

30 SAAT RAGNAROK ONLINE SÜRESİ HEDİYE EDİYORUZ!

LEVEL 103

AĞUSTOS 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil); 2005-08 ISSN 1301-2134

BİZİMKİLER YİNE İŞ BAŞINDA!

COMMANDOS STRIKE FORCE

FULL OYUN:
WHITE CHAMBER
Unutamayacağınız
bir terör-advantür
oyununu.

İLK BAKIŞLAR

- ELDER SCROLLS 4:
OBLIVION
- ALAN WAKE
- PREY

İNCELEMELER

- MEDAL OF HONOR:
EUROPEAN ASSAULT
- AREA 51
- PSI-OPS
- SETTLERS 5:
NEBELREICH
- KILLER 7
- DESTROY
ALL HUMANS

SAN ANDREAS AVCILARI

- Kız arkadaşlar nasıl memnun edilir?
- Gizli yarışlar nelerdir?
- Yeti, UFO ve diğer efsaneler gerçek mi?
- San Andreas'ın gizlerini 3 sayfada açıklıyoruz.

AMİGA EFSANESİ
EN SEVDİĞİMİZ
BİLGİSAYARIN
20. YAŞINI 14 SAYFA

ÖZEL DOSYA KONUMUZLA KUTLUYORUZ



K.K.T.0 F YAT: 7.99 YTL-7.500.000 TL



DEĞİŞMEYEN TEK ŞEY

“Değişmeyen tek şey değişimdir” sözüne inanıyorum. Siz isteyin veya istemeyin, o sizi arayıp bulur. Eğer hayat bir nehirse, değişimler de onun içindeki akıntılardır. Bize de hangi yöne doğru kulaç atacağımızı belirlemek düşer. Bu ay da içimizden bazıları bayağı yüzmek zorunda kaldı.



Mesela, taze grafikerimiz Oğuz'u ele alalım. Adam geldi, iki sayı yaptı ve evlenip balayına gitti! Bi dur, bi iki dakika düşün bak dedik, yok. Seviyorum da seviyorum. Bir de ayın başında balayına çıkmasın mı, e dergiyi kiminle tasarlayacağız biz şimdi? Neyse ki çıktığımız grafiker avından bolca mahsul elde ettik de yazılarla resimler bir araya gelebildi. Oğuz ve Özge... Sizlere bir ömür boyu mutluluklar diliyoruz.

burası güzelmiş!” diye gözüne kestirdiği ilk semte taşınması, Tuğbek hakkında derin endişelere sebep oldu bende.

Sonra, Tuğbek 13 yıldır oturduğu Avrupa yakasını bırakıp karşıya taşınmak zorunda kaldı. Ama Google Earth'e bakarken “aha da

Ve sonra, Berker gitti. “Nereye gidiyorsun abi?” dedik, “Uzunca bir süre bilgisayar görme-yeceğim bir yerlere” dedi. “Neden” diye sorduk “Artık başka limanlara yelken açmanın zamanı gelmişti” diye cevap verdi. “E bari bir veda yazısı yazsaydın?!” dedik cepten arayıp bu kez “Veda etmeyi sevmem, hem kim yazacak şimdi 4000 karakter yazıyı? Sen benim yerime veda et” dedi... Ve böylece 8 yıldır bu sayfalara can katan Maddog Mc Killer'a, S. Deville'e, Chainsaw Charlie'ye, Baron Von Richthofen'a ve tüm zihin altı karakterlerini alıp gitti Berker. Yolun açık olsun.

Bu ay oyun teknolojisindeki değişim yüzünden neredeyse unutulmak üzere olan bir ismi, bir dönem hayatımızda önemli yeri olan bir ismi hatırlıyoruz; Amiga'yı. Sid Meier, Peter Molyneux gibi isimler Amiga ile oyun geliştirmeye başlamıştır. Biz Level yazarlarının çoğu ilk bilginli ve oyun konusunda bir şeyler üretmeye yönelik çalışmalarına Amiga'da başladık. Ve “bilgisayarda oyun oynamak” kavramını PC'lere taşıyan en önemli makinedir Amiga. İşte bu muhteşem, bu efsanevi makinenin 20 yıllık tarihini, oyunlarını, bilmediğiniz yönlerini anlatan çok özel bir dosya konusu hazırladık. O günleri yaşayan şanslı insanlardan olsanız da, olmasanız da zevkle okuyacağınıza inanıyorum.

Son olarak. 100. sayımızda “Level'a yine bir şeyler oluyor” demiştik. Bir süredir planladığımız şeyler var. Geçmişte “şunu yapacağız, bunu yapacağız” deyip de evdeki hesap çarşıya uymadığı için yapamadığımızı da biliyorum. Ama bu kez değil, herşey hazır. Ne yapacağımızı sürprizi bozmadan çıtlatayım size, yabancı değilsiniz :) Gelecek ay yepyeni ve çok baba bir bölüm katılıyor Level'a. Gelecek sayımızı bekleyin. Ama bakkalınızdan ısrarla istemeyin, çok agresif olabiliyorlar (özellikle de bir başka marketin poşetleriyle içeri girerseniz).

Sinan Akkol

Not: Unutmadan ekleyeyim, sadece bu ay 1 CD'liyiz. Önümüzdeki sayı hem DVD'li hem de 2 CD'li olarak piyasada olacağız.

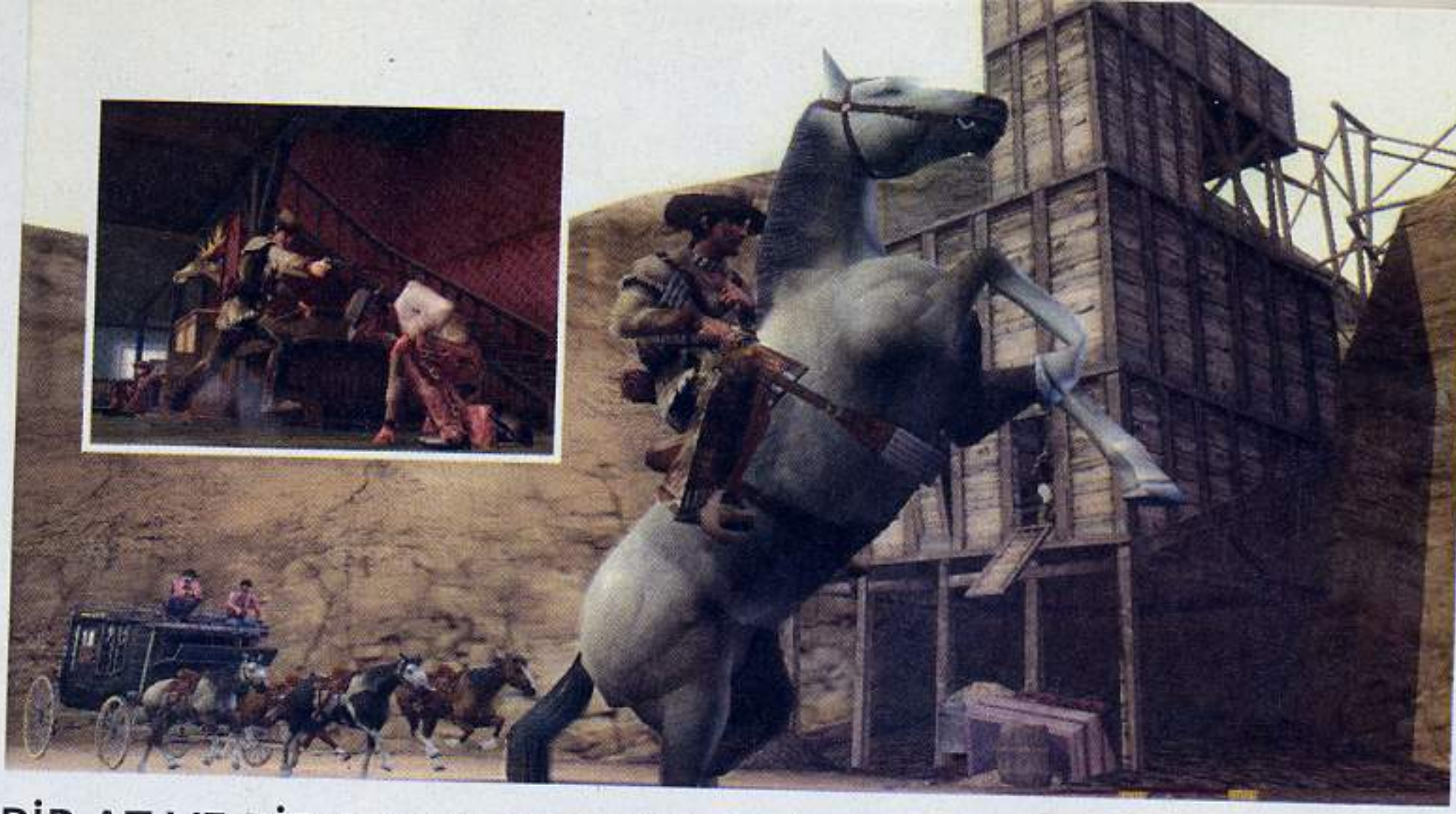
DIVER: DEEP WATER ADVENTURES

DİP HEP HUZUR VERMEYEBİLİR...



Aquanox gibi su altında geçen oyunlardan hoşlanıyorsanız yılın sonuna doğru size yeni bir dip görünüyor. BiArt Studio tarafından geliştirilen ve deniz altını gerçekçi görüntüleriyle birlikte bilgisayarımıza taşıyacak olan Diver: Deep Water Adventures, ismindeki "adventure" kelimesine karşın daha ziyade bir sualtı simülasyon oyunu. Kimi zaman okyanusun dibindeki saklı hazineyi bulmak için, kimi zaman dev bir sualtı canavarını öldürmek için, kimi zaman da suda yaşayan nadir türlerin fotoğraflarını çekmek için yapacağınız dalışlarla tek tek görevlerinizi tamamlayacak ve usta bir dalgıç olacaksınız. BiArt, sudan anlamayanların da Diver'a ilgi göstermesini sağlamak için oyuna simülasyon modu dışında bir de arcade seçeneği eklemiş. Böylece sertifikanız yok diye giyemediğiniz dalgıç giysilerini en azından oyunda deneyebileceksiniz.

Yapım: BiArt Studio Dağıtım: Belli değil
Platform: PC Çıkış tarihi: Ekim 2005



BİR AT VE BİR ŞAPKA ARASINDAKİ EN KISA MESAFE: KOVBOY

GUN

2005'in çok merak edilen ama üzerindeki sır perdesi bir türlü kalkmayan oyunu, Neversoft yapımı Gun, nihayet görüldü. Oyunun bu kadar ilgi toplamasının arkasında yatan sebeplerden biri Neversoft'un bundan önce Tony Hawk serisiyle büyük sükse yapmış olması kuşkusuz. Ama şimdiye dek sızan haberler, Gun'ın popüler olmak için başka nedenleri de olacağını gösteriyor (bu nedenlerden biri de projede kaykaycı bulunmaması olabilir mi?).

Şimdiye dek oyunun vahşi batıda geçen bir shooter olması dışında hiçbir bilgiye sahip değildik. Neversoft ekibi geçtiğimiz günlerde bir basın toplantısıyla merak edilen birçok noktayı aydınlattı.

Öncelikle Gun'ın sadece "vahşi batıda kelle avı"ndan ibaret olmadığı ortaya çıktı. Ana karakterimiz Colton Wright bir yandan babasını öldüren katillerin peşinden intikam ateşiyle sürüklenirken bir yandan da kendiyi ilgili gerçekleri de teker teker keşfeden bir kovboy. 1800'lerin sonlarındaki, iç savaş sonrası Amerika at-

mosferini taşıyan oyunun hem görsel hem de kurgusal olarak bu dönemi yansıması için hummalı çalışmalar yapılmış. Oyunun ilk ekran görüntüleri bu çalışmanın sonuçları hakkında olumlu bir fikir verecek kadar iyi. Bölümler halinde tasarlanan Gun'ın her bölümü bir ana görev içeriyor ancak bir taraftan hikâyeyi çözerken bir taraftan da yan görevler olarak macerayı derinleştirebiliyorsunuz. Neversoft, kurgunun doğrusal olmamasına özen göstermiş ve oyunculara yan görevlerde karşılaşacakları bazı sürprizler hazırlamış. Ata binmeye kovboy denir mi? Yolculuğunun çoğu at sırtında geçen Colton, bu haldeyken çatışmalara da girecek. Peşine düştüğünüz adamlar dışında, yolunuzu kesen engelleri dinamitle havaya uçurmak, vahşi kurtlarla dövüşmek, at hırsızlarını öldürmek gibi işlerle de uğraşacaksınız. Oyun sonbahara kadar tamamlanmış olacak ve PC, GameCube, PS2, Xbox ve Xbox 360'a çıkacak.

Platform: PC, GameCube, PS2, Xbox, Xbox 360

Yapım: Neversoft Entertainment Dağıtım: Activision

Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005

GERÇEĞİ ARAMAK KADERE BAŞ KALDIRMAK MIDIR?

DESTINIES

Her sektörün kendine has, yazılı olmayan kuralları vardır. Reklamcı kadınların saçlarının sarı olması, mimarların motosiklete binmemesi gibi... Oyun sektöründe de "entelektüel tasarımcılar adventure yapar" diye gizli bir kural var (hatta Myst tarzı bir oyun yaparsanız James Joyce külliyyatını yalayıp yutmanız şart). Destinies de bunun kanıtlarından biri. Adı sanı duyulmuş bir tasarım grubu olan Lanthra Productions'ın 2006'da çıkarmayı tasarladığı Destinies, "bizi insan yapan nedir?", "gerçek sınırlarımızı biliyor muyuz?", "hayallerimizin olduğu dünyaya yolculuk mümkün mü?" gibi bir takım entelektüel sorular çevresinde şekillenen bir bilim-kurgu adventure oyunu. Oyunun kendisine göre ise, Destini-



es bir mekân; "düşünebileceğinizden çok daha uzakta ve kalp atışınız kadar yakında". Oyun, evrenin cenneti kabul edilen Antranella isimli uzak gezegende başlıyor. 37 yaşındaki fizik profesörü Marc Tazicky, çalışma arkadaşı Peter'in şaibeli ölümünün ardından sonu belirsiz bir yolculuğa çıkıyor. Antranella IX adı verilen yabancı bir gezegene yapılan bu yolculuk, sırları ve anahtarlarıyla Marc'a (ve tasarımcıların iddiasına bakılırsa size de) çok şey kazandıracak. Bilinmeyen topraklara yapılan yolculukların konu edildiği adventure oyunları genellikle etkileşimden yoksundur. Ne konuşacak birilerini bulabilirsiniz ne de cebe indirebileceğiniz tanıdık bir nesne. Ama Destinies'de



bizi onlarca karakter ve farklı mekânlarda yer alan tonlarca nesne bekliyor olacak. Point&click tarzındaki oyunda geri planlar iki boyutlu, karakterlerin tümü üç boyutlu olarak tasarlanıyor. Destinies'i bizim için biraz daha anlamlı yapan son ayrıntısını sürpriz niyetine sona sakladık. Oyunun hem yazarlarından biri, hem tasarımcısı hem de müziklerinden sorumlu olan Jan Kavan, sözleri Türkçe olan bir tema müziği bestelemiş. Biz dinledik, Ezginin Günlüğü'nü andıran tarzını sevdik. Merak ettiyseniz oyunun web sitesine uğramanızı öneririz.

Platform: PC Yapım: Lanthra Productions

Dağıtım: Belli değil Çıkış tarihi: 2006 yazı

ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

ROMA'NIN TOPRAKLARI ALEV ALEV

➤ Total War serisinin son halkası Rome, bu sonbaharda bilgisayarımıza yeni bir akınla geri dönecek. Barbarian Invasion isimli genişleme paketi, serinin Sega etiketiyle çıkacak olan ilk parçası olma özelliğini taşıyor. Sega, Total War'un yapımcısı Creative Assembly'yi geçtiğimiz Mart ayında satın almıştı.

Önceki Total War genişlemelerinde olduğu gibi Barbarian Invasion da önüne geçilemez bir karşı gücün yükselişini ve yarattığı ölümcül tehdidi konu alıyor. Rome: Total War'un 350 yıl sonrasında ve yeni bir senaryo haritasında geçen hikâyede, Roma İmparatorluğu, "dâhili ve harici düşmanlar" yüzünden dağılma tehlikesiyle karşı karşıya. Ülke Roma'ya bağlı Batı İmparatorluğu ve zamanın İstanbul'a bağlı Doğu İmparatorluğu diye ikiye bölünmüş durumda. Buna bir de yıllardır süren barbar akınlarını ekleyin... Neyse ki Barbarian Invasion'da, ille de Roma'yı oynamak zorunda değilsiniz. Paketle birlikte oyuna 10 yeni taraf ekleniyor, aradığınız lezzete bağlı olarak istediğinizi seçebilirsiniz. Yeni gruplardan

ikisi Doğu ve Batı Roma İmparatorlukları. Bunlar dışında, yaşamlarını at sırtında sürdürebilen Hunlar, Baltık'ta yaşayan ve düşmanları arasında korku salmış Got'lar, İskandinavya'dan çıkıp Kuzey Afrika'ya kadar ilerlemiş olan Vandallar, İngiltere'yi kurmak için Britanya adasını hedef seçmiş Saksonlar, baltalarıyla ün salmış askerlere sahip Frenkler, Karadeniz'in kuzeyine yerleşmiş ama atlarının sırtından inmeyen kadın ve erkekleriyle savaş geleneğini sürdüren Sarmatyalılar ve Pers İmparatorluğu'nun gücünü yeniden diriltmeye çalışan, inançlı Sassaniler... Her biri kendi özel savaş tekniklerine ve stratejilere sahip, tümü de büyük hayalleri için savaşan bu göçebe toplulukların birbirine düştüğünü görmek gerçekten ilginç olacak.

İsterseniz Roma'yı eski ihtişamına kavuşturmak için de çabalayabilirsiniz tabii ama oyundaki esas eğlence Barbarları oynamak olacak. Saldırı durumunda kadın-erkek, genç-yaşlı ayrımı olmadan tüm nüfusu ölümcül bir orduya dönüştürme yeteneğine sahip kabilelerin nüfusu hızla büyüyor. Oyuna yeni



yetenekler de eklenmiş. Elit barbar savaşçılar, kendilerini savunma pozisyonunda sabitleyerek saldırıları durdurabiliyor (shield wall), mızraklılar "kirpi" formasyonu ile atlıların canına okuyabiliyor. Teknoloji ağacı da Barbar geleneğine uygun olacak şekilde elden geçirilmiş. Pagan topluluklar, yerleşime kurulacak Hıristiyan tapınakları ile din değiştirebilecek (bunun tam tersi de geçerli) ve seçilen dine göre teknoloji ağacında yeni olasılıklar belirecek... Son olarak; sevindirici bir haber: Romalıları seçen tüm oyuncularının canını sıkın Senato artık bir sembolden ibaret. İşinize karışıp ortalığı bulandırma şansı yok...

Platform: PC Yapım: Creative Assembly Dağıtım: Sega Çıkış tarihi: Eylül 2005 Web: www.totalwar.com

RESIDENT EVIL 5

PS3'E GÜN DOĞDU

➤ Yeni nesil konsollar çok tutan oyunların devam bölümlerini önceden parsellemek için var güçleriyle çalışıyorlar. Bu konudaki en yeni



haber derginin bitmesine saatler kala Capcom'un dehşetli oyunu Resident Evil'dan geldi. Capcom tarafından yapılan açıklamaya göre serinin sıradaki oyunu Resident Evil 5 hem PlayStation3'e hem de Xbox 360'a aynı tarihte çıkacak ve her iki konsolun da kendi potansiyelleri göz önüne alınarak tasarlanacak. Nintendo'nun Revolution'ı içinse henüz böyle bir bilgi yok. Zira Revolution biraz geriden geliyor. Capcom'un açıklamasında oyunun görsel açıdan inanılmaz bir detay zenginliğine, gerçekçiliğe ve daha rahat bir oynanışa kavuşacağı bilgisine de yer verildi. Capcom'un bu mükemmelleştirme işini daha nereye kadar taşıyabileceğini tabii ki merakla bekliyor olacağız ama yayınlanan ilk ekran görüntüleri zaten bazı şeyleri anlatmaya yetiyor. Oyun için belirlenen çıkış tarihi ise 2006 Mayıs'ı.

Platform: PS3, Xbox 360 Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Çıkış tarihi: Mayıs 2006

BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

SAURON'SUZ ORTA DÜNYA ÇEKİLİR Mİ?



Orta Dünya'daki tüm gözler Lord of the Rings: Tactics'e çevrilmişken, Alman oyun dergisi GameStar, Electronic Arts'ın yeni bir Battle for Middle Earth üzerinde çalıştığı haberini verdi. Habere göre, bu yılın hitleri arasına giren oyunun ikincisi 2006'da çı-

kacak ve yeni bir öyküye sahip olacak. Zaten üçlemenin tüm hikayesi ilk oyunda tüketildiği ve Sauron da oyun sonunda yok edildiği için EA'nın başka bir seçeneği de olamazdı. Ama hem E3'te BfME2'den en ufak bir işarete rastlanmaması hem de Tolkien'in yazdıkları dışında bir öyküyü anlatmaya kolay kolay cesaret edilemeyeceğini düşününce, oyunun çıkabileceğine dair şüpheler yoğunlaşıyor. Belki de bir Silmarillion yaparlar, kim bilir?

Platform: PC Yapım: EA LA Dağıtım: Electronic Arts Çıkış tarihi: Belli değil

HEAVY DUTY

İRİ ROBOTLARIN BOL GÜRÜLTÜLÜ SAVAŞI



Bu yıl E3'teki yüzlerce oyun arasında belki kendini gösterme şansı bulamadı ama ortalık sakinleşip, toz duman ortadan kaybolunca

işte sıra ona da geldi... Devasa robotların birbirine girdiği, çelikten derilerin yırtılıp metal kafaların havada uçtuğu oyunlar ilginizi çekiyorsa Heavy Duty ile iyi vakit geçirebilirsiniz. Hatta bu vakit düşündüğünüzden de uzun sürebilir... Çünkü görev tabanlı oyunda tam 30 görev yer alıyor. Hazır rakamlardan konuşmaya başlamışken, 20 çeşit robot, 40 çeşit de başka türden düşmanın bu görevler boyunca karşınıza çıkacağını da belirtelim.

Akella yapımı Heavy Duty'nin iddialı yönlerinden biri de görsel efektleri ve daha geniş anlamıyla grafikleri. Özgün tasarımlara sahip dış mekânlar, etkileyici robot animasyonları, değişik iklim koşullarıyla değişen hava efektleri, güneş ve ay dışında çevredeki nesnelere parçalanabilir olması, oyunu şimdiden ilgi çekici yapan diğer özellikleri. Ayrıca Voltran izleyip de robot savaşlarına ilgisiz kalmak mümkün mü?

Yapım: Primal Software Dağıtım: Akella
Platform: PC Çıkış tarihi: Aralık 2005

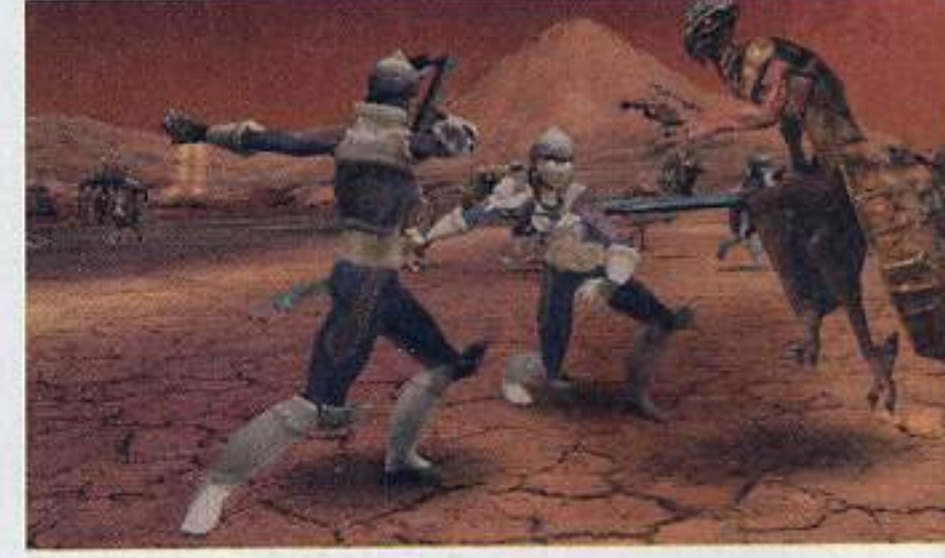
FALLEN LORDS: CONDEMNATION

CEHENNEMDEN ÇIKMA OYUN

Ölümden sonrası için beklentiniz nedir? Cennet? Yoksa cehennemi mi tercih edersiniz? Ya da tek istediğiniz sonsuz bir uyku mu? Fallen Lords: Condemnation insanlık tarihi boyunca en sık gündeme gelen bu konuyu, bir kez daha gündeme getiren bir aksiyon oyunu. Hikâyeye göre, herkesin çok merak ettiği ölüm sonrası, tamamen bizim tercihlerimize göre şekillenen bir "yaşam" vaat ediyor.

Oyunun başında üç seçeneğiniz olacak. Aydınlık tarafı (cenneti) seçerek "Champion of Angels" olmak için kötülere karşı savaşabilir ya da karanlığı (cehennem) seçerek Karanlık Lordu'nun sadık bir kölesi olup melekleri yok edebilirsiniz. Üçüncü yol mu? İyiyle kötü arasındaki savaştan hazzetmeyenler için sunulmuş Araf'ın Ruhları (Souls of Purgatory) seçeneği, hem aydınlığın hem karanlığın güçlerine karşı savaşarak "Fallen Lord" payesine erişme şansı veriyor.

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan Fallen Lords'u ister tek kişilik özgüven ordunuzla, isterseniz de emrinize alacağınız bir ölümler ordusuyla oynayabileceksiniz. Oyun ilerledikçe yeni karakterle tanışıp, birlikte savaşabileceğiniz yeni ruhlar toplayabilecek, gelişmiş araçlar ve si-



lahlar kullanabileceksiniz. Sayılarının 50 civarında olacağı açıklanan silahların nasıl şeyler olacağı hakkında henüz bir bilgi yok ama öte dünyada geçen bir oyunun atmosferini kestirmek, önceki deneyimlerimiz göz önüne alındığında, o kadar da zor değil. Her seçim için ayrı bir senaryosu olan oyunun esas keyfinin ise çok oyuncu ile çıkacağı söyleniyor. Çok oyunculu modda kötü (ya da iyi) güçlere karşı ister hep beraber, isterseniz de birbirinize karşı savaşma şansınız olacak.

Fallen Lords, yapımçı Novarama'nın ilk oyunu ve çıkmasına kısa bir süre kalmış olmasına rağmen oyun hakkında birkaç haber kırıntısından fazlasını paylaşmamaya dikkat ediyorlar. Dileyelim ki bunun sebebi oyunun fos çıkacak olması değil, bomba gibi patlamak istemesi olsun.

Yapım: Novarama Dağıtım: DeAgostini Platform: PC Çıkış tarihi: 2005 Sonbahar

EVIL DEAD: REGENERATION

TESTEREM OLMADAN ASLA!

Uzakdoğu korku sinemasıyla haşır neşir olmaya başladığımızdan beri Hollywood yapımı korku filmlerini daha bir eğlenerek izler olduk. Neredeyse hangi klişenin kaçınıcı dakikada görüneceğine kadar önceden saptanmış sabit bir formül kullanılarak çekilen bu filmler arasında Evil Dead 2'nin özel bir yeri var. Sebebi ise "saçma" sözcüğünün yetersiz kaldığı sahneleriyle hepsinden daha çok güldürmesi.



Dört yıl önce filmin oyun haklarını satın alan THQ'nun bu gerçeği keşfetmesi ne yazık ki zaman aldı. Evil Dead için yapılan önceki oyunlar, ürkünç olmaya çalışan ama gerek konunun kısırlığı gerekse oynanıştaki sorunlar nedeniyle, "sıkıntidan ölme korkusu" dışında bir tedirginlik yaratamayan denemelerdi. Regeneration ise nihayet Evil Dead 2'nin absürd tadını yakalayan bir oyun olarak geliyor karşımıza. Oyunda filmin kahramanı Ash'i (hem de başrol oyuncusu Bruce Campbell'in seslendirmesiyle) kontrol ediyor olacağız. Ama ne kontrol... Yapımcı Cranky Pants, oyunu gerçekten eğlenceli yapacak en önemli unsurlardan biri olarak Ash'e birbirinden yaratıcı yüzlerce dövüş animasyonu hazırlamış. Bu hareketlerin onlarcası da özel, ölümcül hamleler. Ölümcül hamlelerin özelliği, sahip olduğunuz öfke seviyesine göre şiddetinin değişmesi. Ama asıl gücünüz, Ash'in vazgeçilmez silahı olan elektrikli testere. Bunun dışında bir de pompalı tüfeğiniz var ama yağmur



gibi yağın kombilere (Microsoft Word'03 inatla zombi sözcüğüyle "kombi"yi kastettiğimi iddia ediyor da) karşı ne yeterince etkili ne de yeterince eğlenceli olmayacağını tahmin ediyoruz. Regeneration'ı merak etmemizi sağlayan şeylerden biri de Ash'e eşlik eden (ashes to eşis hesabı) ucube Sam karakteri. Evil Dead'in yönetmeni ve senaristi Sam Raimi'nin kardeşi tarafından seslendirilen Sam'i hem hiç ölmeyen bir yol arkadaşı (kendisi hâlihazırda birazcık ölü) hem de özel bir silah gibi kullanabileceksiniz. Bu yılın sonlarına doğru çıkacak olan Evil Dead: Regeneration, B sınıfı korku filmlerini ve tabii özellikle de Evil Dead serisini eğlenerek izleyebilenler için beklemeye değer bir oyun.

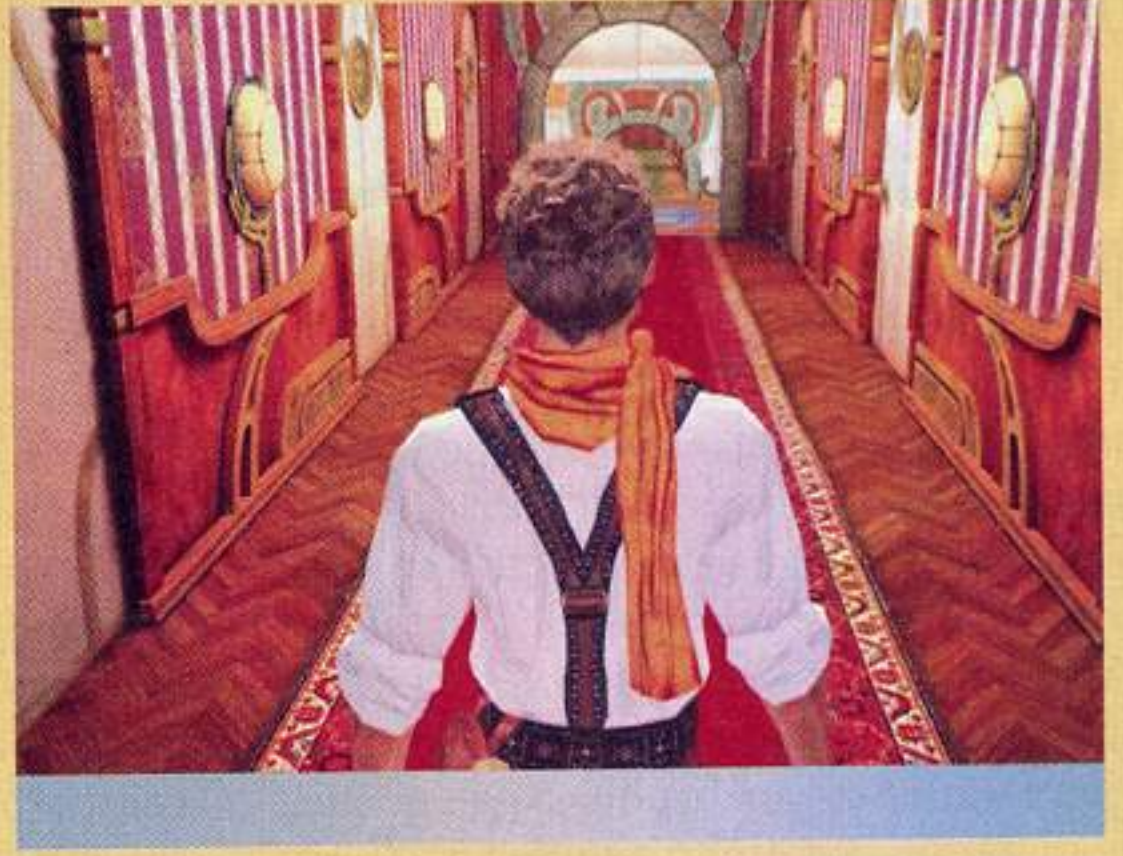
Yapım: Cranky Pants Games Dağıtım: THQ
Platform: PC, PS2, Xbox Çıkış tarihi: 2005 S.bahar

DEVİR-İ ÂLEMİN SERÜVENİ... 80 DAYS

➔ İki yıl önce yine bir Jules Verne romanından (Dünyanın Merkezine Yolculuk) uyarladığı Journey to the Center of the Earth oyunuyla hatırladığımız Frogwares, bu kez de 80 Günde Devir-i Âlem'in uyarlaması 80 Days'le gündemimizde. Elinde çok sağlam bir konu olmasına rağmen bunu Journey to the Center of the Earth'e pek yansıtamayan Frogwares'in ikinci Jules Verne uyarlama denemesine de sıcak bakmıyor olabilirsiniz ama firma bu kez çok iddialı. "Adventure'lar hakkında bildiğiniz her şeyi unutun" diyerek oyuna ilgili ilginç bazı bilgiler veriyorlar.

Her şeyden önce oyunun henüz çıkış tarihinin bile belli olmadığını ve Frogwares'in sadece hayalindeki projeyi anlatıyor da olabileceğini belirterek başlayalım oyunu anlatmaya. 80 Days

için planlanan oynanış sadece adventure değil, stealth, aksiyon gibi farklı türlerden de unsurlar içeriyor. Oyuna başlarken seçeceğiniz zorluk seviyesi, bu unsurlarla hangi sıklıkta karşılaşacağınızın da belirleyicisi olacak. Oyun ayrıca gerçek bir serüvincinin yiyecek, dinlenmek, para hesabı yapmak gibi basit ama önemli gündelik detaylarını da içeriyor. Yani maceranız boyunca sadece bulmacalar ve karakterlerle değil, bir Sim gibi gündelik ihtiyaçlarla da ilgilenmek durumundasınız. Yolculuklarınız tıpkı Verne'in kahramanı Phileas Fogg'un yaptığı gibi, bulunduğunuz coğrafyanın şartlarına göre kullanacağınız araçlarla sürecek. Yani bazen fil üstünde bazen trenle



bazen de balonla seyahat edeceksiniz.

Yapımcılar, 100 civarındaki NPC ile kuracağınız iletişimin de son derece esnek ve açık uçlu olacağını söylüyor. İşlerinizi kimi zaman güzellikle, kimi zaman kaba kuvvetle hatta bazen de rüşvetle yaptırabileceksiniz.

Üç boyutlu bir dünyada geçen 80 Days, Frogwares verdiği sözlerde durursa gerçekten oynamaya değer bir oyun olma yolunda. Gözümüz üstünde.

OYNASANA SUNUCULARI, YENİDEN ONLINE OYUN CAMİASI HAREKETLENİYOR

➔ Eski günlerin Sanane.com'u, birkaç yıldır da Oynasana.com adresinde yoluna devam eden kadim online oyun mecramız, yeniden kendi sunucuları üzerinden çok sayıda online oyun için hizmet vermeye başladı. Ekip Sanane.com'un kapanmasının ardından Oynasana.com'u kurmuş ama kendi sunucularını açmak yerine Avaturk alt yapısının yönetimini üstlenmişti. Ücretli sunuculara sahip olan Avaturk'ün kapanması üzerine ortaya çıkan boşluğu doldurma hedefinde olan Oynasana.com, online oyun sistemlerini de yenilemiş.

Counter-Strike: Source, Battlefield 2 gibi yeni ve popüler oyunlar dışında artık

birer klasik hale gelmiş olan Quake 2, Quake 3, Jedi Academy, Return to Castle Wolfenstein ve Unreal Tournament gibi oyunlar için de sunucuları olan Oynasana.com'un ücretsiz olması da ayrı bir güzellik. Yeni sistemiyle her sunucudaki oyuncuların puanlarını "İstatistikler" sayfasında listeyen, oyunun bilgisayarınızdaki sürümünün bağlanmak istediğiniz sunucu ile aynı olup olmadığını kontrol ederek, gerekiyorsa özel harita, yama ve benzeri eklentileri indirirken için yardımcı olan site, erişim hızınızı kontrol ederek en uygun sunucuya bağlanmanızı da sağlıyor. Oynasana.com sunucularında oyun oynayarak, sürpriz hediyeler kazanmak da mümkün. Sitenin sponsor firmaları, istatistiklere göre en iyi derecelere sahip oyunculara ödüller vererek rekabetin daha da alevlenmesini sağlayacak.

Ama bizim gözümüz hediye, istatistikte değil. Yıllardır burnumuzda tüten Sañane havasını koklayabilelim, ülkemizde online oyunculuk yeniden canlansın, yeni oyunlara sunucu ve daha da önemlisi sunucuları dolduracak oyuncu bulalım yeter. Yoksa çok şey mi istiyoruz?

➔ LAWMAKER KELLE AVCILARINA KARŞI

Colt Kaufman, vahşi batıda, "altına hücum"un yarattığı kaos ortamından nasibini alan bir kovboy. On yıldır uzak kaldığı kasabasına döndüğünde hiçbir şey eskisi gibi değildir. Kaufman'ın babası öldürülmüş, eski dostları düşman olmuş, herkesin gözünü bürüyen altın hırsı yüzünden çok kan dökülmüştür. Bunları gören Kaufman yeminini bozar ve olaylar gelişir! 19'uncu yüzyılda geçen Lawmaker, hem kelle avcılığı, banka soygunu, kumar gibi pis işlerden para kazanarak güç toplamaya çalışacağınız hem de intikamın soğuk tadının zevkine varacağınız bir oyun. Çift silah çekmek, at üstünde savaşmak gibi hızlı kovboy numaralarıyla donatılmış bir FPS olarak tasarlanan Lawmaker'da, oyunun geçtiği ortama yakışacak her şeye yer verilmeye çalışılmış. Kanunların yerine silahların konuşmasından kum fırtınalarına, gangster çatışmalarından kaba bir aşk hikâyesine kadar birçok detaya yer veren oyun, yılın diğer kovboyculuk oyunu Gun'la yapacağı satış düellosunda başarılı olabilecek mi, göreceğiz.

Platform: PC Yapım: Darkroom Studios
Dağıtım: Belli değil Çıkış tarihi: Belli değil



WEIRD WORLDS: RETURN TO INFINITE SPACE

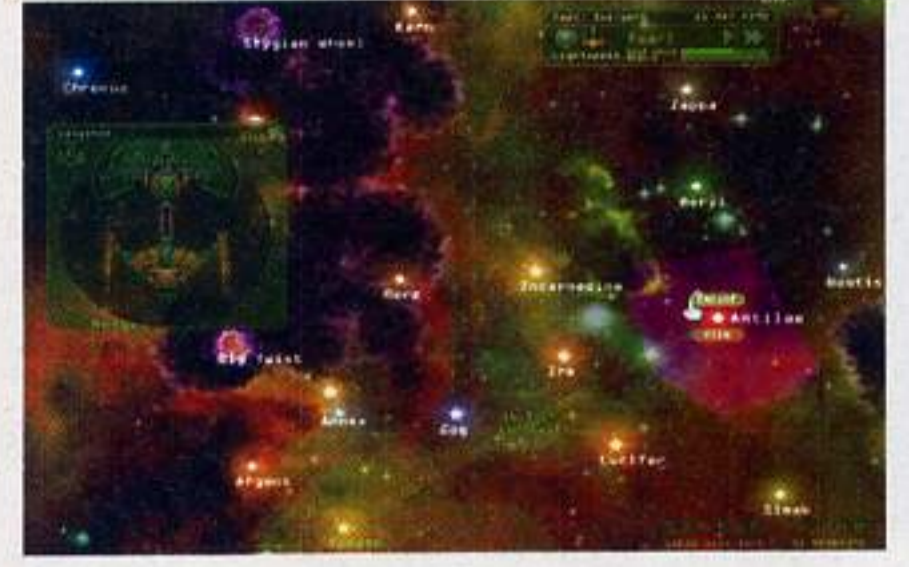
HAYATIN ANLAMINI ARAYAN UZAY KOVBOYU

» Üç yıl öncesinin Strange Adventures in Infinite Space isimli uzay oyununu oynayanlar hatırlayacaktır; Ancak sağduyunuzun isyanı (ya da babanızın tehditleri) sayesinde bırakabildiğiniz türden çabucak bağımlılık yapan oyunlardan biriydi. Kısa kısa ama sonsuza doğru uzayıp giden, kafanızı yormadan takılabileceğiniz yüzlerce küçük macera... Aradan üç yıl geçti ve SAILS'i hazırlayan ekip, bir devam oyunuyla geri döndü. Weird Worlds: Return to Infinite Space ismi verilen oyun yine bir konudan ve çetrefilli karakterlerden yoksun ama kimin umurunda...

Oyun boyunca "gemisini kurtaran kaptan" zihniyetiyle mekiğimize atlayıp, bulduğunuz yıl-

dızların tozunu attırmaktan başka derdiniz olmayacak. Yapımcı Digital Eel'in açıklamalarına bakılırsa Weird Worlds'ü Strange Adventures'dan ayıran çok da fazla özellik yok. Yine küçük seanslardan (yaklaşık 15'er dakikalık) oluşacak maceralı yolculuklarınız için aralarından seçim yapabileceğiniz üç uzay mekiği olacak. Bu mekikleri, ticaret yoluyla ve savaşlardan kazandığınız ganimetlerle geliştirebileceksiniz. Ama ticaret için de çeşitli dünyaları dolaşmak zorundasınız. Her gezegen üç çeşit ticaret nesnesine sahip olacak ve eğer o gezegen düşman ırklara aitse, önce bütün bir filoyu yenmeniz gerekecek. Weird Worlds için tasarlanan yeni yaratık ırkı sayısı ise yedi.

Oyunun her seansta değişen uzay haritasında yolculuk, sıra tabanlı bir sisteme dayanıyor ama karşınıza bir düşman çıktığında oyun gerçek zamana dönüyor ve böylece aksiyonun dozu düşmemiş oluyor. Di-



gial Eel'in Weird Worlds ile ilgili en güçlü iddiası, yeniden tasarlanan evreni. Strange Adventures'dakine kıyasla çok daha geniş haritalar ve onların içinde de çok daha fazla sayıda sürpriz mekân olacağı söyleniyor. Kara deliklerin, çeşit çeşit yaratığın, uzay çöplüklerinin ve sönmüş yıldızların dünyasında yolculuk etmek, bu arada da biraz uzaylı kıcı tekmelemek isteyenler (!) sonbaharı beklemeye başlayabilir.

Yapım: Digital Eel Dağıtım: Shrapnel Games Platform: PC Çıkış tarihi: 2005 Sonbahar

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES



Önce olasılığı, sonra dedi-kodusu gündeme gelen Battlefield 2 genişleme paketi, sonunda resmi ağızlarından doğrulandı. Daha oyunun çıktığı gün, yapılacağı aşikâr olan bu paketle ilgili asıl ilgi çekici haber ise özel tim operasyonları üstüne kurulu olması. BF2: Special Forces'ın farkı, kendinizi kara birlikleri içindeki sıradan bir asker olarak değil tam donanımlı, eğitilmiş ve yetenekli, özel bir birim gibi hissetmenizi sağlaması. Oyunda İngilizlerin SAS, Rusların Spetznaz, Amerikalıların Navy SEAL ve MEC özel timlerinin yanı sıra iki de asi grubuyla birlikte toplam altı takım seçeneği bulunacak. Battlefield atmosferine katılan gece görüşü gibi özel ekipmanların, Special Forces'a apayrı bir hava katacağını söyleyen baş tasarımcı AJ Marini, BF2'dekinden farklı özelliklere sahip 64 oyunculu sekiz yeni haritadan bahsediyor. Tasarımcılar düşmanlarınızla daha sık burun buruna gelmeniz için mesela bina içlerini ve araçla giremeyeceğiniz dar sokakları da oyuna katmışlar. Oyuna katılan yeni takımlara ve haritalara uygun olarak, yeni silahlar ve araçlar da düşünülmüş. Açıklamalara göre Special Forces, 12 yeni silah ve 10 yeni araç çeşidiyle geliyor. Araçlardan biri de, yoğun istek üzerine Apache saldırı helikopteri olarak seçilmiş, gözümüz aydın!

Platform: PC Yapım: Digital Illusions Dağıtım: EA Games Çıkış Tarihi: 2005 sonu

SiN EPISODES: EMERGENCE

GÜNAHA İKİNCİ DAVET

» John Blade karakterinin kontrolünü üstlenerek dünyayı biyolojik savaş tehdidinden korumaya çalışırken bol bol kan döktüğünüz SiN'i hatırlıyor musunuz? Ritual Entertainment'ın, Half-Life'la aynı günlerde çıkma talihsizliğine uğradığı için umduğu ilgiyi toplayamayan, ama muhteşem olan FPS'si SiN, eski dost ve düşman karakterleriyle geri dönüyor. Ama oyunun geri kalan özelliklerinde ciddi farklılıklar var. Her şeyden önce bu kez iş şansa bırakılmamış ve Valve'in Source motoru kullanılarak grafik kalitesi

garantiye alınmış. Oyunun daha ilginç yanı ise Steam üzerinden bölüm bölüm indirilerek oynanacak olması. Bu yüzden de oyuna SiN Episodes ismi verilmiş. Ritual'ın açıklamasına göre hikâyenin ve evrenin sürekliliği gözetilerek tasarlanan oyunda her bir bölümün oynama süresi dört saat, bir sonraki bölüm için bekleyeceğimiz süre ise üç ay olacak.

Hazırlıkları süren ilk bölüm Emergence adını taşıyor ve SiN evrenindeki yaşamın inceliklerini tanıtmayı amaçlıyor. Freeport City isminde gelecekte izler taşıyan

bir metropolde geçen oyunda ezeli düşmanımız Elexis Sinclair ile kahramanımız John Blade'in ikinci kanlı buluşması gerçekleşiyor. Half-Life'in gölgesinde kaldığı için ilk SiN'de hayal kırıklığı yaşayan Ritual'ın Valve'a dış bilemek yerine birlikte çalışmayı tercih etmesi de akıllıca bir seçim olmuş. Daha önce Condition Zero sebebiyle isimleri birlikte anılan iki firma, şimdi birlikte çalışmaktan çok mutlu. Umarız SiN Episodes oyuncular için de aynı derecede mutluluk kaynağı olur.



Platform: PC Yapım: Ritual Entertainment Dağıtım: Valve Çıkış tarihi: 2005 Sonbahar

E3

Hazırlayanlar: Sinan Akkol, Tuğбек Ölek

MANIA 2005

BÖLÜM 2/2

Katıldığımız en dolu E3 bu yılkiydi. Haliyle geçen aydan sarkan bölümüne devam ediyoruz.

MATRIX: PATH OF NEO

Eski defterleri açmayalım dedikçe üstüme geliyorlar

YAPIM: SHINY ENTERTAINMENT **DAĞITIM:** ATARI **TÜR:** AKSIYON **SİSTEM:** PC, PS2, XBOX **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU

Ben Matrix efsanesini Animatrix'te bitmiş olarak görüyorum. O yüzden Atari'nin E3'teki salonunda (ahaha, işte Atari salonu :) Matrix: Path of Neo'ya da şüpheyle yaklaştım. Enter The Matrix'den ağızım yanmıştı bir kere. Ve ne yazık ki şüphelerimde yanılmadığımı gördüm.

Oyunda Neo'yu yönetiyoruz. Oyunun ismini Matrix: Neo'nun Patlayışı olarak değiştirebiliriz. Çünkü oyunda

çekici hiçbir şey yok. Kontroller inanılmaz duyarsız. Ne zaman ne yapacağı belli değil. Bazı karizmatik hareketler eklenmiş olsa da bunların animasyonları Enter The Matrix'den bile daha kötü. Sağa sola koşturup üzerinde çok kontrolünüz olmayan kombolardan ibaret gibi geldi oyun.

Oyunun henüz geliştirme aşamasının başında olması tek umudum. Ama E3'e oynanabilir versiyonunu koyduklarına göre yapımcılar oyunun bu durumundan memnun olsalar gerek. Açıkçası, berbat çıksa da yıkılmayacağım. Çünkü dediğim gibi, efsane benim için Matrix ve Animatrix'den ibarettir. Ama merhumun

mezarına bir çivi daha çakılmasını da istemem doğrusu **-Sinan**



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Quake evreninde geçen bir Battlefield

YAPIM: SPLASH DAMAGE DAĞITIM: ACTIVISION TÜR: ONLINE FPS SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: 2006

Geçen ay yazdığımız gibi, Quake 4 belki bizim için hayal kırıklığıydı ama E3'te bizi bekleyen başka bir Quake sürprizi vardı. Daha önce Castle Wolfenstein için çıkarılan ve kısa sürede

hayran kitlesini oluşturan Enemy Territory'nin devam oyunu. Aslında devam oyunu demek çok doğru değil çünkü Enemy Territory ücretsiz bir oyunken, Quake Wars başlı başına bir oyun olacak.

Sadece çok oyunculu oynanacak olan Quake Wars'a Quake evreninde geçen bir

Battlefield 2 gözüyle bakabiliriz. Oyunu ilk Enemy Territory'yi yapan Splash Damage yapıyor yine. Oyun zaman dilimi olarak Quake II'nin hemen ardından ve muhtemelen Quake 4 ile aynı zamanda geçecek. Strogg'lar dünyayı istila etmiş ve İnsanların oluşturduğu koalisyonla savaş halindedir. Dolayısıyla oyun-

da bir Strogg ve bir insan takımı karşılıklı çarpışıyor olacak.

Yeni oyunun farkı sadece bilim kurgu temalı Quake evreninde geçmesi değil. Quake Wars ilk Enemy Territory'ye göre devasa haritalar, çok daha fazla asker tipi, bir ton silah ve hem kara hem de hava taşıtları içerecek. -

Tuğbek



◀ Doom'un grafik motorunu kullanan oyun muhteşem görünüyor



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Shaolin Soccer'ı mutlaka izlemelisiniz

YAPIM: PARADOX DEVELOPMENT DAĞITIM: MIDWAY TÜR: AKSIYON SİSTEM: PS2, XBOX ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

Mortal Kombat'ın üzerimde çok emeği vardır. Küçükken arkadaşım Kaan'dan az börek ütmedim MK dövüşlerinden. Üstüne Sub-Zero'yla bir de omurilik söktüm mü, limonata gelirdi. Bir ara o hale gelmiştik ki, mahalledeki para birimimiz börek-limonata olmuştu. Bu göbekte senin de payın var MK. Eksik olma!

Gelgelelim Shaolin Monks üzerine iddiaya girebileceğiniz, iki kişi karşılıklı dövüşebileceğiniz bir oyun değil. İlerleyip atlayıp zıplayıp ufak bulmacalar çözdüğünüz ama bolca dövüştüğünüz bir aksiyon oyunu Shaolin Monks. Shaolin rahipleri Liu Kang veya Kung Lao'yu yönetiyorsu-



nuz. İyice genişleyen MK evreninin iki boyutu, Earthrealm ve Outworld'de geçiyor oyun. İlk oyundan bu yana olan hemen her mekânı, her yaratığı kapsıyor. Fatality'lere ek olarak, Brutality denilen daha vahşi ölümler var. Ayrıca hemen her mekân ölümcül bir silah olarak kulla-



nılabiliyor. Hem sizin tarafınızdan, hem de size karşı.

Shaolin Monks geldiğinde oynamaya geçecek bir oyun. Kaan'ı da alıp yanıma nostalji mi yapsam? Çok mızıkçidir kendisi, aman dikkat!

-Sinan

ULTIMATE SPIDERMAN

Örümcek Adam, Örümcek Adam. Bir örümcek ne yapabilirse onu yapabilir.

YAPIM: ACTIVISION **DAĞITIM:** ACTIVISION **TÜR:** AKSİYON **SİSTEM:** PC, PS2, GC, XBOX, GBA, DS **ÇIKIŞ TARİHİ:** SONBAHAR

Hmm, Türkçe ve düz yazı halinde yazınca daha bir komik oluyormuş bu şarkı. Neyse, konumuz o değil. Bir önceki versiyonu çok başarılı olan, ama PC versiyonu rezil kepaze edilen Örümcek Adam oyunlarının yenisi ko-

numuz. Bu kez filmleri değil Marvel'ın yeni jenerasyon Ultimate Spiderman çizgi roman serisini konu alıyor oyun. Bu seride her şey günümüz gençliğine adapte edilmiş. Hatta Peter Parker bile daha lisede ve bir fotoğrafçı değil, web master. Ahaha, Örümcek Adam bir web master.

Oyunda Cell-Shading denilen, grafiklere çizgi roman havası veren grafik tekniği kullanılmış. Bunun için daha uygun bir oyun düşünemiyorum. Oy-

nanış çok sıkı, yine GTA benzeri koca bir şehirde serbestçe dolaşılıyor ve suçla mücadele ediyoruz. Ama sıkı bir de hikaye var ve bu hikaye bir çizgi roman oyununda gördüğüm en güzel teknikle anlatılıyor: Çizgi roman efektleri verilmiş animasyonlar. Çok beğendim bunu ben!

Ultimate Spiderman'de Örümcek Adam'ın eski ve yeni düzinelerce düşmanı da olacak. Çizgi romanın fanatikleri "esas ve baş düşman Venom nerede" diyecekler. Sıkı durun: Venom'u da yönetiyorsunuz! Korkunç bir yaratık olan Venom'la insanların yaşam gücünü emi-

yor, vücudunuzu çeşitli şekillere sokuyor ve şehri tarumar ediyorsunuz.

Ultimate Spiderman beni bir tuhaf etti. E3'te gördüklerimden sonra büyük bir merakla bekliyorum. Ve içiniz rahat olsun, örümcek hislerim zil çalmıyor, demek ki bu kez oyunun PC ve konsol versiyonları aynı kalitede olacak. **-Sinan**



◀ Şimdiye kadar gördüğünüz en sadık çizgi roman oyunu



NINTENDOGS

Beynim... kaçmak... istiyorum... Çok... sevdim...liler...

YAPIM: NINTENDO **DAĞITIM:** NINTENDO **TÜR:** SANAL YAŞAM **SİSTEM:** NINTENDO DS **ÇIKIŞ TARİHİ:** KASIM

Küçük köpek yavrularını kim sevmez? Görünen o ki Japon'lar biraz fazla seviyorlar. Nintendo'nun el konsolu DS için geliştirdiği Nintendogs, sanal bir köpeğin her türlü ihtiyacını karşılayabildiğiniz, oyuncaklar aldığınız, numaralar öğrettiğiniz ve gerçekte var olmayan bir hayvana bağlanamayacağınız kadar bağlı olduğunuz bir oyun. Ne de olsa ortalığı kirlletmiyor.

Çıktığından bu yana daha 3 ay olmasına rağmen Japonya'da 4 milyondan fazla satmış durumda ve 4 farklı versiyonu yapım aşamasında. Köpekler o

kadar sevimli, o kadar sevimli ki... Allah'ım! Kendimi kirlenmiş hissediyorum! (her gördüğüm niyet tavşanını istemsiz bir şekilde severken de böyle olurum ben, iğrenç tüy yumakları sizi!)

