gece havası alayım biraz. İyi çalışmalar. ✖

Alper Aladağ

temel unsur. Unutma, motordur, arabadır, zamanla hepsi olur. Ama onları edinin keyfini sürebilmek için her şeyden önce senin sağ ve de sıhhatli olman gerekiyor.

Ziyaret mevzuuna gelince, o kadar diyoruz be güzel kardeşim, gelmeden önce bir telefon edin ki haybeye yol tepmeyesiniz. Neyse, bir dahaki sefere inşallah. ✖



Oysa nedir, A noktasından B noktasına ulaşacağız altı üstü, hayvanlık etmenin anlamı ne?

Merhaba Alper, ne yapacaksın benim motorumu yahu? Motor işte, iki teker bir motor, bolca da heves. Biri olmazsa diğeri olur, arası problem değil de, ben sana senelerdir motora binen biri olarak bir iki küçük nasihat vereyim. Öncelikle Türkiye sınırları içinde motora bineceksen bil ki trafikteki herkes senin kan davalındır, özellikle de ikiden fazla tekeri olan araçların sürücülere. Bizim insanımız tüm hayal kırıklıklarını, başarısızlıklarını, komplekslerini direksiyon ardında tatmin etmeye kasan bir yapıya sahip. Haliyle her gün bir dolu insan ya ölüyor, ya da sakat kalıyor. Oysa nedir, A noktasından B noktasına ulaşacağız altı üstü, hayvanlık etmenin anlamı ne, değil mi? Öyle değil maalesef işte. Tabii öte yandan dikkat etmezsen trafikteki en büyük düşmanın kendin de olabilirsin. Tecrübesizlik, hazırlıksızlık ve dikkatsizlik, işte her gün bir sürü insanın ölmesine sebep olan üç

JA, JA, DAS IST SCHÖÖÖÖN!

Berker Abi selamlar. Nasılsın faslını geçiyorum. Hemen soru(n)larımı geçeyim.

1 Berker Abi 2.5 MB'lık flash dosyasını CD'ye basıp tam sürüm oyun veriyoruz diye bas bas bağırarlara ne yapmalı? (Keşke onun yerine boş verselerdi CD'yi, en azından işe yarardı.)

2 Haziran sayısında cevapladığın son mektupta bir şeyler ısmarlatmadan bir şey yapma demişsin. Eğer ben öyle yapsaydım şu an emin ol ki aşağı yukarı bir kamyon ağırlığında olurum, Tabii sorunun bu değil adamın 3 GHz işlemci, 1 GB RAM, 256 MB ekran kartı filan daha sayamayacağım bir sürü özelliği olan bilgisayarı var ve adam daha bilgisayarı formatlamıyor bile, en küçük bir sorunda kasayı kucakla hoop bilgisayarçıya bu kadar komik bir

şey olur mu? Otur uğraş düzeltemezsen bile elbet bir şeyler öğrenirsin. Tam bir komedi yani. Allah'tan fişleri filan söküp takmayı öğrenmiş yoksa Allah korusun ekranla falan toplayıp götürürdü herhalde. Bu yüzden bizim bilgisayar sektörümüz ilerleyemiyor. İnsanlarda öğrenme isteği yok.

3 TRT'de Internet TV diye bir program var. Geçen gün onu seyrediyordum. Adama bir sorun geldi BIOS güncellemesi yaparken elektrik kesildi ne yapayım diye soruyor. Adamın verdiği cevaba bak. "Çalışıyorsa dokunmayın." Etrafta tanıdıklarım olmasaydı küfrü basacağım da olmuyor işte, ah bi mail adreslerini bulsam sen o zaman gör şamatayı. Niye dokunmayayım ya niye benim biosum en son sürüm olmasın ya anlamıyorum ki.

4 Temmuz sayısında mailleri cevaplarkeyfin bayağı yerindeydi. Hayrola?

5 Size "Alman dergisi onlar" filan diyen derginin düşünce sistemini anladım. Onlar sizi Almanya'dan her ay yüzlerce milyon euro akan bir dergi zannediyorlar. Artık bunu anladım.

Evet bu kadar. Seni yorduysam özür dilerim. Kim ne derse desin Türkiye LEVEL'i seviyor. İyi günler. ✖

Alphan Kaplan

Merhaba Alphan, madem uzatmamışsın ben de acilen cevaplara geçeyim:

1 Valla o olaya bizim de kafamız basmadı. Herhalde biz kerizmişiz ki zamanında bir dolu kaynak harcayp Fallout filan verdik. Zaten Sinan beni çağırıp da "oyunu" gösterdiğinde rahat bir yarım saat kilitlendim kaldım ekran başında, senin burada tekrar hatırlatman hoş olmadı hani. Kapatalım bu bahsi kuzum. Yaşanmadı sayalım bu anları. N'ayır, yaşanmadı bu anlar.

2 Valla yapmadığın kabahat. Hem kendileri bir halt öğrenmezler, hem de öğrenenle dalga geçerler, kulp takarlar. Eh öyle adamı da sabah kahvaltısında yemek hem caizdir, hem de farz!

3 Aslında o programda o lafı

söyleyen adam da kendince

cevap

haklı. Bios güncellemek bir

sürü detayı olan bir iş, dergide yazıyorsun da anlamıyor millet, iki saniyede ekrandan nasıl anlatırsın ki? Haliyle ekrandaki adam yanlış bir işe sebep olup töhmet altında kalmak istemez, kendince de haklıdır.

4 Genellikle Inbox'ı yapmak hayli zaman alıyor, çünkü çok nadiren düzeltmeye ihtiyacı olmayan mektup geliyor. Bir sürü mektubu oku, içinden iyisini seç, sorulara ne cevap vereceğini düşün. Derken inceden inceye beyin kısa devre yapmaya başlıyor. Yani aslında o neşe durumu değildir aslında, aldanmayasın.

5 Eheh, keşke aksa para çuval çuval da, hem derginin kralını yapsak gönlümüzdeki gibi, hem de her ay sonu delirmesek. İşin komik tarafı, bize çamur atan adamlara ver BMW'yi, ver Alman birasını, gör bak nasıl şen şakrak, nasıl maymun oluyorlar. Nihahahaaa! x

PULLING TEETH

Selam Berker abi. Nasılsın? İnşallah iyisindir. 5 yıldır derginizi okuyorum ama bu ilk mesajım. Evet biraz geç kaldım pardon. Maalesef 1 sene dir derginizi okuyamıyorum (malum ÖSS). Neyse Allah'tan geldi. İyi puan aldım. Hep halımdaki meslek bilgisayar mühendisliğiydi ama çevrem baskısı yüzünden diş doktorluğunu seçeceğim galiba. Neyse bunlarla kafanızı meşgul

SORU

etmeyeyim. Ne diyordum? Hah, 1 sene sonra bir baktım ne oyunlar çıkmış, amma geri kalmışım! Ben de dedim bu farkı kapatayım ama bir baktım sistem off. Bilgisayarı tümünden değiştirmek lazım. Düşündüm taşındım. Biz yazın pek evde değiliz. Dedim o zaman bana bir laptop gerekiyor. Laptop piyasasına baktım o da ne? Centrino teknolojisi çıkmış. Yani soruma gelince bu Centrino nedir, neyin nesidir? Pentium'la aralarındaki fark nedir? Gerçi laptopla pek oyun oynamak umulmaz ama ben yine de soruyorum oyun performansı nasıl? Bir de mesela en iyisi 1.5 GHz yani gavaştır diye bir takıntı oluştu. Konuyu biraz açarsan. Son soru hangi markayı önerirsin veya toplama mı olsun? Sorularına cevap verirsen sevinirim. Kendinize iyi bakın. x

Buğrahan Topal

Merhaba Buğrahan, Valla bence diş doktoru ol, her insanda bir sürü diş var ve ağrımaya başladığında ertelenecek bir şey de değil meret. Yani güzel eklemek var o işte. Mühendis olsan bu memlekette büyük ihtimalle aç kalırsın. Kaç tane üniversite ya da şirket var ki teknoloji üreten ya da geliştiren? Dışarıda işsiz gezen mühendis sayısı inanılmaz boyutlarda. Hoş yurdum insanı da genellikle mezun olur olmaz bir yerlere "kapağı atmak" derdine düşer ve başka da bir şey yapmaz ya, neyse.

Gelelim laptop olayına, yeni nesil laptoplar eskiye oranla daha güçlüler aslında. Centrino ise Intel'in taşınabilir sistemler için yeni geliştirdiği bir işlemci. Doğrusu işlemcinin gücü hakkında kesin bir fikrim yok, çünkü laptop kullanan bir insan değilim. Ama şu var, iyi bir laptop hiç ucuz değil ve o paraya rahatlıkla kat kat daha güçlü bir masaüstü sistemi toplarsın. Laptop sistemler her şeyden önce ofis uygulamaları için tasarlanırlar, pek fazla upgrade seçeneği de sunmazlar. Bana sorarsan, ki aslında çoktan sordun, yaz tatilini PC ekranı görmeden kafanı dinleyerek geçir. Biraz kendine gel, kitap oku, denize gir, bisiklete bin, zihin ve bünye olarak dinlen. Sonbahara doğru PC standartlarında köklü değişiklikler olacak deniyor. O zaman gelsin, piyasaya ve cebindeki paraya göre güzel bir sistem toplarsın. Benim fikrim budur yani. Kal sağlıcakla. x

ALİCAN IN WONDERLAND

Sevgili Berker abi ve sevgili Level ekibi, Benim bir sorum olacak sizlere; yeni Playstation 2 aldım ve ona çıkan eski klasikleri toplamaya çalışıyorum ama şu Metal Gear Solid 2: Substance'yi bulamadım. Sizce bunu bulabileceğim/sipariş verebileceğim bir yer var mı? Bir internet sitesi gibi. Cevaplarsanız çok seviyeceğim.

Alican Aker/ANKARA (yaş 14)

NOT: Bu mesaj Alican tarafından annesine zorla yazdırılmış bir mesajdır. Eğer işyerime geldiğimde, yine işlerime dalıp bu mesajı size çekmeyi unutursam çok kötü olacağını beyan etmiştir. Bana kalsa asla cevap filan

Sinan beni çağırıp da "oyunu" gösterdiğinde rahat bir yarım saat kilitlendim kaldım ekran başında.

vermeyin derim. Zaten yüzlerce oyuna yüzlerce milyon para harcadı bugüne kadar. 0 önce matematik dersinden 1'in üzerinde not almayı başarsın bakalım. Sahi sizin bildiğiniz iyi bir matematik öğretmeni varsa asıl siz onu bana bildirin lütfen. (Lise 1 olsun.)

Saygılarımla x

Alican'ın annesi
Sebla Aker

Sevgili Alican, Türkiye'de orijinal oyun bulmak biraz zor. Yasal ithal edilen oyunlar bile çoğunlukla az sayıda getiriliyor ve tükendiklerinde stok yenilenmiyor. Nispeten eski oyunları yurtdışında nispeten düşük fiyatlarla bulmak kolay, ama tabii satan firma buraya yollar mı, ne kadar posta ücreti alır, onları da hesaba katmak lazım. Sana tavsiye edebileceğim bir site www.chipsbits.com olup, burada her platform için oyun bulunur. Tabii online alışverişte dikkat edilmesi gereken bir sürü detay var, onları da unutmamak lazım.