Siz ve köpeğiniz sokakta gezerken DS'inizin etki alanına bir başka Nintendogs sahibi girerse, köpeklerinizi birlikte oynamaya çıkartabilirsiniz. Eğer DS ülkemizde çok yaygınlaşırsa, "köpeğiniz pek sevimliymiş!" tanışma yöntemine yeni bir boyut kazandırabilir. Ama otomatikman "ısırrır mı?" diye sormayın, salak durumuna düşersiniz.

Kasım ayında Avrupa ile aynı anda ülkemizde de satışa sürüleceğini tahmin ediyoruz Nintendogs'un. Bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçiriyorsunuz diye başınızın etini yiyen birilerini de batağa sürüklemek için birebir. İsmi lazım değil, mesela kız arkadaşınız veya eşiniz gibi. **-Sinan**





X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

Magneto iyi adamların yanında mı?

YAPIM: RAVEN **DAĞITIM:** ACTIVISION **TÜR:** RPG **SİSTEM:** PC, PS2, XBOX, GC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU

Raven belki bizi Quake 4 ile hayal kırıklığına uğrattı ama X-Men Legends'in devamı olan Rise of Apocalypse ile kendini affettirdi. X-Men Legends çizgi romana sadık bir RPG idi. Oyunun ikincisi ilkinden çok daha fazla şey vaat ediyor.

Bu sefer mutantlarımız Apocalypse'in saldırısı altın-

da ve onunla başa çıkmak için Magneto'nun yaptığı birleşme çağrısını reddedemiyorlar. X-Men ve Brotherhood birlikte yeni tehlikeye savaş açarken biz de Magneto başta olmak üzere oynayacak yeni karakterler buluyoruz kendimize.

Oynanış olarak Rise of Apocalypse aslında ilk Legends'dan çok farklı değil. Raven oyunun konsollarda daha rahat oynanmasını sağlayacak bazı yeniliklere gitmiş. Mesela eldeki en iyi silahı otomatik kullanma ve savaş sırasında

otomatik level atlama gibi. Ayrıca artık istediğiniz zaman ana üsse dönüp mutantlarınızı değiştirebiliyorsunuz.

X-Men Legends 2'nin en büyük yeniliği ise online multiplayer seçeneği. Artık oyunu 4 kişiye kadar online oynayabileceksiniz.

Üstelik tek başınıza başladığınız bir oyuna istediğiniz zaman arkadaşlarınızı alabileceksiniz. Böylece oyunun istediğiniz bölümlerini yalnız istediklerinizi de online bitirebilirsiniz. İlk oyunu kaçırınlar merakla beklesin. **-Tuğ-**

HUXLEY

En güzel isim benzerliklerinden biri

YAPIM: WEBZEN **DAĞITIM:** WEBZEN **TÜR:** DEVASA ONLINE FPS **SİSTEM:** PC, XBOX 360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006 SONBAHAR

Aslına bakarsanız oyunun adını ilk gördüğümde Cesur Yeni Dünya'da geçen bir adventure oyunu olma ihti-



mali beni benden almıştı. Ama Huxley çok daha karanlık bir dünyada geçiyor. İnsanlar Sapiens ve Alternatives isimli iki kutba ayrılmış ve deli gibi savaşıyorlar. İşin kötüsü Hybrid denen ortak bir düşman iki tarafı da avlama derdinde.

Bugüne kadar çıkan tüm devasa FPS'lerin ortak problemi bağlantı problemleriydi. Webzen en başından bunun bilincinde olarak enteresan bir çözüm bulmuş. Oyunda her iki tarafın da birer büyük şehri var. Şehirlerde eş dostla çene çalıp ticaret falan yapabiliyorsunuz. Ama aksiyon istediğinizde instance savaş alanlarına giriyorsunuz. Oyunun ana sunucusu 5000 kişi desteklerken savaş alanları 100 kişilik. Huxley'nin grafiklerinin nefes kesiyor. Oyunun Unreal Engine 3.0 kullanması bir yana Webzen bu motorun hakkını verecek grafikler yaratmış. Oyun 2006 sonbahar Kore'de



piyasaya çıkıyor. Avrupa sunucularının açılması için muhtemelen 2007'yi beklememiz gerekecek. **-Tuğbek**



ALAN WAKE

Max Payne'in yapımcılarından psikolojik gerilim

YAPIM: REMEDY DAĞITIM: BELLİ DEĞİL TÜR: AKSIYON ADVENTURE SİSTEM: PC, PS3, XBOX360 ÇIKIŞ TARİHİ: 2006

Dünyada en nefret ettiğim şeylerden biri sıra beklemektir ve maalesef E3 sırada bekleyen insanlar kolonisine benzer.

Ama umurumda olmaz, en kral oyun olsun beni sıraya sokamaz. Bunca senedir E3'e gidiyorum sadece PSP'yi kurcalamak için bir kere sıraya girmiştim. Girmem, giremem... daral gelir bana. Duramam sırada falan. İşte sıra bekleyen zavallı insanlar yine. Aaaaa... AT!'ın standı ne güzel. Aaa... Remedy'nin başkanı bu adam ne yapıyor burada, niye tutmuş ki bu sıranın başını.. Hmm.. "Alan Wake, Max Payne'in yaratıcılarından yeni bir psikolojik gerilim oyunu". Gulp... Neyse sıra da uzun değil ilşeyim şöyle...

Yarım saat geçer... "Kardeşim araya kaynamasanıza! Sen de dürtme beni arkadan pis Çinli. Ya ne anlatıyorlar içeride? Yarım saattir dışarıda beklemekten helak olduk, söyleyin kısa kessinler! Bana ne kardeşim Japon'san, ha Çinli ha Japon ay-

nı şey, kızdırma beni! Ya açsanıza kapıyı girelim! Sana ne lan istediğim yere fırlatırım çantamı!!!".

UYANIK ALAN

Hem bana hem de çevremdekilere sinir harbi yaşatmış olsa da Alan Wake'i görmek en azaplı kuyruğa fazlasıyla değerdi. Aynı Max Payne'de olduğu gibi yeni oyunumuzda da oyun adını ana karakterden alıyor. Alan Wake kısa sürede ünlenmiş bir korku yazarıdır. İlham kaynağı ise nişanlısıdır. Ne zaman nişanlısıyla yatsalar korkunç rüyalar görmekte (cinsel yaşamları kötü olsa gerek) ve bunları yazarak romanlarını oluşturmaktadır. Ama bir gün nişanlısı hiç iz bırakmadan kaybolur. Alan'ın aramaları sonuç vermez. Nişanlısı ve rüyaları olmadan yazamaz Alan, daha da kötüsü artık hiç uyuyamamaktadır. Bu yüzden küçük bir kasabanın yakınlarındaki kliniğe yatar. Klinikte sevgilisine inanılmaz derecede benzeyen bir kadına rastlar ve onunla birlikte kâbusları da geri gelir. Başta sevinir tabii buna ama bir şeyler çok ama çok yanlıştır. Çünkü kâbusları uykusundan çıkıp gerçek yaşama sızmaya başlarlar.

Stephen King romanlarından bir hayli esinlenen Alan Wake karakterinin hikâyesi, Max Payne'e de imza atan Sam Lake'e ait ve E3'de bu hikâyeyi bizzat yazarın kendi ağzından dinleme şansı bulduk. Ay-

rica oyunun baş tasarımcısı Petri Järvilehto oyunun dinamikleri ve teknolojisini tanıttı. Ama hikâye ve oyunun atmosferi dışında Remedy pek fazla detaya girmek istemiyordu. Onların söylemiyle "Sadece ne yönde ilerlediklerini göstermek" istiyorlardı. Demo boyunca biraz Alan Wake'i tanıyıp biraz da oyunun geçtiği Bright Falls kasabası ve çevresini gezdik. David Lynch'in İki Tepeler'inden fırlamışa benzeyen bu küçük kasaba henüz içinde yaşam olmamasına ve huzurlu görüntüsüne rağmen kendi sırları ve kurallarıyla bizi ürpertmeye hazır bekliyor.

Önceki oyunları Max Payne'de uzak doğu aksiyon filmleri ile Film Noir'ları karıştıran Remedy yine oldukça enteresan bir karışım yakalamış gibi görünüyor. Stephen King'in romanlarındaki gerilim ve David Lynch'in İki Tepeler'indeki atmosfer. Herhalde buna "çifte kavrulmuş gerilim" denebilir. Haliyle Alan Wake, Max Payne'e göre daha fazla adventure türüne yaklaşıyor. Zaten Max'in içi alev alev yanan, parmaklarını tetikten çekmeyen yapısına karşılık Alan daha sakin ve yabancılaşmış bir karakter. Ama Remedy iki Max Payne oyunuyla ustalaştığı aksiyon türüne sırtını dönmüş değil. Alan Wake'in de silahlı, silahsız sıkı çarpışmalara sahne olacağına söyleyip duruyorlar. Henüz oyunun aksiyon yanı nasıl olacak bir fikrimiz yok. Tek bildiğimiz ışığın kâbuslarımızdan bu tarafa geçen yaratıklarla dövüşürken en güçlü silahımız olacağı.

Adventure türüne yaklaşmanın yanı sıra, Remedy Max Payne'deki çizgisel oyun yapısından vazgeçip Alan Wake'de bizi çok daha özgür bırakıyor. Bu yüzden yeni oyun görev tabanlı olarak ilerliyor. Oyunun genelinde özgürce hareket edebileceğiniz gibi görevleri ve yan görevleri

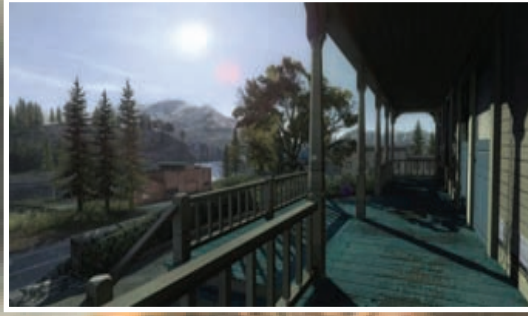


hangi sırada yerine getireceğiniz de bir yere kadar sizin kontrolünüzde.

BRIGHT FALLS'UN ORMANLARI

E3 demosunda oyunu tanıtan Petri Järvillehto, yarattıkları geniş dünyayı önce üzerinden şöyle bir uçarak, ardından da jiple dolaştırdı. Oyun büyük oranda Bright Falls kasabasında geçse de çevresinde çok geniş bir kırsal alan var. Kasabanın çevresi ormanlarla kaplı tepelerden oluşuyor ve bu tepelerin arasından süzülen yollar sizi kasabanın uzağındaki enteresan mekânlara götürüyor: Bir akıl hastanesi, bir deniz feneri ve kim bilir daha neler. Üstelik hem kasabanın kendisi hem de çevresinde grafikler çok gerçekçi. Gerçi atmosferleri çok farklı ama grafiklerin Half-Life 2'den daha gerçekçi görüldüğünü söyleyebilirim. Üstelik bir yerden bir yere giderken yüklem ekranlarıyla karşılaşmıyorsunuz. Hatta oyunun gösteriminde şaşırtıcı şekilde kasaba ve onu çevreleyen kilometrelerce alan üzerinden kamerayla serbest uçuşlar yapıyordu Petri. Demoda kullanılan sistem neydi bilemiyorum ama Alan Wake'in öyle her sistemde çalışmayacağı açık. Yine de gönlünüzü ferah tutun, Remedy harika grafikleri minimum sistem gereksinimiyle vermesiyle ünlüdür.

Söz ile kulağa hoş gelen bu oyun atmosferinin gerçekleştirilmesi o kadar da kolay değil elbette. Her şeyden önce böylesine geniş mekânları yüksek kalitede işleyebilecek çok güçlü bir 3D motoruna ihtiyacınız var. Ama Remedy bu konuda ekibinin teknik gücüne çok güveniyor. Sonuçta 3DMark'ı da yaratan çok güçlü bir teknik ekip var ellerinde ve bu ekip Alan Wake için özel bir 3D motoru geliştiriyor. Aslında Remedy bu 3D motor ile geniş alanlardan daha fazlasını vaat ediyor. Yapımcıların Alan Wake'de hedeflediği gerçek, canlı bir dünya yaratmak. Aslında tanıtım sırasında Petri Järvillehto bunu bir adım



daha ileri giderek dünya simülasyonu olarak adlandırdı. Oyunda gerçek zamanlı olarak hem gece ve gündüz hem de hava şartları değişiyor. Üstelik bu değişimler sırasında gökyüzüyle birlikte Bright Falls ve çevresinin renkten renge dönüşünü izleyebiliyorsunuz. Alan'ın kâbusları gerçek dünyaya karanlıklar ve gölgelerden sızdığı için de bu gerçek zamanlı değişimler oynanışa büyük etki yapıyor. Anlaşılan gündüzleri huzur içinde dolanıp gece olup karanlık çökünce bir parça ışık için ter dökeceğiz.

Oyun bizi bir parça özgür bıraktığından hangi görevi hangi saatte ve hava şartında yaptığımız da oyunun gidişatını ciddi şekilde değiştirebilecek. Özgürlük demişken, eğer bir arabanız yoksa pek de istediğiniz zaman istediğiniz yere gitme, istediğimiz zaman istediğimizi yapma özgürlüğünüz olmaz. Bu yüzden oyuna Max Payne'de hiç olmayan araç kullanımını unutmamışlar. E3 demosunda kullanılabilen bir tek jip vardı. Ama Remedy oyunun son halinde birden fazla araç kullanabileceğimizi söylüyor.

Stephen King romanlarından gerilim, İkiz Tepeler'den atmosfer ve adventure öğelerini alan bir aksiyon oyunu fikri bizi öylesine heyecanlandırıyor ve biz önceki deneyimlerimizden Remedy'ye çok güveniyoruz. Ve iki sayfadır 2006'nın en iyi oyunundan bahsediyor olmamız hiç de azımsanacak bir ihtimal değil. -Tuğbek



REMEDY İLE RÖPORTAJ

Alan Wake'i o kadar çok merak ediyorduk ki dayanamayıp E3'den sonra aklımızdaki bazı soruları Sam Lake ve Petri Järvillehto'ya yönelttik.

LVL: Niçin Max Payne serisine devam etmek yerine yeni bir oyuna yöneldiniz?

PJ: Max Payne 2'nin ardından yeni bir oyuna yönelmek daima aklımızdaydı zaten. Max ile çok iyi zamanlarımız oldu ama daha iyi şeyler yapmak, oyunları daha ileri götürmek için bazen bir şeye sifirden başlamak daha iyidir.

LVL: Yeni oyunun geliştirilmesinde konsollara ve PC'ye ne kadar ağırlık veriyorsunuz? Yeni nesil konsollara oyun geliştiriyor olmak sizin için neleri değiştirdi?

PJ: Konsollar şu an için oyun dünyasını ele geçirmiş durumdadır. İnsanlar koltuklarına yayılıp oyun oynamayı tercih ediyor. Ama biz PC kökenli bir ekibiz ve bunu asla unutmuyoruz. Yeni konsollar ise size yapmak istedikleriniz için çok geniş bir hareket alanı veriyor. Ama bu çok daha fazla içerik anlamına da geldiğinden tasarım süreci daha karmaşık ve uzun hale geliyor.

LVL: E3'de Alan Wake'in aksiyon yönünü pek göstermediniz. Bu sefer survival horror tarzına mı kayıyorsunuz yoksa Max Payne'deki gibi ortalığı kırıp geçebilecek miyiz?

PJ: Alan, Max'e göre çok daha fazla gezip dolaşacak, olayları, bulmacaları çözmeye çalışacak. Ama sıkı aksiyon oyunları bizim uzmanlık alanımız ve Alan Wake'de de nefes kesecek çarpışmalar olacak.

LVL: Bu sefer oyuna çok oyuncu desteği eklemeyi düşünüyor musunuz?

PJ: Hayır, sadece tek kişilik olacak.

LVL: Son olarak oyundaki gerçek zamanlı hava değişimlerini anlatır mısınız? E3'de gece gündüz değişiminin etkisini gördük ama hava durumunu kontrol etme şansımız olmadı.

PJ: Hava şartlarındaki değişimler bizim için oyunun atmosferini anlatmak istediğimiz hikâyeye veya duruma göre ayarlamak için kullandığımız önemli bir araç. Hava durumuyla birlikte aynı gerçek hayattaki gibi bütün sesler, görüş yeteneğiniz, araçlarınızın yol tutuşu gibi pek çok şey değişecek. Böyle olunca aynı mekânda farklı hava şartlarında bulunmak tamamen farklı bir deneyim olacak.

PREY

Av başlıyor, en sonunda.

YAPIM: HUMAN HEAD **DAĞITIM:** 2K **TÜR:** FPS **SİSTEM:** PC, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006



karşınızda Do-
om'un Hell-
knight'larını
yavru köpek niyeti-

ne gezdirecek dev bir yaratık çıkıyor. Koridorda sakın sakın ilerlerken önünüzde 4 portal birden açılıyor ve biliyorsunuz... Başınız cidden belada.

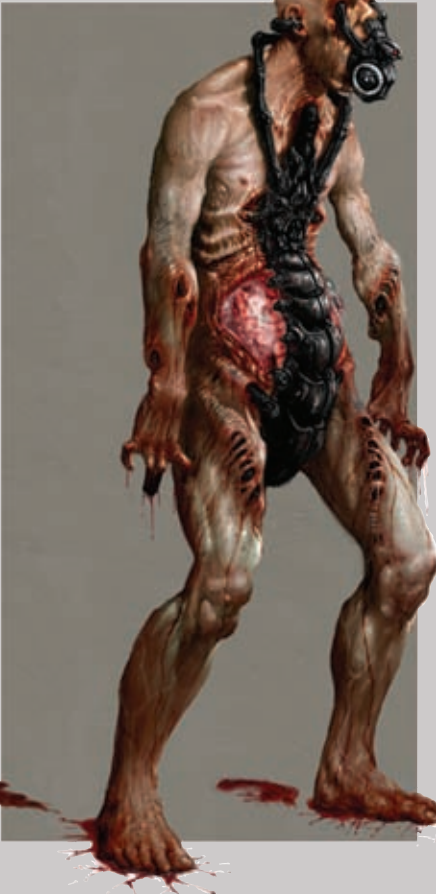
ÖLÜMDEN KAÇMAK

Yaratıkların silahlarını kullanabilsek de deplasmanda, onların mekânındayız. Düşmanın ardı arkası kesilmiyor ve ölüm kaçınılmaz oluyor. Her hangi bir askeri yönetiyor olsak her ölüm yeniden yüklenme anlamına gelirdi. Ama bizim Kızılderili askerimiz için ölüm kaçılabilir bir şey. Her ölüşümüzde kendimizi çok farklı ruhsal bir mekânda buluyoruz. Burada şimdilik ne olduğunu bilemediğimiz yaratıklar var. Bunları vurarak ruhlarından güç alıyor ve gerçek dünyaya geri dönüyor. Biri bu uzaylılara Cherokee'lere bulaşılmayacağını söylemeliydi! Damarlarımızdaki Kızılderili kanı bizi ölümden kurtarmanın ötesinde güçler de veriyor. İstedığımız zaman ruhumuz bedenimizi terk edip duvarların, parmaklıkların ara-

Bu sene E3 birbirinden çarpıcı PC oyunlarıyla dolu olsa da bizi en çok etkileyen Prey oldu. ATI standında kendine ait küçük bir salonu olan oyunun 15 dakikalık oldukça uzun demosunu soluksuz izledik. Çıktığımızda tek söyleyebildiğimiz "Vay be!" oldu. Peki, ne gördük? Anlatması gerçekten zor ama yine de denemeye değer.

ALIŞILMADIK BİR UFO VAKASI

Demo Amerikan taşra kasabalarından birindeki bir barda başlıyor. Oldukça boş ve sakın olan bar büyük bir gürültü ve camlardan içeri dolan güçlü ışıklarla doluyor. Yeterince X-Files izlemiş herkes gibi tepemizde bir UFO dolandığını anlayıveriyoruz hemen. Biz içeridekilerin havalanıp camdan dışarı çıkmasını beklerken bir anda barın çatısı eriyip parça parça gökyüzüne yükselmeye başlıyor. Açılan çatının üzerinden bütün bar yeşil ışık huzmesiyle dolarken barın içindeki her şey ve herkes ufak ufak yükselmeye ve bir yandan da dijitize olurcasına yeşil dijital parçacıklara ayrılmaya

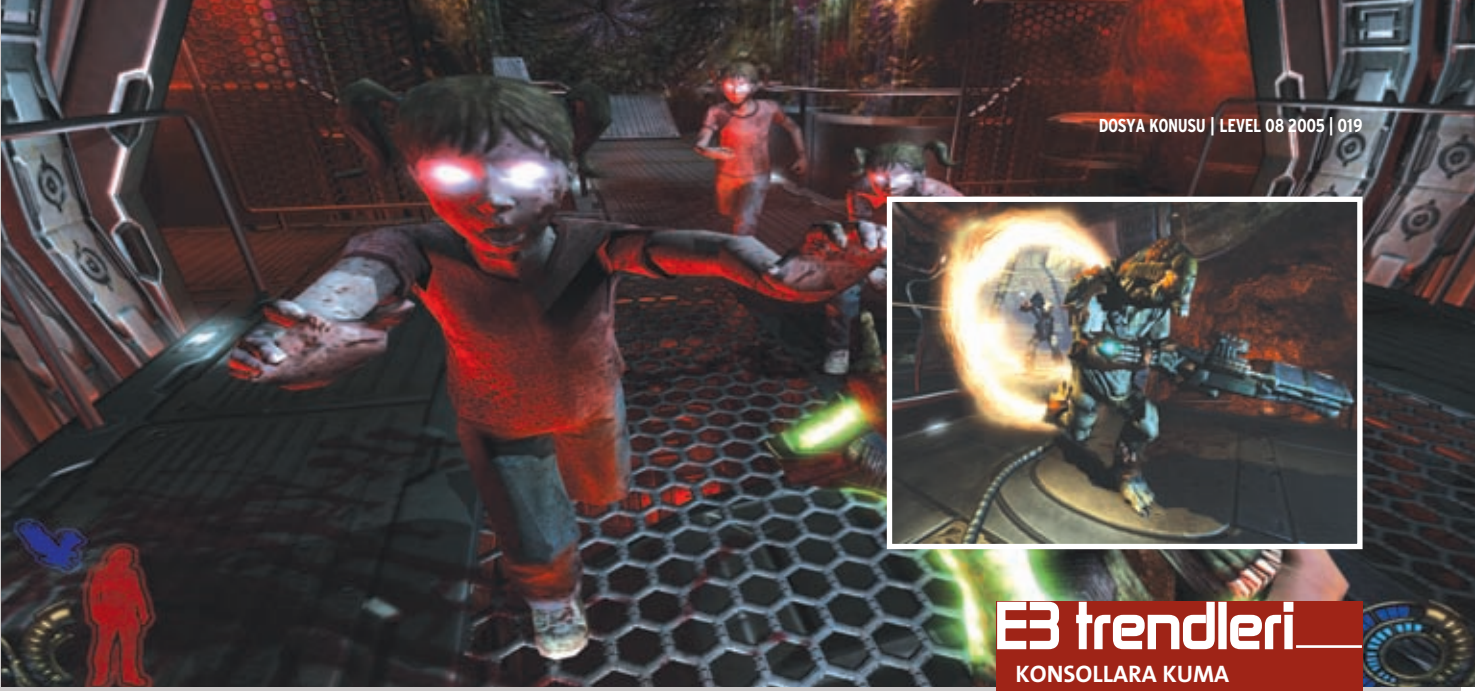


başlıyor. Matrix'de Neo'nun Nirvana'ya erip dünyayı akan yeşil kodlar olarak gördüğü sahneyi hatırlarsınız. Bardaki her şey yükselirken buna benzer bir hal alıyor. Tepedeki UFO bütün barı ve sonunda bizi olduğu gibi emiyor.

Gösterimin sonunda yapımcılarla aya küstü sohbet edip konuyu biraz aydınlatıyoruz. Meğerse biz kökleriyle bağını koparmış ordu mensubu bir Cherokee'yiz. Büyük babamız bizi gelenek göreneklere bağlamaya çalışsa da bizi bu Kızılderili kasabasına bağlayan tek şey aslında barman olarak çalışan sevgilimiz. O gece uzaylılar barla birlikte sevgilimizi, büyük babamızı ve bizi de kaçırıyorlar. Ama asker eğitimine macera boyunca büyük babamızdan astral ortamlarda alacağımız şamanizm dersleri de eklenince bu dev uzay gemisi mistik kahramanımızı sindirmekte bir hayli zorlanıyor. Tabii işin klişesi gereği arada dünyayı da kurtarmış oluyoruz.

Tümü uzaylıların gemisinde geçen bir bilimkurgu fırtınasına Kızılderili yağmurlarının eklenmesi enteresan bir karışım yaratıyor. Ama Prey'i asıl özel yapan tüm bu olayların geçtiği benzersiz mekân tasarımları. Oyunun E3 demosunda birbirinden çok farklı ve hiç biri alışılmadık pek çok mekân gördük. Devasa uzay gemisi aslında dev bir canlı gibi görünüyor. Uzaylı yaratıklar gibi gemi de et ve metalin birleşmesinden oluşmuş. Bu garip ortamı daha da garip yapan yerçekiminin kullanımı. Kimi mekânlarda yer çekimi bir anda aşağı oluyor ve tavana yapışıyoruz. Ayrıca zeminden çok duvarları ve tavanları dolaşan ince platformlarda koştururken kendinizi fütüristik bir Escher tablosunun içinde buluyoruz. Daha da enteresan olan ise oyundaki portallar. Portalın karşı tarafını UT'deki gibi çok net görebildiğiniz gibi içinden ateş edip girmeden önce yaratıkları temizleyebiliyorsunuz da. Tabii bunu onlar da yapabiliyor, portalın diğer tarafından üzerinize atlayıveriyorlar. Portallar oyunda o kadar çok kullanılıyor ki ne zaman nerede açılacakları, içinden ne çıkacağını, sizi nereye götüreceğini bilemiyorsunuz. Portalın birinden içeri dalıyorsunuz ve





E3 trendleri

KONSOLLARA KUMA GETİRENLER

İnternet forumları PC'de oyun oynamanın yeni jenerasyon konsollarla öleceği yönünde yorumlarla doluyor olsa da, bu yıl E3'te PC'ye ciddi bir yöneliş vardı. Evet, şovdaki gösterilen oyunların %90'ı konsollarda gösteriliyordu, ama bunun en büyük nedeni oraya bir PC-klayve-fare-monitör setinden oluşan bir sistem kurmaktansa bir konsol getirip, TV'ye bağlamanın yapımcılar adına hem zaman, hem de maddi açıdan daha verimli olması. E3'teki oyunların büyük çoğunluğu konsollarda oynansa da, PC versiyonları da çıkacak.

Bunun üstüne, yıllardır konsola yaptıkları oyunlarla ünlenen birçok firma giderek artan miktarlarda PC oyun piyasasına da girmeye çabaladı ve gözümüzden kaçmadı. Koei (Dynasty Warriors 4) gibi firmaların ünlü oyunlarını PC'ye çevirmesinin ötesinde çok daha ciddi bir geçiş durumu var ortada. Birçok konsol oyun dağıtıcısı en başarılı PC oyunu yapımcılarıyla anlaşmış durumda. Örnek mi istiyorsunuz? Midway'den Unreal Tournament 2007 (Epic Games), Rise and Fall (Stainless Steel), Namco'dan Hellgate London (Flagship Studios), Mage Knight Apocalypse (Namco Hometek) çıkacak. "Eee?" demeyin, bütün bu oyunlar şimdiye kadar sadece konsollara oyun yapmış firmaların, sadece PC'ye çıkaracağı oyunlar. Bizim "pahalı" ve "kocaman" makinelerde hala ateş var ki duman çıkıyor :) - **Sinan**



nı Prey'in, Quake'den daha iyi olduğunda hem fikirdi. Ama zaman geçti, Quake çıktı ve ortalığı yıktı. Prey'in çıkacağı açıklanan 1998'e gelindiğinde eldekiler hiç de Quake'den iyi değildi. 3DRealms yöneticileri ile oyunu geliştiren ekip arasında çok büyük bir tartışma yaşandı. Bir gece bütün ekip sabit diskleri "Format c:"yi basıp gittiler. Geriye sadece proje lideri kalmıştı o da utanıp istifasını verdi ve John Romero ile Ion Storm'u kurdu (yağmurdan kaçan doluya tutulur.)

Prey'in talihsiz hikâyesi burada da bitmiyor. 3DRealms kısa sürede yeni bir

ekip kurdu ve işe sıfırdan başladı. Herkes Prey öldü diye düşünürken bir sonraki E3'te daha da gelişmiş bir oyun ile çıktılar oyuncuların karşısına. Ama bir sonraki sene E3'te oyun yoktu. Ondaki sonraki sene de haber alınmadı. Herkes Prey'in ne âlemde olduğunu merak ederken 3D Realms oyunu geliştiren ekibin Duke Nukem Forever'in çıkışını hızlandırmak için bu projeye kaydırıldığını açıkladı. Bir kara delik diğerini yutmuş, Prey bu sefer gerçekten rafa kaldırılmıştı.

Prey'in kaderi "Game Developers Conference'da 3DRealms ve Human Head Studios'un karşılaşması ve kısa sürede kaynaşması ile değişti. Daha önce Dead Mans Hand ve Rune'ü yapan Human Head, 3D Realms'e projeye devam etmeyi teklif etti. Zaman kazanmak için 3D motor işi es geçilip Doom III motoru lisanslandı ve işe konuldu. Sıkı çalışan Human Head yenilikler eklese de projenin özüne sadık kaldı ve 10 sene boyunca bir ileri iki geri bir arpa boyu yol alınamayan proje kısa sürede şekillenip bu sene E3'ün en büyük bombalarından biri olarak karşımıza çıktı. Umalım Prey bu sefer gerçekten şeytanın bacağına kırmış olsun. Bu oyunun üçüncü E3'ü, yeniden rafa kalkmasına yüreklerimiz gerçekten dayanamaz. -**Tuğbek**

sından sızarak düşmanımızı gafil avlayabiliyor. Üstelik bu astral halde ölümcül bir ok kullanabiliyoruz. Ruhun vücudu terk etmesinin dezavantajı ise vücudun savunmasız kalması. Bir kapıyı açmak için ruhunuzu duvarın arkasına yolladığınızda duvarın bu tarafında kalan vücudunuz uzaylılara yem olabiliyor.

İzlerken bu kadar heyecan yaratan bir oyunu elinize geçirdiğinizde neler hissedeceğinizi bir düşünün. Tamam, genelde "Piff... demoyla alakası yok" dedirtir, hayal kırıklığından başka bir şey hissettirmez. Ama biz Prey'i soluksuz izlediğimiz gibi soluksuz oynayacağımıza çok güveniyoruz. Ne de olsa bu bir 3D Realms oyunu.

BİR YILAN HİKAYESİ

"NEEEE!!! Duke Nukem'den daha yılan hikâyesi bir oyun olabilir mi?!" demeyin. Evet olur. Bundan 10 sene önce 1995'de bir BBS sohbet kanalında 3DRealms'in basın halkla ilişkiler sorumlusu grafik ve oynanış olarak Quake'e bin basacak, devrim yaratacak kendi 3D motoruna sahip, Cherokee mitolojisine dayanan, Portal diye bir şeyin teknolojisine sahip bir oyun geliştirdiklerini duyurdu. Hatta 1996 E3'te resmi duyurusu yapıldı, ilk grafikleri basına verildiğinde tüm oyun bası-

Yapım
Pyro Studios
Dağıtım
Eidos
Interactive
Çıkış Tarihi
Belli Değil
Tür
FPS
Sistem
PC, PS2,
Xbox

Yazan Fırat Akyıldız

COMMANDOS: STRIKE FORCE

**Eşek kadar adam oldunuz, bakalım şimdi ner-
eye saklanacaksınız?**

“İkinci Dünya Savaşı” tamlamasını o kadar çok kullandık ki yazılarımızda, “Atos, Portos, Aramis” gibi algılıyorum artık. Fonetige uygun, uygun değilse bile uydu bir şekilde. İsmiyle soyadı birlikte söylenen “özel” futbolcular var ya, onlar gibi oldu işte. Bir savaşla bu kadar fazla iç içe olmamız ne derece doğru bilmiyorum. Daha fazla İkinci Dünya Savaşı konulu oyunu kaldırabilir mi bilgisayar dünyası, onu da bilmiyorum. Ama bildiğim bir şey var: İkinci Dünya Savaşı konulu bir

oyun oynayacaksam, ismi Commandos olsa iyi olur. Peki 3D ve FPS bir Commandos için de aynı şey geçerli mi dersiniz?

NEDEN OLMASIN?

Farkındayım, 2D’den 3D’ye geçişte büyük hayal kırıklıkları yaşadık. Birçok oyun eskisi gibi olamadı. Ama burada bundan bahsetmeyeceğim; değişim kaçınılmaz ne de olsa. Yeni bir Commandos bizi bekliyor, biz de yeni Commandos’u...



▲ 3D’nin dezavantajı: Ses çıkarmamak için artık yürüdüğünüz zemine bile dikkat etmek zorundasınız.

**TOP
SECRET**



Dedik," biz de bu sırada boş durmayalım, alalım siyah fontumuzu, boyayalım Level'in sayfalarını" (Umarım Oğuz fontun rengini değiştirmez, "siyah" dedim bir defa).

Neyi merak ettiğinizi tahmin edebiliyorum aşağı yukarı. 3D bir Commandos neye benzer, eskisi gibi olabilir mi? FPS bir Commandos'dan eskisi kadar taktik ağırlıklı olmasını bekleyemeyiz. Aksiyon ağırlıklı olacak, bu kesin. Ancak yapımcılar Strike Force'u şu şekilde tanımlıyorlar: "Bildığımız Commandos'un FPS versiyonu". Gizlenmek, pusuya yatmak ve çatışmak, 3D bir ortamda daha heyecanlı olacak kuşkusuz. Tabii oyun bu kez FPS olduğu için, çatışmalardaki etkimiz kat kat fazla. Geniş ve açık haritalar da yeni grafik motoruyla birlikte oyuna dahil oluyorlar. Merak etmeyin, haritalar ve izleyeceğimiz yollar çizgisel değiller yine. Çizgisel olsalardı eğer, Commandos'un herhangi bir FPS'den farkı kalmazdı. Kısacası, yeni Commandos'da görevleri tamamlamak için farklı yollar seçecek, oyunun akışını tamamıyla siz belirleyeceksiniz.

Konu görevlerden açılmışken devam edelim (konuyu ben açmıyormuşum gibi davranıyorum ya, neden bilmiyorum; sanki biri konuyu açıp kaçmış da, bana sorduklarında umursamaz bir tavırla "Ha, ne alakası var?" diyecekmişim gibi...). Fransa'da, Rusya'da, Norveç'te general kaçırma, sabotaj, rehine kurtarma gibi görevler alacağız. Örneğin "An eye for an eye" isimdeki keskin

nişancı görevi. Bu görevde yalnızca 25 mermi var. Ve bu 25 mermiyle birçok subayı ve generali öldürmek zorundasınız; heyecanlı olacağına benziyor.

Oyundaki karakter sayısı bu kez üçle sınırlandırılıyor; Green Beret, Sniper ve Spy. Green Beret problemleri bıçağıyla ve diğer silahlarıyla direk çözebiliyor. Birini öldürecekse, ona kesinlikle ihtiyacınız var. Sniper, yani Keskin Nişancı ise Green Beret gibi yakın dövüşte usta değil. Ama önceki Commandos'larda olduğu gibi, Strike Force'ta da uzun mesafede başka seçeneğiniz yok. Oyunun en ilginç yeniliklerinden biri de Sniper'la ilgili: Nefes tutma özelliği. Bu özellik sadece Sniper'da var. Nişan aldığınızda tüfeğin sallanmaması, dolayısıyla daha kesin vuruş yapabilmek için nefesiniz tutabileceksiniz. Son olarak Spy (Casus), Garrett gibi gölgeleri kullanarak görünmeden ilerliyor, düşman giysilerini giyebiliyor ve Almanca konuşabiliyor. Görevler; aksiyon, sızma ve gizlenme olarak üçe ayrıldıklarından üç adamanızı da farklı zaman dilimlerinde, farklı silahlarla kullanmanız gerekecek. Tabii burada diğer Commandos'lardaki gibi "taktik" devreye giriyor. Hangi hareketi ne zaman yapacağınız, hangi yolu izleyeceğiniz ve hangi adamı kullanacağınız çok önemli. Bir dezavantajınız da var bu defa: Daha zeki düşmanlar. Düşmanlarınızın tepkileri, izledikleri yollar, uyguladıkları stratejiler sizin hareketlerinize bağlı olarak değişecek.

Oyun FPS'ye çevrildiği için kontrol sisteminde bazı değişiklikler var. İstedığınız zaman istediğiniz adamı kontrol etme gibi bir şansınız yok artık. Yalnızca belirli görevlerde iki adamı aynı anda -aralarında geçiş yaparak- kontrol edebileceksiniz. Kontrol etmediğiniz adamın başı belada olduğundaysa bundan haberiniz olacak. Tahmin edebileceğiniz gibi, üç karakteri aynı anda kontrol edemiyor olmanız oyunun FPS olmasından kaynaklanıyor. Önemli olan FPS deneyimi olmayan Pyro'nun bunun altından kalkıp kalkamayacağı.

TERS AÇI

"Kamera First Person kamerası" dedim durdum bu zamana kadar, yeter artık (abarttım sanırım, veya evet, abarttım). Ama tek kamera bu değil oyundaki. Ana kamera FP, doğru. Buna ek olarak zaman zaman kaçış ve benzeri sahnelerde kamera haritadan uzaklaşacak. Yapımcıların oyunun heyecanını ve gerilimini yansıtmak için uyguladıkları bu sistem haritayı değişik bir açıdan, kuşbakışı görmenizi sağlıyor. "FP kamerasının ve yeni, 3D grafik motorunun oyuna katkısı nedir?" diye sorarsanız noktalama işaretleriyle birlikte, cevap verebileceğimi sanmıyorum. Kabul etmek gerekir ki bu değişim kaçınılmaz. Yapımcılarsa bu konuda şunu söylüyorlar: "Aksiyonun oyuncuyu daha fazla çevrelemesini istedik". Nasıl yani? 4+1 gibi mi? Sağınızda ağaç, solunuzda bir Nazi subayı, önünüzde bir çatışma, arkanızda Nazi askerleri... Değil tabii ki. Yukarıda da yazdığım gibi, GTA'da kullanılan RenderWare motoruyla birlikte, 3D bir ortamda oyunun atmosferi daha gerilimli olacaktır. Burada poligon sayısından bahsetmek istemiyorum. Grafiklerin kahverengi tonlarda, detaylı olduğunu bilmeniz yeterli. Daha fazlasını bilmeniz tehlikeli, yazışmalarımız dinleniyor olabilir (paranoyak editör).

Bir FPS online'sız olamazdı. Üç platformda da (PC, PS2, Xbox) online mod planlanıyor Strike Force için. PC'de 16, konsollardaysa 8 kişiye kadar oyuncu destekleniyor. Deathmatch ve Team Deathmatch gibi bilinen modların yanında, komandoların özel yeteneklerini kullanabileceğiniz modlar da oyunda yer alacak. Bu modlardan biri Sabotage, biri de Postmen. Modlar hakkında detaylı bilgi vermiyor Pyro Studios. Ama Postmen'in ismine bakılırsa, Casus'u kontrol edeceğimiz bir mod olacağını tahmin etmek zor değil. [bitti]

Nefesinizi tutun, nişan alın ve ateş edin. Gerçekten nefesinizi tutmanız gerekiyor, biliyorsunuz değil mi?





Yapım
Bethesda
Softworks
Dağıtım
2K Games
Çıkış Tarihi
Kasım 2005
Tür
RPG
Sistem
PC, Xbox
360

Yazan Burak Akmenek

Cehennemin kapıları ardına kadar açılırsa

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Elder Scrolls 4 geliyor! Kaçınıcı oyun olduğu falan hiç önemli değil aslında. Önemli olan oyunun yepyeni bir Morrowind heyecanı yaşatacak, bizi gene saatlerce monitör başına bağlayacak olması. Neyi nasıl istersek yapabilecek olmamız. İki yüzden fazla zindanı dağıtıp yağmalayacak, kötü adamların tekerine çomak sokacak olmamız !

Önceki oyunları oynamayanlar için söylüyorum, bu bir devam oyunu değil. Evet, tanıdık bir iki şey var. Fakat Bethesda'nın genel politikasına uygun olarak Oblivion tek başına bir oyun olarak düşünülmeli.

Onlarca yıl (ve geçmiş üç oyun) boyunca krallığı yönetmiş olan kral ve oğulları bir suikast ile ortadan kaldırılıyor. Bir de üstüne cehennemin kapıları Morrowind dünyasına açılıyor ve insan ve elf topraklarına akın akın cehennem yaratıkları akmaya başlıyor.

Karakterimiz oyuna bir hapisanede başlıyor. Biz hücremizde otururken kral, özel korumaları "Blade"lerin eşliğinde hücre kapımıza

geliyor. Blade'lerden bir tanesi geri çekilmemizi söylüyor. Hep beraber hücremize giriyorlar ve kralı hücremizin arkasında bulunan gizli bir kapıdan dışarı kaçırıyorlar. Şanslı günümüzdeyiz çünkü kapıyı açık bırakıyorlar. İşte o andan itibaren bizim maceramız başlıyor. Kapıdan dışarı çıktığımızda sudan çıkmış balık misali, koca bir dünyayı karşımızda buluyoruz. Aslında oyun içerisinde bizi yönlendirecek olan senaryoya göre ana görevimiz tahtı yeni varisini bulup cehennem kapılarını kapatmak, ama her Elder Scrolls oyununda olduğu gibi burada da istediğimiz gibi davranmakta serbestiz. Krallığı kurtarmayı bir yana bırakıp keyfimiz ne isterse onu yapabiliriz.

NE EKERSEN ONU BİÇERSİN

Oblivion, önceki oyunlardaki yetenek sistemini kullanıyor. Yani ne yaparsak o konudaki yeteneğimiz geliyor ve bir süre sonra gelişen yeteneklerimize göre Level atlıyoruz. Dünyanın yarısından fazlası ormandan oluşuyor. Ekran görüntülerinden de gördüğümüz üzere yapraklar, yaratıklar, kısaca her şey enfes görünüyor. Dünya bu kadar büyük olduğundan önceki oyunlarda bir yerden bir yere gitmek için dakikalarca yürümemiz gerekiyordu. Ancak oyunun meraklıları tarafından yapılan eklentilerin biriyle gelen büyü yüzükle kendimizi bir yerden bir yere ışınlayabiliyorduk. Artık bu özellik oyunun içerisinde mevcut.

Savaşırken önceki sistemdeki gibi sadece yeteneklerimize göre atılan zarlar ile savaşmayacağız. Yeteneklerimiz bir işi ne kadar iyi yaptığımızı etkilese de kalkani düşmanın gelen darbesine göre kullanmak ve kılıcımızı uygun bir şekilde savurmak bizim elimizde olacak. Bu da savaşları gerçekmiş gibi yaşayabilmemizi sağlayacak. Özellikle birebir çarpışmalar yanında bire iki, bire üç savaşlarda ekipmanımızı ne kadar iyi kullanırsak hayatta kalma

şansımız o kadar yükselecek. Yani artık savaşçılıktaki ustalığımızı sanal hayata taşıyabileceğiz. Dövüş sanatları meraklılarına duyurulur.

Önceki oyunlarda düşmana sessiz





bir şekilde yaklaşmak istesek de oyun motoru buna pek olanak sağlamıyordu. Thief oyununu hazırlayan ekipten ayrılıp Bethesda'ya katılan Emil Pagliarulo, fikirleri ve tecrübesi ile oyuna katkıda bulunmuş. Yani artık bir hırsızı daha etkili olarak oynayabileceğiz. Okçulukta geliştikçe tek atışta düşmanlarımızın işini bitirmemiz bile mümkün. Büyü kullanmayı sevenler ise eskisi gibi çok zorlanmayacaklar. Eğer tamamen büyüye yönelirlerse bir süre sonra oldukça güçlenecek ve yakın dövüşe girmeden kendilerini savunabilecekler.

Oyundaki fizik motoru ciddi anlamda eğlenceli olmuş. Örneğin attığımız oklar eğer ısıkalarlarsa çarptıkları yüzeylerden sekiyor ya da ahşap yüzeylere saplanarak daha sonra toplanabiliyorlar. Bir kovaya isabet eden okunuz önce kovayı sallıyor ve kova sallanırken okun ağırlığına göre eğiliyor. Düşmanlarımızın kurduğu tuzakları etkisiz hale getirebileceğiz. Hatta düzenekleri üzerinde oynayarak onların aleyhine çalışacak şekilde ayarlayabileceğiz.

PARDON, KÖPEĞİNİZ ÇOK HAVLIYOR

Etrafımızdaki 1000 civarındaki NPC bizim tabi olduğumuz oyun kurallarına aynen bağlı. Tıpkı bizim gibi yaşıyorlar. Önceden yazılmış konuşmalar dışında, kendi sıradan hayatlarında olan olaylar üzerine konuşuyor, olaylar olurken etraflarındakiler hakkında bilgi toplu-

yor ve bildikleri kadarını anlatıyorlar. Sizinle olan tanışıklıkları da gene sizinle olan konuşmalarını etkiliyor.

Köpeğini besledikten sonra biraz kitap okuyup uyu-mak isteyen bir kadın düşü-nün. Köpeği yemek yediği için mutlu oluyor ve oyun oynamak için sahibinin etrafında sevimlilik yaparak hopla-yıp zıplamaya ve havlamaya başlıyor. Uyumak isteyen sa-hibi ise ona bir "sessizlik" bü-yüsü atıyor ve kestirmeye gi-diyor.

Bir başka örnek: Siz yürür-ken iki köylü kasabanın kuze-yinde beliren Daedra'lar hak-kında konuşuyor. Siz buna kulak misafiri oluyorsunuz ve onlara soru sormak istediği-nizde seçenekler arasında Daedra'lar beliriyor. Demek ki biraz kulağı delik olmak gerekecek.

GONCA ÇİÇEK LONCALAR

Loncalar bu oyunda da var. Gene görevler olarak

yükselebiliyorsunuz. Fakat bu kez yükseldikçe lonca üzerindeki etkiniz artıyor. Ayrıca bazı görevler haricinde loncalar birbirleriyle çatışmıyorlar. Bu da tüm loncalarda istediğiniz kadar yükselebileceğiniz anlamına geliyor.

Oyunda 200 civarında önceden hazırlanmış zindan var. Bunların bazıları kolayca bulunabilirken bazılarıysa gizli. Aldığınız görevlerin bir kısmı bunları bulmakla alakalı. Bir görev aldığınızda oyunun ana ekranında bulunan pusula size oldukça yardımcı oluyor. Örneğin savaşılar loncasını bulmanız gerektiğinde loncanın yeri hem haritanızda beliriyor hem de pusulada minik bir ok ile yeri size gösteriliyor. Görevler ise tıpkı World of Warcraft'taki gibi çalışıyor. Bazı gideceğiniz yerler oldukça açık bir şekilde size gösterilirken bazıları ise araştırarak bulmanız gerekiyor. Bu sayede oyundaki RP ruhu bozulmuyor ve yönünüzü bulma işkencesinde kurtuluyorsunuz. Oyunda yalnızca Morrowind'de değil cehenneme geçerek Oblivion'da da savaşacağız.

Ey ahaliiii Oblivion geliyoooooorrrrr ! Üstelik de çok yakında geliyor. Paslanmış kılıcınızı temizleyip, kalkanınızı parlatıp, kaslarınızı yeniden harekete geçirmek için bundan iyi bahane olamaz. [bitti]

BİZ NELER İSTERİZ?

Her iyi oyundan daha fazlasını beklemeye alıştık biz. Gözü doymaz RPG'ciler olarak şımartılmak istiyoruz.

- Rakibin vurduğumuz uzvuna göre bölgesel olarak zarar görmesini ve çok zarar görürse o uzvunu kullanamamasını,
- Güçlendikçe darbelerimizin zayıf rakipleri sağa sola savurabilmesini ya da bize vurduğunda savrulmayı,
- Backstab yapabilmeyi,
- Tuzak kurabilmeyi,
- Kale-kule sahibi olabilmeyi ve minik bir krallık yönetebilmeyi,
- Yanımıza bizim için savaşacak NPC alabilmeyi (büyük bir olasılıkla bu oyunda olacak),
- Rakiplerimizin salak-zeki olarak ayrılabilmesini ve zekâlarına göre davranabilmesini,
- Kral olmayı,
- Duvarlara Thief 3'teki gibi tırmanabilmeyi istiyoruz. Çok şey mi istiyoruz? (Evet! – Blx)





DEMOSU

LEVEL
CD ve DVD
1 Tde

Yapım
Kylotonn
Dağıtım
Digital
Jesters
Çıkış Tarihi
Ağustos
2005
Tür
FPS
Sistem
PC



BET ON SOLDIER

Yazan | Jesuskane

Yaşamak için para lazım, para için savaşmak

80 yıldan fazladır süren savaşın nasıl ve neden çıktığını hatırlayan kalmamıştır. Zaten bunun artık bir önemi de yoktur. Hükümetler güçlerini hatta ülkelerini kaybetmiş, dünya devasa şirketler tarafından yönetilmektedir. Savaşın ise artık tek bir nedeni var: Para kazanmak.

OBet on Soldier, her şeyi yöneten şirketler olayını dünya savaşları ile harmanlayıp, bir televizyon şovu olarak karşımıza çıkıyor. Şirketler gelir kapısı savaşın sona ermesine her ne olursa yıllar boyunca engel oluyor. Ülkeler gibi mesleklerde ortadan kalkıyor. Her birey ya savaşıyor ya da gerekli malzemeleri üreten fabrikalarda çalışıyor. Ancak büyük paralar peşinde koşanlar BOS Şampiyonları olmak için birbirleri ile yarışıyorlar. BOS bu savaş ortamını sürekli canlı tutan şirketler tarafından yaratılmış bir televizyon programı. Hali ile biraz vahşi olan bu programın tüm olayı, belli askerleri savaş alanında teke tek karşı karşıya getirmek ve bu çarpışmalar için bahis oynatarak kâr sağlamak.

80. YIL DÖNÜMÜ

Oyunun demosuna başladığım ilk dakika herhangi bir aksiyon oyunu olduğunu sandım. Ancak bir süre sonra beklentilerim oldukça

arttı. Oyunda Nolan Davenport isimli bir karakteri canlandırıyoruz. Nolan orta halli bir yaşam sürerken, eşinin nedensiz bir baskın ile BOS şampiyonları tarafından öldürülmesi ile hayatı bir anda değişiyor. Nolan sır perdesini aralamaya uğraşırken, TV programında bu şampiyonları bir bir temizliyor. Bu arada çok daha büyük ve gizli bir şirketin dünyayı yönettiğini öğreniyor. Senaryo böyle dalgalandırarak ilerliyor. Bunun yanında oyun tamamen farklı iki sona sahip olacağı ve doğrusal bir oynanışa sahip olmayacağı söyleniyor. Sağda solda koşup adam vurmaktan fazlasını yapmak durumunda kalacağız gibi görünüyor.

Oyunda kullanılabilen silah sayısı 40 olacak. Bu silahları multiplayer ortamda da kullanabileceğiz. Oyunun en çok üstünde durulan bölümü, BOS olayı ise multiplayer ortamda aynen yer alacak. Aksiyonun yanında ekonominin de önemli rol oynadığı BOS olayı oldukça basit ve eğlenceli görünüyor. Sağlık paketlerinin ya da cephanelerin bulunmadığı BOS'ta, sağda solda bulunan terminaleri kullanarak cephane satın almamız yada zırhımızı tamir ettirmemiz mümkün. Multiplayer modu ise, takım halinde bu terminallerin ele geçirilmesi ardından üstüne ba-



his oynanan oyuncuların teke tek kapişması üstüne kurulu. 32 oyuncuya kadar destek veren multiplayer modunda toplam 6 karakter sınıfı ve bir deathmatch modu da bulunacak. Oyunun kendisinde de olduğu gibi bu ortamda da her şey yine cebinizdeki paraya bakacak elbette.

HEP VAAT HEP VAAT

BOS bölüm tasarımları ve grafikleri ile neredeyse bir asırdır süregelen savaşın soğukluğunu ve yorgunluğunu ekrana gayet iyi yansıtıyor. BOS moduna geçildiğinde ise televizyon programı havası bir anda ortama hâkim oluyor. Oyunun bu Running Man havası oldukça sağlam. Demo hayli tatmin edici olsa da vaatler listesine şöyle bir baktığımızda, çok derin senaryo, görülmemiş yapay zekâ vb daha önce çok duyduğumuz ancak nadiren gerçekleşen cümleler biraz düşündürüyor. Özellikle üstünde durulan yapay zekâ ve fizik motorunun kırıntısına rastlayamadım. Oyunun tam sürümü elimize geçene kadar bir şey söylemek pek mümkün olmasa bile, beklentileri biraz düşük tutmakta fayda var.

Digital Jesters FPS türüne bir soluk katacakları şeklinde bir laf etmiş bulunuyor. Oyunun grafikleri ve içeriği her ne kadar sağlam dursa da her nedense beni pek heyecanlandıramadı. Belki karnımız tok boş lafa, icraat istiyoruz! [bitti]





İLK BAKIŞ | LEVEL 08 2005 | 025



TITAN QUEST

“Diablo’yu dize getirin!” -Age of’un yapımcıları

“Ölsün Diablo taklitleri!” diye diye bir sürü yazı yazdık. Aslında bu oyunlara Diablo taklitleri diyorduk ama türü icat eden bir oyunun izinden giden takipçilerine haksızlık yaptığımızı düşünüyorum. Nasıl bir zamanlar FPS'lere “Doom gibin” dediysek, izometrik RPG'lere de Diablo taklidi diyoruz. Ama demememiz gerekiyor. Sacred gibi iyi oyunların da piyasada olduğunu unutmamalıyız. Zaten Titan'ın yapımcıları da birer Diablo fanatigi olduklarını saklamıyorlar.

BİR ELİMDE KILIÇ, BİR ELİMDE FIREBALL

Titan Quest'i en iyi oyun stüdyolarından ayrılarak bir araya gelmiş bir ekip yapıyor ve başlarında Age of Empires'in yapımcılarından Brian Sullivan var. Yarattıkları oyun ise yönettiğimiz bir karakter ile karşımıza çıkan kesip onlardan düşen eşyaları topladığımız ve istediğimizi giyip istediğimizi sattığımız bir oyun. Fakaaat bu kez oyunda bir yetenek ağacı var ve bu ağaçta her sınıftan meyve asılı.

Savaşçı, büyücü, hırsız vs gibi 8 farklı sınıftan birisiniz seçerek oyuna başlıyoruz. Artık bu temel değişmiyor. Ama level atladığımızda, eğer savaşçıysak inatla savaşçının yeteneklerinden bir şeyler seçmemiz gerekmiyor. Dilersek kalkıp fireball da atabiliyoruz iyileştirici

büyüler de alabiliyoruz. Aynı düzen oyunun 8 kişilik multiplayer bölümünde de var. Bu özgürlüğün oyunun RP kısmını ne kadar zenginleştireceğini ve eğlenceli kılacağını varın siz düşünün. Bu sistem ile geliştirebileceğimiz taktiklerin ise sınırı yok.