Gelelim sizin sorunuza Sebla hanım, oğlunuzun genel ders durumundan ya da ruhsal halinden tabii ki haberdar değilim. Ama çoğu yetişkinin aksine ben çocukluğumdan bu yana geçtiğim yolları unutmadım. Oğlunuz sadece matematikten mi ziyaf notlar alıp duruyor? Eğer öyleyse problemin oğlunuzda değil de ders hocasında olabileceğini düşündünüz mü? Ya da belki oğlunuz formülleri papağan gibi ezberlemekte başarısızdır da, gerçekten de neyin ne olduğunu anlayarak öğrenebilen bir çocuktur, olamaz mı? Bu gibi çocuklar genellikle fırsatını bulurlarsa isimlerini bilim dünyasının alınını çatısına kazırlar, çünkü ezberci çoğunluğun aksine kafaları GERÇEKTEN çalışmaktadır. Ona yapacağınız en büyük kötülük gidip özel hoca tutmaktır. Özel hoca çok sıra dışı biri olmadıkça ona sınıf hocasının veremediği neyi verebilir ki? Eh, çok özel bir adamın da özel hocalıkta ne işi ola, o tür adamlar zaten NASA'da haldır haldır bilim üretiyorlar. Tabii, bu söylediklerimi ne okuyacak, ne de dikkate alacaksınız. Ama zaten ben de sırf içime atmamak için konuşuyorum. Neyse, kalın sağlıcakla. x

SAYGILAR, SEVGİLER

İlk önce her okur gibi derginize biraz yağ yapmam lazım ama gerek yok zaten herkes sizin ne olduğunuzu biliyor zaten bu yüzden fazla lafa gerek yok 'tekiniz vazgeçilmezsiniz'. Derginizin Temmuz sayısındaki bir yazı beni çok üzdü. Dergi editörü Berker Güngör'ün büyüklerimize köpek yakıştırmaları yapması ve de saçma sapan şeylerle onları suçlaması.

SORU

Ben daha 17 yaşındayım bu yaşıma kadar saygıda hiç kusur etmedim başkasına yapılan saygısızlığa karşıda tepki gösteririm. Temmuz sayısında siz de bir okura tepki göstermişsiniz hatırlarsınız size evlat falan diyor diye. Burada haklı olarak bu tepkiyi gösterdiniz ama önceki sayfalarda ise Berker Güngör beyin büyüklerimize karşı söyledikleri çok ayıp ve yanlış. Babasının çok olgun olduğunu söylüyor keşke bu olgunluk ona da geçmiş olsaydı:-)

Şimdi sorularına geçiyorum;

- 1 PES 3'te bayağı bir sorun yaşıyorum (oyundan çıkınca Windows kilitleniyor, ya da oyun yavaş vs.) Bu sorunları nasıl gideririm?
- 2 PES 3 için download yapabileceğim iyi bir site var mı?
- 3 Bizim Türk yapımı oyunlara ne oldu örneğin PUSU, bu oyunlar çıktı mı yoksa çıkmadı mı?
- 4 Truva filminde Hector'dan mıydın yoksa Achilles tarafından mıydın? :))))))

Sorularım bu kadar. Bu arada Mega Emin'i dergide tekrar görmek isteriz (Next Level'in saatlerini ve gününü söylerse- nizin sevinirim) x

DarkMagic [KaL]

Sevgili Dark, Öncelikle bize yağ yapman filan gerekmiyor. Türkiye'de tek değiliz, öyleyse bile bunun sorumlusu bizim "muhteşem başarımızdan" ziyade kimsenin rahatını bozup da bizimkinden daha iyi bir iş çıkarmaya kasmamasıdır. Arada bir iyi iş çıkarana birisi olursa onu da biz değil, "Pastadan bağa da pay virin la!" modeli asalaklar sabote eder, geçmişte örnekleri çoktur.

Gelelim şu "büyüklerimize". Öncelikle yazdığım yazıları okumuşsun ama anlamamışsın. Tekrar tekrar oku, orada kime laf ettiğimi anlarsın. "Büyüklere" gelince, bu gezegen "köpek" yakıştırmaları bile hak etmeyecek yetişkinlerle dolup taşıyor maalesef, senin bana esef etmen de bu gerçeği değiştirmez. Ama tabii onyediyen yaşımda bir adamdan benim bildiklerimi bilmesini, gördüklerimi görmesini bekleyemem. Kendi günahları ve hataları sonucunda dünyayı rezil bir yere çeviren "büyüklerin" tüm hesabı çocuklarına çıkarması, onları günah keçisi yerine koymasındır bana o yazıyı yazdıran.

Öte yandan bana "evlat" diye hitap eden elemana verdiğim cevap geyiğine verilmiştir, ortada bir tavır koyma yoktur. Tabii tüm bunları yazarken içimden bir ses senin bu mektubu hiç de öyle görün- düğü gibi masumca yazmadığın, daha girişten laf sokma çabasında olduğunu da söylemiyor değil. Umarım niyetin bu değildi. Umarım sadece okuduğunu anlamadığın için bu mektubu yazmışsındır. Çünkü cehaletin ilacı bulunur, ama kötü niyetin bulunmaz.

1 Çok soruldu, çok cevaplandı. Öncelikle yamasını kuruyorsun. O da derdine deva olmazsa grafik detayı filan biraz kasmağı dene.

Bu mesaj Alican tarafından annesine zorla yazdırılmış bir mesajdır.

Tabii oyunun biraz güçlü bir sistem istediğini unutmamak lazım, çoğu PS2 oyunu PC'ye çevrilinece durum böyle oluyor maalesef.

2 Sen en güzeli Google.com ustaya başvur. Meretin bulamayacağı şey yok.

3 Tam da bu sayıda bu konuyu işleme planlıyorduk. Ancak ben bu satırları yazarken Firt Firt henüz konu üzerinde çalışmakla meşguldü. Eğer bir aksilik olmazsa istediğinden fazla bilgi edinmiş olacaksınız.

4 Truva filmi izlemedim, en azından bu son versiyonunu. Truva ile ilgili çekilmiş tek film bu değildir, çok daha akli başında olanları da yapılmıştı geçmişte. Kaldı ki çok seneler önce efsaneleri de okumuştum. Gerçek şudur ki Yunan şehir devletleri güçlenmekte olan Truva'nın ileride Ege'de üstünlüğü ele geçirmesini önlemek amacıyla o savaşı yapmışlar, ve Truva'yı haince yıkmışlardır. Helen meselesine gelince, antik yazarların hikayelerini ilginç kılmak için cinsellik, şiddet ve entrika dozunu artırdıkları billen bir gerçektir. Bugün yapılandan pek farklı değil yani, bilmem anlatabildim mi? Bu arada Next Level biteli yıl oldu, hatırlatayım dedim. Kendine iyi bak. x

ARAŞTIRALIM, GÜZELLEŞELİM

Merhaba Berker abi, ben her ne kadar 2 seneden beridir sıkı bir LEVEL fanatığı olsam da bu sana yazdığım ilk (umarım

son olmaz) mailim, Fırat'a birkaç kere yazmıştım sağolsun o da cevap vermişti ama onlar sayılmaz herhalde. Bu mailde kafama takılan bir kaç şeyi seninle ve diğer LEVEL okuyucularıyla paylaşmak istedim. Fazla uzatmadan sorularına geçiyorum:

1 Ben bu ekran kartı olayını anlamıyorum, adamlar sürekli yeni kartlar sunuyorlar piyasaya ve her serisinde de bir öncekinin performansını aşmış gözüküyorlar, e tabii hâl böyle olunca da yeni kartlarını bir çuval dolara satışa çıkartıyorlar. Gelelim asıl konuya; bu kartlar bir önceki modelden daha iyi olabilirler, daha fazla transistör içeriyor olabilir, soğutucuları da daha büyük olabilir ancak bunlar diğer kartlarla arasında yaklaşık 400 dolar fazla fiyat koymaya yetecek nedenler mi? Yani hangi kart olursa olsun bunlar hemen hemen aynı malzemelerden yapıyorlar mı? Yeni kartların malzemeleri daha mı pahalı da onlar öyle uçuk fiyatlardan satılıyorlar? Yoksa biz gidip de adamların o kartı tasarlamak için yaptıkları Ar-Ge çalışmalarına mı para veriyoruz?

2 Geçenlerde benim kuzenlere yeni bir bilgisayar topladık ekran kartı olarak da Radeon 9600XT aldık. FarCry'ı Medium'da hiç takılmadan oynayabiliyoruz (sen sormadan ben söyleyeyim CPU:

P4 2.8, Bellek:512 DDR) sence bu doğru bir karar olmuş mu? GeForce serilerinden almamakla iyi mi yoksa kötü mü yapmışız?

3. Telekom'un satışıyla ilgili dedikodular dolanıyor etrafta mesela ADSL fiyatları ucuzlayıp dial-up bağlantı da belli zamanlar ücretsiz olacakmış bu konuda herhangi bir bilginiz var mı?

Sorular bu kadardı umarım seni fazla sıklamışım ve sorularımın cevabını en kısa sürede alırım. Hepiniz kendinize iyi bakın ofiste klimanın önünde fazla durmayın çarpabilir!!! x

Arda Yılmaz

Merhaba Arda, Firt Firt'a mail atmak başka, buraya atmak bambaşka, o yüzden sorun yok yani. Ama aklınızda olsun, Firt Firt'a atacağınız mesajlar mümkünse "kısa kısa" olsun. Nihohoy! Aha cevapların geliyor, tut!

1 Bak şimdi, bu işler asla sandığınız kadar basit değil. Diyelim ki NVIDIA yeni bir grafik işlemci üzerinde çalışıyor, haliyle bu iş için hemen zaman, hem insan gücü ve hem de maddi kaynaklara ihtiyaç var. Haliyle NVIDIA bu yeni çipi kullanıma hazır hale getir-

diğinde zaten büyük çok büyük masraf etmiş oluyor, bu da işlemcinin fiyatına yansıyor. Ardından bu işlemcileri alan kart firmaları, onların etrafına grafik kartları tasarlamaya başlıyorlar ki bu da apayrı bir uğraş. Ayrıca kart üzerinde kullanılan pek çok diğer parça, mesela hafıza modülleri de başkaları tarafından geliştirilip üretiliyor. Sonuçta tüm bu maliyetler son tüketiciye yansıyor ki bu da çok doğal. Tabii aslında zaman içinde fiyatların ucuzlaması gerekiyor, ancak devamlı yeni modeller çıktığından ve eskilerin de bir zaman sonra artık pek işe yaramadığından bunun biz tüketiciye yansımaları çok sönük oluyor. Ayrıca unutmama ki, aklı başında hiçbir firma sadece üç ay sonra üreteceği ürün için araştırma yapmaz. Pek çok büyük firma belki elli sene sonra rafine olacak, belki asla piyasaya sürmeye uygun olmayacak pek çok proje için de para harcıyor. Mesela quantum mantık kapıları, katı hal veri depolama kristalleri, nöro-kimyasal bilgi işlemcileri gibi şu an çoğunluğa bilim-kurgu gibi gelen pek çok teknoloji aslında laboratuvarlarda geliştiriliyor. Ama bunlar sana, bana ne zaman iner? Orası ayrı bir hikaye.

2 Makine gayet iyi olmuş. Ayrıca ATI işlemcili bir ekran kartı almanız hiç kötü bir seçim değil. ATI pek çok konuda NVIDIA'ya çoktan yakaladı ve hatta geçti bile. Eğer NVIDIA yakında sağlam bir atağa kalkmazsa, kısa sürede 3DFX'in ahını almanın bedelini ödeyebilir gibime geliyor. Ama böyledir bu işler, er ya da geç ikisinden biri patlayacak.