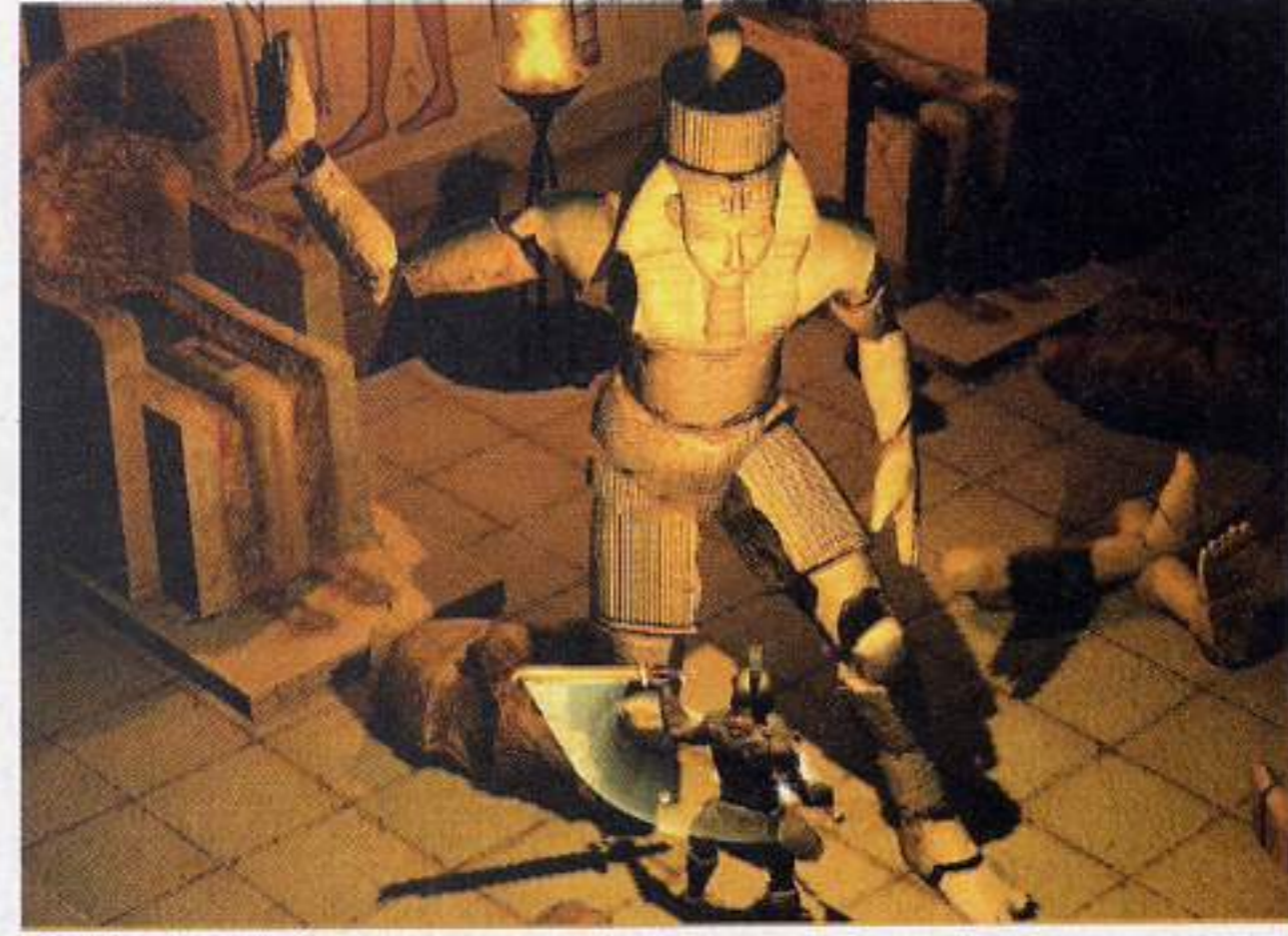
GÖRDÜĞÜNÜ YAĞMALA

Yaratıklardan düşecek olan eşyaların saçma sapan olmayacak. Yani tavşan kestiğinizde içinden tavşanın boyundan büyük bir mızrak ya da küçük bir hançer çıkmayacak. Düşmanlarınızın üzerinde ne varsa o düşecek. Bu sayede iyi eşyaların sağlam yaratıklardan düşeceğini tahmin edebilirsiniz. Ya da karşınıza parıldayan zırhlar içerisinde çıkan bir şövalyenin o zırhını üstünden söküp alabileceğinizi (tabii o şövalyeyi biraz çizdikten sonra ama olsun. Siz de çizerken zırhına nazik davranıverin). Oyunda bine yakın “unique” eşya var. Bu yüzden toplayacak ve satacak çok malzememiz olacak. Set eşyaların varlığı hakkında ise maalesef bir ipucu yok. Ama oyunun yapımcılarının Diablo sever olduğunu bildiğimden bu konuda ümitliyim.

Titan Quest antik Mısır'dan Roma'ya kadar dün-

Yazan Burak Akmenek

Yapım
Iron Lore
Entertainment
Dağıtım
THQ
Çıkış Tarihi
2006
Tür
RPG
Sistem
PC

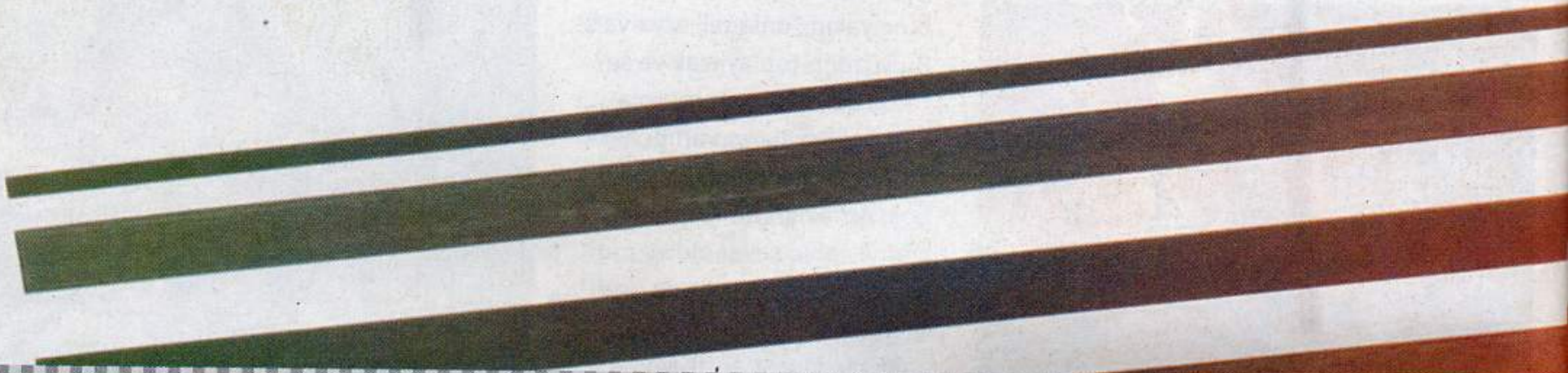


yanın birçok bölgesinden geçecek. Amacımız ise tanrıların bir zamanlar hapsettiği ama bir şekilde esaretlerinde

n kurtularak dünyayı alt üst etmeye başlayan Titanları yeniden geldikleri yere geri göndermek. Bu senaryo sayesinde oyuna yeni tatlar katılmış. Mesela biz savaşa savaşa bir köye girdiğimizde bir anda yerden bir dev belirip satir köyü alt üst edebilir. Eh tabii bir çınar ağacı büyüklüğünde olan devle kapışabilmemiz için bizim de büyü yaparak veya iksir içerek onunla aynı boya gelmemiz gerekecek. Bu devasa sahneleri birebir yaşayabilmemiz içinse en az 8 ay beklememiz gerekiyor. [bitti]



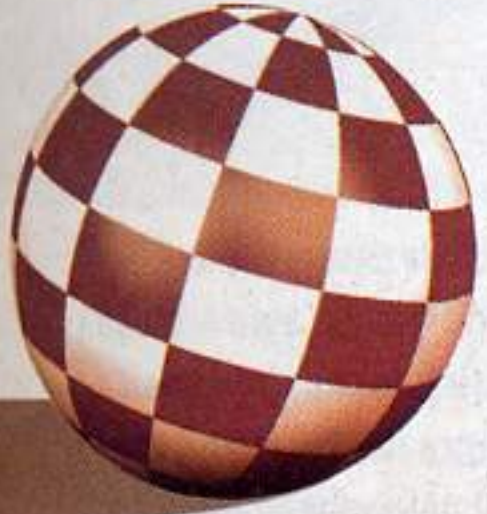
CK[®] Comm **AMIGA[®]**



odlore®

5000 plus

Electronic Entertainment Expo (E3) sona erdi ve hep birlikte önümüzdeki aylarda gelecek muhteşem oyunları beklemeye başladık. Bu yüzden, çok eskilerde kalmış bir bilgisayar hakkında bir dosya konusu görmek sizi şaşırtmış olabilir. Ama bu dosyayı hazırlamak için çok geçerli bir sebebimiz var: Bu öyle bir ki Türkiye'de bugünkü oyunculuğu her şeyden daha çok şekillendirdi. Tüm dünyada PC'lerin oyun makineleri olarak ciddiye alınmalarının yolunu açtı. Bundan tam 20 yıl önce, 23 Temmuz 1985'te, asla unutulmayacak bir efsane piyasaya çıktı...



AMIGA →

GELECEĞE DÖNÜŞ

YAZANLAR : EVA BEKDEMİR, MARTIN BACH,
RADEK FRIEDRICH, SERPİL ULUTÜRK, SINAN AKKOL



HAVE YOU
GOT
WHAT IT
TAKES?



Amiga'nın ilk yayınlanan dergi reklamları

HAVE YOU
GOT
WHAT IT
TAKES?



HERŞEY NASIL BAŞLADI?

AMIGA EFSANESİ

PC'lerin Sony, Microsoft ya da Nintendo yapımı konsollar karşısında tutunamadığı, oyun oynanabilir makineler olarak görülmediği bir dünya düşlemek bir hayli zor. Ama her zaman böyle değildi; PC platformu bugünkü gücüne ulaşmak için az uğraşmadı.

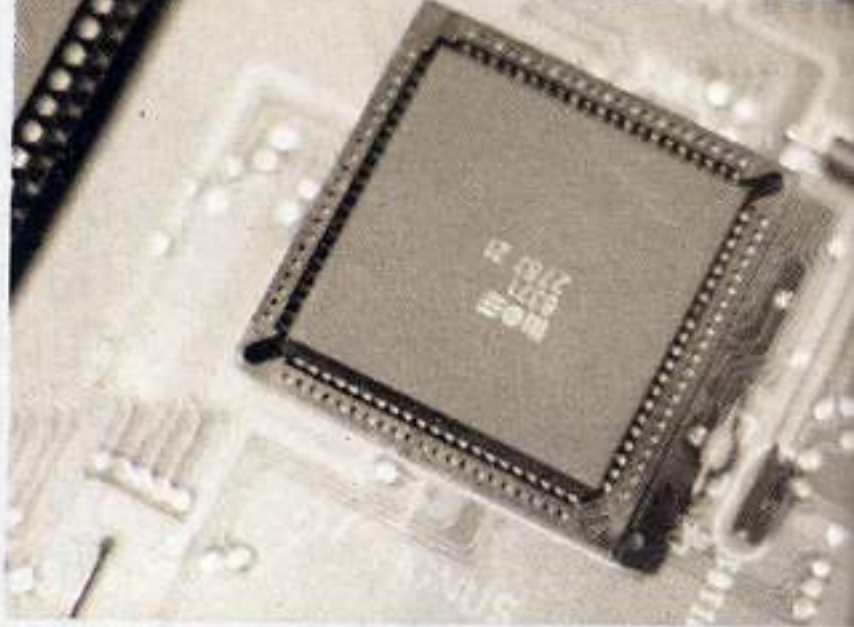
Bir zamanlar PC dünyası için en büyük "tehdit"lerden biri Amiga'ydı. Gelişmiş işletim sistemi, multimedya özellikleri ve özgün tasarımıyla işin uzmanlarından takdir toplayan Amiga, çoğu kullanıcı için oyunculukla eş anlama gelen bir platformdu. Bugünün bakış açısından Amiga'nın sadece güçlü bir oyun konsolu değil ciddi ofis işlerini de yürütebilen, multimedya imkânına sahip, zamanının ideal multitasking (aynı anda birçok işlemi yapabilme) sistemi olduğu görülebilir. Şimdilerde PC ve konsolun yolları ayrılmış ve kullanıcıları bir türlü anlaşıyor olsa

da, Amiga bu iki dünyayı birleştiren çok özel bir makineydi. Özellikle Türkiye'de, bugün PC'de oyun oynayan ve 20 yaşın üzerinde olan kesimin büyük bir kısmı (ki bu bizi de kapsıyor) Amiga'dan PC'ye geçmiştir. Hala da bu güzel makinede edindiğimiz alışkanlıkları PC'lerimizde sürdürmekteyiz. İşte, Amiga'nın bu istisnai durumunu ve oyun tarihindeki doldurulamaz yerini anlamak için zamanda 20 yıl geriye gitmemiz gerekiyor. Atlayın DeLorean'a, fazladan plütönyümü de unutmayın...

1982-1985: Soğuk savaş_ 80'lerin başı. Spielberg'in Geleceğe Dönüş filmi yeni çıkmış, ortalığı yıkıyor. Tuhaf kabarık saçlar ve tuhaf disko dansları moda olmuş. ABD ve SSCB başkanları arasında karşılıklı sert mesajlar gidip geliyor ama ortalık sakinleşme eğiliminde. Batıdaysa daha

az önemli ama daha şiddetli başka bir savaş sürüp gidiyor: Ev bilgisayarları savaşı. İki firma rekabet halinde: Tecrübeli ve efsanevi Atari ve nispeten daha az bilinen Commodore. Herkes 8-bit makinelerin devrinin yavaş yavaş kapandığını ve bu iki şirketin sıradaki adımlarının geleceğini belirleyeceğini hissediyor. Atari burun farkıyla önde ama Commodore 64 de hemen ensesinde.

İşte bu sırada Atari'nin donanım geliştiricilerinden Jay Miner, Motorola'nın 68000 işlemcisine dayalı yeni bir bilgisayar geliştirme fikriyle ortaya çıkar. Ama proje yönetim tarafından reddedilir. Hayal kırıklığına uğrayan Miner şirketten ayrılır. Bir yıl sonra, eski çalışma arkadaşı ve Activision'ın ortaklarından Larry Kaplan Miner'ı arayıp, oyun endüstrisine 7 milyon dolar yatırmak isteyen 3 diş hekiminden (!!) bahseder. Miner ve Kaplan Hi-Toro adlı firmayı kurarlar. Sabırsız Kaplan yeni kurdukları Hi-Toro şirketinden birkaç ay sonra ayrılmaya karar verir. Yerini Jay Miner alır. Şirketin tüm çalışanları Atari 2600 oyun konsolları için çalışırken Miner çok istediği MC68000 projesi üzerinde çalışmaya devam ediyordu. Bu sırada şirketin ismi Amiga Incorporated olarak değiştirilir çünkü Miner kulağa daha samimi gelen bir isim istemiştir



(Amiga İspanyolca'da "kız arkadaşı" anlamına geliyor). Ama bu aynı zamanda alfabetik olarak şirketin Apple ve Atari gibi isimlerden önce listelenmesini de sağlayacaktır. (Kimi kaynaklar ise Hi-Toro isminin, çim biçme makinesi üreten Toro isimli bir Japon firmasının tehdidi sebebiyle değişmek zorunda kaldığını söylüyor.)

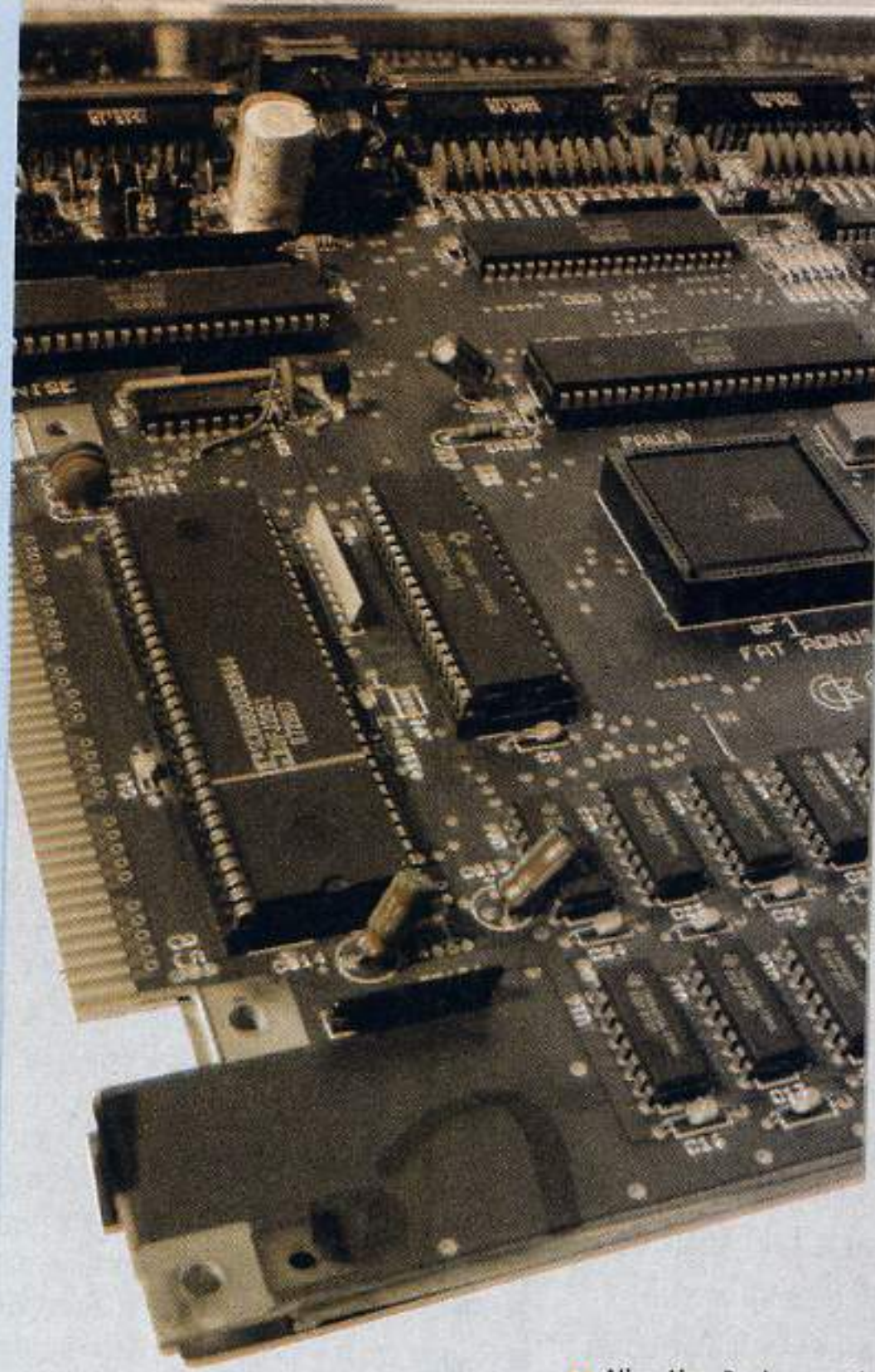
1983'te Amiga Inc. kod ismi Lorraine olan yeni bir bilgisayar prototipinin donanımı ve yazılımı üzerinde çalışmak üzere iki gruba bölünmeye karar verir. Ana işlemciden bağımsız olarak veri akışı, grafik ve sesi kontrol eden üç yardımcı işlemci fikri, sadece uygulanabilir değil aynı zamanda fonksiyonel de olabilecek dâhiyane bir fikirdi. O kadar iyi bir

Hayır, bunlar ünlü Alman rock grubu Scorpions değil. 1980'lerde hepimiz böyle görünüyorduk. Amiga'nın yapımcıları dahil.



AMIGA'YI SEVİYORUZ ÇÜNKÜ...

- 1 Amiga işletim sistemi, bize Unix ve MacOS'un olabilecek en iyi birleşimini sunan eşsiz bir sistem. Workbench 1.3'lü Amiga 500, 512 kB'lık hafızasıyla multitasking yapabiliyor. 512 kB! Yani 1 MB'ın yarısı. İster inanın ister inanmayın!
- 2 Amiga CD32, dünyanın ilk 32-bit oyun konsoluydu ve bu payeyi PlayStation'a kadar kimseye kaptırmadı. Atari Jaguar ve Panasonic 3D gibi rakipleri başarısızlığa uğradı ve CD32 ticari başarı gösteremediyse de, bu oyunu kazandı.
- 3 Amiga patentli bir başka fikir de çift düğmeli fareydi. Tarihsel açıdan ilk fare Apple tarafından üretildiyse de farenin bir oyun kontrol cihazı olarak kullanılmasında Amiga çok büyük rol oynadı. PC endüstrisine de bunu örnek almak düştü.
- 4 Özel üretim çipleri Agnus, Denise ve Paula zamanının ötesine geçen devrim niteliğinde konseptlerdi. Farklı işlemler için bağımsız işlemciler kullanma fikri bugünlerde yeniden ortaya çıkmaya başladı (örnek; yeni nesil konsol konsepti).
- 5 Amiga bir yaşam biçimiymiş. Tek tip PC'ler kimsede hiçbir duygu uyandırmazken Amiga'ları için ölmeye hazır milyonlarca insan vardı (mesela biz - Sinan, Fırat, Tuna, Jesus, Selçuk...)



↑ Alice, Lisa, Paula - 10 yıl sonra bile hala güzeller.

⊕ fikirdi ki günümüz PC'lerinde de ana işlemci, grafik kartı ve ses kartı hala üç ayrı parçadır. Neyse efendim, üç çip de Eylül 1983'te hazır ve "kız arkadaş" adlı bir bilgisayara yakışması için tasarımcılarının verdiği birer kız ismine sahiptiler; Agnus, Daphne (sonradan Denise) ve Portia (sonradan Paula). Ve her zaman olduğu gibi bütçe son kuruşuna kadar tüketilmişti! Yeni bir para kaynağı bulmak için Amiga Inc.'in tasarımcıları Chicago'da düzenlenen CES isimli fuara katıldılar. R.J. Mical ve Dale Luck alelacele "Boiling Ball" isminde bir sunum hazırlamıştı (kırmızı-beyaz karelerle dolu küçük bir top monitörde zıplayarak Atari, Apple, Sony gibi firmalardan gelen ziyaretçilere yeni prototipleri tanıtıyordu). Bu bitmemiş proje, görenlerde pek de heyecan yaratmadı. Apple'in patronu Steve Jobse, Lorraine'i "...içinde çok fazla donanım var" sözleriyle tanımladı. En büyük destek Atari'den gelmişti. Özel üretim üç çip için 3 milyon dolar ödemeyi önerdiler. Amiga Inc.'in hisse başına değeri 3 dolar olarak kararlaştırılmıştı ama Atari bunun abartı bir fiyat olduğuna karar verdi ve borsada ilan edilen gerçek değer sadece 98 cent oldu! Bunun üzerine Amiga Inc. anlaşmadan çekilmeye çalıştı

ama bu neredeyse imkansızdı çünkü bir ön ödeme yapılmıştı.

İşte bu anda Commodore araya girdi. Amiga Inc.'in Atari'ye olan tüm borcunu anında ödedi ve hisse başına 4.25 USD gibi şahane bir teklif sundu, hem de iki gün içinde! Bu sayede tüm sorunlar aşıldı ve Lorraine projesi başlayabildi. Bu arada, Amerikan pazarında her zaman yaşandığı üzere, Atari Commodore'a dava açtı ve mahkeme yıllarca sürdü.

1985-1989: Efsane başlıyor_ Var gücüyle yeni platformun geliştirilmesine uğraşan Commodore bir yandan da Lorraine'in ismini Amiga'ya çevirmeye çalışıyordu. 27 milyon dolarlık bu yatırım, eski Commodore başkanı Jack Tramiel tarafından yönetilen rakip Atari'yi alt etmeliydi. Herkes proje için canla başla çalışıyordu ve Commodore'un göreve gelmesinden sadece 11 ay sonra, 23 Haziran 1985'te, Amiga dünyaya tanışmaya hazır. Sunumu Andy Warhol ve Blondie'nin solisti Debby Hart yaptı. Bugünün klasik PC'lerine oldukça benzeyen Amiga 1000, 1985'te piyasaya çıktı ama 1500 İngiliz paundu olan fiyatı birazcık(!) pahalıydı. Amiga harika bir donanıma ve işlemciye sahipti ama o fiyatı ödeyebilecek kullanıcılar için Amiga'nın "oyun bilgisayarı" konsepti yeterince ciddi değildi. Üstelik kısa süre sonra Atari kendi 16-bitlik bilgisayarı Atari ST'yi tanıttı ve cihazın fiyatı 700 İngiliz paundu civarındaydı. Ortalama ev kullanıcıları için seçim yapmak hiç de zor olmayacak gibiydi.

Commodore bu durumdan çok da etkilenmemişti. Miner ve ekibinin çok özel bir donanım ürettiği konusunda herkes hemfikirdi ama hâlâ cevaplanmamış bir soru vardı: Hangi pazar hedeflenmeliydi? Ev kullanıcıları mı, profesyoneller mi? Commodore buna bir türlü karar veremedi ve sonuçta biri ev kullanıcıları biri de profesyoneller için olmak üzere iki ayrı model üretildi. İki modelin geliştirilmesine de 1986'da

en meşhur amiga modelleri I

AMIGA 500

Üretim yılı: 1987

Fiyatı: 599 Paund (1400 YTL)

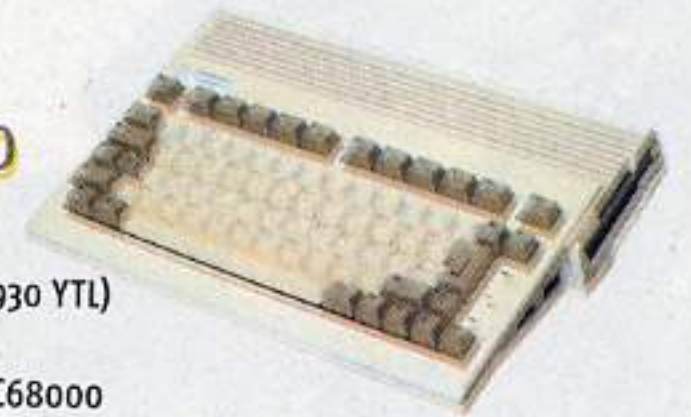


İşlemci: Motorola MC68000
İşlemci hızı: 7,16 MHz
Hafıza: 512 kB chip RAM
Yan işlemciler: Agnus, Denise, Paula
Ekran çözünürlüğü: 320 Đ 256, 320 Đ 512, 640 Đ 256, 640 Đ 512 (+ özel modlar)
Renk: 4096 renkten 320 çözünürlükte 32, 640 çözünürlükte 16 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v1.3 (ilk modeller 1.2)

AMIGA 600

Üretim yılı: 1992

Fiyatı: 399 paund (930 YTL)



İşlemci: Motorola MC68000
İşlemci hızı: 7,16 MHz
Hafıza: 1 MB chip RAM
Yan işlemciler: Agnus, Denise, Paula
Ekran çözünürlüğü: 320 Đ 256, 320 Đ 512, 640 Đ 256, 640 Đ 512 (+ özel modlar)
Renk: 4096 renkten 320 çözünürlükte 32, 640 çözünürlükte 16 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v2.05

AMIGA 1200

Üretim yılı: 1992

Fiyatı: 399 paund (930 YTL)



İşlemci: Motorola MC68020
İşlemci hızı: 14,19 MHz
Hafıza: 2 MB chip RAM
Yan işlemciler: Alice, Lisa, Paula
Ekran çözünürlüğü: 320 Đ 200'den 1280 Đ 512'ye
Renk: 16.8 milyonluk paketten 256 renk. HAM8 modunda 262.144 renk.
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: 4 kanal 8-bit PCM

DEMOSCENE

Önceki sayılarımızdan birinde Amiga demoları (makinenin ses ve görüntü yeteneklerini sonuna dek kullanan programlar) hakkında zaten yeterince bilgi vermiştik. Amiga, demo geliştiricileri için gerçek bir cennetti. Bu cümle, bugün bile geçerliliğini koruyor çünkü hâlâ Amiga demoları üreten çok sayıda aktif grup var ve çalışmalarını bugün için bile oldukça heyecan verici. Demoscene arşivlerine örneğin <http://ada.planet-d.net> ya da www.amigademos.org adreslerinden ulaşabilirsiniz.

AFTER SEGA'S NEW BABY, AMIGA BRING YOU THE MOTHER.



başlandı, orijinal model Amiga 2000'in tasarımını iki bağımsız ekip üstlendi. İlki ABD'de tasarlandı ve Amiga Inc.'in ana kadrosunun önemli bölümü bu projede çalışıyordu. İkinci ekip ise Almanya'da kuruldu. Commodore'un planı Amiga 1000'den olabildiğince kâr elde etmekte ve bu kadar kısa süre içinde diğer teknik yenilikler için yatırım yapmak istemiyordu. Jack Miner ve ekibi bu yaklaşımdan hoşlanmamıştı. Amiga ekibi, üzerinde çalıştıkları platformun, kolayca yaygınlaşabilecek bir makine olması gerektiğini düşünüyordu ve bu yüzden Amiga 2000'i Amiga 500'den daha fazla öne çıkarmaya çalışıyorlardı. Düşük fiyatlı

Atari ST ile rekabet edebilecek ürün buydu. Her iki modelin de piyasaya çıkmasından hemen sonra Commodore, organizasyonunda bazı değişiklikler yapmaya karar verdi. Amiga'nın Los Gatos'taki ana ofisinin kapanıp tüm eski çalışanlarının işten çıkarılmasının (Amiga 2000'in tasarımı Almanya'ya aitti) yanı sıra genel müdür koltuğu da el değiştirdi. Thomas J. Rattigan'ın döneminde şirket dipten çıkmayı başarıp kâra geçtiği halde Rattigan'ın yerini Irvin Gould aldı. Bu arada Amiga 500 ve Amiga 2000 de başarılı olmuştur. Amiga 2000, profesyonel makinelerin ve klasik PC'lerin en çok tuttuğu ABD pazarının gözdesi oldu. Apple'ın ürettiği bilgisayarlar bile fiyat/performans oranı bakımından Amiga'nın gerisinde kalmıştı.

Gerçek bir efsane, A500
Ama bu Amiga 500'ün başarısıyla kıyaslandığında hiçbir şey değildi. Avrupa ve özellikle İngiltere A500'le büyümüşü ve Atari ST'ye göre fiyatı biraz daha yüksek olsa da aralarındaki performans farkı devasaydı. Commodore yeni platformu sayesinde



Koleksiyoncunun çılgın dünyası

Amiga çevresinde kümelenen insanlardan bir bölümü "kendi" platformlarının öldüğünü yıllardır kabul edemiyor. Oyunlar ve eski bilgisayarlar için artık gelenekselleşmiş olan biriktirme çılgınlığı öyle popüler bir hal aldı ki artık bu makineler koleksiyoncular için hazine değeri taşıyor (tabii orijinal bir Amiga 1000'den ya da A1500'ün ilk modelinden bahsetmiyoruz). Oyunlar için durum daha da ilginç. Örneğin e-bay.com'a bir göz atarsanız oyunların, piyasa değerlerinin çok daha üstünde fiyatlara alıcı bulunduğunu göreceksiniz. Hemen bir örnek verelim: İlk Shadow of the Beast'in özel baskısıyla birlikte bir tişörtü ya da H. R. Giger'in desenlediği kutusu içindeki Darkseed oyunu ya da Great Giana Sisters'in çok az bulunan Amiga versiyonu (yayımlandıktan kısa süre sonra raflardan geri çekilmişti) bugün açık artırmada 100 doların üstüne çıkabiliyor. Amiga'yla ya da koleksiyonculukla ilgileniyorsanız www.caps-project.org adresine mutlaka uğrayın. Burada, Amiga'nın tüm sürümleri için yapılmış tüm ilginç oyunlardan bir koleksiyon yaratıp gelecek nesillere bırakmayı amaçlayan Amiga hayranlarını bulacaksınız. ☑

nihayet oyun geliştiricilerin dikkatini çekmeyi başarmıştı. Çoğu Atari ST oyunu derhal Amiga'ya uyarlanmaya başladı. 1988 başında da artık sadece Amiga'ya özel oyunlar yapıyordu. Atari ST sistemi geride kalmıştı. Amiga oyunları Atari'ye uyarlansa bile sonuçlar teknik açıdan çok kötüydü. Bu sıralarda henüz PC oyunu diye bir şey yoktu. PC hiçbir multimedya desteği olmayan bir ofis platformuydu ve sadece text adventure'lar ve çok nadir olarak hit oyunlar PC'ye taşınıyordu.

Amiga oyunlarının kalitesi, oyun tasarımcılarının bu sıra dışı mimariye kolayca adapte olabilmelerinden kaynaklanıyordu. Amiga 500'ün ilk birkaç ayında kendi zamanına göre oldukça gelişmiş oyunlar tasarlandı ama 90'ların başında yayınlanan oyunlarla kıyaslandığında bunlar çok zayıf kalan denemelerdi.

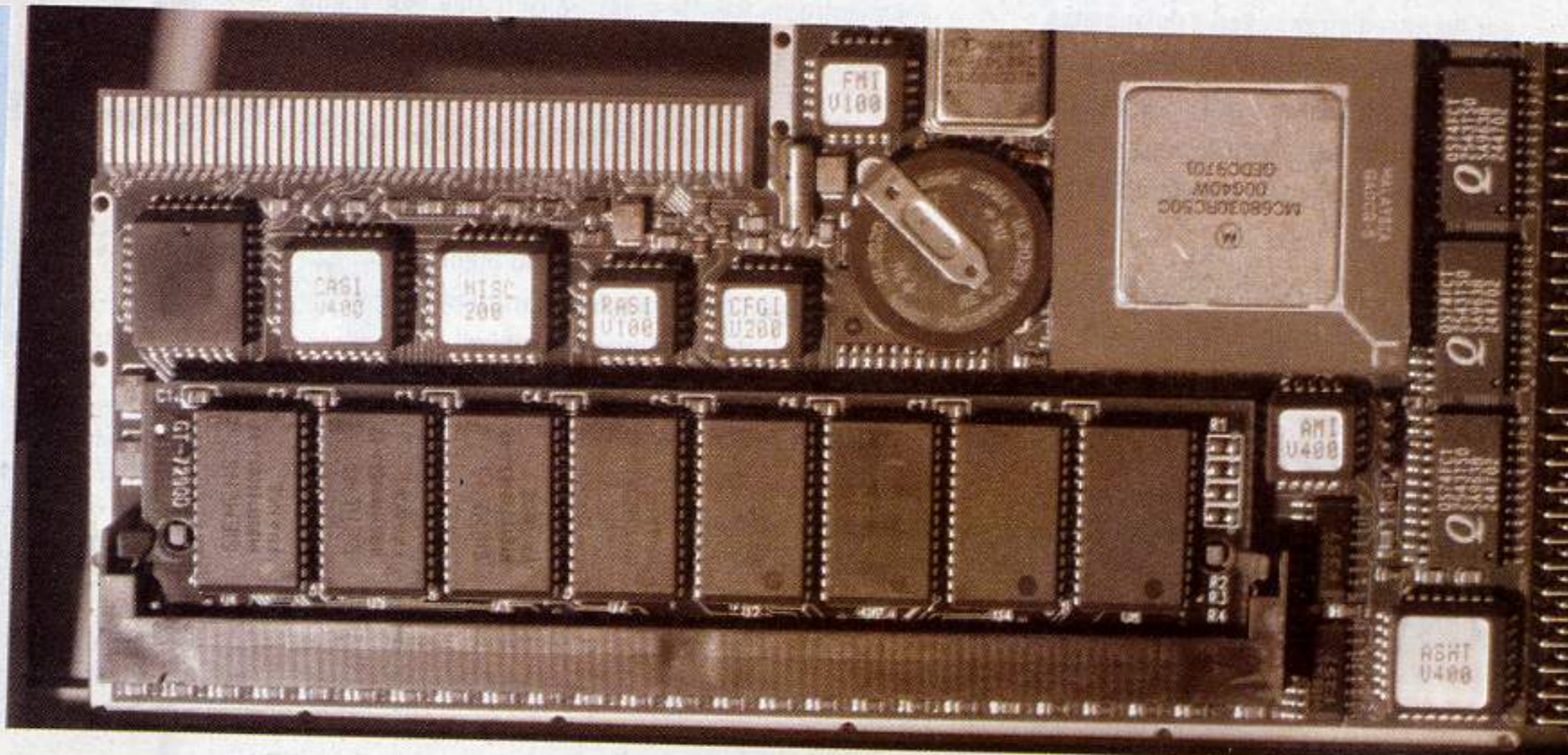
1988 ve 1989 yılları Commodore'a birkaç önemli zafer getirdi ve aynı zamanda Amiga'nın geleceğini de garantiye aldı. A500, bilgisayar oyunları liderliğini kesin olarak Atari ST'nin elinden almıştı. Amiga ayrıca Atari'nin açtığı ve uzun zamandır süren mülkiyet davasını da kazanmıştı. Commodore'un davayı çözdüğü sıralarda, şirketin yeni denemelere ve Amiga'nın daha da geliştirilmesine yönelik ilgisizliği su yüzüne çıkmaya başladı. Amiga Inc. ekibinden çıkan yenilikçi fikirler çoktan diğer firmalara yayılmıştı (özellikle de Atari ve Apple'a) ve bu rekabet Commodore'u oldukça zorlamaya başladı. Şirketin pazarlama konusundaki acemi tutumu, yeni geliştirilen platformun müşteriyi çekmesine engel oluyordu. Bu konudaki tek istisna İngiltere ve Almanya ofisleriydi. Gerçekten de sıkı ve iyi çalışan birer Commodore ofisine sahip bu iki ülkede Amiga dünyanın geri kalanına kıyasla çok daha iyi sattı. Çeşitli dergilerde yayınlanmış resmi olmayan bazı kayıtlara göre İngiltere'de 1,5 Almanya'da ise 1,4 milyon adet Amiga satıldı.

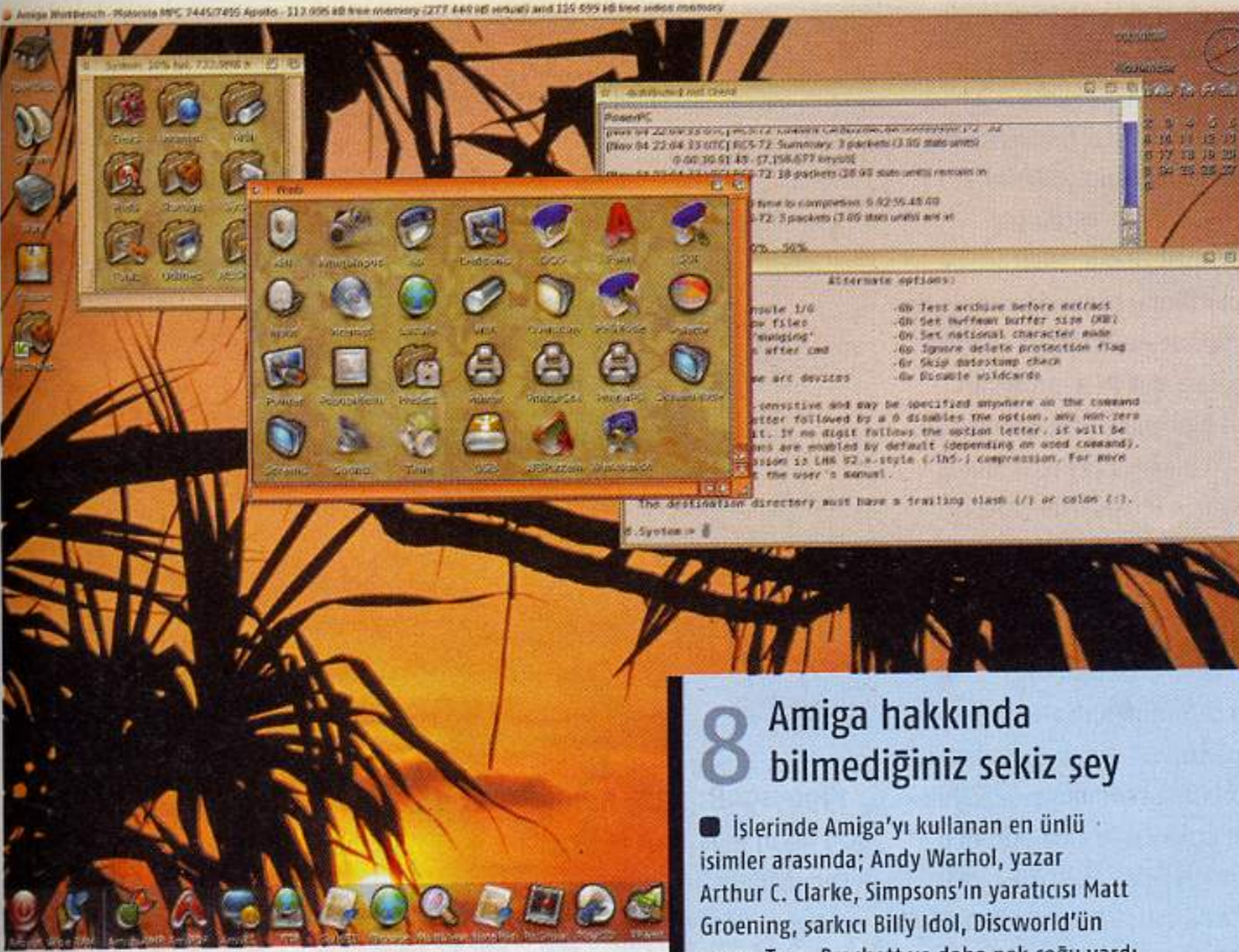
1990-1993: Altın çağ 90'ların başı Amiga severlerin altın çağıydı. Commodore, Amiga'nın geliştirilmesi sırasında bir ton hata yapmış olsa da kâr etmeye devam etti ve 1990'da her zamankinden daha fazla makine sattı. Commodore aynı yıl, kaderleri çok farklı olacak iki yeni model daha çıkarttı piyasaya: Profesyonel amaçlara hizmet eden Amiga 3000 modeli, kullanıcılara yeni bir işlemci, yeni işletim sistemi



EMÜLATÖRLER

PC için Amiga emülasyonu söz konusu olduğunda WinUAE dışında bir şeyden bahsetmeye gerek yoktur. WinUAE'nin güncel sürümünü www.winuae.net adresinde ve CD'mizde bulabilirsiniz. Çoğu emülatörde olduğu gibi en büyük dert ROM kullanımı ve işletim sistemi. Diğer emülatörlerde hırsızlık dışında bir şansınız yokken, Cloanto isimli tanınmamış bir firma tarafından hazırlanan Amiga Forever özel bir konuma sahip. Amiga Forever'ı 30 dolardan daha az bir ücret karşılığında internetten indirebilir ya da 50 dolara CD'sini satın alabilirsiniz. Paranızın karşılığında, sadece yasal başlangıç paketi olan ROM ve OS'u almakla kalmayacak, aynı zamanda PC'nizi "sanal" bir Amiga'ya dönüştürecek diğer bileşenleri de edineceksiniz. Daha fazla bilgiyi www.amigaforever.com adresinde bulabilirsiniz. ☑





(Amiga OS 2.0) ve NewTech yapımı Toaster isimli harici bir ekran kartı kazandırdı. Ama Amiga CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) ismi verilen diğer deneme ticari olarak başarısızlığa uğradı. Belki bu noktada Commodore'un akıllı davrandığını ve oyun endüstrisinin geleceğinin multimedya ve CD'de olduğunu önceden kestirdiğini düşünebilirsiniz. Ama biraz daha yakından bakarsanız işin aslının biraz farklı olduğunu göreceksiniz. CDTV, Amiga 500'ün çok az değiştirilmiş bir versiyonuydu ki zaten A500 o zaman için de vakti geçmiş bir sistemdi. Şık siyah tasarımı ve CD mekanizması cihazın 700 paund etmesine maalesef yetmemiştir.

CDTV'nin başarısızlığı çok büyüktü ve pazara çıkmasından bir yıl sonra Commodore bu modelin üretimini tamamen durdurup yerine 1 MB RAM'e sahip gelişmiş Amiga 500+'ı çıkarttı. Bu sırada Nintendo ve SEGA da 16-bitlik konsollarıyla çıkageldiler. Bu konsolların oyunları Amiga kalitesine bir hayli yakındı. Ayrıca sürekli gelişen yapısıyla PC'ler de artık oyunlardan kâr etmeye başlamıştı.

O sıralarda uykuda olan Commodore bile değişim zamanının geldiğini fark etti ve 1992, Amiga'nın 1985'ten sonraki en büyük patlamasını yaptığı yıl oldu. Yine de değişiklik için epey geç kalınmıştı ve platformların geleceğini belirleyecek esas konu ihmal edilmişti: Üç boyutlu grafik kullanımı. İlerleyen yıllarda, bazı Commodore çalışanları konu hakkında yorum yaparken Commodore'un daha 1989'da Amiga 1200 gibi bir model üretebilme kapasitesi olduğunu, üstelik bunun A500'e yakın bir fiyata satılabileceğini ama ellerindeki modeller yeterince sattığı için yeniliklerin ertelendiğini söyleyecektir.

1992'deki tüm değişime rağmen Commodore ne yapacağına karar vermiş görünmüyordu ve bir yıl içinde üç (!) ayrı model piyasaya sunuldu. İlki nümerik klavyesi kırılmış ama az yer kaplayan tasarımıyla SNES ve Sega Mega Drive konsollarına rakip olabilecek Amiga 600'dü. A600'ü dünya çok da sıcak karşılamadı ama sayesinde çok özel bir yeniliğe kavuştu: O zamandan beri notebook'larda kullanılan PCMCIA slotunun ilk hali (PC kartı).

8 Amiga hakkında bilmediğiniz sekiz şey

■ İşlerinde Amiga'yı kullanan en ünlü isimler arasında; Andy Warhol, yazar Arthur C. Clarke, Simpsons'ın yaratıcısı Matt Groening, şarkıcı Billy Idol, Discworld'ün yazarı Terry Pratchett ve daha pek çoğu vardı.

■ Amiga 600'ün ilk ismi, aslının yarısıydı: Amiga 300. Piyasaya çıkmasından hemen önce Commodore tarafından Amiga 500'ün başarısının izini takip etmesi için ismi değiştirildi.

■ Özel grafik modu HAM8, Amiga 1200'ün çok sayıdaki farklı çözünürlükte çok sayıda rengin görüntülenmesini sağlar. Öyle ki bugünün PC'lerinde bile bu kadarını göremezsiniz!

■ Amiga'nın kullandığı sıkıştırma algoritmalarından biri olan LZX sonradan Microsoft tarafından satın alınmış ve bugün kurulum dosyalarında kullanılan CAB sıkıştırma formatına temel oluşturmuştur.

■ Geniş bir Amiga 4000 T ağı Spielberg filmi Jurassic Park'ın ön canlandırma sahnelerinin yapımında kullanıldı. Ayrıca Robocop, Terminator II, The Abyss, Total Recall ve daha birçok filmin yapımında da Amiga'lar kullanıldı.

■ 80'lerin başında Amiga Inc.'in orijinal kadrosu (Jay Miner ve yardımcıları), bilgisayarlarını geliştirmeleri için gereken paranın bir kısmını, vücut ağırlığıyla çalışan, uzaktan kumandalı dev oyun kontrol cihazları satarak kazandı.

■ "En İyi Görsel Efekt" ödülünü tam beş kez kazanan bilim-kurgu dizisi Babylon 5'deki uzay gemileri ve özel efektler bir Amiga 4000 üzerinde yaratıldı.

■ İlk üretilen Amiga 1000'lerin kasasının içinde Amiga'nın yaratıcısı Jay Miner'ın köpeği Mitchy'nin pati izi vardı. 🐾

Ama Commodore'un 1992'deki asıl çıkışı daha sonra geldi. Şirketin mühendisleri son birkaç yıldır üzerinde çalıştıkları şeyi nihayet gösterme şansı bulmuştu. Pasadena'deki World of Commodore fuarında Advanced Amiga konseptiyle ortaya çıktılar. Bu, özel üretim iki yeni çiple çalışan bir makineydi (Agnus Alice'e, Denise ise Lisa'ya dönüşmüştü ama Paula yerinde duruyordu). "AGA chipset" denen sistem 16,8 milyon renkten 256'sını görüntüleyebiliyordu ve bu o zaman için oldukça

en meşhur amiga modelleri – II



AMIGA 3000

Üretim yılı: 1990
Fiyatı: 3000 paund (6.980 YTL!)

İşlemci: Motorola MC68030
İşlemci hızı: 25 MHz
Hafıza: 2 MB chip RAM
Yan işlemciler: Super Denise, Fat Agnus, Paula
Ekran çözünürlüğü: 320 D 240'tan 960 D 512'ye
Renk: 4096 renkten 320 çözünürlükte 32, 640 çözünürlükte 16 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v2.0



AMIGA 4000

Üretim yılı: 1992
Fiyatı: 2466 paund (5.730 YTL)

İşlemci: Motorola MC68040 (ilk modeller 030, sonrakiler 060)
İşlemci hızı: 25 MHz
Hafıza: 2 MB chip RAM, 2 - 4 MB fast RAM
Yan işlemciler: Alice, Lisa, Paula
Ekran çözünürlüğü: 320 D 240'tan 960 D 512'ye
Renk: 16.7 milyonluk paletten 256.000 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v3.0



AMIGA CD32

Üretim yılı: 1993
Fiyatı: 399 paund (930 YTL)

İşlemci: Motorola MC68020
İşlemci hızı: 14,19 MHz
Hafıza: 2 MB chip RAM
Yan işlemciler: Alice, Lisa, Paula, Akiko
Ekran çözünürlüğü: 320 D 200'den 1280 D 512'ye
Renk: 16.7 milyonluk paletten 256 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v3.1

Commodore nasıl bitti?

Amiga'nın sonu oldukça kafa karıştırıcıydı ama en azından hangi patent kime ait, logo kimin gibi konularda bilgiler net. Meşhur Commodore içinse durum biraz daha üzücü. C= logosunu görebilmek için boş bir CD ya da DVD medyası almanız gerekiyor. Bu açıdan, Atari bile daha iyi bir noktada. Birkaç yıl önce Infogrames firması Atari markasını satın aldı ve bu marka altında PC için yeni oyunlar geliştirmeye başladı.



sistem 16,8 milyon renkten 256'sını görüntüleyebiliyordu ve bu o zaman için oldukça etkileyici bir performanstı. Yeni çiplerin süphesiz yeni makinelere ihtiyacı vardı ve böylece ev kullanıcılarını hedefleyen Amiga 1200 ve profesyoneller için de Amiga 4000 de piyasaya çıktı.

Öte yandan problemler de giderek büyüyordu. 1993'te id Software diye adı duyulmamış bir firma, Doom diye küçük bir oyunla çıkageldi ve her şey karıştı! Artık herkes Doom oynayabilecekleri bir PC almanın yollarını arıyordu. Amiga ise bu konuda hiçbir şey yapamadı çünkü mimarisi 3D modelleri kapsamıyordu. PC platformu sonunda kısmen de olsa ses kartları sayesinde multimedya özelliği kazanmıştı (o zamanlara dek PC oyunlarının müzikleri R2-D2'nun biplemelerinden farksızdı). Henüz düzgün çalışan bir işletim sisteminden yoksun olmasına rağmen ("hâlâ öyle" diye bağırdığımızı duyar gibiyiz!) PC'ler oyun makineleri olarak büyük bir destek görmeye başladı.

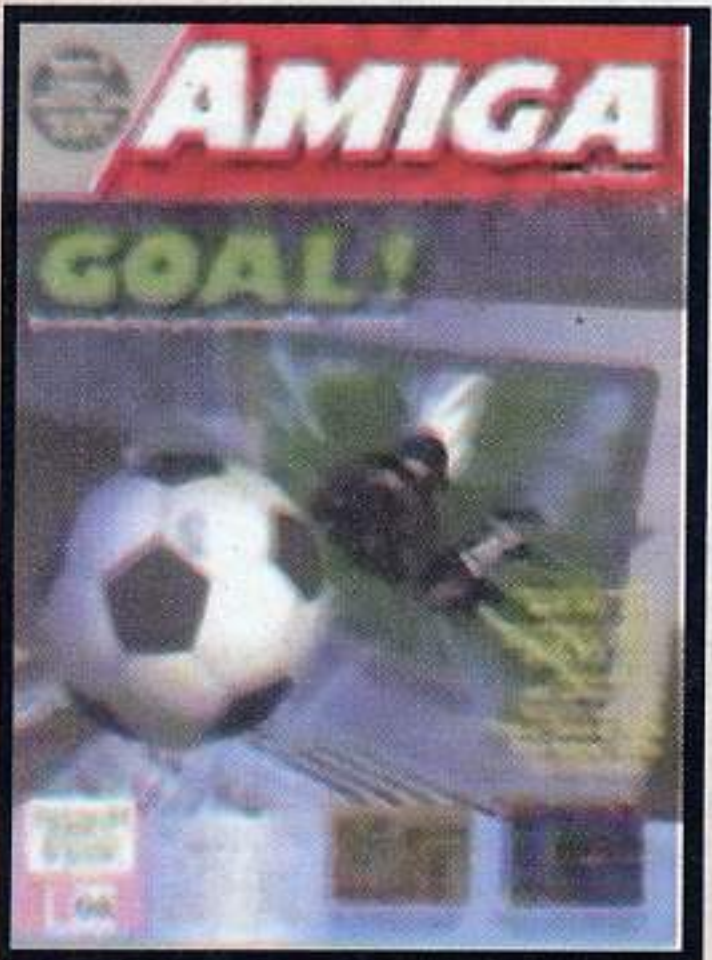
Commodore'un tek rakibi artık Atari değildi ve önceki başarılarının sarhoşluğunu atlatamayan inatçı Commodore pazardaki yeni baskılarla başa çıkamadı. Mali raporlarında Commodore büyük kayıplara uğradığını açıklıyordu ama durum o kadar da kötü görünmüyordu. A1200 ilk birkaç ayında 100 binden fazla sattı ve 1993'te tarihin ilk 32-bit konsolu olan Amiga CD32 piyasadaki yerini aldı. CD32, başta içindeki CD birimi olmak üzere A1200'den daha gelişmiş bir donanıma sahipti. Cihazın başarısı, özellikle de rakibi olan Atari Jaguar ve Panasonic 3DO ile kıyaslandığında hiç de hafife alınacak gibi değildi. Bizim ülkemize gelmeyen Amiga CD32 Commodore'u yeniden ayakları üzerinde doğrultmaya yetmemişti. Bazı kaynaklara göre Commodore'un 1993 sonuna kadar 400 bin adet CD32 satması gerekiyordu ama bu sayının sadece yarısına ulaşabildi.