3 Telekom'un satışı yeni bir konu değil, hatta hafiften yılan hikayesine döndü bile denebilir. Ancak eğer satılırsa sanmam ki yeni sahipleri çok da bonkör olsunlar. Tabii artık piyasaya başka iletişim şirketlerinin girmesi serbest ve bu da kaçınılmaz olarak rekabeti ve fiyat indirimini beraberinde getirecektir. Zaten daha şimdiden Telekom servis ücretlerinde hayli büyük indirimler yapıldı. Fakat bu gibi ağır rekabet durumlarında ne olur ben sana söyleyeyim. Şirketler önce karşılıklı indirim yapar, sonra da kârlılık oranlarının yerlerde süründüğünü görünce çaktırmadan aralarında bir "centilmenlik anlaşması" yapıp süngülerini topluca tüketiciye saplarlar. Anti-tekel yasaları bunu önlemek için çıkarılır, ama çoğunlukla pek işe yaramazlar. Her zaman açık bir kapı bulunur çünkü. x

PSP OR NOT TO PSP!

Selam Berker abi ve sevgili LEVEL çalışanları; sorularına geçmeden önce derginizi uzun süredir takip ettiğimi ve çok başarılı olduğunuzu belirtmek isterim.

Neyse lafı fazla dolandırmadan sorularına geçeyim.

1 Geçenlerde Spider-Man'in oyununun sitesine girdim ve oyunun videosunu izledim fakat oyunu aldığımda dumur oldum daha videodaki birçok şeyi görmeden oyun bitiverdi.

2 Punisher'in oyunu ne zaman ve hangi konsollara çıkacak.

3 İleride oyun sektörüyle ilgili bir işte çalışmak istiyorum. Beni dergiye yamak olarak alır mısınız? (E bir yerden başlamak lazım :))

4 Ne iş olsa yapılır abi!

5 Doom 3 ve Half-life 2 MX ekran kartlarında çalışacak mı acep?

6 Sony PSP Türkiye pazarına ne zaman girecek?

7 Resident Evil 4 Gamecube'den sonra PC'ye de çıkacak mı?

8 Resident Evil Outbreak bir online oyun olmasına rağmen neden PC'ye çıkmıyor?

9 KOTOR 2'yi yine Bioware mi yapacak? Eğer Bioware değilse kim yapacak ve sence ilki kadar başarılı olur mu?

10 Bazı güzel grafikli oyunlar en düşük sistemli bilgisayarlarda bile çalışırken bazı vasat oyunlar tam bir sistem canavarı olabiliyor. Acaba bunun sebebi yeni ekran kartlarının satılmasını sağlamak mı?

11 Kabus 22'den ses seda çıkmıyor. Acaba oyun iptal mi edildi?

Berker abi sorularına cevap verirken çok sevindim başarılarınızın devamını dilerim.✘

Ati The Ripper

Merhaba Ati, Laf dolanmayı sevmiyorsa dolandırmaya kasmanın alemi yok tabii ki. Eğ kafanı cevaplarını fırlatıyorum!

1 Valla yeni Spider-Man oyununu oynadım, ama Sinan "Ula bu nasıl oyun, bunu kim, niye yapmış?" diye homurdanıp duruyordu. Sanırım pek iyi olmamış ha? (Konsol versiyonu ayrı, PC versiyonu ayrı Atıcığım, PC versiyonundan uzak durmak lazım - BLX)

2 Punisher'in filmi bildiğim kadarıyla gışede fena çuvalladı. Seyretmedim, bilemiyorum nasıldır. Ama oyunu yapıyor ve 2005'te hem PS2, hem de X-BOX için çıkması planlanıyor. Kim bilir, belki oyunu daha çok tutar?

3 Oyun sektörü mü? Hangi oyun sektörü?

4 Hadi ya? Ne iş olsa yapabiliyorsun demek? Valla bravo! Ben sadece yazarlık yapabiliyor

ve motora binebiliyorum mesela.

5 Ahahahahaaaaa, ne espritüel adamsın sen böyle ya? Stand-up filan yapmayı düşündün mü peki?

6 Valla önce cihazın hazır olması lazım ki, hiç öyle gözüküyor. Ayrıca biliyorsun ki oyun desteği olmadan çıkan konsollar anında patlar. Sen geçen ayki Sony PSP ile Nintendo DS'i kafa kafaya incelediğimiz dosya konumuzu bir oku istersen.

7 Sanmıyorum. En azından uzun süre bekleme, çünkü Nintendo oyunlarının kendi konsollarına has olması konusunda çok ısrarcıdır. Eh, her firma öyledir aslında. Öyle olmasalar kime nasıl konsol satacaklar?

8 Bakınız 7 nolu cevap. Kaldı ki online oyunlar artık sadece PC'lere has değil ki. Hele bundan sonra ki nesil konsollarda online oyun daha da abaracak, uyandırayım!

Bazı güzel grafikli oyunlar en düşük sistemli bilgisayarlarda bile çalışırken bazı vasat oyunlar tam bir sistem canavarı olabiliyor.

9 KOTOR 2'yi BioWare gözetimi altında Obsidian yapıyor. Şimdi diyeceksin Obsidian kim ola? Yeni bir şirket, ama içindeki elemanlar çok eski ve RPG konusunda en deneyimli adamlardan bazıları. Bakınız eski sayılar.

10 Aslında sadece kart satmak değil olay. Burada iş programcılarda bitiyor, eğer yeterince yetenek, bilgi, vakit ve moralleri varsa, kasıp oyun kodunu öyle bir optimize ediyorlar ki, insanın aklı şaşıyor. Ya da enselerinde ayı bağınyorsa ki o da iyi bir motivasyon kaynağıdır. Heh heh.