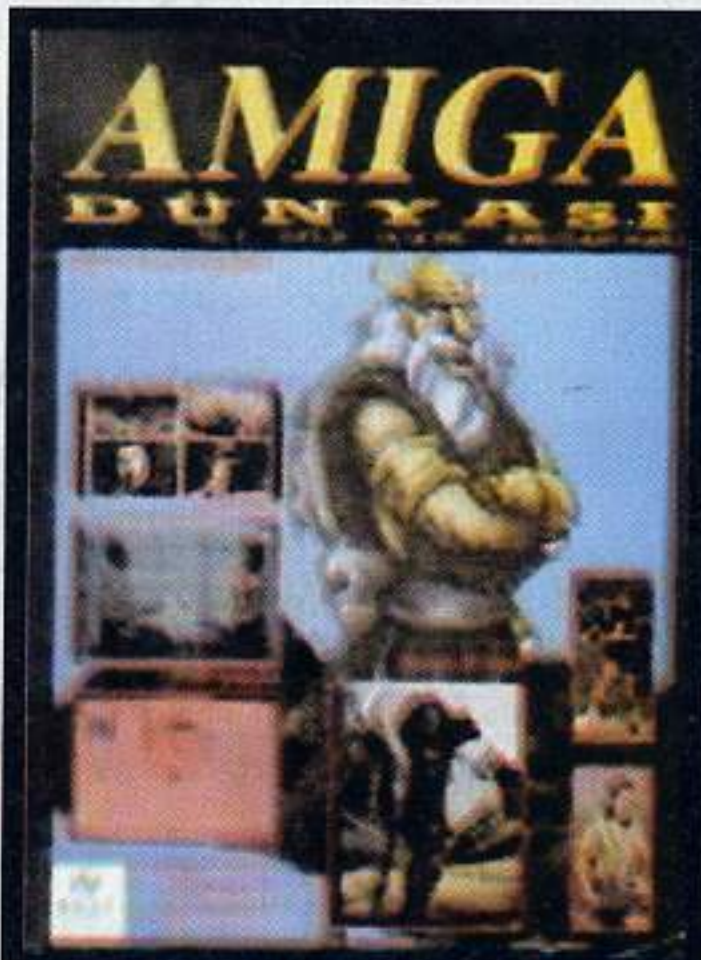
1995



1990



1993



1994-1998: Kara bulutlar

29 Nisan 1994, saat 16:10'da Commodore International resmen iflas ettiğini açıkladı. CNN ve BBC gibi televizyon kanalları haberi duyurdu, sonra bunlara gazete ve bilgisayar dergileri de eklendi. Commodore İngiltere'den Colin Proudfoot'un sözleri kayda değirdi:

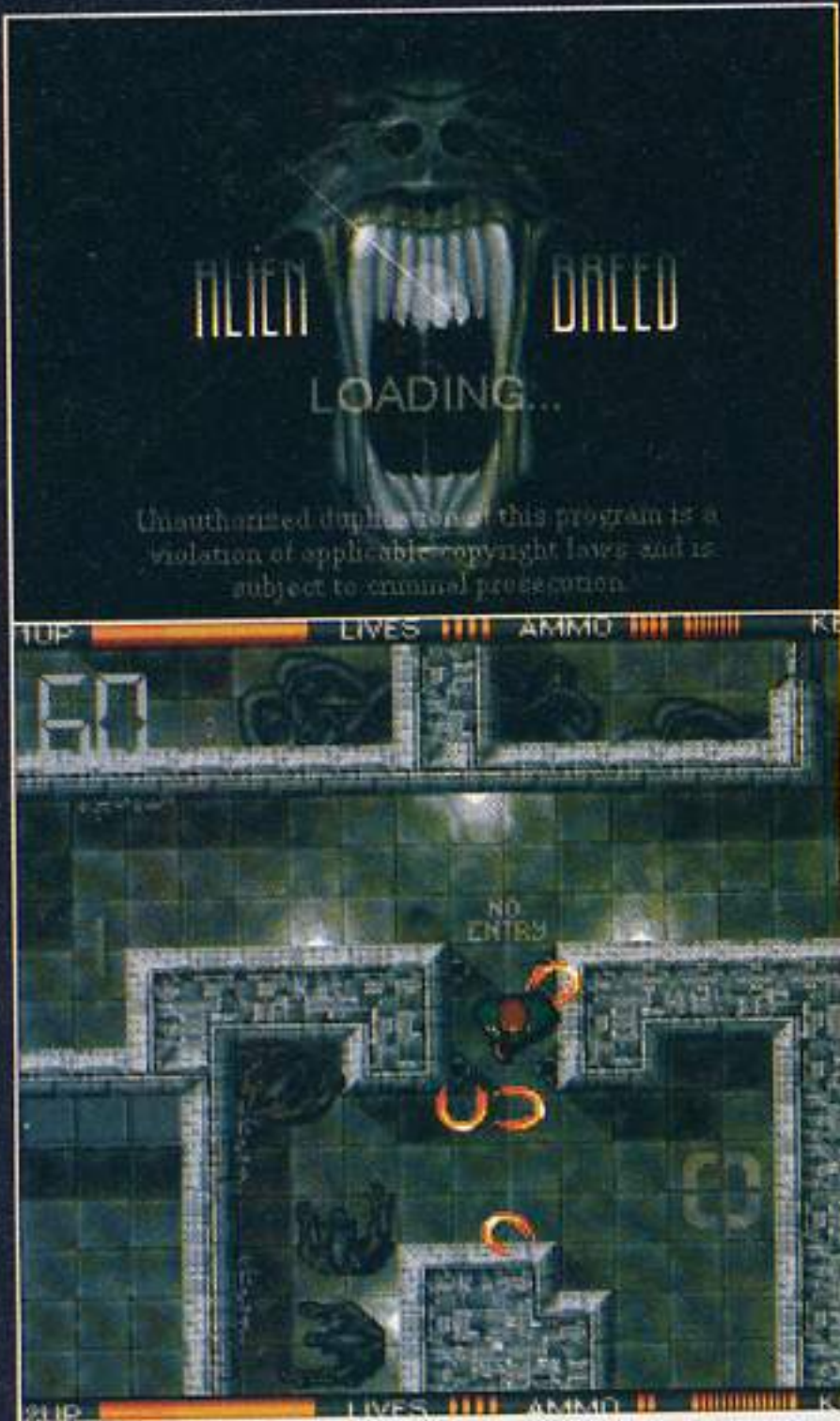
"İngiltere pazarı bundan etkilenmeyecektir. Bu marka, silinip gitmeyecek kadar güçlü. Commodore ve Amiga'nın bu güç durumdan daha güçlü ve daha başarılı bir ortaklıkla çıkacağına inanıyoruz." Böylece Amiga için, gerçekleşmeyen dileklerin, tutulmayan sözlerin ve büyük bir gizemin başladığı çağa girilmiş oldu. "Amiga geri geliyor, Commodore canlanıyor, Amiga'yı başkası aldı" gibi spekülasyonlar sürekli büyüdü ve şirketin tamamen ortadan kaybolduğu birkaç yıl sonrasına kadar da devam etti. 20 Haziran 1994'te Amiga'nın babası, efsanevi Jay Miner'ın ölmesiyle her şey daha da üzücü hale geldi.

Commodore Int. yanında yüklüce bir borç ama zengin bir bilgi birikimiyle satılığa çıkmıştı. Medya olası yeni yatırımcılar üzerinden spekülasyona başladı. Öne çıkan isimler arasında Commodore İngiltere, Dell, Escom, Samsung ve hatta IBM bile vardı. Nihayetinde, en iyi teklif bir Alman firması olan Escom'dan geldi. Firmanın Commodore'a ilgisinin esas sebebi "C=" markasının popülaritesiydi ve bunu yeni PC'lerinde ve yan ürünlerinde hemen kullanmaya başladı. Amiga yeni bir yola girmişti. Escom, mevcut modellerin

imalatını yenilemek ve yeni platformlar geliştirmeye devam etmek üzere Amiga Technologies adında kardeş bir şirket kurdu. İlk denemeler için para bulmak mesele değildi ve A1200 ile A4000 hâlâ alıcı buluyordu. Ancak sonraki yatırımlar için para giderek azalıyordu ve 1996'da Escom'un mali değerleri ekisiyi göstermeye başladı. Yılın sonunda Escom tamamen iflase girdi ve bu sırada Amiga Technologies satılığa çıktı. Bir süre önce Amiga ismini "set-top boxes" denen (TV sinyallerini çözmek için kullanılan ekipman) ürünü için lisanslamayı düşünen VISCORP. sahneye çıktı ve Amiga'ya talip oldu. 1998 yılında VISCORP'un tüm ödemeyi yapacak kadar parası olmadığı ortaya çıktı ve mahkeme emriyle anlaşma iptal edildi. Bu da Amiga'nın tabutuna çakılan son çivi idi. Efsane platformu tekrar hayata döndürmek için hayranları ellerinden geleni yaptılarsa da vakit geçtikçe umutlar da tamamen söndü.

1998-2005: Kazananlar ve kaybedenler

1997'ye girmeden Amiga Technologies'in sahibi bir kez daha değişti, yeni patron Gateway 2000'di. Resmi açıklamalarda Power PC işlemcili yeni Amiga modellerinden ve Amiga OS 3.5 ve 4.0'dan bahsediliyordu. Bildiğimiz sevdiğimiz eski Amiga'nın bir daha dönmek üzere gittiği de ortadaydı. 2000 yılında, yayın 12nci yılında efsanevi İngiliz dergisi Amiga Format da kapandı ve Amiga hakkındaki okunacak resmi bilgi kaynakları da böylece sona erdi. Bu makalede daha fazla detaya girmeye gerek yok. İnanın ki bu yazıyı bir bu kadar kadar uzatabilirdik ama sonuçta şu ana kadar öğrendiklerinizden daha fazlasını öğrenmemiş olurdunuz :) Amiga "bilgisayar çağının kaybedenleri" arasındaki yerini aldı. Ama bu efsane makinenin kendine has bir büyüsü var ve bu asla tamamen kaybolmayacak.



Alien Breed

Amiga'nın simgesi haline gelmiş birkaç oyundan biridir. Team 17 yapımı Alien Breed, "Alien" filminden uyarlanmamıştı ama esinlenmişti. Kuşbakışı görüntü, yaratıklar, peşinizi bırakmayan huzursuzluk duygusu ve tek bilgisayardan iki kişi oynayabilme seçeneği... Bunlar Alien Breed'in getirdiği en önemli yeniliklerdi. Daha sonra, yeni 2D ve 3D bölümler de yapıldı ama Amiga'nın dağılmasının ardından Alien Breed bir daha dönmedi. Anısı önünde saygıyla eğiliyoruz. 📌

Yapım: Team 17
Çıkış yılı: 1991



Cannon Fodder

Araçlara atlayıp, düşmanlara karşı kullanmamıza izin vermesiyle bir ilk olan, savaşırken savaş karşıtlığı yapmasıyla tartışmalara yol açmış bir aksiyon oyunudur. Sensible Software'in yarattığı bu komik ve zor oyun hâlâ çeşitli şekillerde yaşamaya devam ediyor. Son olarak Cannon Fodder'in orijinal ekibinden bir kişi oyunun cep telefonu versiyonunu bile üretti 📌

Yapım: Sensible Software / Virgin
Çıkış yılı: 1993



20 yıl 30 efsane

Merhaba.
Ben bir
efsaneyim...

Aslında, Amiga'nın 20'nci yılı sebebiyle 20 oyun seçmeyi planlıyorduk ama uzun tartışmalara rağmen listedeki oyunları hedeflenen sayıya indiremedik. Hatta 30 oyunluk bir efsane listesi için bile katı kurallar koymak zorunda kaldık. Ana kriterlerimizi, oyunun doğrudan Amiga için yapılmış olması (ama sadece Amiga'da oynanabilen, özel yapım olması gerekmiyor), özgün olması ve oyun endüstrisinin tamamı üzerinde önemli bir etki yaratması şeklinde belirledik. Bu şartlar sebebiyle, öncelikle başka platformlar için üretilmiş bazı muhteşem uyarlamalar (Monkey Island, Dune II, Elite, Last Ninja, Civilization vs.) listeye giremedi. Ayrıca Capital Punishment, Alien Breed 3D II: Killing Grounds, Breathless gibi bazı oyunlar da, Amiga devri kapandıktan sonra üretilen daha yeni oyunlar da değerlendirme dışı kaldı. Şimdi gelin, gençliğimizi nerelerde harcamışız bakalım.



Defender of the Crown

Defender of the Crown Amiga'nın gerçek grafik yeteneklerini ortaya koyan ilk oyunlardan biriydi. Sonradan oyun birçok formatta yeniden yapıldıysa da en iyisi Amiga CD32 versiyonuydu. Kısa sayılabilecek bir süre önce Cinemaware bu efsaneyi yeniden gün ışığına çıkartmaya yeltendi: Oyunun orijinal versiyonu, isteyen indirsin diye bir web sitesine kondu ve PC için piyasaya sürüldü (ama değmedi). 📌

Yapım: Cinemaware
Çıkış yılı: 1986



Another World

Tam bir efsane ve Level editörlerine göre, tüm zamanların en iyi oyunlarından biri. Bir ton harika fikirle donanmış Another World, oyunlarla sinemayı birleştiren ilk yapımdı. Bazı sahneleri oyun tarihinin en göz alıcı mücevherleri arasında gösterilebilecek bu oyun ABD'de "Out Of This World" adıyla satıldı ve Sega MegaCD sistemi için resmi bir devam bölümü yapıldı. Flashback ve Fade to the Black isimli iki de dolaylı devam oyunu geliştirildi, ki Flashback de bu oyun gibi bir klasiktir. 📌



Superfrog

Türkiye'de o zamanlar SEGA yaygın olmadığı için, platform oyunu denince bu sevimli kurbağa gelirdi aklı. Kız arkadaşını kurtarmak için olmadık maceraların peşinde koşan Superfrog, asla ve asla unutulmayacak bir güzelliğe sahiptir. Bazıları Sonic'le karşılaştırıyor olsa da, ikisi farklı oyunlardır ve bize soracak olursanız Superfrog havada karada tepesine basar Sonic'in. İsterseniz bizi vurun, ama öyle!... 📌

Yapım: Team 17
Çıkış Yılı: 1993



Gods

Antik Yunan devrinde geçen klasik platform oyunu Gods, kusursuz grafik ve oynanışın nasıl olması gerektiğini gösteren tipik bir örnektir. Zor level'lar, çıldırtan hoplayıp zıplamalar ve muhteşem grafikler... Bunlar, Gods'ın bizi cezbetmesinin en önemli nedenleriydi. Bugün Amiga'yı anımsayan herkesin emülatöre kesinlikle eklediği oyunlardan biri de Bitmap Brothers yapımı bu oyundur. 📌

Yapım: Bitmap Brothers /
Renegade Software
Çıkış Yılı: 1991



Kick Off 2

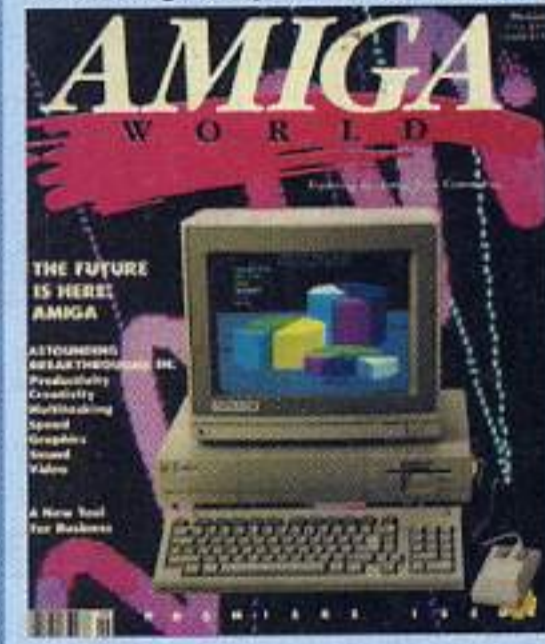
Bu oyunu seçerken kan aktı kan! "Birinci oyun daha iyiydi" "Hayır efendim! İkinci Kick Off'tu esas olan!" derken birbirimizi biraz kırmışız (ehem). Neyse ki birazcık oksijenli su, gazlı bez ve meşe odunuyla geçmeyecek bir durum yoktu ortada. Sensible Soccer çıkana kadar biz futbol çocuklarını tozlu arsalardan kurtarıp oturma odalarına hapseden oyundur Kick Off 2. Ayağa yapışmadığı için topun arkasına geçip itmeniz gerekirdi. Ve o ölümcül falso yeteneğine sahip olanlar hep kazanırdı. Kaan! (Jesus değil) Bana hala bökör borcun var, 9-4'ü unuttum sanma! 📌

Yapım: Anco Software
Çıkış yılı: 1990



AMIGA DERGİLERİ

Türkiye'de olduğu gibi tüm dünyada da Amiga kullanıcılarının en önemli buluşma noktası Amiga'ya özel dergilerdi. Kronolojik olarak ilk sırada, Amiga 1000'in piyasaya çıkmasından sadece birkaç ay sonra yayınlanmaya başlayan ve 10 yıl boyunca devam eden Amerikan dergisi Amiga World'ü görüyoruz. Amiga'nın altın çağına gelindiğinde türeyen dergi sayısını biz de bilmiyoruz. Tabii bunlara içeriğinin çoğunu Amiga'ya ayıran karma dergileri de eklemek gerekiyor. Amiga World'den sonra Amiga Computing ve Amiga Format (tüm zamanların en çok satan dergisi) gibi İngiliz dergileri de büyük ilgi topladı. Türkiye'deki Amiga dergileri ise bizce bütün yabancı örneklerden daha iyiydi. Her türlü teknik imkan ve maddi destekten yoksun olarak yıllarca bizi en sevdiğimiz



makina hakkında bilgilendiren bu şövalyelerin önünde Level olarak saygıyla eğiliyoruz. Amiga Dünyası ilk akla gelen dergidir. Yıllar boyunca Amiga'nın sadece oyun değil, 3D modellemeye programcılığa ve çok güçlü olduğu müzik alanına kadar her alanda okuyucusunu bilgilendiren bu dergi efsaneydi. Daha sonra bayrağı Amiga devraldı. Biraz daha underground havası olsa da, "Amigascene"den işinin erbabı kişiler tarafından hazırlanıyordu. Ama, belli bir platforma bağlı olan her derginin başına geldiği gibi, o da Amiga'dan PC'ye göçüşün kurbanı oldu. Daha sonra çıkan MegAmiga, efsanevi Gameshow dergisinin öncülüydü, muhteşem bir underground içeriğe sahipti ve okuması çok eğlenceliydi. 10 sayı kadar direndikten sonra Amiga ile birlikte göçtü. Bu arada, Türkiye'de bilgisayar oyunu dergiciliğinin temeli 64'ler ve Commodore dergilerini asla unutamayız, ama onların içeriği daha çok Commodore 64 ile ilgileniyordu. 📌



Eye of the Beholder

SSI'nin üzerimizdeki emeği büyüktür. Bütün bir Türk oyuncusu jenerasyonuna FRP türünü öğreten "Eye of the Beholder" da doruk noktalarıdır. FPS şeklindeki görüş açısıyla oynanan oyunun ölümcül tuzaklarla dolu derinliklerinde kaybolmamak için elimizde kareli metod defteri sürekli harita çizdik. Sonraki yıllarda serinin popülaritesi iki yeni bölümle büyüyerek sürdüyse de ilk bölüm "en iyi" olarak kaldı. 📌

Yapımcı: Westwood / SSI
Çıkış yılı: 1990



Lemmings

Bütün büyük felakete balıklama atlayan bu ruhsuz yaratıkları tanımayan var mıdır? Oyunun Amiga'ya çıkmasıyla birlikte oyuncular arasında "kim daha fazla Lemming'i tehlikeden kurtaracak" yarışı başlamıştı. 120 bölümden oluşan oyunda sonsuz sayıda tümsek, çukur, nehir, engel ve bol bol eğlence vardı. 📌

Yapım: DMA Design
Çıkış tarihi: 1990

Amiga Doom

Şakayla karışık, Amiga'nın gerçek katillerinin John Carmack ve John Romero olduğunu söyleyebiliriz. Bu iki adam 1993 yılında DOOM'u çıkarttığı zaman Amiga zaten zirveden düşmeye başlamıştı ama ölümcül darbeyi vuran, DOOM'la birlikte ortaya çıkan 3D grafikler oldu. Herkes Amiga'nın 3D grafikler için hazır olmadığını ve bu teknolojiyi yakalayamayacağını düşünmüştü. DOOM o kadar ilgi çekiciydi ki çoğu Amiga oyuncusu makinelerini bırakıp PC'ye geçiyordu. Oysa Amiga'nın 3D oyunlar için uygun olmadığı düşüncesi sadece bir söylentiydi ve sonradan Amiga için yapılan bazı 3D seriler bunu kanıtladı. Tamam belki 1995'e dek değil ama sonradan Amiga için de DOOM ayarında oyunlar yapıldı (Gloom, Alien Breed 3D, Alien Breed 3D II, Breathless, Trapped ve daha pek çoğu...) Hatta 1998'de ilk Quake'le birlikte orijinal DOOM da Amiga'ya uyarlandı. Ama hepimizin bildiği gibi, çok geç kalınmıştı... 📌



Lotus Turbo Challenge II

Şahane bir yarış oyunu serisinin, yanında yeniliklerle gelen son halkası. Bu yeniliklerden ilki, Lotus koleksiyonundan yeni bir araçtı (daha yavaştı ama daha sık bir modeldi). Sonra aynı pistte dönüp durmaya ve benzin istasyonlarına gerek yoktu, kutular da kaldırılmıştı. Bunun yerine farklı farklı pistlerde (çöl, kar, şehir gibi) yarışabiliyordunuz ve asıl hedefiniz olabildiğince hızlı bir şekilde checkpoint'e varmaktı. Split-screen seçeneği ise vazgeçilmezdi. 📌



Formula One Grand Prix

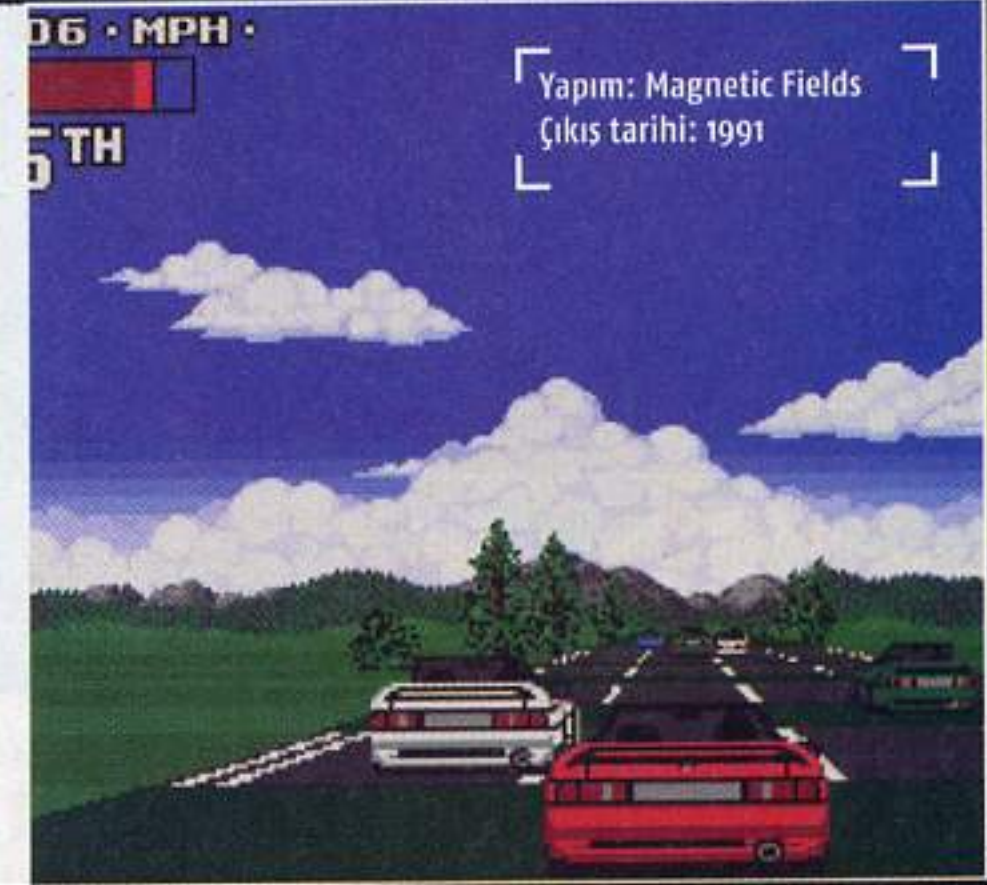
Geoff Grammonds'un ünü nerden geliyor merak ediyormusunuz? Cevabınız evetse orijinal Sentinel dışında bir de Formula One Grand Prix'ye bakmanız gerekiyor. Oyunun şu ana dek dört devam bölümü yayınlandı ve çıkış tarihi 2002 olan son bölümünde bile Amiga sürümünün tadını bulmak mümkündü. Oyunun, kendi zamanı için aşmış vektör grafikleri ve harika fizik modeli Grammond'a ölümsüzlüğünü kazandırdı. Oyunla ilgili ilginç bir not da, gerçek pistler ve içermesine rağmen yarışçıların hayal ürünü olmasıydı. Bütün isimler teknik destek ekibi tarafından uydurulmuştu. 📌

Yapım: Microprose
Yıl: 1991

Elite II: The Frontier

Elite da bir efsaneydi ve o da Amiga'da bol bol oynandı ama devamı olan Frontier, grafikleri ve özgün tarzıyla büyük kitleleri etkilemeyi başardı. Ama PC sürümünün Amiga'dakinden çok daha iyi olduğunu söylemek gerekiyor. Sonradan yayınlanan CD-ROM baskısı ise oyuncuların Amiga'yı ve disket yığınlarını tamamen unutmalarını sağladı. Frontier, devam oyunlarının orijinallerinden daha iyi olabileceğinin tipik bir kanıtıdır. 📌

Yapım: Gamatek
Yıl: 1993



Yapım: Magnetic Fields
Çıkış tarihi: 1991

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Bu efsanevi oyun, üzerindeki "tüm zamanların en iyi adventure oyunu" etiketini uzun yıllar taşıdı. Bugün için artık bu önermeyi geçerli görmeyenleriniz olabilir ama Fate of Atlantis'in kendi türü için bir temek taşı olduğunu kimse inkâr edemez. Fate of Atlantis sadece oyun sistemiyle değil kusursuz hikâyesi ve "film gibi" atmosferiyle de özel bir oyundu. Hatta çoğu kişi için hiç çekilmemiş "Indiana Jones 4" idi. 📌



Yapım: LucasArts
Yıl: 1992

Walk to newspaper
Give Pick up Use
Open Talk to Push
Close Look at Pull



Project X

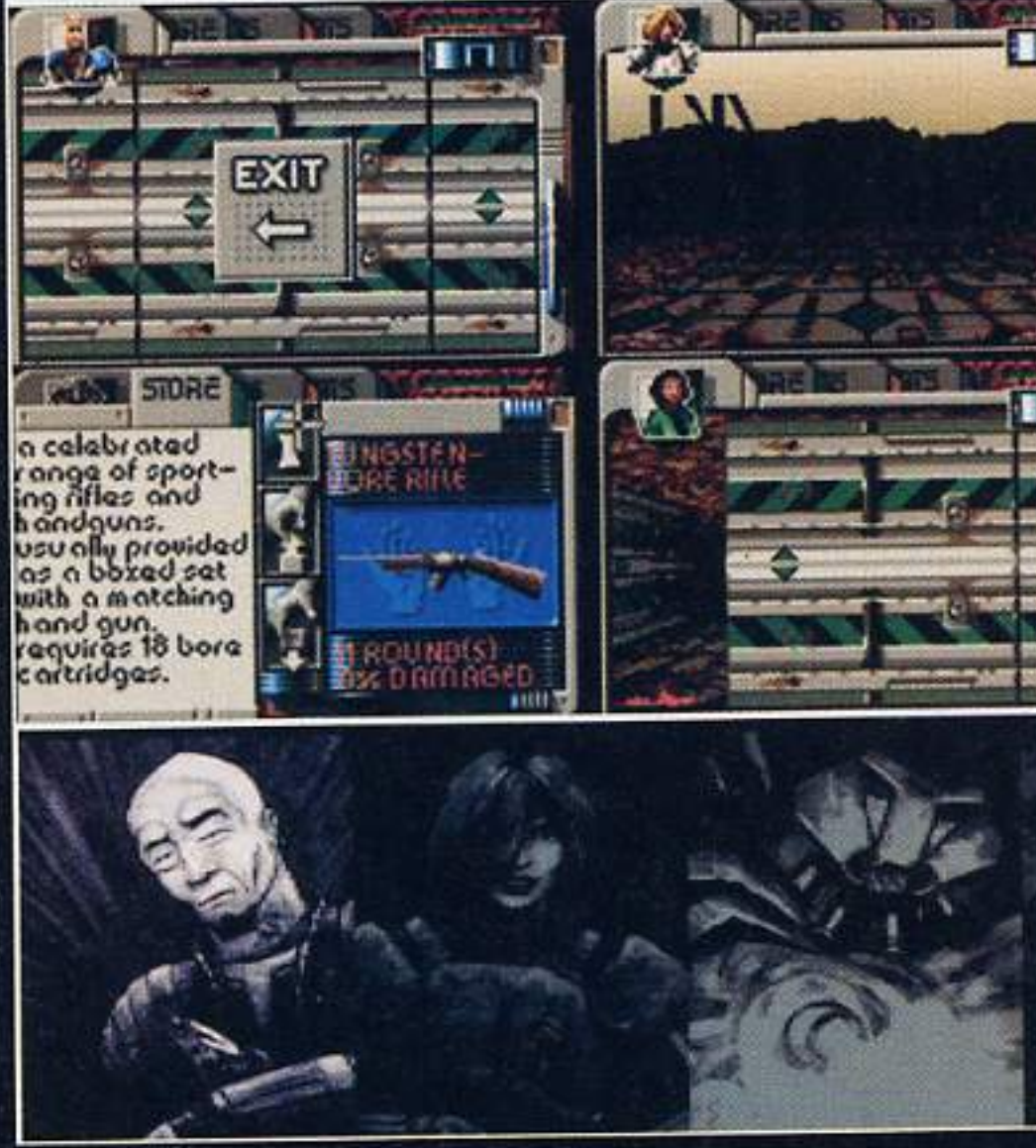
Shoot em up'ların kralıdır! 6 devasa bölüm boyunca tepenize çeşitli açılardan yağıp duran düşmanlar. Her level'in sonunda ayrı bir bölüm sonu canavarı. Silahınızı makineli tüfek, plazma, magma ve lazer topları ya da güdümlü mermilerle geliştirme imkanı... Team 17'in 3D Worms "oyunsuları" yapmadığı ve gerçekten Team 17 günlerinde, ismini biz Amiga insanlarının kalbine kazıyan oyun budur işte. O unutulmaz müziğini bu ayki CD'mizin arabiriminde dinleyebilirsiniz. ☑

Yapım: Team 17
Yıl: 1994

Hired Guns

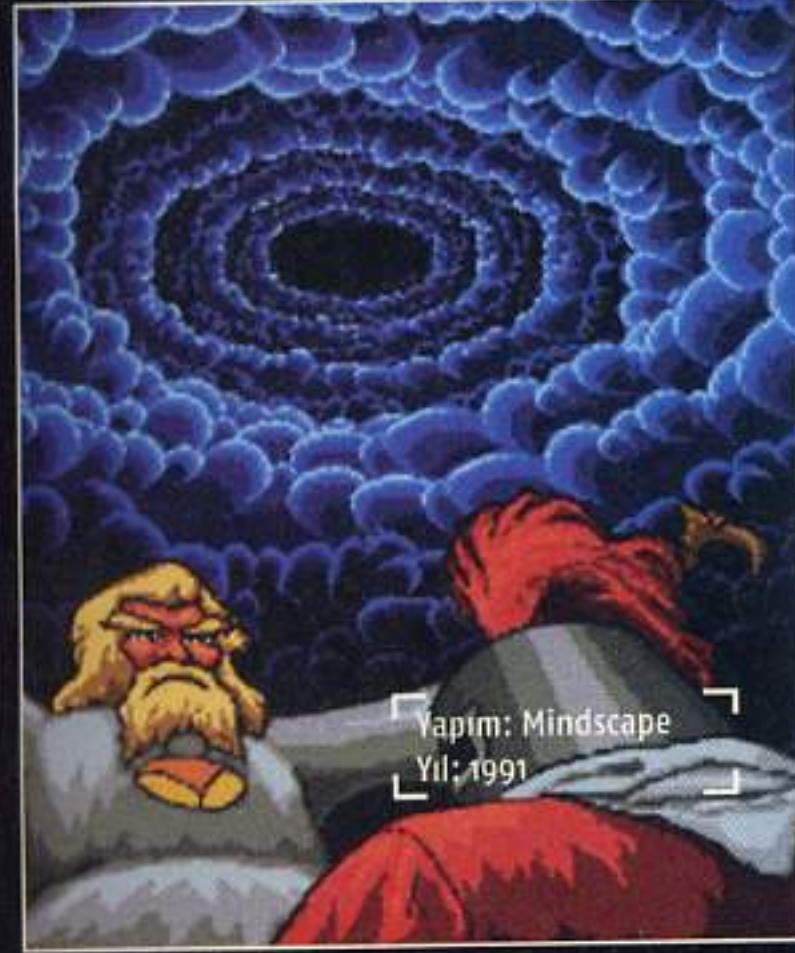
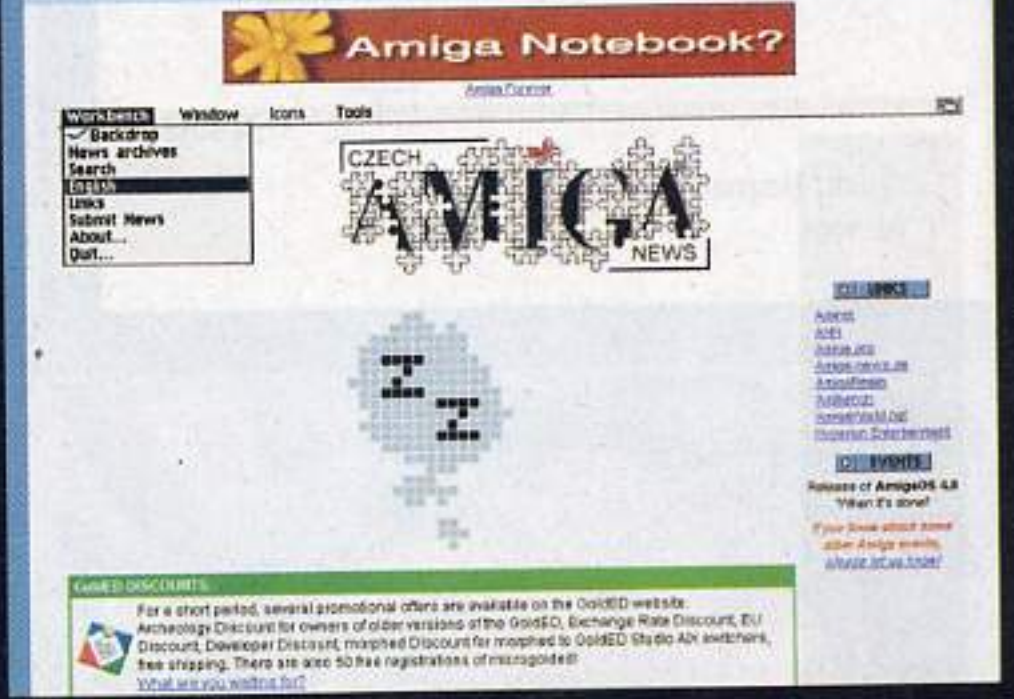
Devrim niteliğinde bir çok oyunculu oyun. Tek ekran dörde bölünmüştü ve herkes etrafı kendi gözünden görürdü. Eşsiz bir FPS'yi kısaca böyle tanımlayabiliriz. Ama aslen bir FPS değil, RPG idi Hired Guns. Dört kişilik eğlence, güçlerinizi birleştirme ve/ve ya birbirinize karşı oynama şansı. Bu oyunun 20 level'ini de bitirmek pek az insana kismet olmuştur. Onlardan bir tanesini de bizim ofiste besliyoruz :) (kim acaba?! - Sinan) ☑

Yapım: Psygnosis
Yıl: 1993



İnternette Amiga

Konudan habersiz biri, WWW çağının başlangıcında Amiga'nın sonunun geldiğini düşünebilir ki bu da internette bir Amiga cemaati olmadığı düşüncesini uyandıracaktır. Ama gerçek bunun tersidir. Amiga'nın geliştirilmesinde rol alan BBS bir yana, Aminet'ten mutlaka bahsetmemiz gerekir. Aminet, PC üzerinden Amiga için yapılmış tüm freeware ve shareware'leri bulabildiğiniz bir sunucu ağı. Sitenin başka yerde bulunamayacak program ve demo arşivinden yapılan derlemelerle düzenli olarak oluşturulan CD setleri o zamanlar çok popülerdi. Aminet'in Amerikan versiyonuna www.aminet.net adresinden ulaşabilirsiniz. Klasik web siteleri arasında ise Amiga hakkındaki en kapsamlı site olarak <http://amiga.emugaming.com>'u ve en aktif haber sitesi olarak <http://amigaworld.net>'i sayabiliriz. Ayrıca www.back2roots.org'a da göz atmak isteyebilirsiniz. ☑



Moonstone

Dört kişi birlikte oynanabilen ama tek başınıza oynarsanız diğer üç şövalyenin bilgisayar kontrolündeki düşmanlara dönüştüğü bir aksiyon RPG idi Moonstone. "Ay taşı" arayışlarınız sırasında canavarlara karşı savaşır, şehirleri ziyaret eder ve en iyi ekipmanları satın alırdınız. Zar atıp şansınızı da deneyebilirdiniz. Bir düşman şövalyesiyle girdiğiniz savaşı kazanırsanız parasını ve silahlarını çalabilirdiniz. Bunlar PVP'nin ilk örnekleriydi. Giriş videosundaki müzikler, dövüş sahnelerindeki aksiyon ve "bitirici" hareketlerin vahşetiyle unutulmaz bir oyundu ☑

Yapım: Mindscape
Yıl: 1991



Sensible Soccer

Sensible Soccer çıkana kadar futbol türü "Kick Off" serisinin hâkimiyetindeydi. Cannon Fodder'ın yapımcıları, Sensible Soccer'la futbol oynuluğuna yepyeni özellikler kattılar: Artık oyuncuları kuşbakışı görebiliyordunuz (evet küçüktüler ama böylece stadyumun yarısını görebiliyordunuz!). Hepimizin bayıldığı menajerlik modu ve oyunda gerçek isimleriyle yer alan kulüpler ve futbolcular Sensible Soccer'ı eğlenceli yapan özellikleriydi. Sonradan çıkan Sensible World of Soccer serisi bundan da iyiydi. Bize

Yapım: Sensible Software
Yıl: 1993



Pinball Fantasies

Gerçek bir tilt oyunu oynamak istiyorsanız Pinball Fantasies'den iyisini bulmazdınız. Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow ve Stones&Bones... Tümü de muhteşem grafiklere (350x350 çözünürlük) sahip bu tilt masalarına inanılmaz müzikler ve ses efektleri eşlik ederdi. Kendi rekorunuzu defalarca kırmadan başından kalkamayacağınız bir oyundu. Topun alakasız deliklerden birine düştüğü her seferde masaya indirdiğiniz yumruğu da unutmayın. ☑

Yapım: 21st Century Entertainment
Yıl: 1992





Super Cars

Magnetic Fields'ın "dan!" diye ekrana çarpan logosundan sonra karşı karşıya kaldığımız Super Cars; modifiye imkanı, inişli çıkışlı yolları ve farklı silahlarıyla, bir araba yarışından fazlasıydı. Ya da çok daha fazlası. 📌

Yapım: Magnetic Fields
Yıl: 1991



Speedball II

Rakip oyuncularını dondurmak, kafasını kolu kırmak dahil her tür pisliğin serbest olduğu fütüristik bir "hendbol" oyunu. En zayıf takımın menajerliğini üstlenir ve takımınızı bulunduğu çukurdan şampiyonlar liginde çıkartmaya çalışırdınız. Bir maç kazandığınızda para kazanırdınız ve bunu yeni oyunculara ve upgrade'lere harcardınız. Amaç turnuvalardan iki kupa alıp Speedball'un tek şampiyonu olmaktı. 📌

Yapım: Bitmap Brothers
Yıl: 1991



Simon the Sorcerer

Küçük, sıradan bir çocuk birdenbire kendini bir büyücüyü korumakla görevli olduğu tuhaf bir yerde bulur. Geleneksel point-and-click adventure'ların bir örneği olan Simon öyle bir bağımlılık yapar ki bitirene kadar başından kalkamayabilirsiniz. Masadan kalkmadan geçirdiğiniz iki gün boyunca sadece bisküvi yemişsinizdir ve ömrünüzün geri kalanında bisküviden nefret edersiniz (atmıyoruz, gerçekten yaşanmıştır). 📌

Yapım: AdventureSoft
Yıl: 1994

Syndicate

Peter Molyneux'nun bu dâhiyane çalışması, izometrik açıyla oynayıp toplam 4 ajanımızı kontrol ettiğimiz muazzam bir oyundu. "Mind Control" ile tüm bir şehir halkını azıllı katillere dönüştürdüğünüzde ve oyunun sonunda doğru siberetik organları taka taka insanlıktan çıkardığınız ajanlarınızın Gauss mermilerinin üstüne üstüne gittiklerini görmektir Syndicate'i bu listeye sokan. Tabii, bir de unutulmaz intro'su. 📌

Yapım: Bullfrog
Yıl: 1993



Walker

Walker bitmek bilmeyen dört geniş level'dan oluşan ve binlerce minik düşmanı yok etmek için ateş edip durduğunuz bir shooter oyuydu. Mech'leri sevmemizi sağlayan ilk oyundur kendisi. Her bölüm sonunda orijinal ve çok sıkı bir boss sizi bekledi. Dördüncü level sonundaki boss'u nasıl alt ettiğini anlatabilecek oyuncu sayısı çok azdır. 📌

Yapım: DMA Design
Yıl: 1993

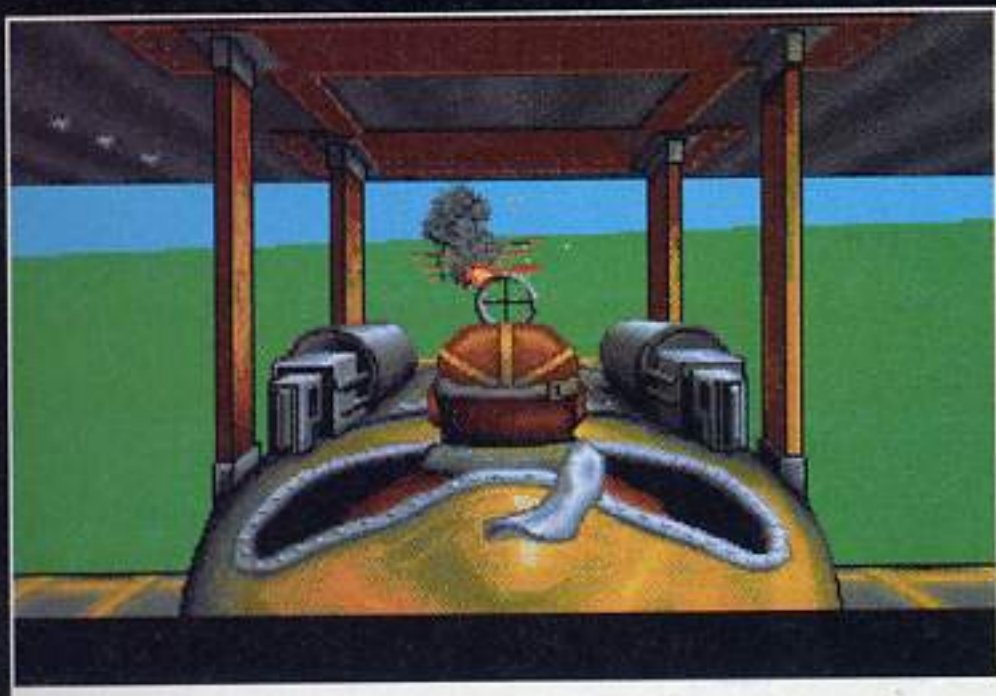


The Chaos Engine

The Chaos Engine, Bitmap Brothers'ın yaptığı ve 16 level'dan oluşan kanlı bir shooter'dı. Yapay zekâ, soğuk terler dökmenize neden oluyordu. Ama tahmin edemeyeceğiniz bir şekilde. Bölüm sonlarında yanınıza aldığınız bilgisayar karakterin özelliklerini geliştirebiliyordunuz. Bu özelliklerden birisi de "zekâ" idi. Eğer bunu 5. seviyeye getirirseniz, bilgisayar yardımcınız süper savaşıyordu. Ama her zeki canlı gibi, yaşama isteği de artıyordu ve ortalıktaki tüm sağlık ve cephane bonuslarını toplayıp sizi aç bırakıyordu! Siz ölünce ne yapıyordu, orasını bilemiyoruz. 📌

Yapım: Bitmap Brothers
Yıl: 1993





Wings

Wings, eski zamanları yâd ederken nedense çok az insanın anımsayıp hakkında konuştuğu, unutulmuş bir klasiktir. Kusursuz grafiklere sahip bu arcade simülasyon oyunu inanılmaz bir atmosfere sahipti. Pilotunuzu 1. Dünya Savaşı'ndan seçebildiğiniz Wings'in öyküsü mektuplar ve günlük sayfaları üzerinden anlatılırdı. Oynanışta bazı kusurlar vardı ama oyun o kadar güzeldi ki harcadığınız emeğe değdi. 📌

Yapım: CinemaWare
Yıl: 1990

Turrican II

Aksiyon-platformların doruk noktası. Biyonik zırh prototipi Turrican içindeki komutan Bren McGuire, "The Machine"e karşı savaşırdı. Muhteşem oynanışı, Amiga'nın grafik harikalarından olan "parallax scrolling"i (derinlik hissi uyandıran ekran kaydırma yöntemi, çok güzel görünürdü) zor ama harika bölümleri, çeşit çeşit silahları ve sondaki "alien" bölümleri oynayan herkesin zihnine kazınmıştır. 📌

Yapım: Rainbow Arts
Yıl: 1991



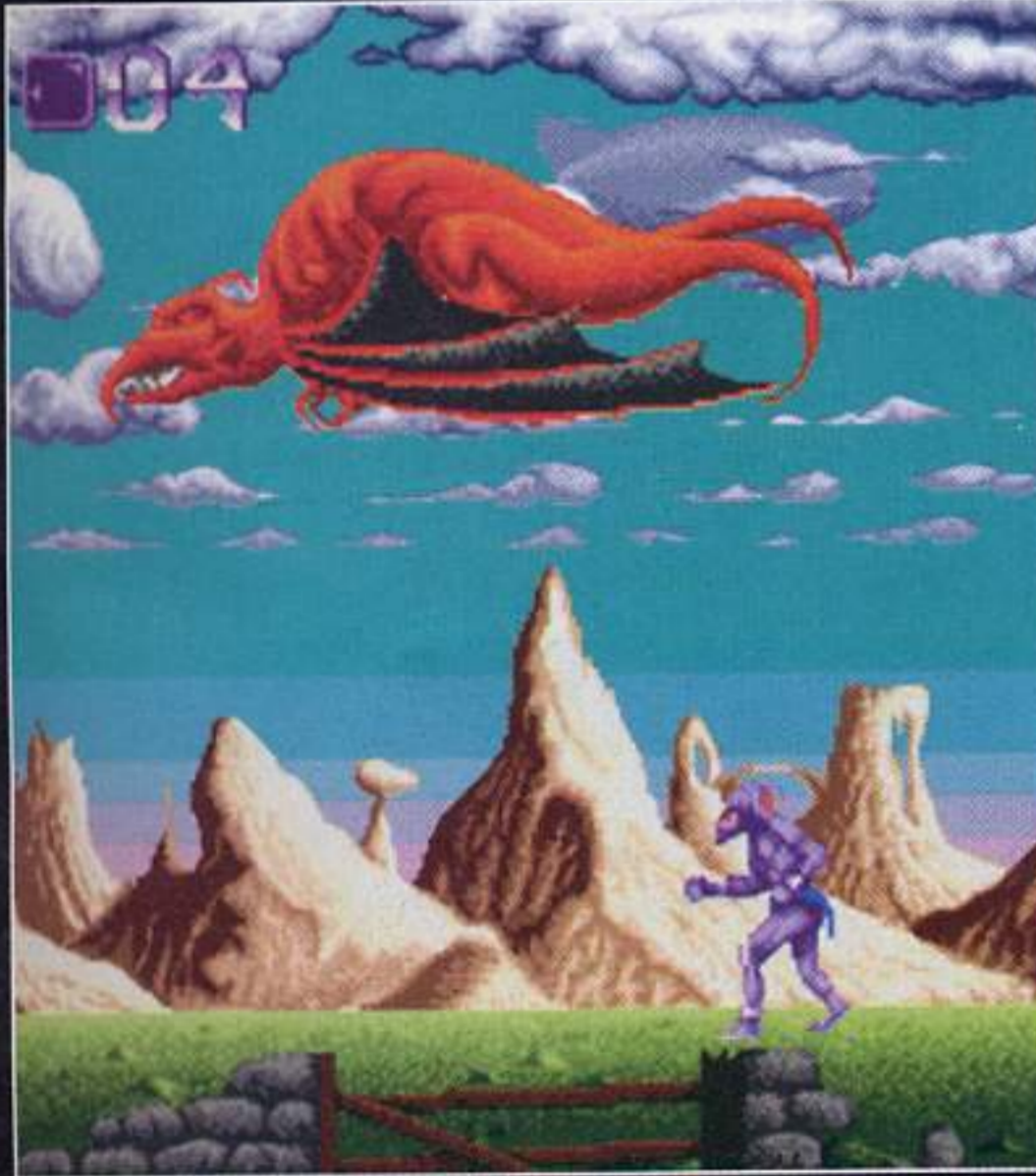
The Settlers

Yıllar sonra bile devam oyunlarıyla varlığını sürdüren (en son beşincisi çıktı) bir oyun. Grafikleri özenle hazırlanmış bu oyunun tek kusuru fazla yavaş olmasıydı. Settlers oynarken vaktinizin büyük bölümünü yeni yerler araştırmakla harcar ve sadece bölüm sonlarında düşmanınızla savaşma fırsatı bulurdunuz. İki fareniz varsa tek Amiga üstünden iki kişi oynama şansı da vardır. 📌

Yapım: Blue Byte
Yıl: 1993



...sanırım.



Shadow of the Beast

Ahhhh! İşte bu oyun, hayatımızın dönüm noktasıdır. Nasıl ki Doom, Amiga'cıları PC almaya ikna ettiyse, Beast de C64'cülerini Amiga manyağı etmişti. O grafikler, o karakter, ama daha da önemlisi, o müzikler! Bir oyunda gitar solo duymak o zamanlar için ne demekti bilemezsiniz. Oyunun ilgi çekmesini asıl sebebi klasik bir kahramanı değil vahşi bir hayvanı canlandırıyor olmamızdı. Belki o kılıkla çok çirkin görünüyorduk ama en azından sıkıcı değildik. 📌

Yapım: Reflections
Yıl: 1989



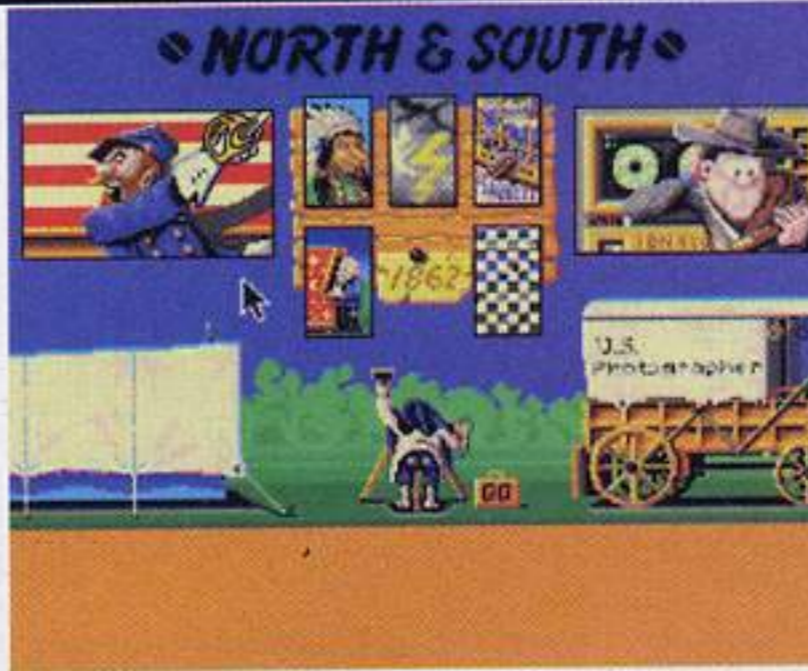
Worms

Team 17'ye bugünkü şöhretini kazandıran en iyi Amiga hitlerinden biri. Şimdikinden daha farklı bir formata ve daha düşük bir grafik kalitesine sahip olsa da ilk Worms çok başarılı oldu ve her yeniden yapıldığında daha iyisine ulaştı. Ama ilkler asla unutulmaz. Team 17 bu oyunla herkesin takdirini topladı. Bu arada, oyunun proje ismi "Total Wormage"di. 📌

Yapım: Team 17 / Ocean
Yıl: 1995

North & South

Bu görebileceğiniz en eğlenceli strateji oyunudur. Harita üzerinde ordularınızı hareket ettirirsiniz, esas eğlenceyi iki ordu karşılaştığında başlar. Toplar ateşlenir, atlılar piyadelerin üstünden geçer, köprüler yıkılır, bazen tek piyadeyle koca orduyu alırsınız. Zafer çığlıklarınız yanınızdaki arkadaşınızı çıldırtır, küsersiniz. North & South, hala yenisinin yapılmasını beklediğimiz gerçek oyun mücevherlerinden birisidir. Ana menüdeki fotoğrafçının kışını gıcıklayınca güldüğü başka kaç tane strateji biliyorsunuz ki? 📌



Yapım: Infogrames
Yıl: 1989

Amiga Türk

Türkiye'de hala binlerce Amiga fanatığının bir araya geldiği internet siteleri var. Bunlardan en önemileri <http://amigaturk.com> ve www.bronxwhq.com. Siz de bir Amigaseverseniz bu iki siteye mutlaka girin. 📌



BilenAdam

SEVGİYLE YAPILAN OYUNLAR

Hani, bir sürü kategoriye ayırıyoruz ya oyunları. Adventure'lar ve FPS'ler, klasikler ve "shit"ler, konsol oyunları ve PC oyunları, sıkıcı olan ve olmayan oyunlar diye bir sürü kategori var ya. İşte tüm bunları unuttun şimdi, ben size en önemli iki oyun kategorisinden bahsedeyim: Sevgiyle yapılmış oyunlar ve tamamen iş olarak yapılmış oyunlar. Evet, böyle de ayırabiliriz oyunları günümüzde.

Bir oyunun sevgiyle yapıldığı nasıl anlaşılır? O oyuna emek harcayanların en ufak detaya yıllarını, beyinlerini, ruhlarını, yani kendilerini verdikleri hemen belli eder kendisini. Bir oyunun geliştirme süresi 2 yılı geçti mi "zarara sokan oyun" diye görüldüğü şu zamanda, her türlü zorluğa göğüs gerip, gerekirse kendi servetini harcayarak hayalindeki oyunu yapmaya çalışan insanlar var.

Örnek mi istiyorsunuz? Bakın Psychonauts'a. Tim Schafer'in 6 yıldır üzerinde çalıştığı bu oyun o kadar zengin, o kadar ince düşünülmüş bir oyun ki, muhtemelen hiç satmayacak. Evet, doğru okudunuz, hiç satmayacak dedim. Tıpkı ondan önce Beyond Good &

Evil'in ve Undying'in satmadığı gibi.

Maalesef oyunları artık yaratıcılıktan çok TV reklamları sattırıyor. Biz Türkiye'de pek görmüyoruz ama Amerika, İngiltere gibi ülkelerde gençlere yönelik TV kanallarında her 2 reklâmdan biri oyunlarla ilgili. Yani insanlar "hangi oyun iyidir" diye pek düşünmüyor, ismini bir yerlerden duydukları oyunları gibi mağazalardan çocuklarına alıveriyorlar. Sağ sayfadaki Avrupa'da en çok satan oyunlar listesine şöyle bir bakın, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Championship Manager 5 gibi berbat bir oyunun o listede işi ne? Hadi onu anladık, insanlar isminin şanına kanıp alıyor olabilir. Playstation 2'nin en çok satan oyununun Madagascar olmasına ne buyurur peki? Katıksız bir NFS Underground taklidi olan Juiced ve vasatlık üstüdü Fantastic 4'un da Top 10'de olması size konu hakkında bir fikir vermiştir sanırım.

Demem o ki, dünya gerçekten iyi oyunların kıymetini bilemiyor. Bu yüzden de her Psychonaut'a karşılık on tane FIFA'ya, Sims ek görev paketine katlanmak zorunda kalıyoruz. Kötü oyunlar oldukları için değil, fabrikasyon oldukları için sev-

miyorum ben onları. FIFA'nın da, Sims'in de bir sıcaklıkları, bir sevimlilikleri yok, en azından benim gözümde. Belki Sims ilk çıktığında öyleydi, ama Will Wright çoktan elini çekti bu "inek sağma makinasından". O yine ideallerinin peşinde koşuyor Spore gibi müthiş bir oyunu yapmayı göze alabiliyor. Tek hücreli canlıdan uzayda koloni kuracak kadar gelişmiş bir uygarlık yapacağınız Spore, belki de gelmiş geçmiş en kapsamlı oyun olacak.