11 İptal edilmedi, bakınız bu sayı.

Aha verdim cevap az çok, idare ediver. Hadi bakem.✘

LET'S MOD!

Merhaba, derginizi her ay olmasa da elimden geldiğince takip etmeye çalışıyorum. Sizden bir ricam olacak. Generals ve Zero Hour için Blitzkrieg ve X47, Battlefield için Desert Storm ve Siege, ve daha bir çok oyun için güzel modlar var ama bunların boyutları çok büyük ve 56K modem ile bunlar yüklenemiyor. Elinizde bir imkan olursa böyle büyük modifikasyonları derginizle beraber verebilir misiniz?

İki tane de sorum olacak.

1 Benim sistemim: AMD 2400+

(1866Mhz), 512Mb 266 Ram, 128 Mb GeForce 4 MX440 ekran kartı var. Battlefield 1942'de botları sonuna kadar açsam bile çok rahat oynayabiliyorum fakat Vietnam'da ekranda çok az adam olsa dahi rahat oynayamıyorum. (Bot sayısını azaltsam bile.) Bu neden kaynaklanabilir?

2 Anakartım EPDX 8RDA3I nForce 2 Ultra400. Üzerindeki ekran kartının kaç MB olduğunu nasıl öğrenebilirim? Anakartıma takacağım AMD işlemciyi kaç kadar yükseltebilirim? Sevgiler✘

cevap

Recep Selim Özer

Merhaba Recep, Doğrudur, 56 K modemle ne bu modları indirmek, ne de doğru düzgün online oyun oynayabilmek mümkün değil. Ancak bu tür dosyaların boyutlarının çok büyük olması aynı zamanda bizim de elimizi kolumuzu bağlıyor, çünkü bazen tek bir tanesi bile CD doldurabiliyor. İmkan olsa her ay 3-4 CD verelim isteriz, çünkü bu çok zaman önce "promosyon" olmaktan çıkıp bir ihtiyaca dönüştü. Ama inan en küçük gider konusunda bi-

le yönetimde al takke, ver külah mücadele etmek gerekiyor. Arada bir elimize fırsat geçince atak yapmayı deniyoruz ama kolay olmuyor. Yine de sen bizi izlemeye devam et, belli mi olur, ileride ilginç olaylar gelişebilir (bir şey geliyor sizden yana, ama ne :) -BLX).

Geçelim diğer iki sorunun cevabına;

1 Şimdi sen sistemini yazmışsın ama, unuttuğun küçük bir nokta var. Battlefield 1942 çıkalı 2 sene oldu ve arada bir sürü de yama yedi. Üstelik senin sistemin iki sene öncesinin süper sistemi, yani 1942'yi çalıştırmak için idealdir. Oysa Vietnam çok yeni bir oyun ve program kodu da haliyle çok daha gelişmiş. Yani bunu düzgün çalıştırmak için en azından yeni nesil bir ekran kartına ihtiyacın var.

2 Anakartın büyük ihtimalle AMD XP 3000+ işlemciye kadar olanları destekliyordur, ama tabii emin olmanın en iyi yolu kitapçığını gözden geçirmek. Fakat ben sana yeni işlemciden ziyade yeni nesil bir ekran kartı almanı tavsiye ederim. Öte yandan onboard grafik işlemcisini kullanmanın pek bir anlamı olmayacaktır, çünkü zaten sende olan ekran kartından daha iyi değil. Üstelik anakart üzerindeki grafik işlemcilerin kendine ait ayrı hafıza modülleri bulunmaz, bunlar ihtiyaçlarını ana sistem hafızası üzerinden yiyerek temin ederler, ki bu da sistemin genelini daha da yavaşlatır. Bu yüzden en iyisi ekran kartını yenilemendir.✘

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz Üstüme!

Sizin Madd'iniz

Eeeee, bu aylık da yer bitti. Bitti ama ben daha halen beklediğim türden derin, mantıklı mektuplarla karşılaşabilmiş değilim! Ne oldu, ÖSS, LGS, SHIT bitti, şimdi de derin denizlere mi daldınız? Eh dalın bakalım, hakkınızdır. Arada kaçabilsem ben de dalacağım, kelime güneşe, kuma hasret kaldı beah!

NASIL YAPILDI?

DUNGEON MASTER

Bugün sahip olduklarımız aslında geçmişin mirasıdır

Şöyle bir durup düşünün, bugün bir oyun oynarken ekranda gördükleriniz ne kadar da normal geliyor değil mi? Mesela bıraktığınız eşyaların koyduğunuz yerde kalmaları ve dolaşıp gelseniz bile kaybolmalarını. Karşınıza çıkan kapıların açılıp kapanabilir olmaları, hatta gerektiğinde düşmanı sıkıştırıp ezmekte kullanılabilmeleri. Çeşitli malzemeleri birleştirip kendi iksirlerinizi, büyülerinizi, silahlarınızı ve daha pek çok özel malzemeyi oluşturabilmeniz. Bugün oyunlarınızda böyle şeyleri görmek sizi hiç şaşırtmaz, değil mi? Oysa tüm bunların bir oyunda ilk defa görüldüğü ve insanların çenelerinin düştüğü bir zaman da yaşanmıştı geçmişte. Ve o oyunun adı efsane haline gelmiş, arka arkaya pek çok farklı platform için uyarlanmıştı. Evet, bahsettiğim oyunun adı *Dungeon Master* ve eski oyunlarla biraz ilgileniyorsanız adını duymamış olmanıza da imkan yok.

Yer altı labirentinin on dördüncü katı-

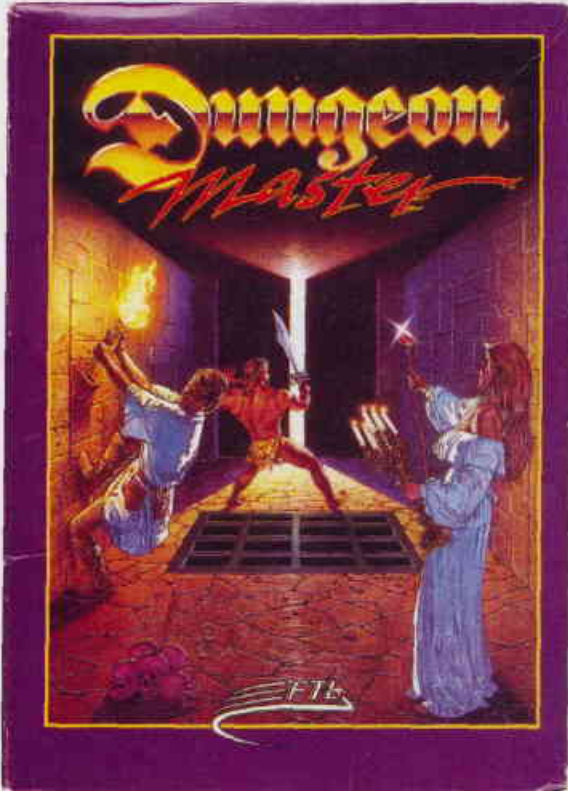
nı mesken tutmuş olan Lord Chaos'u öldürebilmek *Dungeon Master* oynamış olan her oyuncunun hayali haline gelmişti. Ne var ki oyun o günün şartlarına göre teknik açıdan çok etkileyici olduğu kadar da zordu. Zaman içinde kendine gittikçe daha da büyüyen bir hayran kitlesi toplayan oyun kült bir oyun olarak adını günümüze dek yaşatmayı başardı. Ancak maalesef yapımçı FTL, yani *Faster Than Light* firması için aynı şeyi söyleyebilmek mümkün değil. O zamanlar *Oasis Systems Software* adıyla da bilinen firmanın eski başkanı Wayne Holder eski günlerden bahsetmeyi pek sevmiyor. Tabii bu durum özellikle oyunun-yapımıyla ilgili daha detaylı bilgilere ulaşmak isteyen bizlerin işini daha da zorlaştırıyor.

Aslında Holder'ın macerası bir Intel 4040 işlemcisi kullanarak kendi bilgisayarını güçlendirme çabalarıyla başlar. Bilgisayar oyunları ile olan macerasından çok

sonraları bile programlama konusunda hayli etkili bir isim olmaya devam etmiş, özellikle JAVA üzerine uzmanlaşmıştır. Hatta Doug Bell ile birlikte "Programming For Dummies" adında bir de kitap kaleme almıştır ki bu da zaten ayrıca ünlü bir eserdir. Ne var ki Holder'ın ilk başanlı çalışmaları bundan on sene öncesine uzanır. İlk zamanlarında Holder ile birlikte çalışmış olan Bruce Webster o zamanları şöyle hatırlıyor; "Wayne sık sık adını *Alchemy* koyduğu fantastik kurgulu bir bilgisayar oyunu projesinden söz eder dururdu, ama bu uzun zaman fafta kaldı. Ancak *SunDog: Frozen Legacy* adlı oyunu Apple II'den Atari ST üzerine port ettikten sonradır ki Holder yanına Doug Bell, Andy Jaros ve Mike Newton'ı ararak sonradan *Dungeon Master* adıyla ün salacak olan o proje üzerinde çalışmaya başlayabildi."

Dungeon Master projesi üzerinde çalışılmaya başlandığında yıl 1986 idi ve

oyun Atari ST için hazırlanacaktı. O dönem bilgisayar alanında pek çok gelişmenin yaşandığı, insanların bu yeniliklerden sonuna dek faydalanmak için büyük bir hevesle çalıştığı bir zamandı. 8 bit yerini 16 bite bırakıyor, bilgisayarların ses ve görüntü işleme kapasiteleri de buna uygun olarak artıyordu. "Öncelikle tasarladığımız üç boyutlu zindanları doğru şekilde renklendirmemiz gerekiyordu, ancak bu tek başına yeterli değildi. Mümkün olduğunca inandırıcı bir içeriğe de ihtiyacımız olacaktı." Holder'ın yardımcılığını





yapan Dennis Walker içi boş zindanların hiç te yeterli olmayacağını çok iyi bildiklerini böylece vurguluyor.

Tasarım grubundakiler zamanı iyi değerlendirebilmek için geceleri geç vakitlere kadar çalışıyor, üstüne bir de diğer işlerle uğraşmak için gündüzleri de ofisteki mesailerini aksatıyorlardı. Yaptıkları çalışmaları kısıtlı bir kalıba sokmuyor, yeni fikirler bulmak için her fırsatı değerlendiriyorlardı. Mesela Walker psikoloji seminerlerine katılmak için gittiği San Diego Üniversitesi'ne yanında oyunun en son sürümlerini de götürüyordu. Burada öğrencilere oyunun çeşitli özelliklerini gösterip fikirlerini alıyor, nelerin beğenildiğini kaydediyordu. Mesela orijinal tasarımda gruptaki farklı karakterler arasında gezildikçe ekranda her birinin kendine has el imlecini çıkması planlanmıştı. Ne var

abilmenin bir yolunu bulmayı tercih ettik." Etkileşim kurulabilecek nesnelere hafızada çok fazla yer kaplamıyordu, ayrıca biraz çalışmayla perspektif problemini çözmek de sorun olmamıştı. Böylece tüm mahzen bambaşka bir atmosfere bürünmüş oluyordu. Bir kolu çevirmekle gizli geçitler açılıyor, yere atılan nesnelere oldukları yerde kalabiliyor, hemen herşey mantığa uygun kullanılabiliyordu. Tabii tüm bunlar günümüz oyunlarında çok sıradan unsurlardır, ancak Dungeon Master sayesinde icat edilmiş oldukları da tartışılmaz bir gerçektir.