Ama istediğimiz kadar şikâyet edelim, madalyonun bir de diğer yüzü var. Bu tür "iş olarak" yapılan oyunların varlığı sayesinde Psychonauts, Spore gibi oyunların yapılabilirdi de bir gerçek. Eğer kesin para kazandıran oyunlar olmasa, deneysel oyunlara nereden para aktarılacak? Sims gibi, normalde gayet sıkıcı olan bir konuyu 30 milyon kişiye satmış olmasa (kalk çişini yap, buzdolabını aç, yemek yap, işe git...) Electronic Arts tutup da Will Wright'a Spore için milyon dolarları akıtırmı? Akıtmaz. O yüzden FIFA'nın da Sims'in de kıymetini bilelim arkadaşlar.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Dungeon Keeper 2'yi bilin mi sen? Bilmiyorsan hemen git abandonware sitelerine aban, bul oyna bir zahmet. Horny'yi bilmemek değil, öğrenmemek ayıptır. Gelmiş geçmiş en şeker, en tatlı oyunlardan biri olan Dungeon Keeper 2'de mazoist amazonlar, boynuzlu şeytanlar, ezik goblinler ve binbir türlü tuzakla dolu zindanlar... Sizin emrinizdeydi! Evet, yıllar yılı kahraman olup kanımızla kirlettiğimiz o zindanların efendisi bu kez biz oluyor, gri taşlardan oyduğumuz zindanımızı içeri sızan kahramanların kanlarıyla kirletmeye çalışıyorduk (10 üzerinden 9) Tadı damağımızda kalan oyunlardan olan Expandable'ı da unutmayalım. "Run'n'Gun" türünün PC'deki en başarılı örneklerinden biriydi (10 üzerinden 9) Descent 3, gerçek anlamda iyi boyutlu bir shooter'dı. Kimin aklına gelmişti bilmiyorum ama Doom'dan sonra çıkan en özgün FPS'dir Descent, çünkü sadece yürüyerek değil, altı üstlü, sağlı sollu her yöne giden dehlizlerde uçan bir gemiyi yönetiyorduk (içi karmakarışık dehlizlerle oyulmuş bir kürenin içinde olduğunuzu düşünün). Bir türlü yolunu bulamazdım laan! (10 üzerinden 8)



3 yıl önce

Hışır hışır... Sayfaları çeviriyoruz... Ve Black & White 2 ilk bakışı gözümüze çarpıyor. "Tahmini çıkış tarihi 2003" demişiz. Ohanes! 2005 yılına geldik yahu! Söylemedi demeyin kesin kolpa çıkacak bu oyuna, o yüzden geciktiriyorlar. Aha da buraya yazıyorum! Alaheoy! Neverwinter Nights! Nam-ı diğer, "kıymeti bilinmemiş oyunların şahı". Pek az oyuna NWN kadar ek görev paketi, mod ve ekstra çıkmıştır. Ama esas oyunun atmosferi zayıf olunca ne fayda. Baldur's Gate ve Planescape Torment'ten sonra çok daha iyi bir hikaye beklemiştik, yoktu. Bir de o "sürekli kapalı alanda geziyor olma" hissiyatı yok mu, insanı klastrofobik yapıyordu. Çok istemiştik bu oyuna yıllarımızı vermeyi. Olmadı. (Level notu: yüzde 83) Geoff Crammond... Adının Sid Meier'in, Shinji Mikami'nin yanında oyun tarihine altın harflerle yazılması gereken bir üstattır. Amiga'dan beri yaptığı Grand Prix serisi hep en iyi Formula 1 oyunu olmuş, bu sayıda incelediğimiz Grand Prix 4 de bu kaideyi bozmamıştır. Tüm zamanların en iyi yarış oyunlarından birisidir (yüzde 93)



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC
Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayacağınız bir şeref madalyasıdır.

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Battlefield 2 ★
- 2- Guild Wars ✕
- 3- GTA: San Andreas
- 4- The Sims 2
- 5- World of Warcraft
- 6- The Sims 2: University
- 7- Championship Manager 5 ✕
- 8- Half-Life 2 ✕
- 9- Football Manager 2005
- 10-Rollercoaster Tycoon 3: Soaked ★

Playstation 2

- 1- Madagascar ★
- 2- Destroy All Humans! ★
- 3- God of War ★
- 4- Juiced ★
- 5- Medal of Honor: European Assault ★
- 6- Cricket 2005 ★
- 7- Tekken 5 ★
- 8- Fantastic 4 ★
- 9- LEGO Star Wars
- 10-Star Wars Episode 3

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi yükseldi düştü



ALTIN KLASİKLER

Duyuyor musunuz?... Fırtına öncesi sessizlik bu. Önümüzdeki aydan itibaren oyun dünyasında çıkacak fırtınanın sessizliği. FEAR, Civilization 4, Call of Duty 2, Age of Empires 3 pusuda bekleyen oyunlar. Ama oyunları geçin şimdi. Playstation Portable 1 Eylül'de Avrupa'yla birlikte ülkemizde de piyasada olacak (Eğer Sony kararını değiştirmesse). Onun ardından yeni nesil oyun konsolları X-Box 360'la açılışını yapacak. Her şey birbirine girecek, daş üstünde daş kalmayacak ey ahali!

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not		Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON	PC PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %96	RPG	PC Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91
	PS2 God Of War	2005	%95 - %95		PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91
	PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94		PC Bard's Tale	2005	%86 - %86
	PS2 Tekken 5	2005	%93 - %92		PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87
	PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %92		PS2 Shadow Hearts Covenant	2005	%85 - %85
FPS	PC Half-Life 2	2004	%95 - %92	ADVENTURE	PC Still Life	2005	%90 - %90
	PC Brothers in Arms	2005	%92 - %91		PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %89
	PC Chr. of Riddick : Escape from B.B.	2005	%91 - %90		PC Broken Sword 3	2004	%90 - %84
	PC SW: Republic Commando	2005	%90 - %89		PC Return to Mysterious Island	2005	%81 - %80
	PC Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %88		PC Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %79
SPOR	PC Football Manager 2005	2004	%95 - %93	SİMULASYON	PC The Sims 2	2004	%95 - %92
	PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93		PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %88
	PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %92		PC Pacific Fighters	2004	%88 - %86
	PS2 Fight Night Round 2	2005	%91 - %90		PC Dangerous Waters	2005	%85 - %85
	PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90		PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %82
YARIŞ	PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %94	ONL. AKSIYON	PC Battlefield 2	2005	%92 - %92
	PS2 Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %91		PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
	PC TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91		PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %89
	PS2 Midnight Club 3	2005	%90 - %90		PC Joint Operations	2004	%87 - %84
	PC GTR	2005	%90 - %89		PC Counter Strike Source	2004	%85 - %83
STRATEJİ	PC Rome Total War	2004	%94 - %92	DEVASA ONLINE	PC Guild Wars	2005	%95 - %95
	PC Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91		PC World of Warcraft	2005	%96 - %95
	PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %88		PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %87
	PC Hearts of Iron 2	2005	%88 - %87		PC Everquest 2	2004	%88 - %86
	PC Codename Panzers	2004	%89 - %87		PC City of Heroes	2004	%85 - %82



LEVEL HIT

Zihinsel Hareket Engellenemez!

PSI OPS: MINDGATE CONSPIRACY

Yazan | Jesuskane



"Saldırganların işi bittiğinde ekibinden hemen hemen kimse kalmamıştı. Hayatta kalanlar da kendisi gibi tutsak edilmişti. Movement adlı bu grup neyin nesiydi? Vaaz veren bu deliyi dinlemeye hiç niyeti yoktu. Çok da sevimli olmayan ününü her şeye boyun eğerek elde etmemişti. En yakındaki Movement askerinin belindeki silaha sarıldı. Askerin ruhu bedenini terk edemeden Nick yakalanmıştı. Nasıl olur da havada asılı durdu? Kimdi bu kel ve şişman siyah adam? Her şey çok karmaşık, bir o kadar da netti aslında. Şişman görünmeyen ellerle Nick'i yere vurdu."

ÇEVİRİN!

Haziran ayında incelediğimiz Second Sight tarzı bir konusu olan Psi-Ops, bambaşka eğlenceler barındırmakta. Senaryo, giriş videosunda kodesi boylayan Nick'in Sarah Blake isimli bir diğer ajan tarafından kurtarılması ile başlıyor. Bir iki dakika oynadıktan sonra Nick Scryer'in yaklaşık 12 yıldır bir Psi-Agent olduğunu öğreniyoruz. Evet klişe belki ama Nick güçlerinden haberdar değil. Oyunda ilerledikçe çeşitli şekillerde güçlerini geri kazanıyor. Her seferinde ise 12 yıl önce aldığı eğitim anı-

"Alo! Sarah! Naber? Gidelim mi sinemaya bu akşam? Aloooow, ya yine meşgule düştü, meşgul etmeyin kızı be!"



na geri dönüp bizlere kısa bir tutorial bölümü oynattırıyor.

NO BRAIN, NO DRAIN

Daha oyunun ilk bölümünde Telekinetik gücümüze kavuşuyoruz. Cisimleri kafamıza göre hareket ettirebildiğimiz gibi, tutup fırlatabiliyoruz ya da bize atılan bir cismi havada yakalayabiliyoruz. Oyunun konsol sürümlerini oynamadığım için bir karşılaştırma yapabilmem söz konusu değil. Ancak kontroller o kadar güzel ayarlanmış ki, olabilecek en kolay şekilde en zor olayları bile gerçekleştirme imkânına sahibiz. Farenin sol tuşu ateş etmeye yararken, sağ tuş ile güçlerimizi kontrol edebiliyoruz. Ctrl tuşu ile cisimlere veya düşmanlara kilitlenebiliyoruz. Genelde bu üç tuş arasında gidip gelsek de psişik güçlerimizin sayısı arttıkça işler biraz çatallanabiliyor.

Nick ortalama biri. Her ne kadar kafasını kullansa da içinden çıkmadığı işlerde genellikle şiddete başvuruyor. Oyunun gerçek eğlencesi Nick'in güçlerine hakim olmaya başlayınca geliyor. Karşılaştığı-



mız sorunlar ile başa çıkmanın bir çok yolu var. Yine bölüm temizleme, anahtar bulma gibi işlemlerle uğraşmak durumunda olsak da bir iki mini oyunda mevcut. Ancak dediğim gibi oyunun asıl büyüğü güçlerimizi kullanarak düşmanı ortadan kaldırmak. Silah ve güç seçeneklerimiz sınırlı olmasına rağmen bu ikisi çevredeki objeler ve bölüm tasarımları ile birleştiğinde seçeneklerimiz sadece hayal gücümüzle sınırlı kalıyor. Düşmanlarımızdan birini kaldırıp diğerine vurabilir, havaya kaldırıp duvara vurduğumuz askeri yere bırakmadan kevgire çevirebiliriz. Fark edilmeden bir gruba yaklaşıp, gruptaki askerlerden birine hükmedip parmağımızı bile oynatmadan birbirlerine kırdırabiliriz. Benim favorim ise askerlerden birini ateşe verip, diğerlerinin üstüne atmak. Asker ölmeden bir de Mind Control yapabilirsiniz seyrine doyum olmuyor. Sağda solda duran varilleri askerlere ya da askerleri varillere fırlatmak da bir başka seçenek. Bu ve benzeri bir sürü numarayı ardı arkası kesilmeyen düşman dalgalarına karşı yapmaya başladığınızda ortaya çıkan sahneler aksiyon filmlerine taş çıkartıyor.

Şöyle sahneleri çok sık yaşayacaksınız oyunda: Son kurşunumla temizlediğim askerin cesedi yanında bir yenisi beliriyor. Telekinetik gücümle tutup karşı duvara fırlatıyorum. Sersemleyen askeri yakalayıp bu sefer karşıdan gelen arkadaşları üzerine atıyorum. Canı çıkan zavallının düşürdüğü silahı telekinesi gücümle kendime çekip, askerlerin üzerine kurşun yağdırmaya başlıyorum. Başa çıkamayacağımı anladığım anda solumda duran genişçe metal

Artı&Eksi

- ↑ Alışması kolay kontroller, eğlenceli ve kendini tekrar etmeyen aksiyon
- ↓ Biraz daha uzun olabilirdi, aksiyon senaryonun çok önüne geçebiliyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Orijinal olarak: Var
Fiyatı: 90 YTL
Zorluk: Normal
İngilizce Gerekşinimi: Normal
Multiplayer: -
Diğer Sistemler: PS2 (L91 - %86), XBOX ■



Alternatif

SECOND SIGHT (L101 - %84)

İki ay önce oynadığımız Second Sight iyi bir alternatif olacaktır. Alternatiften öte benzer konusu ile mutlaka oynanması gereken bir oyun. Bu iki oyundan birini oynadınız ve beğendiyseniz diğerini de mutlaka denemelisiniz.

kutuyu askerler ile arama çekip gözden kayboluyorum. Siper değiştirdikten sonra bu sefer Mind Control ile düşmanı birbirine düşürüyorum. Bir türlü göremediğim çıkış kapısını saklandığım sütunun arkasından görebiliyorum. Tüm bu olaylar o kadar seri gerçekleşiyor ki insan çekimi haftalar almış bir film karesi zannediyor. Bir de sürekli Mind Drain ile cesetlerden PSI gücü toplarsanız İmparator Palpatine moduna girebiliyorsunuz.

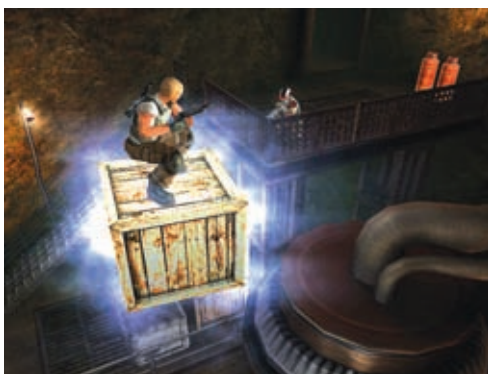
PSİŞİKLER BAŞ KALDIRIN!

Oyunun ara videoları bu aksiyon filmi havasına uyacak kadar kaliteli. Senkron olayı pek söz konusu olmasa da hem sunum hem seslendirmeler oyunun bütünlüğünü bozmuyor. Özellikle Nick'in çenesi düşmeye başladıktan sonra, İngilizceniz biraz iyi ise yüzünüzdeki gülümseme hiç eksik olmuyor. Görsel anlamda Second Sight'taki mizahi hava pek bulunmasa

da, geçen diyaloglar oyuncuyu bolca güldürüyor. Espri anlayışınıza ters gelen durumlarda ise zavallı düşmanlarınıza yaptıklarınız ile zaten bolca eğlenmiş oluyorsunuz. Bu yüzden pek sorun yaratmıyor. Mizahi bir havası olmaması grafiklerin kötü olduğu anlamına gelmiyor. PC'de çok daha iyi görünen Psi-Ops, sistemimize karın ağırıları çekirtmiyor. Ancak teknolojik anlamda oyunun asıl olayı fizik motoru. Etrafta etkileşime girebileceğimiz bu kadar çok nesne varken oyunu batırabilecek olan fizik motoru, ne mutlu ki muhteşem bir iş çıkartıyor.

VURUN DUVARA!

Oyunda canımı sıkıyan nadir olaylardan biri oyunun save sistemi oldu. Psi-Ops bir check point sistemi kullanıyor. Bu check pointler'de oyunu sizin save etmeniz gerekiyor. Savelerin otomatik alınmadığını benim gibi beş saat oynayıp, oyundan çıkıp ertesi gün başına oturduğunuzda fark ederseniz vay halinize. Siz kendi zekânız ile bu şekilde didişirken, yapay zekâ da boş durmuyor. Save almayı unuttuğunuz için (ben unuttum tabii siz değil) sizinle dalga geçtikleri gibi, bir ceset gördükleri anda küt diye basıyorlar alarmına. En ufak ses dahi yapsanız fark edildiğiniz bir ortamda gayet dikkatli olmanız gerekebiliyor. Yukarıda bahsettiğim gibi bam güm girip aksiyonun tadını çıkarabilir ya da sinsi sinsi dolanıp sizinle dalga geçen yapay zekadan intikam alabilirsiniz. Ancak unutmamanız gereken nokta Nick'in et ve kemikten bir insan olduğu. En az düşmanları kadar çabuk ruhunu teslim edebiliyor. Oyunun yavan bir yanı var ise o da boss'lar ile karşılaştığınız bölümler. Boss çarpışmaları oyunun çok küçük bir bölümünü kapsadığından pek sıkıntı yaratmıyor. Ayrıca Nick'in özelliklerini kullanarak çözmesi için tasarlanmış



SON KARAR

Hikayesi yakın zamanda oynadığımız Second Sight nedeniyle biraz yavan gibi duruyor. Ancak Nick'in temposu John Vattic'ten çok daha yüksek. Hikâyesini anlatmaya devam ederken, aksiyonu gittikçe daha fazla yüklenen Psi-Ops, her dakikayı eğlenceli kılıyor.

PSI OPS

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Midway Dağıtımçı ▶ Midway
 Türkiye Dağıtıcısı ▶ Alsan Interactive Yaş sınırı ▶ 17+
 Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
 Web ▶ www.psiopsgame.com

level puanı ▶ **88**



bulmacalar, sizi oyundan uzaklaştırmadığı gibi atmosferi de dört dörtlük kılıyor. Göreviniz hakkında sadece temel bir bilgi verildiğinden, her şeyi kendiniz yapmışsınız hissiyatı oldukça hakim ortama. Sık sık değişik güçlerinize başvurmak zorunda kalmanız hem oyun üstündeki hâkimiyetinizi hem de eğlenceyi kat kat artırıyor. Oyunun en büyük sorunu biraz kısa olması. Tamamlandıktan sonra da sırf aksiyonu için ziyaret edilebilir.

Psi Ops gerçekten inanılmaz eğlenceli bir oyun. Konsoldan çevrilmesine rağmen hemen hemen hiç sorun barındırmıyor. Oyunu kurduğum andan sonuna kadar bir an olsun sıkıldığımı söyleyemem. Arşivinizde bulunmasını isteyeceğiniz, sıkılmadan oynayıp, vaktinizi gerçekten eğleneceğiniz gayet başarılı bir oyun. [bitti]

AREA 51

Yazan | Jesuskane

Roswell Mexico'da uzay gemisi düşmüş kelepirciler arsa!

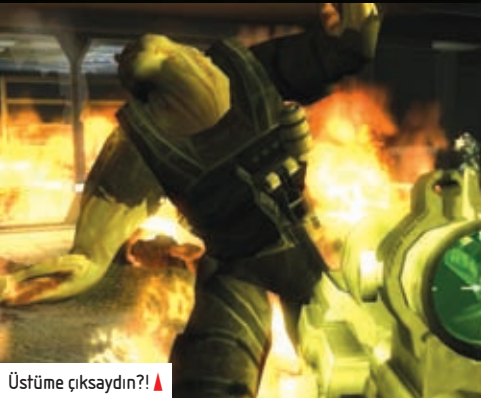
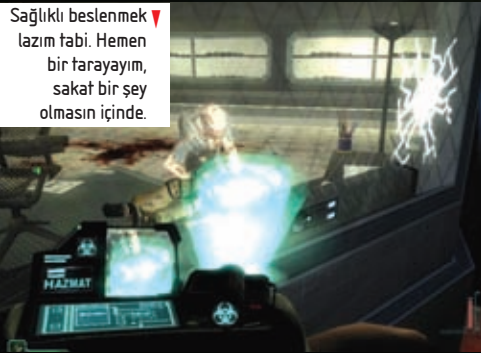


Hayatı boyunca neler yaşamış, ne tehlikeler atlattığı. Bunu da atlattığı elbet. Ama gerçekler can yakıyordu ve hiçbir şey onu yaşayacaklarına hazırlayamazdı. Ethan Cole ve timi, 51. Bölgede görevli HAZMAT (açılımını sormayın ne olur!) (HAZardous MATerials – Blx) timine destek için çağırılmıştı. 51. Bölge askeri üssüne vardığında neredeyse yarım asır önce yapılan sessiz anlaşmaların bozulduğunu öğrenecekti.

DAHİLİ BEDHAHLAR

Yıllardır türlü deneye maruz kalan 51. Bölge sakinleri, artık sakin olmamaya karar verip laboratuvar tüplerinden kaçınca ortalık karışır. Uzaylı dostlarımız önlerine geleni ya öldürmekte ya da bulaştırdıkları virüs ile mutasyona uğramalarına neden olmaktadır. Gittikçe büyüyen tehdit ile başa çıkamayan 51. Bölge güvenlik güçlerine yardımcı olması için timimiz göreve çağırılır. Açılış videosunun ardından elimize bir silah tutuşturulması ve kendimizi aksiyonun göbeğinde bulmamız bir iki dakikadan fazla almıyor. Ancak oyunun inişli çıkışlı gidişatı Ethan gibi bizi de etkileyecek,

Sağlıklı beslenmek
lazım fabi. Hemen
bir tarayayım,
sakat bir şey
olmasın içinde.



Üstüme çıksaydın?! ▲

karman çorman duygular içinde bırakacaktır. Şahane giriş videosunu izleyip bunun bir aksiyon oyunu olduğunu anlamamak, aynı zamanda bir aksiyon oyunundan fazlasını beklemek elde değil. Ne var ki Area 51 aksiyonun dozunu zaman zaman yüksek tutmayı başarsa da diğer konularda vasatı aşmıyor. “Bu benim hikâyem” diyerek olaya giren Ethan önüne geleni temizlemekten hikâyeyi anlatmaya pek vakit bulmuyor.

Aksiyon olayı aslında gayet iyi kotarılmış. Özellikle kendinden geçmiş uzaylıların dalga dalga geldiği bölümlerde heyecan ciddi anlamda artıyor. Ancak bu anların sayılı olması ve kısa sürede koridorlar arasında kaybolmaya başlamanız tempoyu çok çabuk düşürüyor. “Anahtar bul-kapıyı aç” bulmacaları sık sık karşımıza çıkıyor. Karşılaştığımız düşmanların pek çeşitli olmaması da oyunu monotonlaştıran başka bir etken. Oyun ne yaparsa yapsın bol düşmanlı bir Doom 3 havasından kurtulamıyor. Bu iyi bir şey mi peki? Elbette değil.

Oyunun grafikleri şaheser



değil. Ancak kötü olduğunu söylemek de zor. Özellikle çatışma esnasında ön plana çıkan patlama, ışıklandırma ve gölge efektleri oldukça başarılı. Sık sık karşılaşacağınız bulanık ekran durumu ve silahınızı her ateşlediğinizde geri tepmenin etkisi ile sarsılan görüntü tam bir telaş ortamı yaratıyor. Dürüst olmak gerekirse ortalık bir karıştı mı ne yaptığınızı bilmiyorsunuz. Ama başarıyla yaratılan bu kaos ortamından çıktıktan sonra, sıkıcı koridorlarda anahtar peşinde koşmak eziyet gibi geliyor. Kapıları açma olayı “güvenliğinin kesik eli, diğerinin bilmem ne kartı” şeklinde çeşitlendirilmiş olsa da bulmacaların sığılı oyunun eğlence kat sayısını düşürüyor. Yanımızdaki askerlere emir veremediğimiz gibi peşlerinden de ayrılmıyoruz. Onlar sürekli bildiklerini okurken yanlarında takılıp, ara sıra aldığımız emirler ile ekipten ayrılıp anahtar kovalıyoruz.

Anahtar avı esnasında oyuncuyu tek eğlendiren şey 51. Bölge ile ilgili geliştirilen ne kadar teori varsa hepsini oyunda bulabiliyor olmanız. Hayalet uçaklar, kesilebilen metal, sahte ay yürüyüşünün çekildiği setle karşılaşmanız mümkün. Dikkatiniz kolay dağıldığından bunları sık sık kaçırmamız da mümkün. Sonuçta dekor olmaktan başka bir işlevleri yok.

BİRİNCİ VAZİFEN!

Aksiyonla eğlenip geri kalan her şeyle sıkılıyor gibi bir hava oluştu yazıda. Hemen dağıtalım. Ana hikâyemiz yanında takip edemediğimiz bir çok yan hikâyeye var aslında. Sağda solda dolanıp bulduğumuz “datapad”leri toplayarak bunlara ulaşabiliyoruz. Datapad’lerden elde ettiğimiz bilgiler sadece uzun uzun okunacak dokümanlardan oluşmuyor. Hem oyunda ilerleyerek hem de datapad’ler ile bir sürü video ve ekstraya ulaşabiliyoruz. Ancak oyuna pek etkileri olmuyor. Oyun içinde topladıklarınızı daha sonra ana menüden “Secrets” bölümüne girip okuyabilir ve izleyebilirsiniz. İnanılmaz kaliteli bu videolar ve anlatılan hi-

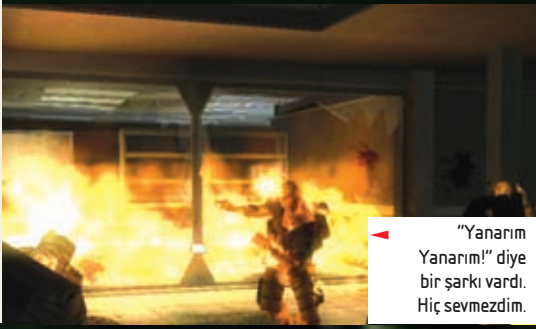


Artı&Eksi

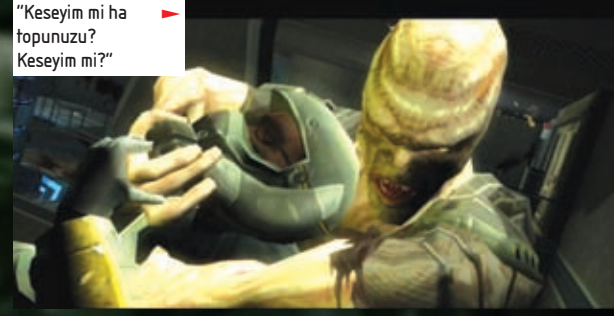
- ↑ Çatışmalar heyecanlı olabiliyor. Kullanılan grafik efektleri de atmosferi perçinliyor.
- ↓ Oyun ne yaparsa yapсын vasatı aşmıyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Orjinal olarak: Yok
Fiyatı: -
Zorluk: Normal
İngilizce Gereklinimi: Az
Multiplayer: var
Diğer sistemler: PS2 (L102 - %83), XBOX ■



"Keseyim mi ha topunuzu? Keseyim mi?"



"Yanarım Yanarım!" diye bir şarkı vardı. Hiç sevmezdim.

O kadar yaratıkla dövüşüp virüs kapmamak mümkün olmadığından biz de kenarından uzaylı oluveriyoruz.

kâyeler oyunun kendisinden çok daha iyi işlenmiş. Belli noktaları geçtikçe ekstralarınıza eklediğiniz oyun içi sahnelerden oluşan resimlerde masaüstünde kullanılacak cinsten. Bir süre sonra sıkıcı olmaya başlasa da karşınıza çıkan her cesedi kolunuzdaki tarayıcı ile arayabilirsiniz. Aslında bu tarayıcı sağda solda bulacağımız cesetler, uzaylılar ve mutasyona uğramış insanlardan örnek almak ya da analiz etmeye yarıyor. Bunlardan herhangi birinin analizinde kimi ilginç bir sürü veri ekranın sol üst köşesinde belirip, oyunumuzu zerre etkilemeden kayboluyor.

Çatışmalara girip, tarayıcımızı ile uzun uzun oynadıktan sonra geliyoruz oyunun asıl bombası olması gereken noktaya. O kadar yaratıkla dövüşüp virüs kapmamak mümkün olmadığından biz de kenarından uzaylı oluveriyoruz. Virüsten her nasılsa diğer insanlar gibi etkilenmeyen Ethan, istediği zaman mutanta dönüşebiliyor. Mutant olduğumuzda yaratıklara tekme tokat girişebiliyor ayrıca çok daha az hasar alıyor, yaratıkları vücut ısıları sayesinde karanlıkta da görebiliyoruz. Ben şahsen karanlıkta parlayan yeşil gözleri tercih ettiğimden, cidden sıkışmadıkça bu özelliği pek kullanma-

SON KARAR

Vasat ile iyi arasında gidip gelen Area 51, çıkan her FPS'yi yerim yutarım demeyen oyuncular için vakit kaybı bile sayılabilir. Oynayacak oyununuz kalmadı ise kısa bir süre oyalanabilirsiniz.

AREA 51

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Midway-Austin Dağıtımçı ▶
Midway Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen sistem ▶ 1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ▶ www.area51-game.com

level puanı ▶ 65

dım. Yapay zekâ namına bir şey olmaması, gergin bir ortam yaratılmasına engel değil elbette. Mutant olup gerilime limon sıkmanın anlamı yok.

ANAHTARI BULUP GETİRMEKTİR

Oyunda aynı zamanda hikâyeyi anlatan Ethan, X-Files'tan tanıdığımız David "Ajan Mulder" Duchovny tarafından seslendiriliyor. Yer yer hikâyenin karanlık havasına gitse de ruhsuz ses tonu uykunuzu getirebiliyor. O güzelim video sırf bu sebepten geçilmeyeceğinden mecburen katlanıyorsunuz. Seslendirmelerde yer almış ünlülerden bir diğeri ise Marilyn Manson. Kendisi zekâ pırıltısı gösteren tek uzaylıyı seslendiriyor. Anlatıp keyfinizi kaçırmayacağım. Uzaylı ve Marilyn kafanızdaki tabloda her ne kadar örtüşse de maalesef oyunda pek başarılı olamamış. Son olarak MGS3'te Ocelot'u seslendiren Josh Keaton yan karakterlerden Crispy'yi seslendiriyor. Zaten videolar dışında seslendirmeler ekip-ten birinin ya da radyodan komutan Bridges'in siz görevi tamamlayana kadar aynı cümleyi bağırmasından oluşuyor.

Area 51 çok inişli çıkışlı

bir grafik çiziyor. Grafikleri ile ortalamayı tuttururken, çatışmalarda tavana, anahtar ararken dibe vuran atmosfer ve eğlence unsuru, şahane ara videolar ile kendini biraz topluyor. Yapay zekâ namına pek bir şey barındırmadığından Painkiller ve Serious Sam tarzı bir aksiyon sunar iken, yarattığı bol bir Doom 3 havası da yaşıyor. Bildiğimiz hemen hiçbir aksiyon oyunundan farklı olmayan kontrolleri ve Halo serisinden bildiğimiz silah sistemi ile başına oturduğunuz anda uzun zamandır oynadığınız bir oyun havası yaratıyor. Sürekli tek düze giden oyun 10 saat gibi kısa bir sürede sona eriyor. Açtığınız ekstralar bir süre eğlenirse de onların da ömrü fazla değil maalesef. Oyunun çok oyunculu bölümü ise 16 oyuncu destekliyor. Yenilikçi hiçbir hareket olmayan bu bölümde Deathmatch, Capture the Flag gibi modları oynamanız mümkün. Hiç kasmayıp Battlefield 2 oynamanız daha bir mümkün elbette. Hatta gelin baştan sona hiç uğraşmaya- lım. Son karar kutusunu okuyup evlerimize dağılalım. Ben de prensip gereği şu son bölümü de geçip oyunu bitireyim. Area 51'i uninstall bile etmeden BF2 oynamaya devam edeyim. [bitti]

Alternatifler



Oyunun genel atmosferinden dolayı son zamanlarda piyasaya çıkan hemen her aksiyon oyunu bir alternatif olabilir. Doom 3, Halo, Painkiller vb oyunlardan pek çok unsur mevcut Area 51'da. Bir süre oynadıktan sonra ismi geçen oyunları tekrar ziyaret etmenize bile neden olabilir. Olmalıdır da hatta! .

ROLLERCOASTER



LEVEL HIT

TYCOON 3: SOAKED!

Bir CD bizi yaz sıcağından kurtaracak

Yazan Göker Nurbeyler



İşletme simülasyonları yıllardır oyuncularını iş hayatına çekerek onları büyük organizasyonları yönetmeye davet ediyorlar. Kendi oyuncu kitlesini oluşturan bu oyunlardan en eğlencelileri şüphesiz kendi parkımızı kurduğumuz oyunlardı (hayır, Transport ve Railroad Tycoon gibi efsaneleri unutmadım.) Uzun zaman önce Theme Park serisiyle başlayan park patronluğu bugün RcT serisiyle devam ediyor. Park simülasyonlarında en uç noktaya ulaşan RcT'nin en güzel yanı detaylara saatlerce kafa patlattıktan sonra tır tır işleyen parklarımızı keyifle izlemektir. Özellikle kendi tasarladığımız hızlı tren virajı dönerken ziyaretçilerin çığlıklarını duyduğumuzda katıksız bir tatmine kavuşuyorduk. Şimdiye kadar bu mantıkla yürüyen RcT ek paketiyle yeni bir konseptte kavuşuyor: Devasa bir su parkı ve hayal gibi gösteriler.

EK PAKETTEKİ SERİNLİĞİ HİSSEDİN

Sinan yeni bir oyunum var dediğinde kızgın kumlardan serin sulara koşmaya hazırlanıyor-



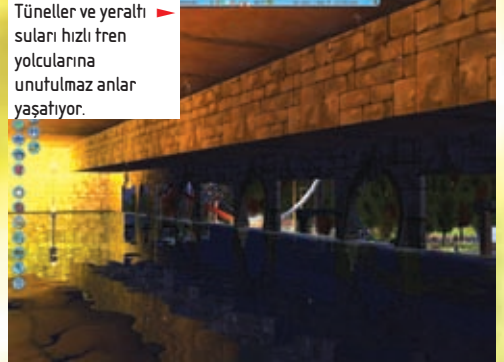
Soaked'in yeni temaları atmosferi tamamlıyor.



dum. Allah'tan yazacağım oyun psikolojik de olsa beni serinletecekti. Ne de olsa yaz ortasında çıkacak hangi oyunun içeriği bir su parkından daha serinletici olabilirdi? Bunları düşünürken oyunu kurdum ve sanal parkıma daldım. Parkımı kurmaya ziyaretçilerin üzerinde güneşlenerek tembel tembel esneyebileceği parkeler döşeyerek başladım. Parkelerin ortasına ilk havuzu yerleştirdikten sonra güneşlenenleri yerlerinden kaldırmak için bir dalga makinası ve alt ışıklandırma ekledim. Yavaş yavaş sulara süzülen müşterilerin bazıları aynı dar alanda gidip gelmekten şikayet etmeye başladılar. Bu arkadaşlar için su kaydırakları ve atlaması yürek isteyen kuleler kurdum. Yapay girdaplar, duşlar ve her hareketi izleyen bir can kurtaran ile de ekler tamamlandı.

Ek paketle birlikte hamburger ve soğuk içecek gibi para makinalarına mayo, güneş şüşü ve güneş gözlüğü de ekleniyor. Böylece bu sıcak

Tüneller ve yeraltı suları hızlı tren yolcularına unutulmaz anlar yaşıyor.



yaz günlerinde müşterilerin cebindeki parayı daha kolay çekebiliyoruz. Soaked'da yapay vahanlarımızı zenginleştirmek için birçok seçenek sunuluyor. Bunlar arasında iki yeni dekorasyon teması var: Atlantis ve Rüya Adası. Bu atmosferi oluşturabilmek için birçok yeni obje de geliyor ki bunlar arasında özel yürüyüş yolları, çitler, bitkiler, aydınlatmalar ve banklar da bulunuyor.

DİKKAT, YERLER KAYGAN!

Atmosferin iyice hissedilebilmesi için ses sistemlerinin nimetlerinden faydalanılmaması düşünülemezdi. Bu nedenle su aletlerimizin yanına büyük hoparlörler yerleştirilerek aletin temposuna uygun müzik yayını yapıyoruz. Bu müzikler oyunun genel havasına uygun olmasına rağmen 200 metreden dalışa geçen arkadaşlara Manowar dinletmek ayrı bir keyif oluyor.

Ses sistemleri lazer şovlarıyla birleşince izlenilesi görüntüler oluşturuyor.



Artı&Eksi

- ↑ Mix Master ile istenen şovu hazırlayabilme, yunus/balina gösterileri, tüneller, yeni atraksiyonlar, eğlenceli görevler, sanal serinlik.
- ↓ Ara birim, grafik ve ses adına pek yenilik yok, tren yapımı kolaylaştırılabilirdi.



Orjinal olarak: Yok
Fiyatı: -
Zorluk: Normal
İngilizce Gereklinimi: Normal
Multiplayer: Yok
Diğer sistemlerde: Yok ■

"Hanım ufaklık şurada oynasın da biz de biraz başımızı dinleyelim."



Kulağa hitap ediyoruz madem, gözleri atlamayalım. Bu konuda ya-
pay şelalelerden faydalanıyoruz. Şe-
lale oluşturmak için iki farklı yük-
seklikteki gölleri iki tıklamayla bağlamak yeter-
li. Bundan sonra tek kalan şelaleleri ışıklandırarak izleyicilere harika bir gece geçirtmek olu-
yor. Şelaleler kadar olmasada su fiskeyeleri de parkın adını kulağın kulağa taşıyacaktır. Ayrıca yol kenarlarındaki su kaynakları hem görseli tamamlıyor hem de banalanları serinletiyor. Bu da yapımcıların suya detayları da ne kadar sevdiğini gösteriyor.

Ek paketle birlikte yeni pazarlama taktikle-
rinin de geldiğini görüyoruz. Örneğin müşteri-
lere birer kart vererek bazı atraksiyonlara katıl-
malarını ve kartı mühürlettikçe çeşitli hediye-
ler almalarını sağlayabilirsiniz. Bu tür promos-
yonlarla ziyaretçileri istediğimiz yerlere daha kolayca çekebiliyoruz.

YERALTINA GİREN TREN

Her ne kadar tüneller parklara ayrı bir hava katsada RCT 2'nin izometrik yapısı nedeniyle bunlara bulaşamamıştık. Yapımcılar tünelleri ek pakete saklamış ki anca karşımıza çıkıyor. Böylece trenlerimiz artık yer altına giriyor, hızla yukarı çıkarak konuklarına sekiz çizdiriyor ve tekrar yer altına dalıyor.

Parkımıza suyun girmesiyle beraber havai fişek gösterilerinin yanına her türlü su gösterisi de ekleniyor. Bunlar arasında özellikle yunus/balina şovları ve akvaryum gösterileri ilgi çekiyor. Gösteriler herhangi bir oyun aleti alınmış gibi rasgele yerleştirilemiyor, aksine kullandığınız temaya ve çevresine uyumlu olmalı. Büyük yüzgeçli dostların hareketlerini müzik ve ışık şovlarına göre mükemmel bir uyumla yönlendirebilirsiniz. Tatile gide-meyenlere ilaç gibi gelecek.

THE SHOW MUST GO ON!

Soaked ile beraber RCT klasik bir park yönetimi oyunu olmaktan çıkarak kendi görsel şovlarınızı arzunuza göre şekillendirebileceğiniz bir yapıya kavuşuyor. Şovu daha gösterişli hale getirmek için müzikle yetinmeyerek ışık gösterileri ve havai fişeklerle zenginleştirebilirsiniz. Tabii hayvancağızları fazla korkutmamak için ateş oyunlarını yerine fiskeye ve lazer gösterileri tercih edilebilir. Mix Master denilen bu sistem dilediğiniz kombinasyonu kurarak tam olarak istediğiniz şovu hazırlamanıza izin veriyor.

Tüm bu yeniliklerin yanı sıra Soaked bir çok yeni atraksiyon, tren çeşidi, VIP'ler ve geliştirilmiş bir kariyer

Alternatif**Zoo Tycoon 2 (L97 - %76)**

Su kaydıraklarından havuza dalmak değil de çeşit çeşit hayvanla uğraştığınız sanal bir hayvanat bahçesini yönetmek isterseniz, ZT2'yi deneyebilirsiniz.



moduyla geliyor. CTRL tuşuyla yüksekliği otomatik ayarlayabilmek inşaatta işimizi bir nebze kolaylaştırsada hızlı tren sistemi kurmayı daha pratikleştirecek birşeyler beklerdim. Bu nedenle hayallerinin hızlı trenini kurmak hala yeterince sabrı olan oyunculara göre. Oyunun tekniği üzerineyse söyleyecek fazla bir şey yok: Bir kaç yenilikle aynı grafik motoru, aynı ses sistemi ve birkaç yeni müzik. Bu kadar yenilik oyuncuyu tatmin etse de daha fazlası olsa da olurdu (tatminsiz oyuncu). [bitti]

SON KARAR

Soaked zaten eğlenceli olan bir oyunu mükemmelleştiriyor ama daha eğlenceli ve kesinlikle daha ıslak hale getiriyor. Bu seriyi seven herkes yüzmeden önce bir el oynamalı.

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

Tür ▶ İşletme Stratejisi Yapımcı ▶ Frontier Labs
Dağıtımçı ▶ Atari Yaş sınırı ▶ 3+ Minimum ▶ 1,6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 600 MB HDD Önerilen sistem ▶ 2,6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ <http://www.atari.com/rollercoastertycoon/>

level puanı ▶ **82**




WHITE CHAMBER



LEVEL HIT

En son ne zaman bir tabutun içinde uyandınız? Yazan Güven Çatak

 İzlediğim en iyi gerilim filmlerinden biri Ufuk Faciası'dır. Film tür olarak, bilimkurgu/terör diye geçiyor çeşitli kaynaklarda. Gerçekten de olay uzayda geçiyordu ve adamımız Sam Neill o inanılmaz tekinsiz yüzüyle izleyiciye terör estiriyordu. Bir grup bilimadamı, uzayın derinliklerini keşfedelim diye 'cehennem'i buluyorlardı. Halisünasyonlar ve yuvalarında olmayan gözler hiç bu kadar dehşet saçmamıştı. Küçük oyunumuz, White Chamber da neredeyse filmin birbir uyarlaması; anime kılığındaki adventure versiyonu.

CEHENNEM SADECE BİR KELİME

Size uzayın derinliklerinde, bir tabutun içinde uyanıyorsunuz desem? Evet, oyun aynen böyle başlıyor. Tabuttan çıkıyor ve kan-revan içinde kalmış bir uzay gemisini, gidip-gelen bir hafıza ve nasıl-neden sorularıyla arşınıyorsunuz. Duyduğunuz garip sesler aksini söylese de koca gemide yapayalnızsınız; Biri, bir şey ortamı yarıp geçmiş, ama kim veya ne? Pıhtılaşmış kan birikintileri ve koparılmış



▼ Şimdi bu kolun gerisini bulmalı.

Son karar

Silent Hill'in ve Ufuk Faciası filminin bir çocuğu olsa adı White Chamber olurdu. Çok iyi hazırlanmış bulmacalar ve sürükleyici bir atmosferi var. Bir az daha uzun olabilir ve biraz daha iyi bitebilirmiş. Ama olsun, bu oyunu bedava dağıtan yapımcıları tebrik etmek lazım.

White Chamber

Tür ► Adventure Yapımcı ► Studio Trophis Dağıtımıcı ► Studio Trophis Yaş sınırı ► 16+ Minimum ► 750 MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ► 1.6 GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX Web ► www.studiotrophis.com

level
puanı ► **82**

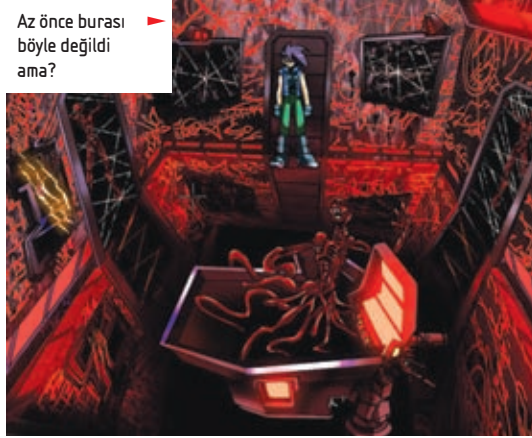
insan uzuvları arasında yolunuzu bulmaya çalışırken, geminin seyir disklerine rastlıyorsunuz. Diskler mürettebat dedikoduları ve 'Beyaz Oda' hakkında merak uyandırıcı izlenimlerle dolu. Herkesin nereye kaybolduğunu bulmak ve beyaz odanın sırrını keşfetmek için öncelikle gemiyi tekrar eski gücüne kavuşturmanız gerekiyor ki bu da ancak yüzünüzü güneşe dönmekle mümkün (ilk bulmacayı çözdük bile). Gemi kendine gelince, halisünasyonlar da başlıyor. Adımınızı attığınız yer kâbus kesiliyor. "Hâlbuki az önce aynı odada hiçbir şey yoktu..." diyorsunuz içinizden. Artık çok geç. Kesik bir kolu, sonra da ötekini, lazım olur diye cebe atıyorsunuz. Acaba tüm bunlar nereye varacak derken kendinizi bir ameliyat masasında, beyninize elektrik verilirken buluyorsunuz.

GERÇEK İSE ÇOK DAHA KÖTÜ

White Chamber mini bir adventure; kısa ve kolay. Bulmacalar kasmadan sizi sona götürüyor. Ne lazımsa genellikle gözünüzün önünde oluyor. Pksel avına çıkmadan işinizi görüyorsunuz. Her şey daha çok büyük bir kâbusun parçaları gibi. Bize de eksik parçaları tamamlamak düşüyor. Tuhaf sesler, garip mekânlarla bir güzel harmanlanmış. Oyuna uzay boşlu-



Az önce burası böyle değildi ama?



ğunda ama aynı zamanda klostorofobik bir uzay gemisinde olmanın atmosferi hâkim. Görsel açıdan naif kalsa da konsept kesinlikle çalışıyor. Anime tarzı rengarenk grafiklerle, fotoğraf gerçekçiliğindeki dokuların bir arada kullanılması, en başta alışkanlıklarınızı şaşırtıyor ama sonra sağlam bir kolaj tadı veriyor. Anlatım ve görsellik açısından anime desteği, adventure janrı için yeni bir soluk olabilir belki de. White Chamber, "acayip bir adventure olsa da oynasam, şöyle kasmadan" diyenlere göre biraz. Unutmadan, bu arşivlik oyunu bu ayki Level CD'sinde bulabilirsiniz. [bitti]

Artı&Eksi

↑ Gergin atmosfer. Sürükleyici hikâye. İyi grafikler ve sesler. .
↓ Çok kısa. Çok basit olan bulmacalar. Bazen kontroller.

Grafik ██████████
Ses ██████████
Oynanabilirlik ██████████
Multiplayer ██████████
Eğlence ██████████

Orijinal Olarak: Level CD'de
Fiyatı: Bedava
Zorluk: Az
İngilizce Gereklinimi: Normal
Multiplayer: Yok
Diğer Sistemlerde: Yok ■


S.C.A.R.



LEVEL HIT

Milano, Maldini, spagetti ve...

Yazan | Volkan Turan

 İtalyan'ların iki şeylerini severim: Futbolcularını ve makarnalarını. Futbolcularını izlemesi, makarnalarını (domates sosuyla) yemesi çok zevklidir. Bunların yanında arabalarını da unutmamak gerek. Hele hele Alfa Romeo, ne kadar asil arabadır onlar! Hiç tahmin etmemiştim S.C.A.R'ın bir Alfa Romeo yarış oyunu olduğunu, ta ki oyunun açılışını öğrenene kadar "Squadra Corse Alfa Romeo". Doğru söyleyin, siz tahmin etmiş miydiniz?

DAMAGE DONE

SCAR için tam bir araba kullanma simülasyonu diyebiliriz. Gran Turismo 4 kadar iyi değil tabii, ama bu işi eline yüzüne bulaştırmamış doğrusu. Zor iştir gerçekçi bir fizik ile yarış oyunu yapmak. En ufak hata, batmak anlamına gelir. BlackBean (bizim Ayşe Fasulye gibi bir şey olmalı bu da) bu konuda hata yapmamış ve arcade tadından uzak, ama onun kadar eğlenceli bir yarış oyunu yapmayı başarmış. Bununla da yetinmemiş, ilk defa CARPG diyebileceğimiz bir olaya imza atmış.

Oyunda sürücünüz gerçek bir insan gibi ele alınmış ve üstüne tam 9 başlık altında yetenek eklenmiş. Bunlar; kondisyon, cesurca yarışmak, usta fren ve gaz



▼ Kondisyon gücünüzü sona yaklaşıkça ekran çorba oluyor. Aman kaldırma dikkat!

Son karar

Teçrübəsiz bir kadrodan, SCAR gibi dengesini bulmuş bir oyun çıkmış, ne desek boş. Oynarken biraz kasılıyorsunuz. Sadece gaza basabilen biriyiseniz, uzak durun ama tecrübeliyseniz, şans taniyin.

S.C.A.R

Tür ▶ Araba Yarışı Yapımcı ▶ BlackBean Dağıtımçı ▶ Milestone Yaş sınırı ▶ 3+ Minimum ▶ 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 600 MB HDD Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 512 RAM, 128 GFX

Web ▶ www.blackbeangames.com

level puanı ▶ 76



▼ Hep canavar gibi araçları kullanacağınızı düşünmüyordunuz ya! Yoksa düşünüyor muydunuz?



► Bu görüntüden etkilenmeyecek olana daha ne diyeyim he!

kullanma, ön sezi... Gibi özelliklerden oluşuyor. Yarışlarda derece yaptıkça XP puanı kazanıyor, kazandıkça bu özelliklerinizi geliştiriyor, geliştikçe daha zorlu yarışlara katılabiliyor, katılabildikçe... Neyse, uzatmayayım. Sadece bu oyundan kopmanın zor olduğunu bilin, yeter.

Gran Turismo ile gelen 'gerçekçi bir yarış oyununda, hasar modellemesi olmaz' modası SCAR ile sona eriyor galiba çünkü araçlarınız fena halde dökülebiliyor. Ekrandaki mavi güç, aracınızın gücünü temsil ediyor ve o güç sıfır olduğunda, yarışı bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Bu yüzden dönemeçleri bariyerlere toslayarak dönme 'modası' da sona eriyor. Toy bir sürücü iken bu özellik biraz sinir etse de, geliştikçe güzel bir hadise olduğuna hak vereceksiniz. Mavi gücün yanındaki yeşil güç ise, sürücünüzün kondisyonu. Eğer peşinize bir araç takılırsa bu güç sürekli düşecektir ve maalesef arkanızdaki araca yol vermek zorunda kalacaksınız. Aynı şekilde sizinde peşinde olduğunuz araçlar da buna maruz kalabilecek, buke-medikleri bileği öpeceklerdir.

EYE OF THE TIGER

Herhalde firma "Bu kadar gerçekçilik yeterli!" demiş olacak ki, oyuna Tiger Effect diye bir güç eklemişler. Bu güç, zamanı kısa (ama yeterli) bir süre geri almanıza yarıyor. Diyelim yarışı önde tamamlamanız için son dönemeç-

▼ Yanlış görmediniz. Bu bir Alfa Romeo 155 VG ve sizi bekliyor! Roarrr!



te hata yaptınız. İşte tam bu anda Tiger tuşu (Tab) ile kendinize bir şans daha yaratıyorsunuz –ki ben bunu hileden sayıyorum. Çok dürüstümdür, sormayın!

SCAR, grafik yönünden gözü okşamıyor. Buna rağmen Alfa Romeo'lar çok şık gözüküyorlar. Eğer yoldan gözünüzü ayırabilirseniz, çevrenin de özentsiz çizildiğini göreceksiniz. Tam olarak İtalya'yı yansıttığı söylenemez. Müzikler konusunda objektif değilim. Ben sevemedim, kapadım gitti, Şebnem Ferah-Can Kırıklar dinledim (alaka ya gel). SCAR içerisinde güzel fikirler barındıran, zevkli ve oldukça uzun bir oyun. Alfa Romeo meraklısı iseniz, durduğunuz kabahat. Makarna delisi iseniz, yanlış dergidesiniz. Ayrıca Liverpool F.C. konusunu açmayalım lütfen! [bitti]

Artı&Eksi

- ↑ Geliştirilebilir sürücü, hasar alabilen araçlar, Alfa Romeo, zamanı geri alabilme özelliği.
- ↓ Müzikler ve motor sesleri, modifiye edilemeyen araçlar, çevre tasarımları.

Grafik ██████████
Ses ██████████
Oynanabilirlik ██████████
Multiplayer ██████████
Eğlence ██████████

Orijinal Olarak: Yok
Fiyatı: -
Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: Aynı ekranda 1-2 oyuncu. İnternet.
Diğer Sistemler: PS 2, Xbox ■

RAGNARÖK

RAGNARÖK ONLINE
türkiye

www.ragnarokturkey.com



**RAGNAROK TÜRKİYE
DERGİSİ BAYİLERDE**

**Herkes 5 değişik
Karakterli tişörtlerden
1 tane + Ragnarok
Posteri hediye**

**Türkiye'nin ilk Türkçe MMORPG'si (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)
Ragnarok Online'da hayallerin ötesinde bir yolculuğa yelken açma zamanı!**

Rune Midgard - Yarattığın karakterle bir kahraman haline gelebileceğin ve binlerce yeni arkadaş edinip onlarla beraber oynayabileceğin bir dünya. Bu gizemli dünyaya dalın, capcanlı harika şehirleri hissedin, yeni arkadaşlar edinin, guild savaşlarına katılın ve en güçlü canavarları aldedin. Unutma, "Gülümseyen oyun"da hiçbir zaman yalnız değilsin.

Websitemiz www.ragnarokturkey.com üzerinden oyuna hemen kayıt olmak mümkün.


Gülümseyen Oyun Ragnarok Online'ı hiçbir ücret ödmeden sitemizden download edebilir ve bu dünyaya 7 günlük ücretsiz bir turla göz atabilirsin. Yaşanacak yüzlerce macera burada seni bekliyor, euRO'da iyi eğlenceler.

<http://www.ragnarokturkey.com> Copyright © 2003-2005 BURDA interactive communities. Copyright © 2003-2005 Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

SUPERPOWER 2

Yazan Ali Güngör

Geriye yaslanıp tarih sayacını izleyin

 Superpower 2 insana oynamaya başlar başlamaz kendini tanıdık ve yakın hissettiriyor. Ufo X-Com'da artık hısm akraba haline geldiğimiz yer küre şeklindeki harita sayesinde olsa gerek! Kim böyle büyük bir haritada süper bir dünya gücü yaratma ve yönetme hissine karşı koyabilir ki? İlk oyunun sulu atmosferinden sonra bu sefer gerek müzik, gerek grafik olarak Superpower 2 kendini ayırıyor. Politik gerilim taşıyan müzikleri, bir de arada takılıp kalma, kendini tekrarlama huyları olmasa gayet sağlamlar. Grafikler görevini yerine getiriyor, ama neredeyse bütün oyun koca bir kürenin karşısında birkaç pencereye bakarak geçtiği için pek bir atraksiyonu da yok.

Arabirim dört kısma ayrılmış ve gayet anlaşılır. Ama oyunda neyi nasıl yaparsınız bunu anlamak zor. Misal, ben dünyanın hangi ülkesi olursa olsun –ki bu Türkiye bile olsa- halka yüzde 80 gelir vergisinin yutturulabileceğine inanmam. Bu yüzden de Türkiye'nin dış borçlarıyla boğuşurken sosyal harcamaları kısmak, hatta hayati seviyelerin altına düşürmek dışında nasıl para bulacağımı kara kara düşündüm! Oysa Superpower 2'de bu vergiyi koydu-



ğum gibi bir de üzerine yiyeceğe, içeceğe, yakıta, elektriğe, ham maddeye, perakende, sanayiye,yani aklınıza gelebilecek her şeye inanılmaz vergiler koydum! Deli gibi gelen para sayesinde borçları ödedikten sonra durdum mu? Yoo, madem kimse itiraz etmiyor niye durayım?

EKONOMİ

Anlayacağınız üzere Superpower 2'deki ekonomik model olarak pek gerçekçi değil. Güzel yanları yok mu bunun? Evet, var elbette. Deli gibi vergi toplayıp sağlam para yaparsanız çeşitli alanlara yatırım yapıp, tüketen bir ülke olmayı bırakıp üreten bir ülke haline gelebiliyorsunuz. İşte o zaman gerçekten bir süper güç oluyorsunuz demektir! Kendi tüketim ihtiyacımın tamamını üretilip bir de üzerine dünyaya satan bir ülke neredeyse yenilmez oluyor. Her türlü sosyal meseleye deli gibi para harcıyıp eğitim oranını yükseltebiliyorsunuz. Kişi başına düşen milli gelir inanılmaz seviyelere çıkıyor. Bilim çoşuyor, kendi silahlarınızı tasarlayıp dünyanın en güçlü tanklarını, uçaklarını,

Düğmeye basıp
nükleeri sallamaktan
çekinmeyin,
gerçek hayatta
olduğu gibi o
topraklar
yaşanmaz cehennemlere
dönüşüyor.



Anlaşmalarda
seçenek bol ama
eksikler de var



helikopterlerini ve gemilerini üretiyor, savaşıyor, şan alıp şan veriyorsunuz! Ama size oyunun esas mali sırrını söyleyeyim: Siz liberallerin ne dediğine kulak asmayın, özelleştirmeyi filan boş verin; esas para ağır sanayiye ve pek çok ekonomik dalı devletleştirmekten geçiyor. Normalde alacağınız yüzde bilmem kaç vergi hem iç hem dış piyasada özel sektörü zora sokup üretiminizi daraltıyor. Oysa devlet kontrolündeki sektörlerden bütün gelir devlet kasasına akıyor, istihdam çoşuyor, üstelik sektör arkasında devlet gücüyle çoşup dünya piyasalarında yer ediniyor!

Ama ne yazık ki savaş sistemi çok saçma ve o kadar kasıp ürettiğiniz orduları adam gibi yönetememek insanı üzüyor. Oyunun en büyük eksikliklerinden biri bu. Oysa bakın silah üretimi ne kadar gerçekçi, 250 süper saldırı helikopteri Haydar ve 4000 ana muharebe tankı Balyoz üretmek gelişmiş sanayi kapasitem sayesinde 6 yılımı aldı, ki bu oyun standardıyla hem çok uzun hem de başka ülkelere göre çok kısa bir süre. Ben bunları yapmışım, sahada yönetememek de ne oluyor? Hadi onu

geçtim, "oyun makro" dediniz. O zaman saçma bir şekilde ünitelelerin dizilip sırayla sığıdığı o savaş ekranı ne oluyor?! Üstüne bir de oyun çökmesin mi! Save dosyalarım bozulmasın mı! Saatlerce oynamıştım yahu!!!

PSİKOPAT YAPAY ZEKÂ

Arabirim kolay dedik ama kusursuz değil. Misal, yaptığınız değişiklikleri onaylama tuşunun pencereyi kapama tuşunun dibinde

Artı&Eksi

↑ Kolay arabirim, ünite tasarımı imkânı.

↓ Zaman hızı yetersiz; sebebi belirsiz saçma yapay zekâ davranışları; yanlış bilgiler; saçma savaş sistemi; gerçekçi olmayan ekonomik sistem.



Orjinal olarak: Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Normal

İngilizce Gereklinimi: Yüksek

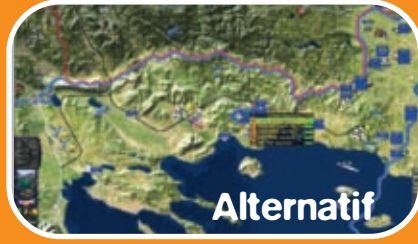
Multiplayer: Ağ ve internet

üzerinden 32 kişi.

Diğer sistemler: Yok ■



Ünite tasarlarken eldeki teknolojiye göre ne kadar gelişmiş tasarlarsanız üretim maliyeti o kadar katlanır.



Alternatif

SUPREME RULER 2010

Bu sayıda incelediğimiz bir diğer "gayet sıkıcı, sadece harita ve yazıdan oluşan ama deli gibi sevenleri olduğundan bunu yazdığımız için bir sürü nefret maili alacağımız oyun" türündeki Supreme Ruler 2010'u bu oyuna yeğleriz.



nışı var ki Irak ile aranız bozuldu diye size hiçbir açıklama yapmadan Haiti savaş açabiliyor! Ayrıca yapımcılar "diplomaside yok yok, her şey var" diyorlar ama en gerekli anlaşma olan "barış anlaşması" yok!

AHYAAAK!

Taş balta ile, havanda sarımsak üstünde bu oyunun yapımcılarını dövme istiyorum arkadaşlar. Ama sonucun bir cacık dahi olmayacağını bildiğimden vazgeçiyorum (bir de hıyarların rendelenmesi lazım, dövülmesi değil). Öte yandan da pasifizasyonun dibine vurmuş, bulunduğu yerde öylece yozlaşan yurdumda canım fazlasıyla sıkıldığı için bu oyunla can sıkıntısı savıyorum.

Saçma da olsa, beni deli de etse, zaman yavaş da geçse, çökse de bu oyunda her şeyi ayarlayıp gidip birkaç saat başka şeylerle uğraşmak, sonra kıvama gelen ülkemi bir süper güç haline getirmek iyi geliyor. Detaylı ve gerçekçi bir oyun arayanlara Supreme Ruler 2010'u öneriyorum, fazla kasmadan vakit geçirmek isteyenlere ise Superpower 2'yi. [bitir]

SON KARAR

Ancak çok sıkılıyorsanız ve çok boş vaktiniz varsa biraz eğlenebileceğiniz vasat bir strateji.

Superpower 2

Tür ▶ Gerçek zamanlı strateji Yapımcı ▶ Golemlabs
Dağıtımçı ▶ Dreamcatcher Interactive Yaş sınırı ▶ 6+
Minimum ▶ 1.5Ghz CPU, 256 MB RAM, 32MB GFX
Önerilen sistem ▶ 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX
Web ▶ www.superpower2game.com

level
puanı ▶ 50

ve ufak olması gibi saçmalıklar var. Ayrıca askeri birimleri, tasarımları vb. idare ettiğimiz ekranlarda yaptığımız seçimleri kaybetmek can sıkıcı, dahası tasarım ekranındaki bir hatadan ötürü tasarımınızı pencereyi birkaç kez açıp kapamadan göremeyebiliyorsunuz. Sağda solda can sıkıcı böyle program hataları var.

Oyuna verdiğim notun düşüklüğüne rağmen sardırıp uzun saatler boyunca oynadım. Ama bu süre ne kadar uzarsa bahsettiğim o ufak hatalar o kadar can sıkıyorlar. Ama size esas canımı sıkıcı şeyi söyleyeyim: Yapımcıların oyunun çok ama çok gerçekçi olduğu konusundaki ısrarı! Hayır efemim, oyun gerçekçi filan değil! Bir defa oyunda yer alan bilgilerin CIA World Factbook'tan alındığını söylüyorlar oysa karşılaştığım zaman pek çok ülkede ciddi ve anlamsız farklar olduğunu gördüm. Mesela CIA WF'de de Türkiye'nin yüzde 80'i Türk yüzde 20'si Kürt olarak geçerken oyunda Türkiye'de Kürtçe konuşanlar yüzde 34, Türkçe konuşanlar yüzde 20(!?) kalanı da Arapça, Erme-

nice filan konuşuyor? Hayır tamam, bizde Çivi yazısı bilen de var, Latince, Sanskritçe konuşan da. Ama bu yüzdeler ne? Bu nasıl bir saçmalık böyle?! Yeri gelmişken ülkenizde farklı dilleri ve dinleri resmi, yasal ya da yasadışı yapabiliyorsunuz ve uzun yıllar sonra asimilasyon başarılı oluyor.

Şimdi de yapay zekânın saçma davranışlarına gelelim. Bir deneme yaptım: Ben hiç kimseye saldırmadım ve 20 yıl boyunca dünyada sadece birkaç savaş oldu. Ama komşu birkaç ülkeyi işgal ettim ve dünya kana bulandı! En son hatırladığım Polonyalı ve Çinli birliklere Kastamonu Savaşı'nda yenildiğimdi!? Öyle saçma bir yapay zekâ davra-





Adamı hasta etmeyin!

ER

Yazan Serpil Ulutürk



Birkaç yıl geriden de olsa CNBC-e sayesinde takip edebildiğimiz iyi dizilerden biri ER. İlk bakışta kolayca tükenecemmiş gibi görünse de bir hastanenin acil servisinde yaşananları yıllardır konu sıkıntısı çekmeden anlatmayı başardığı için ayrıca şaşırtan da bir televizyon yapımcısı kendisi. Aynı şaşırtıcı ve etkileyici performansı boş yere oyunundan da beklemeyin diye hemen baştan uyaralım. ER hiç de ilginç bir oyun değil. Daha açık bir dille; gayet sıkıcı. Yine de çok üstüne gitmemek lâzım, daha çekilmez de olabilirdi. Mesela ER yerine The O.C'nin oyununu yapabilirlerdi ve oyundaki görevimiz parti düzenleyip maraz çıkartmaktan ibaret olabilirdi. Böyle bakınca ER o kadar da kötü değil...

Yeni mezun bir doktor olarak başladığınız bu oyunda ana hedefiniz, farklı uzmanlık dallarında kendinizi geliştirerek acil servisin saygın bir ismi haline gelmek. Kendinizi geliştirmek için yapacağınız şey ise bol bol hasta bakmak. İşten arta kalan vakitlerde de hastanenin diğer çalışanlarıyla iletişim kurup sosyalleşmeniz gerekiyor. Hikayeyi renklendirmek için oyun günlere bölünmüş ve her gün için özel bir vaka, bir tema düşünülmüş. Ama ilginç şekilde bu sizin oyundaki rutin düzeninizde herhangi bir değişiklik yapmıyor. Her durumda, bekleme odasındaki hastalardan gözünüze kestirdiğiniz bir tanesini tutup boş bir yatağa gönderi-

yorsunuz ve peşinden gidip işinizi yapıyorsunuz. Hastanın tiyatro yangınından kurtulmuş Phantom kostümlü bir oyuncu olması hiçbir fark yaratmıyor.

NÖBET GÜNLÜĞÜ

Genelini özetlediğimize göre şimdi ER'in detaylarından bahsetmeye başlayabiliriz. Oyuna bir karakter yaratarak başlıyoruz. Dizinin karakterlerinden birini seçme şansımız yok, onlar çalışma arkadaşımız olacak. Yine bu aşamadayken genel cerrahi, kalp, çocuk, ortopedi, nöroloji gibi toplam altı uzmanlık alanı arasında dağıtabileceğiniz birkaç puanınız olacak. Bir acil servis hekimi olarak hepsinden biraz bilmeniz yarar var. O yüzden ille de kardiyolog olmak istiyorsanız bile bunu zamana bırakın, baştan bütün puanları tek bir alana yatırmayın. Birkaç saat son-

ra sadece bir değil, birkaç uzmanlığınız olabilir.

Yeni doktorunuza bir de isim verdikten sonra oyuna başlayabilirsiniz. Dizinin kıdemlilerinden Dr. Carter'ın gözetiminde bir "stajyer" olarak ilk işiniz bekleme odasındaki hastalar üzerinde biraz pratik yapmak... İlk iş dediğime bakmayın, oyunun büyük bölümünü bu odada ve hemen yanındaki klinikte geçireceksiniz. Olay, bekleme odasında teşhis koyup yan taraftaki klinikte hastaya gerekli müdahaleyi yapmaktan ibaret. Tamam, doktorluk dediğin diyelim ki böyle bir şey ama madem bu iş oyunun yüzde 80'ini oluşturuyor, bari vakit harcamaya değer bir görüntüsü, bir atraksiyonu, düzgün işleyen bir süreci olsun. Hayır, teşhisi hastanın üstüne eğilip dikiş dikme animasyonu ile yapıyorsunuz. Teşhis sonucu, sizin üstesinden gelebileceğiniz bir vaka olduğunu söylüyorsa içerideki on küsur yataktan boş bir tanesini seçip hastanızı yönlendiriyorsunuz. Ama bu, yatağın başına gidip önce 1 dakika kadar hastanın sürünecek gelmesini, sonra yarım dakika kadar da hemşireyi

Pek etik değilse de ayrıcalıklı hastalarınıza ayrıcalıklı ilgi göstermeniz gerekiyor. Lütfen hediye, ölümlerle dayak var.



Alternatif



SIMS 2 (L93 - %95)

Sims 2'de hasta bakmıyorduk ama ER da gündelik ihtiyaçları düzenli olarak karşılandığı oranda işinde başarılı olduğunuz bir Sims varyasyonu.

Artı&Eksi

- ↑ Oynanışa eklenmiş birkaç ekstra..
- ↓ Ruhsuz, atmosfersiz, strateji dozu yetersiz, eksik bir oyun.



Orjinal olarak: Yok
Fiyatı: -
Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Orta
Diğer sistemlerde: Yok ■



← Bildiğin kafeterya. Görülecek bir şey yok, dağılın!



ER'in acayip bir spor salonu ve çok acayip spor yapan doktorları var. Burada gördüğünüz animasyonları evde denemeyin.

Acil servisin hareketli bir yer olduğu savını yalanlamak istercesine koridorları arşınlayıp duran doktor ve hemşirelerin yürek burkan hikâyesi.

beklemek anlamına geliyor. Zaten buranın acil servis olduğunu sizden başka idrak eden yok gibi. Herkes son derece yamış. Üşenmeyip istatistik çıkartırsanız, vaktinizin yüzde 50'sinde beklediğinizi göreceksiniz.

Bunun dışında her gün için 5-6 tane de küçük göreviniz olacak. Bunların çoğu hastanenin özel hastalarıyla bizzat ilgilenme işi. Bazıları da bekleme salonundaki yoğunluğu azaltmak, kafası bozuk bir doktorun hastalarını üstlenmek, koridorlarda Azrail kıyafetiyle dolaşıp milleti korkutan bir kaçıyı yakalamak gibi alternatif görevler. Oyunu daha oynanabilir kılan yegane şey de bunlar zaten. Yan görevleri yapmamak her zaman sonunuzu hazırlayan şeyler değil ama ne kadar çoğunu tamamlarsanız gün sonunda o kadar çok puan toplamış, dolayısıyla biraz daha kıdem kazanmış oluyorsunuz. Bazı görevler ise mecburi. Yapmazsanız oyun bitiyor (bu da çok fena bir şey değil aslında). Mecburi görevlerin özelliği, oyunun hikaye kısmını destekleyen şeyler olması. Yani bir brifinge katılmak, belli bir doktorla kişisel ilişkinizi etkileyecek bir gelişmeye ya da ölümle sonuçlanan ilk vakaya tanıklık etmek gibi dizinin duygusal bağlamına ait, sizin doğrudan etkileyemediğiniz yan süreçler. Hal böyle olunca, mecburi görevlerin kapsamı "1,5 dakika içinde Dr. VanDeer'in odasında ol" türünden basit işlerle sınırlı kalıyor.

DİNLENME ODASI

Vardiyalar sırasında özellikle dikkat etmeniz gereken üç parametreniz var. Bunlar hijyen, enerji ve konsantrasyon. Mesleki becerilerinizle birlikte ekranın altında sürekli görüntülenen bu üç değer, aktivitelerinize göre artıp azalabiliyor. Çok çalışıp hasta bakamayacak hale geldikten sonra bir duş alıp, kafeteryada bir şeyler atıştırarak ya da uyuyarak ve biraz da sohbet molasıyla yeniden işe dönebilirsiniz. Ne yazık ki bunları yapmak çalışmaktan daha sıkıcı. Özellikle de oyunun sosyalleşme bölümü tam bir kâbus. Servisin diğer çalışanlarıyla muhabbet etmekten ibaret bu aktivite sırasında ekranın altı-

na sohbet konuları ve konuştuğunuz insanla ilişkinizin değişen düzeyini izleyebileceğiniz bir gösterge geliyor. Fakat konuşulacak malzeme de, konuşmanın görsel karşılığı da, karşınızdakinin tepkileri de öyle anlamsız ki, bin yıllık Sims oyuncusuyum ama ER'da bir tane arkadaş edinemedim.

HİPOKRAT GÖRMESİN

Geriye kalan son şey, "perk" denen bonuslarınız. Durumu kritik olan ya da özel ilgi gösterdiğiniz hastaların lokum niyetine verdiği bu hediyeler, geçici olarak belli yeteneklerinizin yükselmesini, hijyen, enerji gibi ihtiyaçlarınızın anında karşılanmasını sağlayabiliyor. İşinize yaramayan perk'leri çevrenizdeki arkadaşlarınıza verip ilişkilerinizi güçlendirme şansınız da var. Perk etkisi yapan bir başka özellik de, belli uzmanlık alanlarında belli değerlere ulaştıkça sahip olacağınız yan yetenekler. Yani mesela kardiolojide 3, pediatri 5, toksikolojide 5 (10 üzerinden) yaptığınız zaman, içinde yer alırsanız da izlediğiniz bir operasyondan deneyim kazanabiliyorsunuz. Bu yan yeteneklerinizden aynı anda üçünü kullanma hakkına sahipsiniz ve günün şartlarının gerektirdiği gibi hangisini seçeceğinizi

nizi kararlaştırabiliyorsunuz. Oyuna "düşünme" fonksiyonunuzu katabildiğiniz nadide bir uygulama.

İyi düşünülmüş diyebileceğimiz son şey ise "etki alanı" özelliği. Çevrenizde sizle birlikte hareket eden bir çemberle ifade edilen bu alanın sınırları içine girenler doğrudan yeteneklerinizi ve ruh halinizi etkiliyor. Mesela iyi bir hemşireyle çalışırsanız hastayı daha çabuk ayağa kaldırabiliyorsunuz. Civarınızda çok da anlamadığınız biri dönüp duruyorsa bu kez de performansınız olumsuz etkileniyor. Performansı düşüren tek etki bu değil; yorgunluk ve bir perk'ün yan etkileri de işleri bozabiliyor. Bu durumda elinizdeki hastayı ya daha deneyimli bir doktora havale ediyorsunuz ya da elinizdeki uygun bir perk'ü devreye sokuyorsunuz. Bazen de "benden kaçmaz" dediğiniz bir vakada yeni komplikasyonlar çıkıyor. Mesela bir kırığı tamir ederken adamın kalbinde sorun çıkabiliyor ve bu sizin halledebileceğinizden daha ciddi bir sorun olabiliyor.

Son karar

ER'in yeni bölümlerinde hangi karakterler olduğunu görmek isteyenler ve hastanelere bayılanlar dışında kimsenin ilgisini çekmeyecek, son teşhisine göre düşük tansiyondan muzdarip bir oyun.

ER

Tür ▶ Strateji Yapımcı ▶ Legacy Interactive
Dağıtımca ▶ Vivendi Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD
Önerilen ▶ 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
Web ▶ www.ergame.co.uk



Bu oyunda frag yapmaya iyi gözle bakılmıyor nedense...

level puanı ▶ 65

Sonuçta ER dizisinin nimetlerinden faydalanmamış, monoton bir oyun var elimizde. Bütününüyle çöp değil ama kısa sürede sıkıyor ve anlamsızlaşıyor. Görsel olarak da içerik olarak da pek çok eksikliği ve saçmalığı var. Yine de bir saat kadar oynanabilir. [bitti]

RESTRICTED AREA

Yazan M. Berker Güngör

Biraz Diablo, biraz Fallout, biraz da Blade Runner



Geçen sayıda incelediğim Star Wolves yazısında Rusların İngilizce ile başlarının belada olduğunu söylemiştim. Ama bu onlara has bir durum değil tabii, Almanlar da oyunlarını İngilizce'ye tercüme etmekte pek başarılı sayılmazlar. Restricted Area bu konuda iyi bir örnek, oyunu biraz oynayın, Almanca düşünüp İngilizce yazınca ortaya nasıl abidik sonuçlar çıkar göreceksiniz.

YO, PUNK!

Oyun tam anlamıyla bir Diablo klonu, buna şüpheniz olmasın. Bir ana "kasaba" var ki burada alışveriş yapıp görev alıyorsunuz. Sonra da görevlerin geçtiği alanlara gidip sürüyle mutant, droid ve benzeri bir sürü düşmanı temizliyorsunuz. Zırh ve amulet yerine sibernetik organlar takıp çıkarıyor, kılıçtan alev makinesine pek çok silahı donanıyorsunuz. Düşmanlar sürüler halinde akıp geliyor, arada bir senaryo görevlerinde yanınıza elemanlar katılıyor, ara sahneler giriyor, olaylar gelişiyor.

İyi güzel, değil mi? Peki oyunun nesini sevmedim ben? Anlatayım, öncelikle şu lisan problemi var. Görev haritalarının ve düşmanların yavanlığı bir süre sonra bayıyor. Bütün haritalar birbirinin kopyası, bu da bir zaman sonra fena sıkıyor. Ama Diablo haritaları da öyle çok mükemmel sayılmazlardı.

Fakat oyunun bir kaç önemli kusuru var ki, insanın içine fenalık getiriyor. İlk olarak ben hayatımda bu kadar dengesiz, bu kadar ayarsız bir oyun daha görmedim. Karakterlerin yetenekleri, silahlar, donanımlar kesinlikle dengeli değil. Siyah paltolu ağır silah ustası amcayı

alın, eline alev makinesi verin, oyun bitmiştir! Diğer karakterler mi? Unutun gitsin, hiç şansları yok! Karakter geliştirme unsuru da çok saçma düzenlenmiş, hangi RPG piramit biçiminde yetenek ağacı kullanır yahu? Belli bir alanda uzmanlaşmak yerine, yukarıdaki yetenekleri açabilmek için aşağıdakilerin hepsine puan harcamanız gerekiyor!

HEY, BRO!

Ama olayı esas bitirip tüketen unsur yaratıklardan düşen ya da pazarda bulduğum malzemelerin özelliklerini görmem oldu. Oyuna rasgele malzeme yaratma yeteneği vermişler, tıpkı Diablo 2'deki gibi. Ama çıkan malzemeler dibine kadar dengesiz. Çok deli bir sibernetik kol bulup takıyorsunuz, ardından ondaki yeteneklerin yarısı-

nı veren bir kol daha buluyorsunuz ama kullanamıyorsunuz. Neden? Çünkü kullanabilmek için birkaç seviye daha yüksek olmanız gerekiyor! İnsan hiç mi bakmaz yazdığı kodun sonucuna?

Ve tabii oyunun pek de optimize edilmemiş olduğu da çok açık. Anlamsız bir biçimde sistemi kasabiliyor oyun, üstelik tamamen bit-map grafikli olmasına rağmen. Ve diğer program hataları, koşarken sağa sola takılıp kalmanız, alev makinesinin alevinin duvarların içinden geçebilmesi, oyunun cart diye masaüstüne düşebilmesi, daha neler neler. Üstelik size bir şey söyleyeyim mi, senaryo ilk bakışta Diablo'dan daha girift gibi görünüyor olabilir, ama aslında ortada hiçbir halt yok. Hele o kadar kasıp finali görünce insan iyice sinir oluyor. Uzun lafın kısası, olmamış. [bitti]

Son karar

Oyunsuzluk başınıza vurmadıysa zaman kaybetmeye değmez, hiç olmadı açın Diablo 2'yi, daha önce oynamadığınız bir karakterle tekrar bitirin oyunu. Ben öyle yapıyorum.

Restricted Area

Tür ▶ Aksiyon RYO Yapımcı ▶ Master Creating
Dağıtımcı ▶ Whiptail Interactive Yaş sınırı ▶ 12+
Minimum ▶ 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX,
2,2 GB HDD Önerilen ▶ 2 GB CPU, 512 MB RAM, 64 MB
GFX Web ▶ <http://www.restricted-area.net>

level
puanı ▶ 50



◀ Duvarın arkasından yaratık temizlemek mümkün, program hataları sağolsun.

◀ Oyunun adı aslında "Patlayan Varillerin Dönüşü" olmalıymış, her yer bunlarla dolu!



Artı&Eksi

↑ Bol aksiyon, bol silah, siber punk dünyası.

↓ Ciddi program ve tasarım hataları, lisan hataları, yavan atmosfer.

Grafik ██████████

Ses ██████████

Oynanabilirlik ██████████

Multiplayer ██████████

Eğlence ██████████

Orjinal olarak: Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Orta

İngilizce Gereklinimi: Orta

Multiplayer: Co-op.

Diğer sistemlerde: Yok ■

SEAL OF EVIL

Tanrım! Gene Çinliler!

Yazan Burak Akmenek

Artı&Eksi

- ↑ Grafikleri hoş. Düşük sistemlerde bile çalışabilir.
- ↓ Eski bir oyun havasında. Atmosferi ve oynanışı zayıf.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Orijinal Olarak : -
Fiyatı : -
Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Diğer Sistemlerde: Yok ■

edebilirsiniz. Ama karakterler sık sık ota dala (tahta!-Blx) takılıp duruyorlar. Yanınıza gelmeleri için ya onların kontrolünü ele almalı ya da çıkabilecekleri bir açığa gelmelisiniz. Oyundaki grafikler hoş olmasına karşın savaş kısmı son derece sıkıcı. Çünkü büyü etkileri ve dövüşler 3-5 sene öncesinin vasat oyunları hatırlatıyor. Diablo bile eski haliyle bu oyunu rahatlıkla döver. Karşınıza çıkan yaratıklar bir strateji falan gözetmeden direkt üstünüze geliyorlar.

Seal of Evil'in yapımcıları iyi bir iş çıkartmaya çalışmışlar. Ama ne oyunun konusu, ne oynanış ne de diğer özellikleri Türk oyuncusuna ya da bir Avrupalıya hitap etmiyor. Oyundaki seslendirmeler bile vasat. O kadar komikler ki...Seal of Evil Çin-Japon pazarında ortalama bir iş olabilir. Çünkü çok kötü değil. Fakat bizde ancak bir sepet oyunu olmaktan öteye gidemez. [bitti]



◀ Grafikler çok şirin görünüyor ama kanmayın.

savaşı döneminin sonunda geçiyor. Çin hanedanının her tarafı işgal etmesi ve bu işgale dayanmaya çalışan ufak eyaletlerde ortaya çıkan kahramanlardan birini yönetmemiz üzerine kurulu. Tabii bu dönemde geçmesine karşın etrafta bir sürü mitolojik yaratık ta bulunmakta. Biz ana karakter olarak Lan Wei isimli bir kızı yönetiyoruz. Bu kızın amacı kayıp eşyaları birleştirerek eski liderlerini geri getirip Çin işgaline karşı koyabilmek. Bunun için yanına bir avcı ve bir savaşçı alıyor. Lan Wei bir büyücü. İleride grubumuza başka üyeler de katılıyor.

Oyunda tipik RPG'lerde olduğu gibi etraftaki NPC'lerden görev alıp onu bunu keserek görevleri yerine getiriyor ve bu arada tecrübe puanı toplayıp level atlıyoruz. Her level atladığımızda aldığımız puanları yeteneklerimize dağıtıyoruz. Oyunda ağaç, su, ateş, toprak ve (tahta!-Blx) metal olmak üzere 5 element var. Eksi bir Çin düşüncesine dayanan bu düzene göre çevrede bulduğumuz materyalleri kullanarak eşyalar üretebiliyoruz. Bunun için bu materyalleri toplamamız gerekiyor. Eşya yapabilmek için ise önce görevleri bitirmeli ve yetenekleri açmalısınız.

DÖVÜŞ SİSTEMİ

Oyunun dövüş sistemini görmek için hızla kasaba dışına çıktım. Burada en çok hoşuma giden şey sistemin gerçek zamanlı olmasıydı. Tüm karakterlerinizi bir seferde yönetebilirsiniz. Bunun için yalnızca tek karakteri yönetmeniz yeterli. Diğerleri onu takip ediyor ve otomatik olarak saldırıyor. Eğer tek tek emir vermek isterseniz oyunu boşluk tuşu ile durdurup emirlerinizi verdikten sonra devam



İlk görevimiz bol bol yılan öldürüp şarap karşılığı değiş tokuş yapmak.



Sinan benim Çin-Japon oyunlarına ne kadar sempati olduğunu bilir. Bu tip oyunları o kadar çok severim ki, gördüğüm yerde hızla kaçırım. Seal of Evil'i elime tutuşturduğunda ise "Bak Burak! Bir RPG!" dedi. "RPG"yi duyunca üstüne atlayacağımı biliyordu hain köfte.

Oyunu kurduğumda "en azından Final Fantasy gibi bir şeyler çıkar inşallah" diye düşünüyordum. Fakat oyun tanrıları bu aralar benim adaklarımdan pek hoşnut değiller galiba (WoW'da o kadar Ally kesmeme karşın hem de). Gene karşıma ümitlerimi boş çıkartan bir oyunla çıktılar.

HER TARAF ÇİNLİ...

...ve ben bu yüzden hiç birinin ismini ezberlemiyorum tamam mı?! Oyun Çin'de beylikler

Son karar

"RPG olsun çamurdan olsun" dersiniz siz bilirsiniz. Seal of Evil çamur olmasa da kurumuş bir toprak parçası diyebiliriz.

Seal of Evil


Tür ▶ Aksiyon RPG Yapımcı ▶ Object Software
 Dağıtımıcı ▶ GMX Media Yaş sınırı ▶ 7 +
 Minimum ▶ 300 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX
 Önerilen ▶ 1.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX
 Web ▶ <http://eng.objectgames.com/soe>

level
puanı ▶ **SS**

MADAGASCAR

Hayvanlığın lüzumu var mı?

Yazan Serpil Ulutürk

 Hayatımıza Pixar girdiğinden beri Dreamworks'ün animasyon filmleri eski cazibesini kaybetti (Shrek'i saymıyoruz). Bunda, sürekli kendini tekrarlayan hikâyelerin ve farklı kılıklara girmiş olsalar da fazlasıyla önceleri çağrıştıran karakterlerin de etkisi var şüphesiz. Madagascar için de durum farklı değildi. Filmin birkaç tanıtım sahnesini izlemek, bütündeki olayı ve karakterleri anlamak için yeterliydi. Şahsen Madagascar'ı izlemek için iki gerekçem olabilirdi: Birincisi; yeğenimi sinemaya götürmek durumunda kalmak. İkincisi, filmin oyununu incelemek durumunda kalmak. Nihayetinde ikincisiyle karşı karşıya kaldım ve maalesef her an yeğenimden de bir "sinemaya gidelim" atağı gelebilir.

NY GIANTS

Filmiyle birlikte apar topar piyasaya çıkan oyunlardan genellikle bir hayır gelmez. Madagascar oyununun en heyecan verici kısmı bu; oynamaya başladığınızda "o kadar da" kötü olmadığını fark ediyorsunuz. Olumsuz önyargıların oyunun lehine işlediği ekstra bir durum söz konusu. Hikâye filme büyük ölçüde sadık kalınarak ama kimi yerlerde eklemeye çıkartmalarla yeniden şekillendirilmiş. New York'taki hayvanat bahçesinde, ana kahra-



Son karar

Filmini sevmiş olsanız da yetişkinler için önemli vaatleri olmayan bir oyun Madagascar ama çocukların büyük bir keyifle oynayacağı kesin..

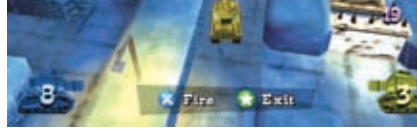
Madagascar

Tür ▶ Platform Yapımcı ▶ Beenox Dağıtımcı ▶ Activision
Yaş sınırı ▶ 10+ Minimum ▶ 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA, 800 MB HDD Önerilen ▶ 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA

Web ▶ www.madagascarthegame.com

level
puanı ▶ 68

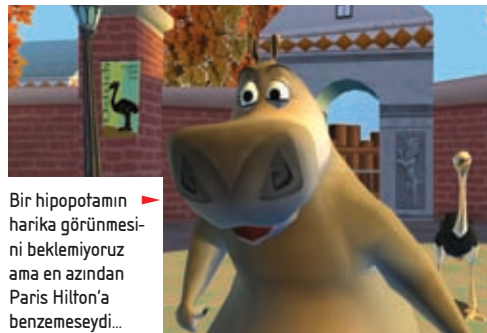
Madagascar'ın eğlenceli yanlarından biri de basit ama sürükleyici küçük oyunlar.



manlardan biri olan Zebra Marty'nin doğum gününde başlıyor her şey. Vahşi hayat özlemi çeken Marty, Antarktika yolculuğuna hazırlanan penguenlerle kaçış planı yaparken biz de oyundaki kahramanları tanıyıp yeteneklerini öğrendiğimiz bir eğitim bölümünden geçiyoruz. Ardından da filmin gerektirdiği şekilde modern hayattan kaçıp doğaya uyum sürecine başlıyoruz.

Oyunun da tıpkı filmi gibi çok genç bir kitle düşünülerek hazırlandığı daha ilk sahnesinden ve oynanış özelliklerinden kendisini gösteriyor. Platform içine katılmış biraz aksiyon, oyunun esas bağlı kaldığı tür. Ancak zaman zaman işin içine yarış da giriyor, stealth de giriyor, adventure da. Hiç değişmeyen tek şey oynanıştaki aşırı kolaylık. Nasıl bir görevle karşı karşıya olursanız olun, oyun daima sizin tarafınızı tutuyor. Örneğin hayvanat bahçesinden kaçmaya çalışırken alt etmeniz gereken güvenlik görevlileri neredeyse sizi görmezden geliyormuşçasına kolluyorlar ortalığı.

Oynanışa renk getiren unsur iyi bir platform oyununun vazgeçilmezi olan malzeme toplama çılgınlığı. İyi zıplamak ve kapalı kapıları pas geçmemek size bir ton kart, para, can kazandırıyor. Bunları hem karakterinizin özel yeteneklerini güçlendirmekte hem de bazı mini oyunlar satın almakta kullanabiliyorsunuz. Benim çok ilgimi çekmediyse de lemurlarla oynayabildiğiniz Dance Dance Revolution tarzı bir ritim oyunu.



Bir hipopotamın harika görünmesi ni beklemiyoruz ama en azından Paris Hilton'a benzemeseydi..



Madagascar'ın grafikleri film kalitesini tutturamasa da gayet yeterli. Fakat ellerinde hazır yapılmış bir film varken neden ara videoları filmden sahnelerle süslememişler bilemiyoruz. Aynı soru seslendirmeler için de geçerli. Chris Rock'ın Marty'e çok yakışan sesinden sonra zebra'nın ağzından bir başka ses duymak oyunu dublajlı oynuyormuşuz hissi yaratıyor. Oyunu filmden uzaklaştıran bir diğer yetersizliği de mekânları. Birbirine çok benzeyen alanlarda, hep aynı rotayı izleyerek yol aldığınız ve detaylardan sakınılmış mekânlar deja vu sebebi olabiliyor. Neyse ki kolaylığı sayesinde su gibi akıp giden ve kısa sürede biten Madagascar'da bunları kafaya takacak fırsatı bulmayacaksınız. [bitti]

Artı&Eksi

- ↑ Birden fazla karakter kontrolü, rahat oynanış.
- ↓ Özelliksiz mekanlar, filme yakışmayan videolar, detay yoksunluğu.

Grafik ██████████
Ses ██████████
Oynanabilirlik ██████████
Multiplayer ██████████
Eğlence ██████████

Orijinal Olarak: Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Multiplayer: -

Diğer Sistemler: PS2, XBOX, GC ■

SETTLERS 5: NEBELREICH



LEVEL HIT

Yazan Göker Nurbeyler

Sisler görüldüğünden fazlasını saklar

Bluebyte alışkanlığını bozmayarak The Settlers (Siedler) ek paketi Nebelreich'i (Sis İmparatorluğu) önce Almanca olarak piyasaya sürdü. Artık önümüzde gerek sisli havası gerekse hikayesiyle daha karanlık atmosfere sahip bir oyun var. Paketi anlatmaya senaryoyla başlayalım. Settlers 5'in sonunda Kerberos yenilmiş ve Eski Krallık yönetimi Dario'ya geçmişti. Kara şövalye derdi nihayet bitmiştir. Fakat ufukta yeni bir sorun baş göstermektedir: Yoğun bir asi grubu. İşte 9 bölümlük senaryo boyunca sislerin ardındaki bu gizli krallıkla başedeceksiniz. Görev sayısına burun kıvrınanların çoğu oyuna başlayınca fikirlerinden vazgeçecekler. Çünkü görevler stratejiye gönül vermiş ve ayrıntılarla uğraşmayı seven mutlu azınlık dışındakilere (Spellforce kadar olmasa da) fazlaca ağır gelebilir.

Eklentinin ana yeniliği köprü kurma şeklinde önümüze çıkıyor. Gerek inşaa edilecek yeri seçerken, gerekse saldırı ve savunma esnasında köprüler oyuna stratejik bir derinlik katıyor. Örneğin ağır bir kuşatma altında köprüyü (tavernadan alınan hırsızlarla) havaya uçurarak önemli dakikalar kazanabilirsiniz. Tabii tam bu sırada komşu ülke "Yetişin, bittik!" diye feryat edince onlara kısa yoldan ulaşmak için köprü kuralım denir ve doğuya mimar



Son karar

Eğer S5'i "bu stratejiyi de oynayım" mantığıyla oynadıysanız Nebelreich'siz da yaşayabilirsiniz. "S5'i yedim bitirdim, lezizdi" diyorsanız Nebelreich güzel bir tatlı olacak.

Settlers 5: Nebelreich

Tür ▶ Gerçek zamanlı strateji **Yapımcı** ▶ Bluebyte
Dağıtım ▶ Ubisoft Türkiye **Dağıtıcısı** ▶ Videoexpress
Yaş sınırı ▶ 6 + **Minimum** ▶ 1,0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD **Önerilen** ▶ 2,0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1,5 GB HDD **Web** ▶ www.thesettlers.com

level
puanı ▶ **80**



gönderilir. Mimarlar "1000 adet taş, ayrıca odun ve kerpiç de istiyorum!" deyince kan beyninize sızdır. Allah'tan komşular kurtulur ve hatta gelip kuşatmada size yardım ederler. Pakette bu tür olayları sık sık yaşayacaksınız.

İNŞAAYI BIRAK, SAVAŞA BAK!

Settlers'cılar üretim ve savaşın dengeli birleşimine alışkındırlar. Fakat burada savaş yönü kesinlikle ağır basıyor. Çünkü son derece saldırgan olan yapay zekâ size nefes aldırılmama kararlı. Eğer gerçekten ne yaptığınızı bilmiyorsanız siz üretimle uğraşırken düşman kapınızda bitiveriyor.

Kahramanlar ek pakette de önemli role sahip. Drake tüfeğiyle çok can yakıyor. Mangadan fırlanmış Yuki havai fişek efektleriyle düşmanı zayıflatıyor. Sis halkının kahramanı Kala ise ok yağmuru ve zehir bulutlarıyla bütün bir orduya zarar verebiliyor. Yeni birimlerden hırsız köprü patlatmanın dışında düşmandan hammadde yürüterek gönlünüzü çalıyor(!). Tavernadan gelen diğer birim gözcü pratikte



Artı&Eksi

- ↑ Yapay zeka, köprü kurma sistemi, daha stratejik oyun yapısı, harita editörü, soundtrack..
- ↓ Hikaye, birim seslendirmeleri..



Orijinal Olarak : Var

Fiyatı : -

Zorluk: Zor

Almanca Gereksinimi: Normal

Multiplayer: İnternet ve ağ

Diğer Sistemlerde: Yok ■

yeterince faydalı değil; onun yerine Dario'nun şahinini tercih edin derim. Okçulardan canı yananlara müjde keskin nişancılarla geliyor. Kurşun yüklemesi süresi can sıkabilir.


SÖZÜNÜN ERİ OLMALI

Paketle beraber birimleriniz sağa sola takılmadan hedeflerine ilerlemeyi öğrenmişler ki bu da sürekli bakıcılık yapmaktan kurtarıyor. Nebelreich ile eklenen çok oyunculu haritalardan tatmin olmayanlar ve içindeki yaratıcı ruhu tembel bırakmak istemeyenler için detaylı bir harita editörü de geliyor. [bitti]

JUICED

Yazan | Jesuskane

Bir yazarın suyunu sıkmanın binbir yolu!

 Juiced rahmetli Acclaim'in kalıntılarından, yaklaşık bir yıl gecikmeli olarak raflardaki yerini aldı. Bu haber beni pek heyecanlandırmadı elbette. Nasıl heyecanlanabilirdim ki? Ben haziran ayındaki HipGames vs Jesuskane çarpışmasının yaralarını saramamışken, lanetin üstümden kalkmadığına dair ikinci işaretini kendisi. Ağır yaralı olarak çıktım er meydanına mecburen. Hain gomtan Sakkol, alacağın olsun (yok seviyorum seni yine de).

HER HAFTA MODİFİYE OLUR MU BE?!

Juiced üstümdeki lanetin devamı olmasına rağmen Haziran ayında böbreklerime dokunan SRS ile arasında dağlar kadar fark var. Ancak ne dağlar ne de bu farklar bir "NFS Underground taklidi" olmasına engel değil. Juiced Angel City isimli bir şehirde geçmekte. Ancak gelin görün ki oyunun yapımına başlandığı dönemde, şehir sokaklarında aylak aylak dolanıp, boş yere lastik yakmak modası olmadığından, etrafta kafamıza göre gezinmiyoruz. Oyuna başladığımız anda, bana Area 51'deki gri uzaylı amcağı hatırlatan TK isim-



Son karar

Görsel anlamda bir anlığına bizleri yanılgıya düşürse de kısa süre de oyunun gerçekten bir yıldan daha geç kaldığını görebiliyorsunuz. Bu gecikme ise NFSU2, Midnight Club gibi rakipleri ile başa çıkmasına mahâl vermiyor.

Juiced

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Juice Games Dağıtımıcı ▶ THQ
Türkiye Dağıtıcısı ▶ Videoexpress Yaş sınırı ▶ 13+
Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
Web ▶ www.juiced-racing.com

level
puanı ▶ **68**

li şahıs koşarak geliyor ve hiç zaman kaybetmeden sizinle yarışıyor. Böylece ilk arabamızı edinin, garajın yolunu tutuyoruz. Daha önce pek çok oyunda, pek çok kez yaptığımız modifikasyon olayına girişip, arabamızı tanınmaz hale getiriyoruz. Zaten bu noktadan sonrası aynı tas aynı hamam. Çeşitli yarışlara katılıp, para ve saygı kazanmaya çalışıyoruz. Bu çeşitli yarışlar bölümü oyunu benzerlerinden ayırmayı bir nebze olsun başarabiliyor. Menüler arasında dolanıp belli tip yarışları seçmek yerine, takvimimize bakıp ayın o günü hangi yarış varsa ona katılabiliyoruz. Boş olan günlerde kendi yarışlarımızı düzenlememiz bile mümkün.

Yarışların maliyetleri başlarda pek yüksek olmasa da, aracınızı belli bir seviyeye kadar yükselttikten sonra fiyatlar bir anda tavana vuruyor. Aynı şekilde katılım ücretleri de artıyor. Hasar alan aracınızı da tamir ettirmekten başka şansız olmadığından, birinci geldiğiniz bir yarışın bile astarı yüzünden pahalıya gelebiliyor. Oyunun zorluk seviyesi anlamsız bir hızla arttığından belli bir noktadan sonra yarış kazanmak uzak bir hayal oluyor.

SİLECEKLE GELDİM!

Juiced evreninde araba alım satımı gündelik olayların başında geliyor. Ancak oyunun en başında arabamızı aldıktan sonra bir de cep telefonu alıyoruz. Evet yanlış duymadınız, Sharp, Sony gibi firmaların isim haklarını alıp koymuşlar oyuna. Valla bravo, inanılmaz reklam olmuş. Caddelerde gezemediğimizden bu telefonu şehirdeki her trafik canavarını

aramak için kullanamıyoruz. Bu bilgi ile hüznülenen okurları neşelendirelim hemen. Zaten her canavarı aramanız gerekmiyor. Çünkü onlar artık tek tek değil takım olarak geziyorlar. İsmi geçen TK dışında 7 elebaşı daha var. Bunlardan birini arayabilir, sabredip oyunu uzun uzun oynadıysanız, kurduğunuz takım ile bir yarış yapmaları için ikna edebilirsiniz. Ancak pistte dikkat lütfen! Gider de bu amcalara çarparsanız sonra size olan saygılarını yitiriverirler, sonraki yarışta üstünüze üstünüze sürerler arabalarını. GTA da değil bu oyun, pencereyi açıp iki gidim sıkamıyorsunuz.



SAYGI DUYARIM!

Oyun grafik olarak SRS'den kat kat üstün. Ancak bambaşka yerlerde yarışmanıza rağmen, yol ve çevresinin hep aynı yüze sahip olması oldukça sıkıcı. Buna oyunda olmayan hız duygusunu da ekledik mi, görsellik tamamen göz ardı edilen bir faktör haline geliyor. Oyun için seçilen müzikler fena değil, ancak ses efektleri için aynı şeyi söylemek pek kolay değil. Üst üste gelen bu oyunlar beni NFSU2 den soğuttu ona yanyorum ben. Neyse üzülmeyin, siper ettim göğsümü yine sizlere. [\[bitti\]](#)

Artı&Eksi

↑ Grafikler zaman zaman göze hoş gelebiliyor. Müzikler iyi
↓ Sürüş fiziği. Kontroller Çukur kaçık oyun yapıp içinde gerçekçilik kasmak.

Grafik ██████████
Ses ██████████
Oynanabilirlik ██████████
Multiplayer ██████████
Eğlence ██████████

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 70 YTL
Zorluk: Yüksek
İngilizce Gereklinimi: Az
Multiplayer: Var
Diğer Sistemler: PS2, XBOX ■

SUPREME RULER 2010

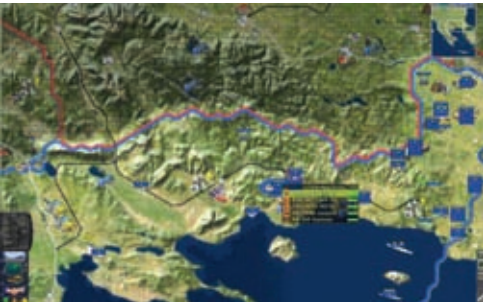
Dünya'yı yönetmek kolay mı sandınız?

Yazan Ali Güngör

2005 Global krizin başlangıcı.
2006 Dünya piyasalarının çöküşü.
2007 Ülkelerin izolasyona yönelmesi.
2008- 2009 Krizin devamı ve ardı ardına çöken ülkeler.

Supreme Ruler 2010, Birleşmiş Milletlerin dağıldığı ve yerini daha saldırgan bir organizasyon olan World Market'in aldığı yakın gelecekte bir strateji oyunu. Supreme Ruler 2010'un uydudan alınma harita görüntüsü gayet cezbedici. Haritadaki şehirlerim, ordularım, yollar ve her şey bana ilk Civilization oynadığım zamanları hatırlatıyor. Orduların konumlandırılmaları çok gerçekçi, bütün şehir isimleri doğru. Olması gereken yerlerde barajlar, elektrik santralleri, madenler ve fabrikalar var. Hexagonal, yani altıgenleri açınca kendimi iyiden iyiye bir savaş oyunu havasına kaptırıyorum ve derken detayların arasında kayboluyorum, arabirimin çarkları arasında can veriyorum!

Dünya'nın her bölgesinde yerel güçlerin çarpışmaları, herkesin kendine göre hesapları var. Pek çok ülkeyi denedim ve SR2010'un stratejik, politik olarak bugüne kadar yapılmış pek çok oyundan daha tutarlı ve gerçekçi olduğunu gördüm. Türkiye'yi seçince karşıma çıkan senaryo oldukça ilginç oldu. Elimdeki stratejik rapor bana batıda Yunanistan'ı filan boş verip doğudaki karışıklıktan yararlanmamı söylüyordu. Ortadoğuda herkes uzun zamandır kin bilemediği düşmanlarına saldırırken ve



Son karar

Supreme Ruler 2010 karmaşık strateji sevenler için başından kalkılmayacak bir hastalık olabilir ama geri kalan herkesi illet eder.

Supreme Ruler 2010

Tür ▶ Strateji Yapımcı ▶ Battlegoat Studios Dağıtımıcı ▶ Strategy First Yaş sınırı ▶ 6 + Minimum ▶ 500Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX Web ▶ www.suprememuler2010.com

level
puanı ▶ 60

Irak'ın kuvvetleri başka cephelerde meşgul iken Türkiye için de fırsat bu fırsattı. Strateji raporu beni bir Kürt isyanı ve kurulması muhtemel bir Kürt devletine karşı uyarıyor, hızlı davranarak Kerkük ve çevresini ele geçirip bölgeyi kontrolde tutmamın öneminden bahsediyordu. Ama eldeki ekonomik ve sosyal problemler de ilgi bekliyor, kabine üyelerim beni elektrik ve petrol sıkıntısı konusunda uyarıp bir an evvel hareket etmemi istiyordu!

CIA FACTBOOK VE KURGU

Adamlar gerçekten yapılması zor bir detay ve derinlikte bir strateji oyunu yapmışlar. 150 sayfalık kitapçığı da, eğitim görevleri de gayet bayat ve sıkıcı, ama oyunu daha başında terk etmez de kasmaya devam ederseniz bunları sık sık kurcalamaya başlıyorsunuz. Arabirim erişim olarak kolay ama yapılabileceklerin çeşitliliği yüzünden arabirime alışmak oldukça vakit alıyor. Bu öğrenmesi zor bir oyun çünkü iş öyle bütün orduları seçip "yürü ya kulum işgale gidiyoruz" demekle olup bitmiyor. Misal, haritada sağ tıklayıp bir şeyler inşa etmek gayet kolay olsa da işin aslında öyle kolay olmadığını sonradan acı bir şekilde fark edebilirsiniz. Yollar, demiryolları, gerekli yerlere yakınlık, altyapı harcamaları, fabrikanın kurulduğu arazinin sağlamlığı ve uygunluğu, elinizdeki hammadde stokları, üretilen ürünün ne kadarını stoklayabildiğiniz ve ne kadarını iç ve dış pazarlarda eritebildiğiniz... Bu böyle gidiyor!!! İşin manyakları için hasta derecede detay var.

KABİNE VE SAVAŞ

Uluslararası ticaret, sosyal politikalar, sanayi, askeri politika ve manevralar, diplomasi... Her şeyi kendim yaparım ve de süper yaparım di-



yenler için bu oyun. Elbette gerçekçi bulmayacağınız yerleri olacaktır ama bugün için eldeki en gerçekçi strateji oyunu demek yanlış olmaz. Aslında teoride her şeyi tek başımıza yapmıyoruz, kabine üyelerimiz yani bakanlarımız bizim onlara verdiğimiz önceliklere göre çalışıyorlar. Her önceliğin kısa ve uzun vadede farklı artı ve eksileri olduğu gibi çeşitlilik gerçekten çok! Ordularımızın ikmale duyduğu ihtiyaç, zaman zaman geri çekilmeleri, yeri geldiğinde sınırlara kuvvet yığıp koruması gerçekten güzel. Oyunu kendi yapay zekâsı bir miktar döndürüyor ama iş yine de sizin omuzlarınızda. Düşman yapay zekâsı da gayet sağlam ve açık bırakırsanız affetmiyor. Zor ama kaptırıp becerirseniz gerçekten tatmin edici bir oyun. [bitti]

Artı&Eksi

↑ Çok detaylı ve gerçekçi.
 ↓ Öğrenmek çok zor; güçlü sistemlerde bile yavaşlayabiliyor; arabirim sorunları; diplomasi sisteminde saçmalık.


Grafik ██████████
 Ses ██████████
 Oynanabilirlik ██████████
 Multiplayer ██████████
 Eğlence ██████████

Orijinal olarak : Yok
 Fiyatı : -
 Zorluk: Zor
 İngilizce gereksinimi: Yüksek
 Multiplayer: Ağ ve internetten 16 kişiye kadar.
 Diğer sistemlerde: Yok ■

FANTASTIC 4

“Abicim sen şimdi ufaktan uza bakalım...”

Yazan | Volkan Turan

 Eskiden fazla kahraman bilmezdik. Ben bir Superman'i bilirdim en azından. İletişim aygıtlarının gelişmesiyle birlikte nice kahramanlar tanıdık; Batman, Spawn, The Punisher, X-Men, Spider-Man, DareDevil, Hulk... Pişman mıyız? Tabii ki hayır, ama ben artık tüm kahramanların bu kadar basit (örümcek, yarasa, aşı, füzyon, cart curt) kazalardan dolayı insanüstü güçlere sahip olmasından, kuma durumuna gelmiş bulunmaktayım. Marvel çokça hamburger yiyen bir gencin, mide spazmından bile bir BurgerMan (patenti bendedir, şahitsiniz) kahramanı üretecek durumdadır, ona yanarım!

İÇİMİZDEKİ KAHRAMANLIK

Fantastic 4'da da mevzu değişmiyor. Bir asatronot grubu, uzay istasyonunda talihsiz bir kaza geçiriyor (kurban olurum öyle kazaya be) ve ardından bu beş kişiden oluşan grup, muhteşem güçlere sahip olup çıkıyor. Reed olabildiğine esnek, Sue tam görünmezlik, Johnny alevli ve Ben de kaya gibi sert özellik-

Hiç adil değil!
Biri tutacak,
diğeri uzaktan
tokaçlayacak?
Bu yaptığınızı
Dhalsim bile
yapmadı be!



lere bürünüp kendilerini iyiliğe adayveriyorlar. Diğer kahramanımız Dr.Doom ise 'karanlık' tarafa geçmeyi seçip asıl düşmanımız olur ve kendisi elektrikli her şeyi kontrol altına alabilmektedir (vazgeçtim, kurban olmayım).

Oyun tam olarak 'önüne geleni kır-parçala' şeklinde ilerliyor. Aralara mini oyunlar koyarak durumu kurtardıklarını düşünseler de, oyun bir süre feci şekilde itici geliyor çünkü aynı şeyleri yaptığınız duygusundan kopamıyorsunuz. Aslında zor olanı başarmışlar çünkü istediğiniz anda dört kahraman arasında seçim yapabiliyorsunuz ve seçtiğiniz kahramanın özelliklerinden sonuna kadar faydalanabiliyorsunuz. Her karakterin kendisine has olan özelliğini oyunda bir yerde kullanmak zorundasınız ve bunun yanında yapacak onca tekil ve takım komboları var. Çevre ile sıkı bir etkileşime de girebiliyorsunuz, saksidan tutun kamyonete kadar her objeyi düşmanın kayasına yollama şansına sahipseniz ama oyun bir süre sonra sıkıyor. Hmmm?

BUZ GİBİ SOĞURUM SENDEN

Maalesef sonuç bu! Bir süre sonra,








sizden kaçan kameradan, içe içe giren grafiklerden, oyunu baştan almanıza neden olan buglardan, kontrolünüzde olmayan kahramanların salaklıklarından bıkip, oyunu unistall edesiniz geliyor. Her biri ölümcül hatalar değil ama bu kadar çeşitliliği eğlenceli ve farklı olarak karşımıza çıkaramadıklarından tüm hatalar birleşip sürekli göze batıyor. Bunların yanında oyunu bitirmeniz için de nedenler var; Gizli F4 ikonlarını bulup, paralar biriktirip birçok ekstraya (röportajlar, resimler, coverlar vs.) ulaşma, bir birinden güzel sinematikleri izleme ve özenle hazırlanmış, boss karşılaşmaları örnek gösterilebilir. Başka da bir şey yok.



Fantastik olmak sanıldığı kadar olsaydı, oooo, ben olur-dum dört kerel! [\[bitti\]](#)

FANTASTİK SEMBOLLER

F4'ün anlaşılmasını biraz güçleştiren unsurlardan biri de, aşağıda gördüğünüz semboller. Her şekil bir harekete karşılık geliyor ve bunları bulmak zaman alıyor. Ama burada bulunmuş var.

-  Ziplama. Space.
-  Hafif Atak. Num4.
-  Ağır Atak. Num8.
-  Tutma, kullanma. Num5.
-  Blok. Num6.
-  Kozmik güç. F.
-  Nişan. Sol Shift.