Ofiste çalışma günü sürüyor, ancak gün batımında dikkatlerin Dungeon Master'a verilmesiyle işler bambaşka bir renge bürünüyor. Müzik sonuna dek açılıyor, buzdolabındaki bira stoku hızla eniyordu. Ortam öylesine farklı bir havaya

yordunuz. Ancak esas başarı mahzenleri ve tabii ki Lord Chaos'u sadece tek bir karakterle temizleyebilmekte yatıyordu. Bell oyunu Hiss adındaki pek de yetenekli olmayan bir büyücü karakterle bitirmeyi başarmıştı. "Oyunda hep en zayıf karakterleri seçer, bunların mahzenlerdeki başarı şansını böylece ölçerdim. Tabii bu durumda oyun çok daha zorlaşıyor, ancak aklınızı kullanırsanız bu yoldan bitirmek imkansız değil." Arkasında zeki bir adam olduktan bir ahmak bile kral olmayı başarabilir diye boşuna dememişler.

Oyunun kutu grafiklerinin tasarımını da zamanının ilerisindeydi ve Dungeons & Dragons atmosferine mükemmel biçimde uyuyordu. Çizer David Darrow tasarımda gerçek insanları model olarak çalışmıştı. Resimde Darrow bir kapıyı açarken, karısı ise güzel bir büyücü olarak



ki çoğu öğrenci bunun kafa karıştırıcı olabileceğini vurgulayınca tüm etkileşimlerde tek bir el imlecini kullanılabileceğine karar verildi. Buna benzer pek çok basitleştirilmiş ayrıntı oyunun tutulmasında büyük rol oynayacaktı. Bugün oyunlarda kesinlikle dikkatimizi çekmeyen pek çok özellik bu şekilde oyuna ekleniyordu. Mesela yerdeki nesnelere imleci kullanarak alabilmek Doug Bell tarafından geliştirilmiş bir etkileşim biçimiydi. "İlk tasarımlarda yerdeki malzemeleri toplayabilmek için önce aynı bir menü açmak, böylece farklı bir görüş açısından çevreyle etkileşime girmek gerekiyordu. Bunu basitleştirmek için ekranda görülebilen tüm nesnelere farklı menüler olmadan etkileşim ku-

bürünüyor ki, bu durum proje üzerinde çalışan herkesi farklı biçimlerde etkiliyor, yepyeni fikirlerin ortaya çıkmasına imkan tanıyor. Grafik tasarımı üzerinde çalışmakla yükümlü olan Andy Jaros böyle zamanlardan birinde tamamen farklı bir büyü sistemi yaratmıştı. Büyüleri de çevreyle etkileşim için kullanılabiliyor, böylece oyundaki bazı karmaşık bulmacaların çözümünde alternatif yöntemler getiriliyordu.

Oyunda kullanılan fikirlerde çok sık olarak bambaşka yerlerden esinleniliyordu. Mesela büyü sistemindeki bazı özellikler daha önce Dungeons & Dragons oyunlarında kullanılmıştı. Mahzenleri dolduracak düşman yaratıkların tasarımları için korku filmlerinden faydalanıldı. Oyundaki seçilebilir 24 kahraman karakterinin herbiri farklı yerlerden alınmaydı. Mesela ana karakter Azizi Johari, Playboy dergisinin 1975 yılı Haziran sayısında yer alan Playmate kızından esinlenilerek tasarlanmıştı. Aynı şekilde Darouu isimli karakterin tasarımında Star Wars tiplerinden Chewbacca esin kaynağı olmuştu. Oyunda 24 seçilebilir karakterin en çok dördünü seçerek bir grup kurabili-

görünüyor. Savaşçı karakteri de yerel spor salonundan gelen bir vücutçu oynuyordu. Neden sonra yapımcılar çekilmiş olan resimlerin son halini gördüklerinde hayli şaşırıyorlar, çünkü aslında savaşçı karakter açık kapıdan dipsiz bir boşluğa uçarken görüntülenmişti. Küçük ve biraz da komik bir anı, her yapım hikayesinde rastlanılan cinsten yani. Fakat tabii ki Dungeon Master mızahın ön plana çıktığı bir oyun değildi, hatta zamanının üzerinde en ciddi çalışılan yapımlarından biriydi. Nitekim bu çalışmanın karşılığını yıllar sonra bile hatırlanan bir oyun haline gelerek ödemiş oldu.

Hazırlayan: Eva Dvorackova
Çeviren: M. Berker Güngör



İSİM: DUNGEON MASTER
TÜR: RPG
SİSTEM İHTİYACI: 286/640 KB RAM/DOS 1.0/VGA/EGA/CGA
YAPIM/DAĞITIM: FTL/ID SOFTWARE
ÇIKIŞ TARİHİ: 1986
MEDYA: DİSKET

NEXT LEVEL

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin
sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğбек 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 allaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gali@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Akın jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Savaş Alagöz savas@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesığır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özderem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, guicanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak, No:4 Oto Sanayi

4. Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. VefaBağın Sok

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

PC'leri babalarımızın ofislerindeki sıkıcı muhasebe makinelerinden bugünkü eğlence platformu haline getiren Doom. En fanatik Amiga'cıyı bile ayartan Doom. Bugün her altı ayda bir yeni ekran kartı çıkmasına sebep olan, oyun teknolojisini patlatan Doom. 4 yıl bekledik. Hakkında çok konuştuk, çok yazdık. Ama artık günü geldi. 2004'ün Ağustos ayı efsanenin geri dönüşüne tanıklık edecek. Biz de 10 sayfalık özel Doom 3 yazımızla burada olacağız. İncelemesi, teknik detayları ve "Doom 3 benim makinamda çalışır mı?" sorusunun kesin cevabıyla.



DOOM 3™