Dört kahraman arasında geçiş yapmanızı sağlayan tuşlar:

Reed: +

Thing: -

Sue: *

Johnny: /

Son karar



Berbat bir oyun değil ama artık çizgi-romanların bu kadar basit hatalar ile dolu oyun hallerini görmeye gönülümüz el vermiyor. Acaba büyüğümüz mi yok (ki var, kesmedim epeydir)? Eğer F4'ün, ölümüne bir fanatigiyseniz, buyurun alın.

Fantastic 4

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Beenox / 7 Studios Dağıtımçı ▶ Activision Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 800Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 3,9 GB HDD Önerilen ▶ 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX
Web ▶ www.activision.com

level
puanı ▶ 62

Artı&Eksi

-  Tonla ekstra, seslendirmeler, zevkli boss karşılaşmaları.
-  Özensiz grafik ve animasyonlar, kendini tekrarlayan bir oynanış. Korkunç kontroller.

Grafik 
Ses 
Oynanabilirlik 
Multiplayer 
Eğlence 

Orijinal olarak: Yok
Zorluk: Orta
İngilizce Gereklinimi: Yok
Multiplayer: Aynı ekranda 1-2 oyuncu
Diğer Sistemlerde: PS2, Gamecube, Xbox, GBA ■

RISING KINGDOMS

Çok farklı değil ama eğlenceli

Yazan Burak Akmenek

Bir krallık kurmak için ne gerekir? Bir lider, onun etrafında toplanan halk, üzerinde krallık kurulacak topraklar ve gelir kaynakları. Peki krallığın etrafında neler olacak? Tabii ki onu yok edip gelirlerini ele geçirmek ve daha refah yaşamak isteyen diğer halklar. Rising Kingdoms tüm bunları içeren, keyifli bir gerçek zamanlı strateji.

BİR KAHRAMAN

Oyunda bulunan 3 ırktan birini seçtiğinizde bu ırka ait kahramanınızı yönetmeye başlıyorsunuz. Hikâye bu kahramanın etrafında örülüyor. Örneğin insan ırkını seçtiğinizde bir paladini yönetiyorsunuz. Amacınız ise babanızın krallığına yöneltilmiş olan saldırıları önlemek. Kahramanlarımızı bizzat savaşın içine sokabiliyoruz. Bu sayede hem birimlerimize bonuslar getiriyor hem de zafer puanları kazanıyoruz. Kahramanımıza aldığımız yetenekler ve bazı birimlerin inşası için bu puanlara ihtiyacınız var. Yani savaşıkça aynı zamanda kazanıyorsunuz. Ana kahramanın dışında senaryo ilerledikçe başka karakterler de bizim tarafımıza katılıyor. Oyunun bazı bölümlerinde yalnızca kahramanlarınızı yöneterek ve destek birimleri dışında birim üretmeyerek ilerlemek zorunda kalıyorsunuz. Kahramanlarınız etrafta bulunduğu eşyaları kullanabiliyor. Eğer çantalarınız dolarsa bu eşyaları sağ tıklayarak satabiliyorsunuz. Kahramanlarınız yenilmez değiller. Üzerlerine sayıca üstün birimler yığıldığında



Böyle küçük bir rahip biriminin desteği ile kahramanınıza çok iş yaptırabilirsiniz.



ölüyorlar. Fakat onları diriltebilirsiniz. Dirilme aşamasında biraz beklemeniz gerekiyor. Ruh halinde olan kahramanınızı yöneterek kendi üssünüzün içinde diriltmeye dikkat edin.

HALK, TOPRAKLAR VE GELİR KAYNAKLARI

Oyundaki temel 3 ırkın yanında etrafta 5 farklı ırk daha bulunuyor. Temel ırkların hepsinde binalardan birimlere kadar oldukça büyük farklılıklar var. Oyunda sur kuramıyorsunuz. Yalnızca koruma kuleleri dikebiliyorsunuz. Ama kuleleri geliştirdiğinizde zaten sizi yeterince koruyabiliyorlar.

Çevrede bulunan ve bağımsız olan diğer 5 ırk ise size koloni olarak hizmet ediyor. Koloni ele geçirmek bu oyunu benzerlerinden ayıran en büyük özellik. Gidip ana binasını ele geçirdiğinizde ırkın çevresinde bulunan kaynakları toplamak için oraya bir "Trade Post" dikeyorsunuz. Çevredeki kaynakları toplamak için oraya gönderdiğiniz adamlarınız topladıklarını buraya getiriyorlar ve kaynaklar otomatikman size aktarılıyor. Ortada yıkılmış ya da yaptığınız hiçbir bina yok. Böylelikle o ırkı rahatlıkla sömürürken aynı zamanda tercih ettiğiniz bir birimini de üretmek ordunuza katabiliyorsunuz. Fakat o ırka ait bina yapmanız mümkün değil.

SÖMÜRÜ

Rising Kingdoms oldukça eğlenceli bir oyun. Oyundaki ırklar orijinal, oynanış akıcı, konu klasik ama doyurucu. Üstelik birimler iyi düşünülmüş ve üretimden çok savaşa konsantre olabiliyor-



Bir wolfmaster ürettiğinizde yanında 4 kurt bedavadan geliyor.

sunuz. Kahramanlar oyuna renk katıyor. Campaign kısmında ilk 4 görevden sonra oyuna tamamen hakim olabiliyorsunuz. Üç taraf için de 10'ar görev var. Eğer tek başınıza oynamaktan sıkılırsanız Gamespy desteği ile internetten de oynayabilirsiniz. Ama bunun için bir hesabınız olması gerektiğini unutmayın. Koloni mantığı iyi uyarlanmış. Grafikleri ve seslendirmesi tatmin edici. Gerçek zamanlı ve fantastik stratejileri seviyorsanız bu oyun sizi oyalayacaktır. [bitti]



Yeşil ve kırmızılar kahramanınıza toplaıp kullanabileceğiniz bonuslar.

Artı&Eksi

- ↑ Orijinal ırklar, eğlenceli oynanış.
- ↓ Sıkıcı hikaye



Orijinal Olarak : Yok
Fiyatı: -
Zorluk: Normal
İngilizce Gereklinimi: Orta
Multiplayer: İnternet
Diğer Sistemlerde: Yok ■

Son karar

Kahramanlar, orijinal ırklar, hızlı oynanış. Özetle Rising Kingdoms keyifli bir RTS olmuş. Büyük bir bomba olduğunu söyleyemem ama arşiv yapıyorsanız mutlaka listenize eklemenizi tavsiye ederim.

Rising Kingdoms

Tür ▶ Gerçek zamanlı strateji Yapımcı ▶ Haemimont Games Dağıtımıcı ▶ Haemimont Games Yaş sınırı ▶ 7+
Minimum ▶ 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX
Önerilen ▶ 2.0 Ghz CPU, 256 MB RAM
Web ▶ www.risingkingdoms.com

level puanı 78

Customplay Golf

Yapım: CustomPlay **Dağıtım:** Fusion Labs **Minimum Sistem:** Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Golf mü? Aranızdan kaç kişi golf oynadı? Ya da kaç kişi var aranızda? Ya da... "Golf" diyordum en son. Kaç kişi oynamıştır en fazla? 20.000 kişiyse toplamda, 500.000 dergi almanız, ayda... Ya da... Yine dağıldı konu. Normalde dağınık değilim, evim topludur mesela; bulaşıklarımı yıkarım, etrafı toplarım, Burak gelir dağıtır yine. Gerçi kapıdan geçemiyor o kafayla...

Klasik golf oyunlarında yaptığınız tek bir şey vardır: Topa vurmak. Evet, fazlasıyla basit ifade ettiğim farkındayım, ama öyle değil mi gerçekten de? Topa vurursunuz ve şansa,



10.000 dönümlük arazide o "siyah noktaya" girmesini beklersiniz ("golf" konusu geçince nedense aklıma Bugs Bunny'deki köstebekler geliyor; havuçları çekerler sahanın altından "plonk!" diye). Ve ne olur? Topun tamamı çizgiyi geçer, sayı olur. Ama geriye doğru... Peki evinizde otursaydınız, televizyonda maç izleyeseydiniz, ya da uyusaydınız, puan kaybeder miydiniz? Hayır. O zaman golfe karşı isyan çıkarmamız için hiçbir sebep yok. Veya boş verin, üşendim şimdi. Siz çıkarın, ben size yetişirim.

Customplay Golf'te yaptığınız birkaç şey var, topa vurmamın dışında. Oyunda kendi golf sahanızı yaratabiliyorsunuz. Bunun için oyuna bir editör dahil edilmiş. Sonra bundan vazgeçil-

level
notu 39



miş ve oyundan çıkartılmış. Sonra yeniden eklenmiş... Bunu oyundaki teknik aksaklıklardan anlayabiliyorsunuz zaten (hayır, "link hatlarında" arıza yok, hepsi yalandı onların); hiçbir şey yerine tam oturmuş değil. Saha kurmak için harcayacağınız zamanı daha farklı şekilde değerlendirebilirsiniz. Bonoydu, hisse senedi, dolardı... Zaten editörde sahaya koyabileceğimiz bir köstebek bile yok. Bu yüzden 38 puan vermiyorum zaten oyuna, 39 puan veriyorum. 🍌

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction

Yapım: Kuju Entertainment **Dağıtım:** Oxygen Interactive **Minimum Sistem:** 2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX



FPS türünün devrimi... "Van Gölü'nde Canavar" gibi oldu bu biraz, ama bu süreç ilginç gerçekten. Her şey bir toz bulutuyken FPS'den anladığınız şey şu değil miydi: "Abi sadece elin görünüyor ya hani, hayır öyle değil bak, geç karşıma, ee, impf!". Bir oyun türünü bu şekilde tanımlayarak mundar etmemiz bir yana, FPS'nin büyüyüp, karmaşık şekiller alıp yeniden karşımıza çıkması şaşırtıcı. Bir defa FPS diye bir tür kalmadı. FPS'ler artık; hem strateji, hem aksiyon, hem RPG, hem FPS, hem Mario Bros (ki Gordon Freeman'in Mario Bros'tan esinlenilerek yaratıldığına dair söylentiler var).

Dolayısıyla FPS'leri tanımlamak eskiden daha zor, mesela; "Abi bu RPG aslında, ama strateji de var içinde, elin görünüyor, ayrıca dışavurumsal imgelelerini de yansıtıyor, yani, sanırım." Neyse (bir de "İster İnan, İster İnanma" var; "Banane, ister izle, ister izleme" gibi, itici değil mi sizce de ismi?), konuyu getirmeye çalıştığım yer Conspiracy: Weapons of Mass Destruction. İsminden bir FPS oyunu olduğu anlaşılıyor, büyük ihtimalle. Yine de bahsedecek birkaç şey var. Mesela silahlardan başlayabiliriz işe; shotgun, roket-atar, susturuculu tabancalar vs. vs. Neden 80'li yılların incelemeleri gibi silahlardan bahsettiğimi tahmin edebiliyorsunuz herhalde; oyunda anlatacak bir şey yok. "Var" demiştim, ama şimdi ok tuşuyla birkaç satır üste çıkıp silmeye üşeniyorum. Her zamanki gibi... Aztek gibi ilginç mekan-

larda ilginç görevler alıyorsunuz. Ne var ki oyunun grafikleri firar ettiği için bu pek bir işe yaramıyor. Text adventure gibi oynarsanız, sorun yok. O zaman da konsolu açıp onunla "Merhaba", "-god", "-ghost", "-cat", "-dog" diye muhabbet etmeniz gerekiyor. Bir de şu var, Commodore aldık ya dergiye, geçmişe dönüş oldu. Herkes bilgisayarın başına üşüştü, çok teknolojik bir aletmiş gibi; tuşlara "lapada dupada!" basıp hangi tuşun ne işe yaradığını bulmaya çalıştık; komutları yazmayı da unutmuşuz. Bir de mavi ekran ya, otomatik olarak bir tepki oluşuyor. 🍌

level
notu 43



KONSOL USTASI

Yazlık Konsol Ustası Ağustos ayında da devam ediyor. Nasıl mı? Mesela bu yazıyı yazarken üstüme bir klima "höpffff" diye üflüyor, altımda şort, ayağımda terlik var. Ya da televizyonda herkes denize giriyor ve ben bu yazıyı yazıyorum da diyebilirim. Buna ek olarak biraz sonra son sürat havuza koşacağımı da belirtebilirim. Anlayacağınız bu böyle gider, asla sınır yoktur iş yaz mevsiminin getirdiği hislerle yazı yazmaya çalışınca. Ve gelelim diğer meseleye. Olay şu ki, yaz gelince tüm dağıtımclar, yapımcılar, oyunlar, oyunla alakalı insanlar, hepsi aldı başını bir yerlere gitti. Tamam gitsinler, eğlenmek, dinlenmek onların da hakkı, fakat insan bizi de düşünür geride iki üç oyun bırakır değil mi? "Yazın da oyun oynamayın, ne var?" diyenler olabilir. Eh biz oynamayalım da bu dergiye magazin haberleri mi yerleştirelim? "DAAAAN! Hideo Kojima Tokyo gecelerinin altını üstüne getirdi. DAAAAN! Shinji Mikami'nin yanındaki sarışın çitir da kim ola ki?" Bakın böyle şeyler girebiliriz mesela. Sinan, ne dersin, gideyim mi ben bir Japonya'ya? (Olmaz! – Sinan)

Vahşi Batı'da vampirlere gün doğdu(!)

DARKWATCH

Yapım: High Moon Studios | Dağıtım: Capcom / Ubisoft | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 16 Ağustos 2005

Ağustos sıcaklığının ortasında evimizde, konsollarımız başında erimemize katkıda bulunacak oyunumuzun adı Darkwatch. Jericho da kahramanımızın ismi. Kendisi vahşi batıdaki vampir isyanını durdurmaya ant içmiş Darkwatch gücünün trenini soymaya çalışan talihsiz bir genimiz. Üstelik bu trende Dracula'nın (veya ona benzer bir vampirin) ta kendisi bulunuyor. Jericho trenine atlıyor, kutuları açıyor ve evet; Dracula'nın ısırtığıyla o da bir vampir oluyor. Bu üzücü durumdan kurtulabilmek için de Dracu-

la'yı bulması ve ortadan kaldırması gerekli. Kötülüğün peşinden FPS kamerasıyla ilerleyeceğimiz Darkwatch, bize iyi veya kötü tarafı seçmemize olanak tanıyacak. Yolda gördüğümüz yaralı insanları öldürürsek, kötü tarafın güçlerinde puan kazanacak ve bu güçleri kullanabileceğiz. Aynı şeyi iyi taraf için de yapabiliriz –ki bunu kim tercih eder bilemiyorum. Oyun dünyasına veya FPS türüne müthiş yenilikler getirmeyecek belki Darkwatch, ama Ağustos'da daha iyisini bulamayız sanırım.



Hem yeşil, hem dev, hem de çok yakınınızda!

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Yapım: Radical Entertainment | Dağıtım: Vivendi Universal Games | Platform: PS2, Xbox, GC | Çıkış Tarihi: 26 Ağustos 2005

Hulk ve Ultimate Destruction mı? Hulk ve My Little Pony olmasını beklemiyorduk zaten de, neden Hulk'la birlikte aynı platformda ilerleyen bir kavramı başlık yapıyoruz? Efendim? Çünkü oyundaki şehrin %95'i yok mu edilebiliyor?

Orada duralım o zaman. Yeşil dev 30 ana onlarca yan görevin bulunduğu bir maceraya çıkıyor. Bu macera sırasında da tüm şehri silah olarak kullanabiliyor. Yani bir

otobüsü alıp bir başka otobüsün suratına çakabiliyorsunuz. Ya da iki elinize birer Mercedes alarak bunları boks eldivenine dönüştürebiliyorsunuz. İnsanları havalara atıyor, peşlerinden fırlayıp istediğiniz noktaya üç zıplayışta ulaşıyorsunuz. Grand Theft Auto kadar hareketli olan bu şehirde yapamayacağınız hiçbir şey yok anlayacağınız.

Hulk savaştıkça Smash Puanları da kazanacak ve bunlarla başta 70 olan hareket listesini 150'ye kadar genişletecek. Gerçek yıkımın adı bundan sonra Ultimate Destruction olarak anılacak ve herkes bu oyunu üçüncü bir emre kadar sevecek!



BASKIYI DURDURUN!

► Türkiye olarak Ultraman'den pek haberdar değiliz, ama PS2 için beşinci Ultraman oyunu, Ultraman Fighting Evolution Rebirth Kasım ayında piyasada.

► Henüz piyasada olmayan Scarface: The World is Your ve 50 Cent: Bulletproof'un devam oyunlarının hazırlanmakta olduğu açıklandı.

► Shin Megami Tensei serisi PS2'nin yakasını hiçbir zaman bırakmayacak. Hayır, Digital Devil Saga 2 değil

bahsettiğim. Devil Summoner: Kuzunoha Raidou yıl sonunda PS2'lerimizde.

► Marvel'ın X-Men Legends'ı DC'yi kıskandırmış olacak ki, DC de Justice League of America'yı 2006 yılında PS2 ve Xbox'ta çıkarmayı planlıyor. Oyunda Batman, The Flash, Wonder Woman ve Green Lantern (ampul? – Blx) gibi ünlü DC kahramanlarını kontrol edeceğiz.

► FlatOut 2, 2006'nın herhangi bir zamanı PS2, Xbox ve PC'ler için piyasada

olacak. kazanacak ve bunlarla başta 70 olan hareket listesini 150'ye

► Hazır mısınız? Resident Evil 5! Evet, açıklandı. Bu sefer Black Hawk Down'dan esinlenilmiş bir ortamda savaşıyoruz ve oyun PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor. Çıkış tarihiyse elbette belirsiz.

► Kafası sürekli yanan ve bir motosiklet kullanan şeye ne denir? A) El feneri B) Yürüyen meşale C) Ghost Rider. C şikkini seçenler PS2, PSP ve Xbox için planlanan

BURNOUT REVENGE

Oyun çıkana kadar adını tekrar etmeye devam...

Yapım: Criterion Games | Dağıtım: EA | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 23 Eylül 2005

Oyunun çıkışına az bir süre kala tekrar Konsol Ustası'nda ona yer ayırmanın uygun olacağını düşündüm. Hem oyun hakkında elimizde bir dolu da bilgi bulunuyor. Traffic Attack moduyla başlayalım. Burada puan toplamak için yolda ilerlerken trafiğin altını üstüne getirmelisiniz. Her çarptığınız araç size ekstra puan kazandırıyor. Sonunda elbette havaya uçacaksınız, ama oyun orada bitmeyecek. Eliminator ve Rampage modları Burnout 3'teki halleriyle geri dönüyor. Crash Mode ise baştan aşağı bir yenilenme



sürecine girmiş. Bu sefer ortalıkta puan katlayacak Multiplier'lar, kalbinizi kıran puan yarılaiyıcılar yok. Artık yarışa nasıl başlayacağınız önemli. Eğer hızlı başlarsanız, aracınızın kontrolü ve vereceğiniz hasarın boyutu daha iyi oluyor. Kalkışı beceremezseniz motorun yanmasına kadar birçok talihsiz olayla karşılaşabiliyorsunuz. Hâ, ayrıca oyun kahverengi değilmiş onu da gördük, mutlu olduk. Renk eklemişler oyuna bir ara. Durmayın ve internetten videolarını indirin Burnout'un, ardından günleri bir bir saymaya başlayın.



SHADOW OF THE COLOSSUS

Bu devleri mi yok edeceğiz? Hadi canım?!

Yapım: SCEI | Dağıtım: SCE | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 20 Eylül 2005



Sony böyle durur durur, sonra beklenmedik bir zamanda bir klasik yaratır, sonra 3 yıl daha kaybolur ortadan. Yeni klasik adayımızın adı Shadow of the Colossus ve ICO'nun devamı niteliğinde. Aslında ICO'yla herhangi bir bağı yok, ama yapımcılar aynı olunca iki oyun arasında benzerlikleri görmezlikten gelemiyoruz.

Oyunun isminde geçen Colossus, bizim yok etmemiz gereken 16 Colossi'yi anlatıyor. Ve büyük açıklama: Bu 16 devin dışında oyunda hiçbir düşmanla karşılaşmayacağız. Amacımız Colossi'yi bulmak ve onları yok etmek. Colossi belki dev olabilir, ama onları bulmak o kadar da kolay olmayacak. Kılıcımızdan yansıyan güneş ışığının gösterdiği noktaya doğru ilerleyerek bulacağız bu yaratıkları. Bulduğumuzda da yine kılıcımızın gösterdiği zayıf noktalarına ulaşmaya çalışacağız. Kısacası işimiz zor. Peki, neden takip ediyoruz biz bu devleri? Çünkü karakterimizin kız arkadaşı bir nedenle ölmüş ve onu hayata döndürebilmesi için bu efsanevi yaratıkların hepsini yok etmesi gerekiyor. Çok ilginç bir oyun olacak.



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Roma'luların peşinden...

Yapım: Creative Assembly | Dağıtım: SEGA | Platform: PS2, Xbox, GC | Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2005



Ekranda 200'e varan savaşçı ve komutasında bir düzine asker bulunan Spartan... Roma'lulara karşı verilen savaştan kim mi galip çıkacak?

İşte buna siz karar vereceksiniz. Spartan bir savaşçının sahip olabileceği her şeye sahip: Bir kılıç, zırh ve kalkan. Karşısında da bunları kullanabilmesi için tam 60 çeşit düşman bulunuyor. Kalkanlı ve kılıçlı olanlar, sadece kılıçlı olanlar, uzun kılıçlı ve kalkanlı olanlar... Oyunun demo sürümünde sadece bu düşmanlar gözüktüğünden herkes ayağa kalkmıştı ve yapımcılar da isyana hak vererek yeni düşman çeşitleri ekliyor oyuna. İskeletler, zombiler ve iri Troll'ler de oyunda yerini alacak. İskeletlere oklarınız işlemeyecek, zombileri yakmazsanız ölmeyecekler. Böylece her düşman için farklı bir strateji izlemeniz gerekecek. Yapımcılar oyunun 20 saatlik bir oyun süresi bulunduğunu belirtiyor. Dynasty Warriors gibi birçok düşmanla aynı anda mücadele etmeyi görev ediniyorsanız, Spartan'ı hep birlikte bekleyelim (ben de seviyorum).



ve 2006 yazında piyasada olması beklenen Ghost Rider'ın sahibi oldular. Oyunla birlikte filmi de geliyor.

► San Andreas'ın başarısı Luxoflux'a fazla gelmiş olacak ki hemen True Crime: New York City'nin çalışmalarına başladılar. Manhattan'ın neredeyse birebir kopyasının oyuna aktarılmasının yanında, çevredeki her türlü eşyayı silah

olarak kullanabileceğiz.

► Ford Coppola artık nasıl lanetlediyse, sonunda The Godfather ertelendi ve oyun ancak 2006'nın başlarında raflardaki yerini alacak.

► Gundam Mecha'larını bir RPG oyununda kontrol etmek isteyenler, Gundam True Odyssey'i beklesinler. 2005'in sonunda PS2'de...

► Dark Cloud ve Dragon Quest VIII'in yapımcısı Level-5 yeni bir RPG üzerinde çalışıyor: Rogue Galaxy.

► Namco'nun Beat'em Up türündeki oyun çalışması Urban Reign'de, Tekken'den Marshall Law ve Paul Phoenix'in oynanabilir birer karakter olarak yer alacağı açıklandı. Bu Final Fight benzeri bir dövüş oyunu olacak.

► Microsoft Marvel'le özel bir anlaşma imzalayarak, Xbox 360'a içinde Marvel kahramanlarının bulunduğu MMORPG'lerin hazırlık aşamasında olduğunu bildirdi.

► E3'den sonra XBOX360'ın ilk tanıtımı Japonya'daki XBOX Summit'te yapıldı. Gösterilen oyunlar arasında Project Gotham Racing 3 ve Frame City Killer en iyileriydi.



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

2. Dünya Savaşı'nda gerçek takım çalışması...



Neredeyse "Yeni bir versiyonu çıksın artık şu 2. Dünya Savaşı'nın" dedirtecek bu 2. Dünya Savaşı oyunları. Tabii yeni savaşla birlikte dünya tamamıyla ortadan kalkacağı için bunu söylemiyoruz. Ayrıca her yeni 2. Dünya Savaşı oyunu, bir öncekinden daha iyi oluyor gibi bir durum söz konusu. Mesela Medal of Honor serisi sürekli gelişti, PC'lerde güzel bir yere geldi (PS2'de de fena sayılmaz). Call of Duty bir yandan koşturuyor ve arada da sürpriz isimler ortaya çıkabiliyor. Brothers in Arms "Ce eee..." diye karşımıza çıkmadı. Bağıra çağıra geldi ve neden bu kadar yaygara kopardığı da net olarak görülebiliyor. Anlatayım mı? Anlatayım...

TEK BAŞINA MI? O ESKİDENDİ...

Diğer 2. Dünya Savaşı temalı FPS'lerin aksine burada yanlış yere iniş yapmış bir paraşütçüyü kontrol ediyoruz... Ha? Aksi olmadı mı? Doğru, pardon. Farklı olan yalnız olmamızdı. Üstelik bu sefer rütbe sahibi bir askeriz. Bu da ne demek oluyor biliyor musunuz? Emrimizde bize itaat eden 13 tane asker var! Git diyorsun gidiyorlar, gel diyorsun geliyorlar, vur diyorsun vuruyorlar. "Squad Command" deniyor bu olaya da. Squad tuşuna basıyorsunuz, takımınızı o yöne ilerliyor. Eğer bir düşman birliğine bakıyorsanız, Squad tuşuyla takımınızı o gruba ateş etmeye yönlendirebilirsiniz. Squad ve ateş tuşu ikilisiyse emrinizdeki askerleri, düşman askerlerini indirmek üzere üstlerine salmak anlamına geliyor.



Takımınızı nasıl kullanacağınız size kalmış, ama genelde onları bir strateji belirleyerek kullanmanız gerekecek. Diyelim ki önünüzde bir çit var ve arkasına saklandınız. 50 metre ileride de düşman askerleri bir çitin arkasında. Kimse bir şey yapmazsa orada sonsuza dek durabilirsiniz. Fakat diyorum size, onlar düşman, yani yok edilmeleri gerek. Kalkıp ateş etseniz işe yaramaz. Ne yapmalısınız? Soruyorum size!

"Flanking". Yani düşmana kanat saldırısı düzenlemelisiniz. Bunun için de ya siz ya da takımınız onları "Suppress" etmeli, yani sindirmeli. Yerinden çıkıp olay yaratabilecek bir ünitenin üstünde kırmızı bir daire yer alırken, sindirilmiş bir ünite gri bir daireye sahip olacaktır. Sonunda, üstüne ateş yağın düşmanlarınız yerlerinden kımıldayamayacak ve ya siz, ya da takımınız sağ-sol kanattan saldırıp onları indirecek. Oyunun sonuna kadar bu taktiği kullanacağınızı söyleyebiliriz.

DAHA GERÇEKÇİ, DAHA...

Kuşkusuz ki Brothers in Arms bize olabildiğince gerçekçi bir hikâye yaşatmaya çalışıyor. Zaten oyundaki isimler ve olayın tamamı gerçek olayları yansıtıyor, ama Gearbox'ın hedefi oynanışta da bizi gerçekle buluşturmak. Bunu gerçekleştirmek için yapabileceğiniz birkaç şey var. İşleri kolaylaştıran Crosshair'ı kapatabilirsiniz. Bunun ötesinde düşmanlarınızın yerini belli eden "Suppress" dairelerini de ortadan kaldırabilirsiniz. Zorluğu da biraz yükselttiniz mi, 3-4 kurşunda ölen, tabancasını nereye doğrulttuğu belli olmayan bir karaktere sahip



Yazan Tuna Şentuna

oluyorsunuz. İşin ilginç yanıysa, oyunu bu şekilde oynamak bambaşka bir zevk. Nasıl bir zevk olduğunu Sinan'a rahatça sorabilirsiniz (Bakırköy'deyim, beklerim efem – Sinan).

Ve can sıkıcı noktalar. Grafiklerde sorun olacağını düşünüyordum PC versiyonundan sonra, ama inanılmaz bir görsellekle karşılaştım, hiçbir şey demeyeceğim bu konuda. Sesler ver müzikler de tek kelimeyle müthiş. Yalnız o kontroller yok mu... Yine analog kolun azizliğine uğruyoruz. Bakın olay bu sefer daha önemli, çünkü bu oyunda hayatta kalmanız daha zor. Dolayısıyla keskin bir nişancı olmanız gerekiyor, fakat analog kol buna elbette izin vermiyor. Sürekli ölüyor, öldükçe aynı yerleri tekrar tekrar oynuyorsunuz. Bu bir sorun değilse, o zaman kısaca 2. Dünya Savaşı'na tekrar hoşgeldiniz diyebilirim. [bitti]

Son karar

PS2'de FPS kontrollerine alışkınsanız, şu anda PS2 için bulabileceğiniz en iyi 2. Dünya Savaşı temalı FPS'lerden bir tanesi.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ Gearbox Software Dağıtımıcı ▶
Ubisoft Türkiye Dağıtıcısı ▶ Videoexpress Yaş
sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II
Web ▶ www.ubisoft.com

level
puanı ▶ 82

Artı&Eksi

- ↑ Takım kontrolü. Gerçekçi oynanış. Mükemmel grafikler. Multiplayer modu.
- ↓ Zor nişan kontrolü. Kısıklı silah sesleri.



Orijinal Olarak : Var
Fiyatı: 120 YTL
Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: 1-8 oyuncu
Diğer sistemlerde: PC (%92), XBOX ■

Killer 7



LEVEL HIT

“Yedi kişydiler ve dünyadaki terörü sona erdirmeye ant içmişlerdi...”

Yazan | Tuna Şentuna



Hayatta karşınıza çıkan bazı şeyleri anlayamamak doğaldır. İnsanız hepimiz sonuçta. Mesela benim havuz-işçi problemlerine hiç kafam ermezdi. Hala da beceremem. Bir başkası da bilgisayardan zerre anlamayabilir. Çip teknolojisi konusunda hiçbir fikrimiz olmayabilir veya. Yeri gelir insanları anlayamayız. Anlayamamak hayatımızın vazgeçilmez bir öğesidir anlayacağınız (anlamadıysanız, anlarım).

HARMAN VE EKİBİ

Yok, yok, abartıyorum aslında olaya heyecan katmak için. Killer 7'in anlaşılamayacak bir tarafı yok. Oynanış biraz ilginç, hikâye azıcık karmaşık, fakat kafanızı duvarlara vurmaya yol açacak herhangi bir şey yok. Oyunun ilk bölümünü bitirmeden konu size anlatılmadığı için (bu arada konuyu anlamak için İngilizce'ye hâkim olmalısınız), başta ne yaptığının farkında olmamanız çok normal. Ancak bu bölümü bitirince konu size sunuluyor. İşleri kolaylaştırmak



için konuyu ben size hemen özetleyeyim:

1998 yılında tüm dünya barışmıştır. Kimse kimseyle savaşmaz, terörün t'sinden bahsedilmez olmuş ve tüm bunları sağlamak için havayolu taşımacılığı ve ülkeleri birbirine bağlayan ağlar ortadan kaldırılmıştır. Onun yerine kıtaları bağlayan dev yollar oluşturulmuştur. Her şey toz pembeyken 2003 yılında "Heaven Smile" adı verilen terör grubu faaliyetlerine başlar. Suratinize güldükten sonra havaya uçan bu yaratıklar en beklenmedik yerlerde ortaya çıkmakta ver herkesin canını sıkmaktadır. Polis ve askeri güçler bu grup karşısında etkisiz mi kalmıştır bilemiyoruz, ama Amerika sonunda çareyi bir kiralık katil ekibi tutmakta bulmuştur. Killer 7 adındaki grubun her bir üyesi alanında uzman, özel güçlerle donatılmış birer süper güçtür ve şanslıız ki bu grubun kontrolü bizde.

SADECE TEK BİR YOL MU?

Alışılmışın dışında bir oyun Killer 7. Oynanış da bundan nasibini alıyor. Elimizde hangi karakter olursa

olsun, gidebileceği yerler belli. X tuşuna basarak karakterimizin ilerlemesini sağlıyor ve o da altında bir ray varmış gibi sadece bir yol üzerinde koşturuyor. Ne zaman ki bir sapağa geliyoruz, o zaman önümüze gitmek istediğimiz yönlere çıkıyor. İsteddiğimiz yeri seçiyoruz ve o bölgeye girmiş oluyoruz. Bu şekilde ilerlerken önümüze de düşmanlar salınıyor. Size örnek bir senaryo yazayım, her şeyi daha iyi anlayalım:

Elimizde Con Smith olsun. Con ile bir binanın içine girdik. X tuşuna basarak koşuyoruz. Yolun sonunda yol ikiye ayrılıyor. "Hallway E" ve "Guest Room". Eğer Guest Room'a girmek istiyorsak analog kol ile o bölgenin üstüne geliyor ve X'e tekrar basarak buraya giriyoruz. Guest Room'da birkaç kaha sesi duyuyoruz ve anlıyoruz ki içeride düşmanlar var ve bizi farkettiler. Heaven Smile'lar veya diğer Smile türleri sizi farkettileri anda üstünüze

Artı&Eksi

- ↑ Farklı oynanış. İlginç senaryo. Karakter geliştirebilme.
- ↓ Özgürlük yok. Oynanış herkese göre değil.



Orijinal olarak -
Fiyatı: -
Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Diğer sistemler: Gamecube ■

gelirler. Şimdi R1 tuşuna basarak FPS kamerasına geçmeliyiz. Hemen ardından da L1'e basarak onları görünmez formlarından çıkarmalı ve zayıf noktalarını bulmalıyız. Çoğu Smile'in bir zayıf noktası bulunuyor (sarı sarı parlarlar) ve o noktaya yapacağınız başarılı bir atış Smile'in anında ortadan kalkmasına neden olur. Smile'ları bu şekilde öldürmenin bir diğer faydası da size "Blood" sağlamaları. Thick ve Thin olarak ayrılan kan türleri, özel güçler almanızda veya enerjinizi tazelenizde işe yarıyorlar. Yani ne kadar etkili Smile katliamı, o kadar fazla kan, o kadar güçlü karakterler.

7 KONUK

Belki oyunun yarısı yaratık öldürmekle geçiyor, ama ben Killer 7'a bir aksiyon oyunu diyemem. Daha çok araştırmanızı, bulmaca çözmenizi ve senaryoyu yaşamamanızı istemiş Capcom. Oyunu oynarken de, bu oyunun Resident Evil, 11th Hour ve Shin Megami Tensei karışımı bir şey olduğunu düşünüp durdum. Bulmacalar ve eşya bulma yapısı aynı Resident Evil. Tek

Son karar

Her oyuncunun denemesi gereken bir oyun. Evet, değişik. Evet, alışılmışın dışında, ama kaç kez geliyor böyle bir oyun konsollara. Bir süre sonra sizi içine çektiği de bir gerçek.

Killer 7

Tür ▶ Macera-Aksiyon Yapımcı ▶ Capcom Prod. Studio 4 / Grasshopper Manufacture Dağıtımıcı ▶ Capcom Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Web ▶ www.capcom.com

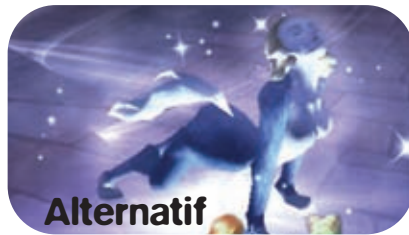
level puanı ▶ 81



bir yol üzerinde ilerleyebilme ve macera bölümü 11th Hour ve garip hikaye ile Cel-Shade'li grafikler de Shin Megami Tensei.

Bulmaca yapısı da şu şekilde gelişiyor: Bazen bariyerlere, kilitlere veya engellere rastlıyoruz. Bunları farklı karakterlerin, farklı özellikleriyle geçmemiz gerekiyor. Zaman zaman da bir kapı bizden bir şifre istiyor. Burada da çevreyi ne kadar dikkatli incelediğimiz söz konusu oluyor, çünkü o şifre bir karakterin üstündeki bir yazı olabiliyor. Bir de Ring mevzu-su var. Bulacağımız yüzükler sayesinde vazolar su dolduruyor, ateş yakarak yangın alarmlarını devreye sokuyoruz ve bunlar da hikâyenin devamını sağlayan bölgeleri açıyor bize.

Killer 7 için çok farklı bir deneme diyebiliriz. Oyun kesinlikle herkese göre değil. Alışılmış oyun sisteminin dışındaki işler sizin hoşunuza gitmiyorsa, bu oyundan uzak durabilirsiniz. Senaryo ve macera öğeleri yoğun, şizofrenik bir hikâye hoşunuza gidiyorsa da kesinlikle Killer 7'ı denemelisiniz. Hatta bence herkes denemeli bu oyunu. Yalnız küçükler uzak dursun. Oyun hem biraz kanlı, hem de garip. Psikolojinizi bozmayın şu yaz sıcaklığında. [bitti]



Alternatif

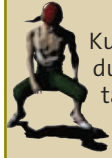
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Aslında Killer 7'a alternatif bir oyun piyasada yok, ama en yakın örnek olarak Megami Tensei'i verebiliriz. Sonuçta bunda da garip bir hikaye var. Daha da garip karakterler var. Cel-Shade'li grafikler de cabası.



MR AND MRS SMITHS

Hangi karakteri ne zaman kullanacağınızı bilemiyor musunuz? Belki de onları daha yakından tanımak istiyorsunuz. Gelin hep birlikte irdeleyelim kiralık katillerimizin karakterlerini ve duruşlarını...



Con Smith

Kulağında kulaklıklar (iPod dinliyor-dur kesin), iki elinde birer otomatik tabanca... Con Smith benim favori karakterim. Hem hızlı, hem tabancaları onlarca mermi taşıyor, hem de şarjörleri bir saniyede yeniliyor. Ama iki vuruşta ölüyor.

Coyote Smith

Ortalama bir karakter olarak nitelendirebiliriz Coyote'yi. Silahı ortalama, enerjisi ortalama, özel hareketleri ise süper. Yükseklerle zıplama, kilitleri açma gibi güçlerle yolunuza tıkayan engelleri ancak o açabiliyor.



Dan Smith

Demon Shot özelliğiyle düşmanlarına ağır hasar verebiliyor Dan. Başka da pek bir şey yapmıyor. Tam bir savaş adamı.

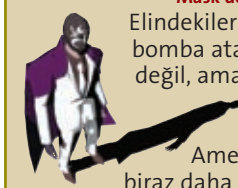
Garcia Smith

Grubun en sert üyesi. Ama sadece görünüşte. Elindeki silah o kadar güçsüz ki, su tabancası verseniz daha çok işe yarar. Garcia'nın tek işe yaradığı nokta ölen üyelerinizi merkeze taşıması.



Kaede Smith

Çıplak ayaklı ve mini elbiseli (kan lekeli aynı zamanda) Kaede, elindeki dürbün tabancasıyla büyük işler başarıyor, zira başka kimsenin dürbün bir silahı yok oyunda. Kendisi aynı zamanda kan yağmuru yağdırarak bariyerleri, engelleri ortadan kaldırıyor. Enerjisinin az olması ve şarjör yenileme süresinin uzunluğu ise eksi yönleri.



Mask de Smith

Elindekiler pompalı tüfek mi, bomba atar mı, orası çok belli değil, ama Mask'in çok güçlü olduğu ortada. Sesi 16 yaşında bir Amerika'lı gibi çıkmaya ve biraz daha hızlı oyunu onunla bitirin derdim.



Kevin Smith

Tabanca yerine bıçak kullanan Kevin, istediği zaman görünmez de olabiliyor. Böylece lazer tuzaklarını aşmış tüm ekibi geleceğe taşıyor (?).

DESTROY ALL HUMANS!

İnsanlığın sonu böyle mi gelecekti? Çok komikmiş yahu!



İki tür oyun vardır: Ciddi oyunlar ve komik oyunlar. Üç tip de yazar vardır: Bir yazıya nasıl başlayacağını bilemeyenler, oyun oynamaktan yazı yazamayanlar ve tüm işleri bırakıp tatile gidenler (bu ben oluyorum). Bu denklemde komik oyunlar ve tatilci yazar ikilisini bir araya getirince de korkunç bir sonuç çıktığını rahatça söyleyebilirim: Havuzda yüzerken oynadığı oyuna gülen salak bir insan. Gülmeme neden olan oyunun ismi Destroy All Humans! ve cismi de tam yanı başımda duruyor. Aslında deliler gibi gülecek, eğlenecek bir durum yok ortada, ama uzaylıların kendi aralarındaki diyalogları, beyinlerini okuduğunuz insanların düşünceleri gülümsetiyor bu yaz sıcakta.

OYUNUN GERÇEK ADI: YETTİ BU İNSANLARDAN!

Elimizde Crypto ve Orthopox isimli uzaylılar, bir adet Furion İmparatorluğu, bolca insan, 50'li yılların Amerika'sı, siyah takımlı adamlar ve birkaç inek bulunuyor. Şimdi bunları salona yayalım, parçaları birleştirelim ve hikâye ortaya çıksın.

Furion İmparatorluğu'nu kuran uzaylılar, nesillerini klonlama teknolojisiyle devam ettirmektedir. Yalnız bir sorun vardır. Artık klonlanan uzaylıların her biri birbirinden daha geri zekalı olmakta ve Furion'luların yavaş yavaş sonu gelmektedir. Taze DNA'lara ihtiyaç duymaları da bu nedenle ortaya çıkmıştır. Peki, taze DNA nereden bulunur? Nereden, nereden, hmm... Evet! İnsanlardan. İnsan DNA'larını toplamak üzere Dünya'ya Crypto adlı uzaylı gönderilir ve o da hemen işlemlere başlar.

Amacımız DNA toplamak. DNA toplamak nasıl bir işlem gerektiriyor peki? Çok basit. Sadece bir insan bulun ve onu bir şekilde ortadan kaldırın. Hangi şekilde mi? Peki açıklıyorum bağırmanın.

Etrafta oldukça fazla insan bulunuyor. Bu insanların DNA'larına ulaşmanın yegane yolu beyinlerini ele geçirmek. İsterseniz Zap-O-Matic silahınızla onları kızartın ve ardından kendi beyin gücünüzle kafalarını patlatıp beyinlerini toplayın, isterseniz de Anal Probe silahınızla insanların popolarını tutarak ortada koşturmasını ve ardından kafalarının patlamasını izleyin. Anal Probe'un şarj edilmesi gerektiğinden kullanım açısından biraz daha zor, ama sonuca direkt ulaşım sağlıyor. Sıradan insanlar 10 DNA değerinde beyinler sunarken, polisler 25, Majestic'lerse (uzaylı avcısı insanlar) 50 DNA değerinde beyinler fırlatıyor. Ha, evet beyin-



Yazan Tuna Şentuna

ler fırlıyor bu arada. Bazen peşlerinden koşuyorsunuz.

Hazır DNA konusu aktifken, DNA olayının problemlerinden de bahsedelim. Her ne kadar Furion İmparatorluğu'nun kurtuluşu bu DNA'lara bağlı olsa da, DNA toplama ikinci plana itilmiş durumda. Hatta ve hatta DNA'ları tamamıyla karakterimizi geliştirmek için kullanıyoruz. Ve işin iyice saçmalamaya başladığı nokta: Oyundaki her bölümde üç-dört farklı DNA kazandıran görev bulunuyor. Biri 30 saniyede bilmem kaç tane inek kes, diğeri 2 dakikada şu kadar kadın öldür, bir başkası da ismi verilen bölgelere 3 dakika içerisinde ulaş. Her bölümde bu görevleri yaparak 200-300 kadar DNA toplayabiliyorsunuz. Tamam, güzelmiş. Peki ya bu bölümleri dilediğiniz kadar oynayabildiğinizi söylesem? Yani her inek öldürüşünüzde bir dolu DNA'ya kavuşmak sizin elinizde. Bu da binbir zorlukla patlattığımız insanlardan çıkacak 10

DNA'yı toplama işlemi tamamıyla ortadan kaldırıyor. Bir saat içerisinde karakterinizin tüm özelliklerini geliştirecek kadar DNA'ya kavuşabiliyorsunuz.

UZAY HAREKATI

Crypto'nun envanterindekileri de bir bir sıralayalım. Crypto sırtındaki jetpack ile belirli bir süre uçabiliyor. Düşmanlarını Zap-O-Matic, Disintegration Gun gibi silahlarla etkisiz hale getiriyor. Anal Probe ile direkt kafa patlaması yaşıyor. İnsan kılığına giriyor, insanları ve araçları havaya kaldırıyor, fırlatıyor ve yaratılabilecek azami kaosu sınırlarını zorluyor. Tüm bunları yaptığınızda da önce halk "hmm bir şeyler oluyor galiba" diyor. Biraz daha üsteleryince "galiba bir uzaylı bize zarar vermek istiyor" diye düşünüyorlar ve iki kademe daha ilerlediğinizde

Artı&Eksi

- ↑ Bir uzaylı olarak ortalığı bir birine katma. Karakter geliştirme. Özgür oyun yapısı.
- ↓ Basit silahlar. Kullanışsız telekinetik hareketler. DNA olayının ikinci plana itilmesi.

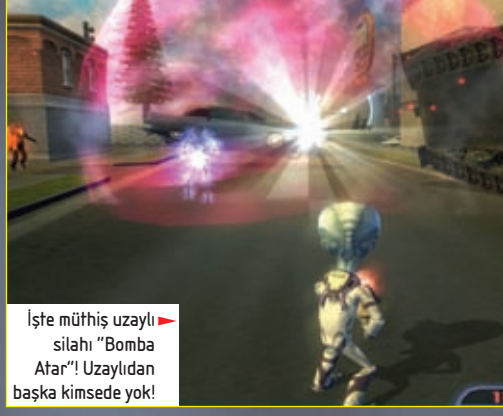


Orijinal olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL
Zorluk: Orta
İngilizce Gereklinimi: Az
Multiplayer: -
Diğer sistemler: XBOX ■

tüm askerler ve uzaylı imha timi peşinize düşerek istilanızı hepten durdurmaya çalışıyorlar. Buradaki sistem neredeyse GTA ile aynı. Ne kadar fazla olay çıkarırsanız, güvenlik de o kadar etkili davranıyor.

BİR GÖREVDEN DİĞERİNE...

Orthopox, yani Furion İmparatoru savaş planımızı bizim için her seferinde üşenmeden çiziyor, anlatıyor. Dünya'ya gönderildikten sonra oyunu durdurarak görevimizin ne olduğuna bakıyoruz biz de. Görevler hiçbir şekilde karmaşık değil, fakat kolay da değil. Hatta gizli takılmamız gereken bölümler birer işkence. Oyunda gizli kalmanın tek yolu Holobob ile insan kılığına girme ama bu



İşte müthiş uzaylı silahı "Bomba Açar"! Uzaylıdan başka kimsede yok!



Telef olmuş bir uzaylı yakalama ekibi.

formda kalmak o kadar da kolay değil. İnsan formunda durabilmek için sürekli insanların düşünceleriyle beslenmelisiniz. Bunda başarılı olsanız bile Majestic'lerle sorun yaşamama olasılığınız çok düşük. Herhangi bir Majestic'in yakınına geldiğinizde maskeniz aynen düşüyor ve eğer foyanızın meydana çıkmaması gerekiyorsa göreviniz direkt iptal oluyor, her şeye en baştan başlıyorsunuz.

Görevinizi başarıyla tamamladıktan veya göreviniz bir nedenden dolayı iptal olduktan sonra, dilerse bulduğunuz bölgede özgürce dolaşabilirsiniz. Özgürce dolaşarak gizli DNA probe'larını bulabilir, masum insanlardan DNA araklayabilir veya bahsettiğim mini görevleri tamamlayabilirsiniz. Genelde bir görevin sonunda tüm askerler ve Majestic ajanları peşinize düştüğü için bir an önce ana gemiye dönmek isteyeceksiniz de, ben yine de bilgi vereyim ne olur ne olmaz.

DEATH STAR KADAR OLMASIN...

... ama elimizde hayli güçlü bir de uzay gemisi mevcut. Uzay gemimize istediğimiz zaman atlayabiliyor ve büyük ölçekte hasara yol açabiliyoruz, ama istenmediği sürece bunun bir amacı yok. Death Ray adlı silahla donatılmış uzay gemisinin belirli bir enerji kalkanı var ve eğer füzelerle, tank toplarıyla bu kalkan inerse, biz de aynen öbür dünyayı boyluyoruz. De-

Son karar

Daha orijinal uzaylı silahları, daha akıcı bir senaryo ve daha sağlam bir atmosfer olsaydı kimse bu oyundan vazgeçemezdi, ama bu halıyla sadece kısa süreli bir eğlence olmayı başaramış.

Destroy All Humans!

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Pandemic Studios Dağıtımçı ▶ THQ Türkiye Dağıtıcısı ▶ Videoexpress Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II
Web ▶ www.destroyallhumansgame.com

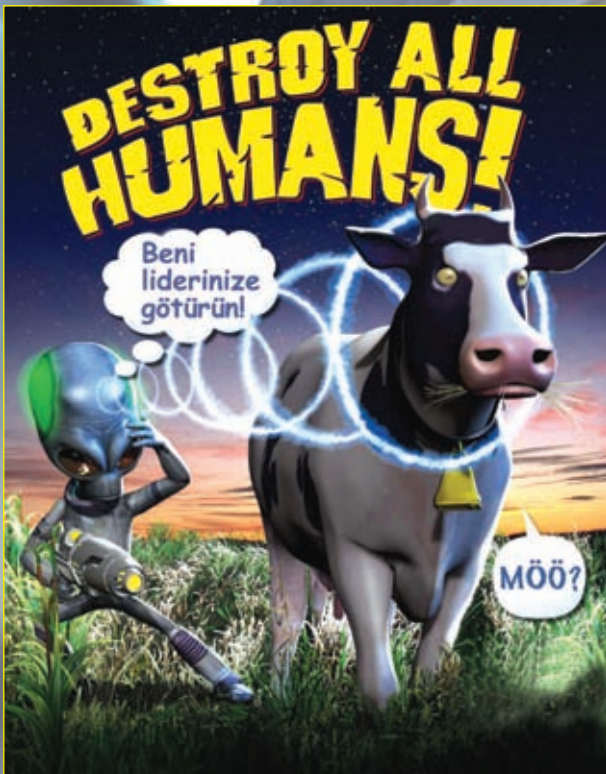
level puanı 74

ath Ray binaları kısa sürede yerle bir ediyor. Tanklar ve diğer araçlarda da çok etkili. Yine de üstünüze füzeler gönderen bir rampaya sabit bir şekilde ateş etmeyin, biraz hareketli olun.

50'lerin Amerika'sının resmedilişine bakarsak, görüntünün herkesi tatmin edeceği yolda bir yorum yapabiliriz. Modellemeler ve karakter hareketleri başarılı olmasa da tatmin edici. Aynı şekilde binalar ve diğer yapılarda da müthiş bir özen göremiyoruz. Yine de "iyiymiş" deyip geçebiliyoruz, çünkü oyunun grafiksel anlamda bir iddiası bulunmuyor zaten.

Destroy All Humans!'ı şahsen büyük umutlar besleyerek beklemiştim ve umduğumu bulamadım. Yine de bir süre oyaladığı apaçık ortada. İngilizce'niz de biraz iyiyse esprileri de kaparak daha çok eğlenebilirsiniz. Bir kez den-

nenmesinde sakınca görmüyorum ve balıklama dalıyorum ben bu havuza, tutmayın! [bitti]



Alternatif

San Andreas
Destroy All Humans!'in sunduğu özgür yapının alası bu oyunda. Tamam, belki uzaylılar yok. Uzay gemisi de yok. Ama geriye kalan "her şey" burada.





LEVEL HIT

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Başladığımız
noktaya geri döndük

Yazan | Volkan Turan



Sinirliyim. Havaların bu kadar sıcak olmasından dolayı değil, konserlere bütçemin dayanmıyor olmasıyla hiç ilgisi yok. Sadece televizyonumun bozulmuş olmasıydı kafamı bozan. Belki büyük bir problem değil ama varıyoğu PS2 olan biri için, bunalım nedeni! Ben de "görevdir, kutsaldır" diyerek arkadaşımın evine misafir oldum mecburiyetten. Arkadaşım MOH CD'sini görünce buz kesti. Ürküştük bir an; Rising Sun'dan ağızımız yanmıştı bir kere. Yine 2. Dünya Savaşı, yine Naziler, yine MOH... European Assault da farklı değil (dir herhalde).

ÖN YARGISIZ ÇIKMAM ABI

Etkileyici bir açılış daha, ama biz yemeyiz. Her MOH'da olur bu. Soluk alınmayacak bir hava ve tam bir savaş alanı. "Az sonra geçer" dedik... Saatler geçti ama hala hop oturup hop kalkıyoruz... Kabul, afalladık. EA bu sefer bir adım ileri atmıştı MOH serisinde. Oyunda göze çarpan ilk yenilik artık bir adrenalin barının olması. Bu bar ful kırmızı olduğunda, ek-

randaki her şey yavaşlıyor. Daha hasarlı ve oturaklı vuruşlar yapabiliyoruz. Bu, büyük olmasa da, oyunda taze bir soluk getirmiş. Çevredeki patlamalardan ve seslerden etkilenmek güzel bir düşünce olmuş. MOH'a gelen bir diğer yenilik ise, üç kişilik bir ekibimizin olması. Bu ekibi istediğimiz yere yollayabiliyor, çatışmaya sokabiliyoruz. Çok iyi savaştıkları söylenemez ama yeterli. Eğer ekibi başıboş bırakmayıp stratejik bir şekilde kullanırsanız çok işe yarıyorlar. Her birinin bir enerjisi var, istediğinizde üstünüzde taşıdığınız enerjilerle iyileştirme yapabiliyorsunuz. Ama bu genelde akıllıca olmuyor çünkü o enerjiye sizin daha çok ihtiyacınız var. Ekibinizi görevin sonuna canlı götürmenin tek faydası, bir sonraki bölüme daha fazla sağlık paketi ile başlamanız. Zaten MOH: EA'in güzel yanlarında biri de, bu ödüllendirme sistemi.

European Assault, dört ana (Fransa, Kuzey Afrika, Rusya, Belçika), 11 bölümden oluşuyor. Her bölümde yapılması zorunlu ana görevlerin dışında, birçok ek görev var ki, bunları yapmak ayrı bir keyif. Böylece oyunun çizgisel olması kısmen engellemiş. Bu yan görevleri yapmanız karşılığında da madalyalar alarak oyuna devam ediyorsunuz. Zaten oyundaki mekânlar çok etkileyici olduğundan canınız her yeri gezmek istiyor, keşfe çıkıyorsunuz. Görevlerde beraberinde geliyor işte! İyi, güzel ama tüm görevleri yaparsanız bile oyun 10 saati dolurmadan, tam da oyuna alışmışken bitiveriyor.

KILL WITH POWER

MOH serilerinin güzel yanlarından biri de (konsollarda) pek kontrol sorunu çıkarmamasıdır. EA'da bu konuda sıkıntı çekmiyorsunuz. Oyun Analog ile gayet güzel oynanıyor. Silahlar fazla tepmiyor ve komutlara zamanında tepki veriyorlar. Bir diğer güzel yan da atmosfer. Kendinizi savaş meydanında hissetmeme-



niz imkansız. Özellikle yakın çatışmalar çok zevkli. Nereden ne çıkacak, hiç belli olmuyor. Atmosferi güçlendiren en büyük destek de fon müziği. Harika besteler eşliğinde çatışıyoruz. Bölümler arasında, savaşı yaşamış gerçek kişilerin anıları ise hem gaz, hem de duygu yüklü. Tek sorunumuz ise grafikler. Çevre tasarımlarını geçtim, karakterler hiç güzel gözüküyorlar... İyisi kötüsü ile European Assault zevkli bir FPS. Aynı ekranda dört arkadaşınızla da oynayabiliyorsunuz. Ya da oynamayın, epeydir yeniliyorum, hala sinirliyim! **[bitti]**



İşte 'Çöl Kaplanları'nız. Serseri bir kurşuna av olmak istemiyorsanız, bırakın her zaman önden gitsinler.

Son karar

EA bu sefer ilk kez PS2'ye çok iyi bir MOH çıkartmış. FPS seviyiyor olsanız bile, European Assault'dan etkilenecesiniz.

Medal of Honor: European Assault

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ Electronic Arts L.A. Dağıtımıcı ▶ EA Türkiye Dağıtımıcısı ▶ Aral İthalat Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Web ▶ www.moh.ea.com

level
puanı ▶ 83

Artı&Eksi

- ↑ Adrenalin özelliği, emir vere bilmek, geniş bir çevre, kolay kontroller, süper fon müzikleri.
- ↓ Kısa oyun süresi, genel olarak grafiklerin oyuna yakışmadığı.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL
Zorluk: Orta
İngilizce Gereklinimi: Orta
Multiplayer: Aynı ekranda 1-4 oyuncu
Diğer sistemlerde: Gamecube, Xbox ■

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Hala bulamadılar şu Ejderha Topları'nı

Yazan Tuna Şentuna



Anime nedir? Neden izlenir? 35 yaşına gelseniz de Anime'den vazgeçmeyecek misiniz? Bu sorular kafanızı kurcalarken ben de durumdan faydalanıp şu oyunu oynayayım biraz daha. Kalkamadım başından bir türlü.

Peşin peşin açıklamakta yarar görüyorum: Dragon Ball Z Budokai 3 bir "Anime'ci" oyunu. Yani Anime'yle alakanız yoksa, sevmiyorsanız, yönelebileceğiniz daha iyi birçok dövüş oyunu piyasada bulunabiliyor. Budokai 3 ise, hele bir de Anime'sini izlediyseniz, Manga'sını okuyorsanız (Japon'sunuz herhalde?) sizi gerçek anlamda sınırsız eğlenceye davet ediyor. Bu oluşuma bir de sizin kadar fanatik bir Anime'ci eklerseniz, olabileceklerden ben sorumlu değilim...

KONO GE-MU WA OMOSHIROI DESU NE!

Bu oyunda yapılabilecekleri bildiriyorum, kullaklarınızı iyi açın (göz de olur sanırım). Budokai 3'te esas amacımız dövüşmek, dövüşlere katılmak, Mortal Kombat: Deception tarzı bir macera modunda dövüşecek yer aramak. Bu modun adı Dragon Universe. Tüm Dragon Ball dünyasında dolaşarak seçtiğimiz karakterle kendimize savaştığımız ortamları arıyoruz ve savaşların sonunda gücümüz artıyor, gizli karakterler açılıyor ve daha güçlü rakipler bulma umuduyla bu modun altını üstüne getiriyoruz. Oyunun asıl eğlencesi bu nispeten sıkıcı Dragon Universe modu değil fakat. Olay dövüşler-

de ve oynanışta. Naruto 2'den biraz kopya mı çekilmiş, ne olmuş orasını bilemem, ama Budokai 2'nin üstüne müthiş gelişmeler söz konusu.

Üç boyutluymuş gibi gözüken, fakat daha çok iki boyutu kullanan (böyle daha da güzel olmuş) oyun, Cel-Shade grafik tekniğiyle Anime görüntüsünü başarıyla yansıtıyor. Grafik konusunda da sıkıntımız olmadığını anladığımız göre, gelelim oynanışa.

DOU SHIMASU KA?

Efendim öncelikle Gamepad'lerimizi elimize alalım ve Tutorial bölümünü oynayalım. Eğer buraya bakmazsanız, oyundaki kontrolleri anlamanıza imkân yok. Ancak 12 seanslık eğitimin sonunda, Ultimate Move'lardan, Dragon Rush'lara ve Teleport'a kadar birçok artistik hareketin üstesinden gelebiliyoruz.

Kare, Üçgen gibi tuşlarımıza Tekme, Yumruk, Ki ve Blok hareketleri yerleşmiş. Yumruk ve tekmelerimizle kombolar yapıyoruz, blok ile canımızı sıkan rakiplerimizin saldırılarını durduruyoruz ve Ki'yi çekim eki olarak kullanıyoruz (dünyanın en kötü esprisi, en kötü...).

Ki enerjisi bir nevi süper güç. Dövüştükçe yükselen Ki enerjimizi Hyper Mode'a geçmek için kullanabiliyoruz mesela. Hyper Mode'a geçtikten hemen sonra da Dragon Rush veya Ultimate Move'lar ortaya çıkıyor. Dragon Rush hareketi kendi içerisinde bir mini oyun içeriyor. Dragon Rush'ı harekete geçirdikten sonra

bir tuşa basıyorsunuz ve defansta olan taraf da bir tuşa basıyor. Eğer bu tuşlar birbirinin aynı olursa, defans kazanıyor ve hareketin bir bölümü etkisiz hale geliyor. Ultimate Move'larda da benzer bir durum söz konusu. Bu sefer de kim



analog düğmeyi daha hızlı çevirirseniz, o taraf kazanıyor. Yalnız uyarayım, analog kol her an elinizde kalabilir. Teleport hareketi de Budokai 3'e büyük bir değişiklik getirmiş. Eğer zamanlamayı tutturursanız, rakibinizin saldırısından kurtulmakla kalmayıp onun arkasına ışınlanarak siz ona saldırabiliyorsunuz.

Tüm bu hareketlerin ekranda inanılmaz bir hızda gerçekleşmesi de Anime'lerin hızlı dövüşlerini aratmıyor. Hatta iki usta Dragon Ball oyuncusunun oyununu izlemek, herhangi bir Anime aksiyon bölümünü izlemekten farksız. Tek eksik her karakterin Ultimate Move sahibi olmaması ve Dragon Rush animasyonlarının birbirinin kopyası olması. Anime delilerinin ve farklı bir dövüş oyunu arayanların yüzünü güldürecek kadar kaliteli bir oyun. Alın, edin, bir şeyler yapın... [bitti]



Son karar

Dragon Ball denilince heyecanlanıyor, her Perşembe internetten Naruto'yu indiriyor veya hızlı ve ilginç bir dövüş oyunu arıyorsanız, işte mükemmel çözüm.

Dragon Ball Z Budokai 3

Tür ▶ Dövüş Yapımcı ▶ Dimps Dağıtımçı ▶ Atari Yaş sınırı ▶ Yok Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Surround Web ▶ www.atari.com

level puanı 79

Artı&Eksi

- ↑ Hızlı dövüşler, farklı hareketler ve Anime havasını yakalayan oynanış.
- ↓ Animasyon tekrarları, kötü macera modu.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Orijinal Olarak : Yok
Fiyatı : -
Zorluk : Orta
İngilizce Gereksinimi : Yok
Multiplayer : 1-2
Diğer sistemlerde : Yok ■



Yazan | Tuna Şentuna

BOMBERMAN HARDBALL

“Mükemmel bir servis veeee...” Zbooom!!!



“Bir yerlere bomba bırakıp kaçmak zevkli midir, değil midir?” sorusundan önce, bu cümleyi sarf ettiğim için asayişin üç, bilemediniz beş dakikaya burada olmasını tartışalım derim. “Fakat suç bende değil memur abilerim” diyeceğim onlar buraya vardikten sonra, “Suç Hudson ve Ubisoft'ta” diye de ekleyeceğim ve beni alıp kapayacaklar tımarhaneye. Üstüme de “güneşte fazla kalmıştır” ibaresini yerleştirecekler, “Fakat Bomberman...?” cümlesini tekrarlayarak çürüyeceğim hücre köşelerinde. Evet, böyle olacak. Hissediyorum.

Konuyu büyütmemek gerekirse de kısaca şöyle özetleyebiliriz: Bomberman yine karşımızda. Hem de tenis, golf ve beyzbol sporlarını da içinde barındırarak. Saçma bir düşünce diyebilirsiniz ve size bir noktaya kadar da hak verebilirim, ama aslında durum o kadar da vahim değil.

GOLF SOPASIYLA BOMBAYA MI VURUYORDUK, YOKSA...

Bomberman Hardball yazısını ve kapakta eli sopalı, raketli Bomberman adamlarını görünce düşündüm ki burada gerçekten sadece spor yapacağız. Menü karşıma geldiğindeyse rahatladım, zira eski, 2 boyutlu Bomberman



Son karar

Tenis, golf ve beyzboldan hoşlanıyor olabilirsiniz, ama bu oyunu oynayacak birilerini bulduğunuz anda emin olun mantar kafalı adamlarla birkaç saat tenis oynamak, golf sopasıyla iyi bir vuruş yapmak isteyeceksiniz.

Bomberman Hardball

Tür ▶ Aksiyon-Spor Yapımcı ▶ Hudson Soft Dağıtımca ▶
Ubisoft Türkiye Dağıtıcısı ▶ Videopress Yaş sınırı ▶ Yok
Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör
Destegi ▶ Surround
Web ▶ www.ubisoft.com

level
puanı ▶ 75



savaşları da hala varlığını sürdürüyor. Bahsi geçen spor oyunlarysa tam anlamıyla birer eklenti.

Lafi fazla uzatmadan neden bu Japon ürünü garip adamlarla tenis, golf oynayacağımızı açıklayayım. Hazır mısınız? O zaman hemen bir arkadaşınızı alın ve eve getirin. Açın PS2'yi. Arkadaşınız koltukta otursun, siz başlayın oyunu oynamaya. 20 dakika, bilemediniz yarım saat sonra sıkılmaya başlayacaksınız (arkadaşınız zaten uyumuş olur). Şimdi de kanepedeki arkadaşınızı alın ve yanınıza oturtun. 4 oyuncuya ayarlayın oyunu ve 2'ye 2 maç yapın. Ne oldu? Kalkamıyorsunuz değil mi başından?...

12 saat sonrasına göz atalım bir de. Artık sağa sola bomba koymaktan garip bir ruh hali içersindesiniz ve belki de daha hafif bir eyleme geçme isteği içersindesiniz. İşte tam bu noktada bahsi geçen spor oyunları devreye giriyor ve sizi savaşın ortasından alıp daha gevşek bir oyun düzenine geçiriyor. Herkes rahatlıyor, kaslar gevşiyor, uyku basıyor, uyku, uy...

BİR ADIM ATIN SAVAŞTAN GERÇEĞE

Teniste ne olduğunu mu soruyorsunuz? Sormayın artık. Yeter yani. Tenis işte. Atarsın topu karşıya, karşıdaki sana geri atar, sen ona atarsın, o sana, ben ona, böyle gider bu. Bomberman Hardball'da da değişen hiçbir şey yok. Öyle aksiyonlu atışlar, bombalar falan beklemeyin. Golf'te de durum aynı. Vuruş gücünüzü ayarlıyorsunuz, vuruyorsunuz gidiyor o top bir yerlere. Sonra nereye gitti diye araniyorsunuz. Saçma bir oyundur golf. Anlamam hiç. Beyzbol konusu da diğer iki spor dalıyla aynı özelliklerde. Topu at, biri topa vursun, top gitsin, yakalayamasın kimse... Yalnız beklenmedik bir şekilde bu oyunlar hem zevkli (2 kişi oynarsanız), hem de fizik özellikleri çok dengeli

ayarlanmış. Mesela teniste bir Virtua Tennis gerçekçiliği ve mükemmeliyeti beklemiyoruz, ama en az Virtua Tennis kadar eğleniyoruz (abartmış olabilirim, belli olmaz).

Bomba koymanın yanında spor dallarına da bir açıdan mantıklı bakmayı başaracak bile, Japon'lar yine Japon'luklarını yapıyorlar ve bir “Sims” özelliği ekliyorlar oyununa. Böylece de evde gezdirebileceğiniz, tipini değiştirebileceğiniz ve çeşitli aktivitelere katılmasında rol sahibi olabileceğiniz size özel bir Bomberman'iniz oluyor. Oyunun en gereksiz ve özensiz bölümü de burası maalesef.

Bu oyunu neden tercih edebileceğinizi de anlattığıma inanıyorum. Bomberman Hardball tam anlamıyla çok kişili oynanmak için tasarlanmış. Eğer çevrenizde bir Bomberman hastası veya PS2'de ne olsa oynayan bir arkadaşınız varsa, Hardball ile kimse anlamayacağı bir eğlence yaşayabilirsiniz (koca kafalı adamların önce birbirlerini patlatıp akabinde golf oynamalarını normal birinin kolayca anlayacağını düşünmeyiz). [bitti]

Artı&Eksi

- ↑ Tam bir multiplayer oyunu. Spor oyunlarıyla çeşitlenen oyun yapısı.
- ↓ Yenilik adına göze çarpan bir nokta yok. Müzikler başarılıs.

Grafik ██████████
Ses ██████████

Oynanabilirlik ██████████
Multiplayer ██████████
Eğlence ██████████

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 125 YTL
Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: 1-4 oyuncu
Diğer sistemlerde: Yok ■

ALIEN HOMINID

Yazan Tuna Şentuna

Sarışın bir uzaylı ile insanların en eğlenceli savaşı



2002 yılında internetten oynanan bir oyun olarak ortaya çıktı Alien Hominid. Dünyada altı milyon kişi tarafından indirilince de yapımcıların akıllarına bir fikir geldi: "Neden bu oyunu geliştirip parayla satmıyoruz?" Bu fikirle yola çıkan The Behemoth, şirin grafikler, daha da şirin bir uzaylı ve esprili anlatımıyla şu sıralar piyasada neredeyse hiç bulunmayan 2 boyutlu platform türüne bambaşka bir eklenti yapmış oldu.

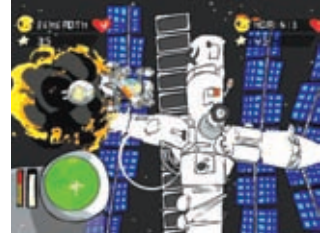
Bu oyunda ne var? Bir kere non-stop eğlence mevcut. Eğlenceyi iki katına çıkarmak için bir arkadaşınızı yanınıza ekleme seçeneği de var. Cel-Shade tarzı, renkli grafikler ve oy-



nanişi coşturacak karakter hareketlerini de eklersek, ortaya ne çıkacağını tahmin etmiş olmanız gerekiyor. Cevap: Mario Bros.

Şirin uzaylımız yanlışlıkla dünyaya çakıldıktan sonra FBI başta olmak üzere, Sovyetler Birliği (kalmadı ama olsun) ve diğer uzaylılar peşimize düşer. Onlardan kurtulmak içinse lazer silahımızı, farklı ateş modlarını, yerin altına saklanma, düşmanların üstüne atlayıp onları fırlatma gibi hareketleri kullanmamız gerekiyor. Tüm bunları yapmaya çalışırken de üstümüze sürekli düşman yağıyor aynı Shoot'em Up'larda olduğu gibi. Tek vuruşta da öldüğümüz için ne kadar dikkatli olmamız gerektiğini anlatmama gerek yok herhalde.

Kah koşarak, kah arabaların üstünde ilerlediğimiz oyun tam 15 bölüm sunuyor –ki bu da çok az aslına bakarsanız. Bunun yanında oyun saçma bir zorluk derecesine sahip. Kafanızı bir saniye çevirdiğiniz anda %98 (ista-



tistikler öyle diyor) ölüyorsunuz. Bunlar umurunuzda değilse ve platform oyunlarını seviyorsanız, şu yaz sıcağında daha iyisi olmaz, olamaz (deniz, kum, güneş?)... [bitti]

Alien Hominid

Tür ▶ Platform Yapımcı ▶ The Behemoth Dağıtımıcı ▶
O~3 Entertainment Yaş sınırı ▶ 13 + Dual Shock ▶ Var
60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Surround
Web ▶ www.alienhominid.com

level puanı 74

YS: THE ARK OF

Aksiyonu bol, "old-school" bir RPG

Yazan Tuna Şentuna



Varan 1: Bu bir PC oyunudur (kaç kişi hayret nidası attı?) Varan 2: Bu seri tam 18 yıldır devam ediyor (hayır, başıma güneş geçmedi). Ve varan 3, Ys'nin PS2 versiyonu PC versiyonundan çok daha iyi. Tabii ilk soru Ys ne ve nasıl okunuyor olacaktır (2 soru da olur). Açıkçası 16bit neslinden beri devam eden ve Final Fantasy'nin yanında sinsi sinsi varlığını sürdüren bu seriyi Japonya dışında pek bilen olduğunu sanmıyorum. Varsa da gerçek RPG fanatikleridir bunlar. Maalesef basit oyun yapısı ve reklam eksikliğinden bir türlü istenen başarıyı yakalayamadı Ys ve The Ark of Napishtim de pek bir şeylere rakip



olacak kalitede değil.

Şahane bir CG filmiyle bize anlatılanlardan, Adol adlı karakterin bir fırtınanın ortasında kalışını, gemiyle birlikte alabora olmasını ve hemen sonrasında Canaan adasında tekrar kendine gelişini anlıyoruz. Elf'lerin yaşadığı bu adada insan olduğu için hemen kabul edilmeyen Adol, birkaç yaratığı ortadan kaldırınca saygı kazanıyor ve gizemli tableti bulmak üzere (bunlardan her RPG'de vardır; neden diye sormayın) macerasına başlıyor.

İzometrik bir kamera açısıyla ilerlediğimiz oyunda savaşlar gerçek zamanlı ve sizin yeteneğiniz de söz konusu. Üstünüze zehir püskürten bir yaratığa koşmamalısınız mesela. Ya da belki de on tane yaratığın aynı alanda bulunduğu bir bölgeyi zıplayarak hızla geçmelisiniz. Yani karakterinizin gücünün yanında, sizin de nasıl davrandığınız önemli. Yaratıkları güle oynaya kestiğimiz oyunda, her şey eski 16bit'lik RPG'lerdeki gibi ufak ve çok sevimli. Konuysa bir o kadar cid-

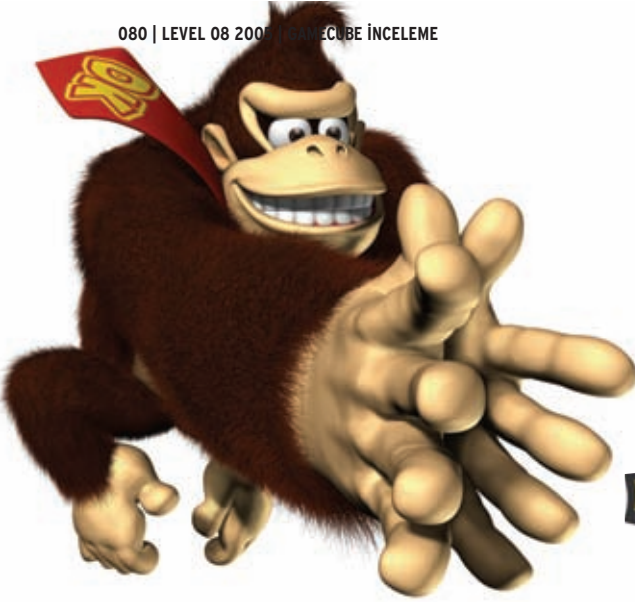


di. Öyle ciddi ki hatta olaylar, Adol ancak 3 farklı kılıçla (ateş, elektrik, rüzgar temalı) düşmanlarının hakkından geliyor. Sonra da konu fazla gelişmediği için 12 saatte bitiyor güzelim RPG ve biz de denize girip serinlemeye devam ediyoruz. [bitti]

YS: Ark of Napishtim

Tür ▶ RPG Yapımcı ▶ Falcom Corporation Dağıtımıcı ▶
Konami Yaş sınırı ▶ 13 + Dual Shock ▶ Var 60Hz
Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Surround
Web ▶ www.konami.com

level puanı 70



DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Yazan Serpil Ulutürk

Bongoyla adam dövme sanatı



Sanatın bir sürü türü var. Mesela bongoyla kullanarak yapılan sanata normal şartlar altında müzik deniyor. Ama Jungle Beat'te bu Afrikalı çalgı aletinin özgün bir kullanımıyla karşı karşıyayız. Oyunumuzun kahramanı ve bir bongoyla virtüöz olan Donkey Kong bu çalışmada, çok sevdiği enstrümanının gerçek kökünü ortaya çıkartıyor; vurmaları gerçek kökünü ortaya çıkartıyor; vurmaları gerçek kökünü ortaya çıkartıyor; vurmaları gerçek kökünü ortaya çıkartıyor.

Birkaç ay önce size Donkey Konga'yı tanıtmıştık. Yanında bir bongoyla gelen bu oyunda, her medeni goril gibi neşeli melodiler üretmek eğleniyordunuz. Jungle Beat ise, müziğin karın doyurmadığına kanaat getiren Donkey Kong'un, yeminini bozmasıyla başlıyor.

Eski hippie günlerinde aç dolaşan Donkey Kong'u bu oyunda muz banyosunda yüzer bir halde buluyoruz. Sebebine gelince... Sanat sanatı içindir felsefesini bir yana bırakıp "sanat dayak içindir" mottosuna sert bir geçiş yapan kahramanımız, Afrika'nın hâlâ balta girmedigine inanmak istediğimiz ormanlarında envai çeşit kötü adamı (ya da hayvanı) müziğiyle bayıltarak ilerliyor ve her görev sonunda koca bir salkım muz buluyor! Haliyle de muza muz demiyor.

Oyunun atmosferi, değişen içeriğe rağmen

Son karar

Şiddetle tavsiye edememek de Donkey Kong: Jungle Beat, biraz eğlenmekten başka beklentisi olmayan kanaatkâr okurlarımıza iyi gelebilecek bir oyun. Ama konu komşuyla aranız bozulabilir, sizi izleyen aile fertlerine maymun olabilirsiniz.

Donkey Kong: Jungle Beat

Tür ▶ Platform Yapımcı ▶ Nintendo Dağıtımıcı ▶
Nintendo Türkiye Dağıtımıcısı ▶ Nintendo Türkiye
Yaş sınırı: - Web ▶ www.donkeykong.com

level
puanı ▶ 77

Donkey Konga'dakinden çok farklı değil. Hatta bu bir platform oyunu olduğu için daha bir eğlenceli. Su altına da iniyorsunuz ağaç tepelerine de çıkıyorsunuz. Yine cıvı cıvı bir ekran, yine oradan oraya uçuşan, takip edilmesi güç malzemeler, yine yerinde duramayan karakterler var. Tabii artık bongoya melodiyi tutturmak için değil, düşmanı pataklamak için vurduğumuzdan, çıkan sesler kulağa o kadar hoş gelmiyor. Hatta bir müzik parçası olarak fazlasıyla "deneysel" (kötü demeye kıyamadım) olduğu bile söylenebilir ama bu, bizim değil komşuların sorunu.

SERT MÜZİKTE YENİ BİR AKIM

Oyunun ilk bölümlerinde neden şiddete alışık standart bir GameCube kontrol cihazını değil de bu masum yavrucağı kullanmamız gerektiğini

Bölüm sonundaki muzları topladıktan sonra eve dönebilmek için bir de büyük patron temizlemeniz gerekiyor. Ama hepsi de sinek gibi... Elinizi çırpıyorsunuz, ölüyorlar.



bir türlü çözemedim. Zira bongoyla bu oyunda hem hareket etmeyi hem de savaşmayı güçleştiriyordu. Yürümek ve koşmak için sağ ve sol bongolara teker teker, zıplamak için ikisine birden vurduğunuz, aksiyon için ise el çırpıtığınız bir oynanış sistemi teknik açıdan kuru gürültüden fazlasını vermiyordu. Vuruş sıklığınızı ayarlayamadığınız ya da senkronize vuramadığınız için düşündüğünüzün dışında hareketler de yapabiliyordunuz (hâlâ da yapabilirsiniz). Ama oynadıkça gördüm ki Jungle Beat'in tüm sorunları bertaraf edebilen bir oynanış tarzı var. Her şey o kadar hızlı geliyor ki zaten kahramanımızın birçok hareketini "bunu ben mi yaptım şimdi?" diyerek izliyorsunuz. Ayrıca kolay kolay tekrarlama yapmadığınız çok sayıdaki tesadüfi kombo hareketi bir controller'la yapmak çok daha zor. Refleksler yerine bir çeşit kafa karışıklığıyla vurup el çırparken hem komik görüldüğünüzün hem de eğlendiğinizin farkına varmak için biraz zaman gerekiyor. Ama dikkat edin de o idrak süresi fazla uzamasın. Çünkü oyun tahmin edebileceğinizden çok daha kısa (4 saat kadar). [bitti]

Artı&Eksi

↑ Neşeli grafikler, yüksek tempo.
↓ Fazlasıyla kısa, ses bir yerden sonra çekilmiyor.

Grafik ██████████
Ses ██████████
Oynanabilirlik ██████████
Multiplayer ██████████
Eğlence ██████████

Orijinal olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL
Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: Var
Diğer Sistemlerde: Yok ■





MARIO PARTY 6

Mario parti ortamında 9 Michael Jackson gücündedir!

Yazan Serpil Ulutürk

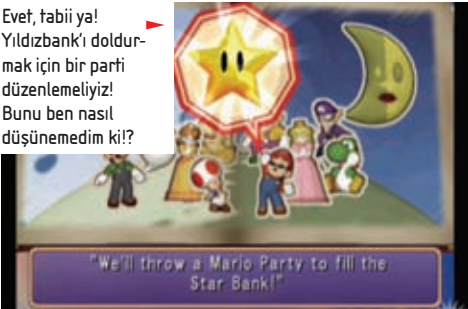


Musluk tamirinden arta kalan zamanlarını sosyalleşmeye ayıran Mario kardeşimiz, geçenlerde yine bir eğlence tertip etmiş. Sağolsun bizi de çağırdı. Tabii kırmayıp gittik. Dostlar arasında, küçük bir şey olacak demişti ama nerdeyse bütün Nintendo sosyetaesi oradaydı. Ayrıca gördük ki Mario Efendi cemiyet hayatına ısınmış, bu parti organizasyonu içinde de iyice ustalaşmış. Eh, nerden baksan, bu altı yılda altıncı Mario partisi... Olacak tabii bir şeyler.

Her yıl çıkan yeni bir bölümle artık gelekselleşen Mario Party serisi, bu oyunla bir kez daha küçük oyunların modasının hiç geçmeyeceğini gösteriyor. Saatlerce başında vakit geçerseniz de yenileriyle karşılaşmaya devam ettiğiniz bu küçük oyunlar Mario Party'nin esasını oluşturuyor.

Oyunun şöyle de bir konusu var: Güneş ve ay şimdi hatırlamadığım aptal bir konu hakkında ürik asit yarışına girerler. Mario da olim-

Evet, tabii ya! Yıldızbank'ı doldurmak için bir parti düzenlemeliyiz! Bunu ben nasıl düşünemedim ki!?



Son karar

Küçük oyunlar, küçük telaşlar, küçük tatlar. Mario Party 6 seriyeye büyük farklar getiren bir oyun değil ama el altında bulundurulup, icabında suyu çıkarılana kadar oynanabilecek türden.

Mario Party 6

Tür ► Bulmaca Yapımcı ► Hudson Soft Dağıtımıcı ► Nintendo Türkiye Dağıtımıcı ► Nintendo Türkiye Yaş sınırı: Herkes Web ► www.nintendo.co.uk

level puanı 75

piyat ruhundan esinlenip, rekabeti centilmence bir platforma taşımayı önerir ve gün ile gecenin hakemliğinde oyun başlar. Bu arada yıldız da bir şekilde işe bulaşmıştır... Ne var? Ben yazmadım senaryoyu herhalde...

HANI MÜZİK, NERDE KANEPELER?

Oyunun asıl modu olan Party Mode'da toplam dört kişi (yalnızsanız bilgisayar kontrolündeki üç oyuncuya karşı) her biri ayrı bir anlama sahip basamaklardan oluşan bir platformun çeşitli noktalarına serpiştirilmiş yıldızları toplamak için yarışyorsunuz. İlk bakışta, tek yapmanız gereken zar atmak ve gelen rakam kadar yol almak. Ama bu kısım sadece bahane... Dört oyuncu da zarını atıp

hamlesini yapınca tur tamamlanmış oluyor ve her turun sonunda bir mini oyun oynanıyor. Dart atmaktan kaykaya, fotoğraf çekmekten yol bulmaya kadar her çeşit işin döndüğü bu mini oyunlar, birincisine puan kazandırıyor. Sonra da bu puanları platforma geri döndüğünüzde orb denen yan malzemeler ve yıldız satın almak için kullanıyorsunuz. İşin içinde şans da olduğu için sıralamalar sürekli değişiyor ki bu eğlenceli bir şey. Ayrıca orblarınızı doğru zamanda kullanarak çok ümitsiz bir anda manzarayı tersine çevirebiliyorsunuz.

Her üç turda bir gün-gece dönüşümü yaşanıyor ve bu dönüşüm oynadığınız platformda yeni sürprizlerin açılmasını sağlıyor. Örneğin yeni yollar beliriyor ya da bazı basamakların özellikleri değişebiliyor. Bu, Party serisindeki önemli iki yenilikten biri. Diğer yenilik ise "Mic Mode" denen ve oyunla birlikte gelen mikrofonu kullanarak sesli komutlarla oynadığınız yeni bir mod. Yine ve tabii ki mini oyunlardan oluşan bu modda, ister iki ister dört kişi yarışyorsunuz ve farklı dallardaki sorulara sesli yanıt veriyorsunuz. Tabii ki bunlar çok basit ve tek kelimelik yanıtlara (yes, Yoshi, three gibi) sahip sorular. O yüzden, bir dediğinizi iki etmeyen mikrofonun ses tanıma yeteneğini takdir etmekten çok daha fazlasını vaat etmeyen bir mod. Yine de denemeye değer.

Bunun dışında kalan özellikler, Mario Party'nin standartlarını zorlamayan, oyunun bildiği yoldan devam eden şeyler. Yerlere yayılıp bütün akşam oynamak, televizyonda dizisi kaçıyor diye söylenenleri de oyuna katmak, uyku gözlerden akmaya başlayınca ayakları sürüyecek ve hiçbir şey yapmamışlığın rahatsız hissiyle yatağa doğru ilerlemek. [bitti]

Artı&Eksi

- ↑ Vakit öldürmesi zevkli, gün gece ayrımı ve mikrofonuyla kısmen yenilikçi.
- ↓ Oyunlar fazla kolay, sıra beklemek bir yerden sonra bayıyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Orijinal olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL
Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: Var
Diğer Sistemlerde: Yok ■





LEVEL HIT



Kan, vahşet, alkol...Sincap?



Zamanında Nintendo renkli, neşeli ve eğlenceli oyunlar ile dolup taşarken bir oyun sapıttı ve sıra dışı bir hal aldı. Sapık bir sincabın cinsel imalar ve esprilerle, alkol ve vahşet ile dolu maceralarını konu alan Conker. Aradan yıllar geçti ve bir de bakıyoruz ki zamanının sağlam Nintendo 64 oyunu şimdi X Box'a gelmiş! Conker Live & Loaded üç boyutlu grafikli, bol maceralı ve aynı zamanda Team Fortress- Return to Castle Wolfenstein kırmacı bir multiplayer oyun olmayı başaran, ilginç, eğlenceli ve acayip bir oyun! Çok garip bir çeşitliliği ve bol neşeli grafikleri, cins cins esprileri var. Nasıl desem, yetişkinlere hitap eden bir Bugs Bunny gibi bir şey, aslında kanlı vahşet animasyonlarını silin, Conker'ın sık sık senaristlere ve oyunun yapımcılarına laf sokmasına kadar aynı modelde bir çizgi film, bir oyun.

X BOX LIVE

Conker oldukça ilginç yeteneklere sahip bir sincap. Yeteneklerinin çoğu kuyruğunu döndürerek kısa mesafeleri uçmak olsa da eline silah aldığı zaman iş bir FPS'ye, daha doğrusu TPS'ye dönüşüyor. Tava, beysbol sopası gibi yakın mesafe silahlarını kullanırken karakteri daha yakından görüyor, sağa sola strafe yaparak çarpışıyoruz. Oyunun en güzel yanlarından birisi kontrollerin diğer X Box oyunlarından alıştığınız şekilde işlemesi. Platformlardan atlayıp düşmanlarla çarpışırken işimiz oldukça kolay.

Conker'da gayet güzel ara videolar ve başlarda bol bol tutorial var. Ama bu güzel videolar uzun yükleme süreleri ile insanın canını feci sıkabiliyorlar. Neyse ki oynadıkça ayakkabı gibi açılıyor oyun ve gittikçe daha eğlenceli hale geliyor. Daha oyunun ilk görevinde sarhoş sarhoş yalpala-

arak geziniyor ve ayılmaya çalışıyoruz. Korkulukla konuşup tuşları öğrenince de doğru yere gidip "Alcaseltzer" bulmayı, haliyle kafayı toplamayı başarıyoruz!

Kapıları açmak için gidip bir tava buluyor, kaçan anahtarın kafasına vurup onu kucaklıyor ve ancak böylece gidip kapıyı açabiliyorsunuz! Evet, ucundan kıyısından mantıklı ama aynı zamanda saçma, Monkey Island-vari bulmacalarla dolu oyun. Hepsisi basit ama eğlenceli. Daha karmaşık olanlarda işleyiş yine basit adımlardan oluşuyor. İneklere bir şeyler yedirip gübre elde ediyor, bolca gübreyi yamaçtan yuvarlayıp aşağıdaki bok böceklerini meşgul etmiş oluyorsunuz. Etki tepkiler bazen kopuk bir şekilde uzayıp gidiyor. Onu oradan alıp oraya koyup oradan aldığınızla bilmem ne yapıp... Ama git-gel görevleri pek yok ve aynı yerlerde tekrar tekrar dolaşmıyorsunuz.

Ana hikâye kaçırılan kız arkadaşımızı

kurtarmak ama o kadar çok yol boyu yan görevi ve ilerlemek için yapılması gereken şey var ki bazı yerlere gelene kadar nerede olduğunuzu, ne yapmaya çalıştığınızı bile unutabiliyorsunuz. En iyisi kendinizi oyunun akışına bırakmak. Ha tabii bu sadece tek kişilik kısmı birisi. Oyunun bir de esas multiplayer kısmı var ki...





CASTLE VON TEDISTEIN

Multiplayer'da Sincap Üst Kontrol'ü ile Oyuncak Ayılar arasındaki savaşta altı farklı asker sınıfından birini seçip düşmanlara kurşun yağdırmaya başlıyoruz. Bu sınıflar klasik piyade, ağır silah uzmanı, alev makinalı, keskin nişancı ve yakın dövüş ve aldatmacı casus. İki taraf için de aynı ve oyun multiplayer-da Team Fortress'ı andırıyor. Ama farkı X Box'un enfes grafikleri ve bu çizgi film havasına katılmış bol kanlı ve parçalanma efektli aksiyonu. 8 farklı haritada ele geçirip kontrol altında tutma, saldırı gibi görevler üstleniyoruz. Seslendirmeler de harika savaş efektleri de çok güzel ve botlarla oynasanız bile üzerinizde üniforma, başınızda miğferle oyunun bu modu çok zevkli! Hem oynanış olarak 2. Dünya Savaşı FPS'lerinin tümüyle aynı hem de karakterler ve ortamlarıyla ken-

dine has.

Multiplayer'ın en büyük artısı öldürülen askerlerden aldığınız sarı küreler sayesinde upgrade olmamız ama işin kötü yanı öldürülünce bunu düşürmemiz. Ve sıkça öldürüldüğümüzden bu biraz can sıkabiliyor. Upgrade olunca delirip ortalığı dağıtabiliyor, hızlı iyileşebiliyor ve ek silahlar, yetenekler kazanabiliyoruz. Bu ek güçler ve savaş alanına yayılmış kullanılabilecek kuleler, taretler, araçlar multiplayer'a oldukça çeşitlilik katıyor.

BÖCEKLER AYILAR VE ARILAR

Oyunun başından sonuna sincabımız şekilden şekile giriyor. Pek çok filmden alınma sahneye, "eh artık alıştım buna benzer görevleri çok yaptım" dediğinizde sizi şaşırtan görevlerle dolu. Kraliçe arının kovanını eşek arılarından kurtarıp ona geri verdiğinizde içine giriyor ve savunma sistemlerini açıp çift gatling ile sizi kovalayanların canına okuyor. Bir para destesi ağzında sigarası ile iş adamı kılığında geliyor ve sincabımız açılmış gözlerle onu kucaklayıp



Artı&Eksi

- ↑ İlginç bulmacalar, oyun çeşitliliği, grafik stili ve çok detaylı karakter modellemeleri.
- ↓ Uzun ve sık yüklemeler, oyunun başında büyük bir kısım yavaş ve sıkıcı geçiyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Normal
Oyuna alışmak: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: X Box Live ile 16 kişiye kadar
Diğer Sistemlerde: Yok ■

ceplerine tıktırıyor. Oyun şekil şekil karakterlerle dolu. Arılar, ayılar, böcekler. Oyunun başından sonuna sayısız çeşitte düşman ile karpışmamız gerekiyor ve eğer dikkatli olmaz isek kolayca sincap cennetini boyalayabiliyoruz.

Peki, oyundan sonra hayat var mı? Evet kesinlikle! Ölünce bu sefer ahirette oynamaya devam ediyoruz ama sincapları kapsayan özel bir yasa sebebiyle yedik kuyruğumuz olduğu sürece bizi dünyaya geri postalıyorlar!

İster X Box Live özelliğini kullanarak multiplayer oynayın, ister botlarla, ister kendi başınıza senaryosunu oynayın Conker Live & Loaded çılgın ve zevkli bir oyun. Oyunun grafiklerinden şirinlik akıyor. Sincabımızın tüyleri enfes. Seslendirmeler dersiniz gayet özenli yapılmış, müzikler dersiniz onlar da aynen öyle. En büyük eksikliği sık sık ve uzun süren yükleme süreleri. Aynı düzeyde grafiklere ve çok daha geniş alanlara sahip pek çok X Box oyunu bu oyundan çok daha az durup yüklüyor. Eminim pek çok kişi sırf bu yüzden daha oyunu başlardayken terk edecektir. Oynamaya devam eden, hele ki ilerleyenler ise çizgi film seviyor ve iyi İngilizce biliyorlar ise çok eğleneceler. [bitti]

Son karar

Çılgın manyak ve eğlenceli bir aksiyon adventure oyunu Conker. XBOX sahipleri yaşad.

Conker Live & Loaded

Tür ▶ Macera-Platform Yapımcı ▶ Rare Ltd. Dağıtımçı ▶ Microsoft Yaş sınırı ▶ 17+ Web ▶ www.xbox.com/en-us/conker/default.htm

level puanı ▶ 81

WoW REHBERİ 5 -SAVAŞ ALANLARI-

Dar alanda kısa çarpışmalar eskide kaldı

Yazan | Göker Nurbeyler



↑ Ivus'u çağırana kadar canınız çıkacak ama geldiğinde düşmandan çok şey götürecektir.



↑ Siz bayrağa dalıp giderken her an yukardan biri atlayabilir.

Aylar önce herkes merakla WoW'u beklerken bir editör, 100. sayısına merdiven dayamış bir dergide bizat Blizzard yapımcılarından aldığı bilgilerle oyunun yakın geleceğini anlatıyordu. Anlatılanlar bugün de bir bir gerçekleşmeye devam ediyor, aynı beşinci ayını deviren WoW Rehberi gibi. Aslında bu ay için kafamda hem Battlegrounds (Savaş Alanları) hem de onur sistemi vardı. Fakat kulağıma onur sisteminde birkaç değişiklik yapılacağı fısıldanınca bu ayı tamamen BG'ye ayırdım.

Savaş Alanı (SA) oyuncuya daha derin ve daha kalabalık bir MMORPG deneyimi yaşatmak amacıyla gerekli herşeyi sunuyor: İki takımın eşit şartlarda çarpışabileceği bir Instance, PvP görevleri, bonuslar, takım ruhu, zafer veya hüsrana, kan ve onur... WoW'da şu an için iki çeşit SA bulunuyor. İlki Alterac Vadisi'nde bulunuyor ve kalabalık grupların çarpışmasını sağlıyor. Daha küçük olan diğeri ise Warsong Kanyonu'nda yer alıyor ve bayrak kapma (Capture the Flag) mantığıyla gerçekleşiyor. Fakat SA büyüklüğü ve amaç ne olursa olsun

değişmeyen bir gerçek var: Strateji ve takım ruhu\uyumu olmayan ekip hüsrana mahkum.

SAVAŞÇILAR MEYDANA ÇIKIYOR

1.6 yamasına kadar bir SA'ya girmek için takım arkadaşınızın veya sizin fraksiyonunuza ait portala gitmeniz gerekiyordu. Bu yöntem hala çalışsa da artık Battlemaster sayesinde SA kapısına kadar gitmek zorunda değilsiniz. Büyük şehirlerde bulabileceğiniz (yerini bir Guard'a soruverin) Battlemaster'a sağ tıklayarak mümkün olan ilk SA'ya girmeyi seçebilirsiniz. Tabii önceden bir SA için sözleştiyseniz belirli birini seçebilirsiniz. SA'ya grup arkadaşlarınızı da götürmek istiyorsanız grup olarak gitmeyi seçin. Bundan sonra sizi şansınızla doğru orantılı bir bekleme süresi karşılıyor. Sunucuda Alliance-Horde oranı herhangi biri adına ezici ise bekleme süresi eziyet süresi olabilir. Hatta sırf bu yüzden denge kurulana kadar Horde'un SA'ya girmeme grevi yaptığı bir WoW sunucusu bile gördüm. Bu nedenle yeni bir karakter açmadan sunucudaki oranlara göz atın veya ka-

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **Dark Patch of Camelot** • DaoC tutkunları 1.75 nolu DaoC yamasını beklerken yapımcılar yamanın oyunun geçmesine ve çeşitli problemlere neden olduğunu belirterek geri çektiler. Böylece yamanın yayınlanması ileri bir tarihe kaldı. Ayrıntılı bilgi için: <http://camelot-europe.goa.com>

@ **Kahramanlara yeni görev** • NCSOFT Europe ve Cryptic Studios City of Heroes'a beşinci güncellemeyi duyurdu. Forest of Dread adlı güncelleme oyununa yeni bir bölge ve karanlık boss Tuatha de Dannan'ı ekliyor. Ayrıca süper kahramanlarınız iki yeni Power Set ve yeni yeteneklere kavuşuyorlar. Güncelleme Ağustos'ta ücretsiz olarak sunulacak.

@ **Loncalar PvP Peşinde** • Guild Wars'ın yeni PvP sistemiyle ilgili ayrıntılar duyuruldu. Açıklamaya göre göre kişisel başarılar, Guild zaferleri ve turnuva sonuçları gibi bilgiler puanlanarak kaydedilecek. Kayıtlara göre alınan puanlarla yeni yetenekler, silah upgrade'leri ve yeni rünler alınabile-

cek. Fakat en ucuz ödül 1000 puandan başlayacak. Ayrıntılı bilgi buralarda bir yerde olacak: www.guildwars.com

@ **Savaş Çekici Online ortama iniyor** • Ön incelemesini yaptığım iki MMORPG de iptal edilince kendimden şüphe etmeye başlamıştım ki Warhammer'ın devam haberi geldi. Yapımcılar Warhammer dünyasının atmosferine sadık kalacaklarını, dolayısıyla karanlık bir Orta Çağ havasının oyuna hakim olacağını söylüyorlar. Oyun DaoC'da olduğu gibi düşman fraksiyonların ve Realm'ların savaşlarına sahne olacak. Oyunda hangi ırkların olduğu şimdilik belli değil. Ama neler var diyenler şuraya göz atabilirler: <http://uk.games-workshop.com/warhammer/armies/> Çıkışı 2007 olarak belirtilen oyunun web sitesi de oralarda bir yerlerde: <http://www.mythicentertainment.com/warhammer/>



↑ Haritadan o anki sahip olunan stratejik noktalar izlenebilir. (Haritadan Horde'un Alliance'ı adım adım sıkıştırdığı görülebilir.)

rakter geçirme imkanınız varsa başka bir sunucuya kaçın derim.

ÖLÜM; SESSİZ VE DERİNDEN

SA'larda taraflar fraksiyonlarına göre tasarlanmış, fakat dengeyi bozmayan üslere (Nightelf-Ork Kaleleri) sahip. Alterac'taki SA büyüklüğü yanı sıra ele geçirildiğinde avantaj sağlayan stratejik noktalarla farklılaşıyor. Bu noktalar elit NPC'ler ve bilmimum oyuncu tarafından korunuyor.

Normal oyun dünyasından farklı olarak Alterac SA'sında öldürülen düşmanlardan çeşitli nişanlar (Insignia) alacaksınız; bunlar kan veya kristal gibi nesnelere oluyor. Yeterli sayıda nişan toplandığında ilgili NPC'ye götürerek savaşın kaderini değiştirecek bir büyü yaptırabilirsiniz;

örneğin devasa bir elemental çağırarak gibi (inanın düşman elementali motivasyondan fazlasına maloluyor.) Ayrıca ölüncen nişanını aldığınız düşman diriltilemeyecek ve tıpış tıpış mezarlığın yolunu tutacaktır.

Gerçek hayatta gitti mi giden tek bir hayat var, ama bir devasa online oyunda hayat tek olsa çekilmezdi. Hatta bırakın onu diriltinceki %10 düşüşlere bile tahammül edilemezdi. Yapımcılar da bunun farkındalar ki mezarlıkta dirilme normalden farklı işliyor. Burada 7/24 çalışan arkadaş sizi kısa süreli bekleyişlerle otomatik olarak diriltiyor (birkaç ay içinde bu dirilticiye ayrı bir rol daha verileceği de kulağıma fısıldananlardan, ama henüz kesin bir şey yok.) Allah'tan SA'da dirilme özelliklerinizi ve eşyalarınızı etkilemiyor. Hatta aksiyona hızlı bir şekilde geçebilmeniz için sağlık ve mananın %50'si geri geliyor.

STRATEJİK NOKTALAR

Çarpışmaların amaçsız deathmatch'lere dönüşmemesi için SA'lara ele geçirilmesiyle büyük avantaj sağlayacak bölgeler eklenmiş. Böylece SA'daki her köşede aksiyonun devamlılığı sağlanıyor. Bu bölgelerden en önemlilerini mezarlıklar, kuleler ve madenler oluşturuyor. Mezarlıkların amacı belli: Mezarlık hangi fraksiyonun elindeyse onun üyeleri orada odirilir, özetle daha çok mezar savaşa daha hızlı dalış anlamına geliyor. Ayrıca düşman üssüne yakın mezarlıklar rakibi bunaltacak ve adım adım ilerlemenize yardımcı olacaktır. İkinci stratejik bölge olan kule üs savunmasında önemli yere sahip. Bu önemi kendisini koruyan NPC'lerden çok uzun menzilli top atışlarıyla kazanıyor. Çünkü rakip "Aha nasıl koydum fireball'u zuhaha!" derken kafasına gülle yemesi işten bile değil. Ayrıca düşman elementaliyle mücadele ederken de kuleler işinize yarayacaktır. Kuleleri ele geçirmek için kendi bayrağınızı çekmeniz gerekiyor. Bu teoride kolay olsa da plansız saldırının pratikte şansı yoktur. Diğer dikkat edilmesi gereken bölge ise madenler. Ele geçirilebilen bu noktalar büyük PvP çarpışmalarından çok küçük grupların çarpışmaları için hazırlanmış bölgeler. Burada oyun başlangıcında tarafsız olan yaratıklar liderlerinin devrilmesiyle sizin tarafınıza geçecektir. Bunun dışında harita boyunca birçok sınır karakolu göreceksiniz. Buralarda sonucu çoğunlukla AoE'ci Caster'ların (Warlock\Mage) başarısı ve onların savunulması belirliyor.

NE YANİ BURADA DA MI GÖREV YAPACAĞIZ?

Evet efendim. Görev yapmanın tadını bilenler yapacaktır



↑ Horde hava kuvvetlerinden War Rider'in sesini duyduğunuzda adımlarınızı daha dikkatli atınız.



↑ Lokholar düşmanlarını dondurarak Horde'un toplu kıyımına yardımcı oluyor. Pis şey!



↑ Yakın gelecekte bu bebeği kullanabileceksiniz. Benden duymuş olmayın.



↑ Sınır karakollarında saldırıyı geride kabullenip AoE'le sonuca gitmek en mantıklısıdır.

(görev yapmayan nice LEVEL 60'lar karizma timsali Demon Hunter gibi Azeroth'a özgü kahramanlardan habersizler.) Ne diyorduk: Oyuncuları körlemesine it da laşı yaptırmamak için SA'da özel PvP görevleri de bulunuyor. Görevler genelde öldürülen düşmandan belirli sayıda nişan toplamayı gerektiriyor. Bu nişanlarla çeşitli ödüllerin yanı sıra, bazı grupların (örneğin Frostwolf Klanı) saygısını da kazanıyorsunuz. Bunun dışında bir subayı düşmandan kurtararak hava saldırısı ödülünü kazanıyorsunuz ki düşman üzerinde gerçek bir tahribata yol açıyor.

Bazı görevler SA'dan çok çevresindeki alanları kullanmanızı gerektiriyor. Bunlar klasik PvE görevlerine çok benziyorlar. Aslında öyle yada böyle bunun sonu da SA'ya çıkıyor veya her iki fraksiyon arasında bir mücadeleye neden oluyor. (Görevi kim tamamlayabilirse eşyayı o alıyor.) Fraksiyona özel görevlerin yanı sıra tarafsız görevler de bulunuyor. Bunlardan sizi Shredder'a dönüştürecek bir alet veren Goblin'i bulmanızı öneririm.

ZAFERE ULAŞAN YOL ERKEĞİN MİDESİNDEN GEÇER

SA'da onlarca oyuncu arasında gidişatı takip etmek kolay olmayabilir. Bunun için mini haritanın altındaki ikona tıkla-



↑ Quest sevmeyip Demon Hunter'ı kaçırınlar için Loramus'un boydan fotoğrafı.

yarak kimin kaç kişi indirdiği, alınan mezarlık\kule sayıları gibi rakamlara ulaşabilir ve stratejinizi gözden geçirebilirsiniz. Er meydanaında uygulayacağınız taktik çarpışacağınız SA'ya ve katılan oyuncu sayısına göre farklılık gösterir; tabii ulaşmak isteyeceğiniz hedef ve yollar da. Zafer yollarını SA'ların şu anki haliyle ikiye ayırabiliriz.

1) Alterac'la başlayalım. Hedefi anlatmak 56 karaktere sığacak kadar kısa: Düşman ana üssündeki generali öldür ve üssü yerle bir et. Bu tür bir hedef için adım adım sınır karakollarını (outpost) ve mezarlıkları olarak ilerlenmesi mantıklı olacaktır. Karşı tarafın generali düştü mü düşman üssü de parça parça düşecektir. Bu da hesaba yüksek onur puanları olarak dönecektir. Tabii generalin gücü ve yanındaki koruma sayısı işinizi zorlaştıracaktır. Gerçi tüm SA bir kere ele geçirildikten sonra rakip uzun süre NPC'lere hükmedemeyecektir ki bu da yeni bir fethi imkansızlaştırıyor.

2) İkinci SA'mız ise WoW tarzı Capture the Flag diyebileceğimiz Warsong Gulch. Burada generalin yerini bayraklar alıyor. Kural basit: Takımdan bir oyuncu rakibin bayrağını kapar ve kendi üssüne getirerek puan kazandırır. Üç puana ulaşan oyunu alır. Fakat bayrağı taşıyan oyuncu ata binemediğinden hem onun hem de onu koruyacak takım arkadaşlarının omzunda ayrı bir yük oluyor. Burada büyük sınır karakolları da yerini kulübelere bırakıyor. Buralarda geçici bonuslar ekleyen eşyalar bulabilirsiniz, yani bir nevi WoW Power

Up'ları. Mücadele başlamadan önce mutlaka görev paylaşımı yapın. Kimlerin savunmada kimlerin saldırıda olduğu belli olmazsa "Ha ne?!" diyinceye kadar rakip 3-0 yapar. Örneğin Mage (Frost) ve Warlock (Fear) bayrak katilini yavaşlatırken Hunter (Pet+Ok) kolayca avlayabilir. Ayrıca Warlock DoT ile adam kaleye varamadan eriyip gitmesini sağlayabilir. Rogue ve Shaman ise bayrak çalmak için en ideal sınıflar olarak gösterilebilir. Rogue görünmezlik ve hız gibi bir avantaja sahipken Shaman bayrağı kapar kapmaz kurda dönüşerek hızla yol alabilir. Bayrak fethine çıkan Rogue'a tank niyetine bir Warrior eşlik etmeli; tabii gönüllerin sultanı Priest da. HP ve mana açısından tatmin edici bir Mage'de bayrak kaparak zor durumda ışınlanma yoluyla iyi yol alabilir. Bayrak kimde olursa olsun arada bir haritayı açarak nerede olduğuna göz atın. Ayrıca SA'ya girmeden önce mühendisler hızlandırıcı eşyalar yapabilir veya hızlandırıcı iksirler satın alınabilir.

Gelecek ay onur sistemiyle WoW rehberimiz sona erecek. Sözlerimi WoW arkadaşım Goldenhand'e söz verdiğim şekilde bitiriyorum: **"Balıkçılık en süper meslektir, SA dahil herşeyi bırakın LEVEL 60 balıkçı olun."**



↑ Kapanarak sayı yaptığınız her bayrak ve kurtardığınız bayrak için ayrı bonuslar alacaksınız. Yukarıda sayı yapmak üzere olan beni görüyorsunuz.



↑ Warsong'da bayrağın nerede olduğunu haritadan takip edebilirsiniz.

RAGNAROK ONLINE ZAMANI

En çok bağımlılık yapan online oyun



Dünyanın en sevimli ve en eğlenceli bilgisayar oyunu Türkçe olarak Türkiye'de! Burda Holding International tarafından Avrupa hakları satın alınan Ragnarok Online Europe (euRO), İtalya'da DA-DA ve Türkiye'de DBR aracılığı ile Türk oyunculara ulaşıyor.

Tüm dünyada bir fırtına gibi esen Ragnarok çığırına artık katılma vakti geldi... Öyle bir dünya ki bu adınızı attığınız anda sizi sarıyor. Eski bir efsaneden yola çıkılarak ilk defa Kore'de başlayan bu oyun anime karakterleri ve keşfedilmeyi bekleyen bir dünyayla dolu. Binlerce kişi ile bir arada online olarak oynanan Ragnarok, size maceralarla dolu bir ortamda arkadaşlarınızla iyi vakit geçirme şansı veriyor.

İlk yapmanız gereken oyunun internet sitesi olan www.ragnarokturkey.com adresine girip kayıt olmak. Daha sonra oyunu ücretsiz olarak download edebilir veya yine siteden CD olarak sipariş edebilirsiniz. Mail adresinize gelecek olan şifreyle oyunu hemen oynamaya başlayabilirsiniz. Kayıt olduktan sonra oyuna 7 günlük ücretsiz bir turla göz atabilirsiniz.



niz. Bu 7 günlük turdan sonra devam etmek size kalmış, otomatik ödeme gerekliliği yok. İstedığınız zaman oynamaya başlayabilir veya son verebilirsiniz.

Başlangıçta yapılacaklar

Oyuna ilk olarak bir "çaylak"(novice) olarak başlıyorsunuz. Oyunun yer aldığı dünya olan Midgard'da, Midgard Academy'ye gidip küçük birkaç teste girmeniz gerek. Bu teste verdiğiniz cevaplar doğrultusunda size hangi mesleğin uygun olduğunu söylüyor. Daha sonra canavarları öldürerek seviye atlayıp bir çok yetenek ve puan sahibi oluyorsunuz. Ve bir süre sonra artık bir iş sahibi olma vakti gelip çatıyor. Oyunda bir çok meslek mevcut. Müthiş yeteneklere sahip büyücüler, herkesi iyileştiren Priest'lar, korkusuz şövalyeler, becerikli Archer'lar, kana susamış Assassin'ler gibi... Her mesleğin kendine ait bir görevi var. Bu ilk meslek görevinizi alarak yeni bir hayata başlıyorsunuz ve benzersiz yeteneklere sahip oluyorsunuz. Ve bu hiç bitmeyen macera dolu oyunda şehir şehir dolaşarak, ormanlarda, zindanlarda, kalelerde ve daha pek çok mekânda kendinizi geliştirebiliyorsunuz.

Oyunun en zevkli kısımlarından biri ise üyesi olduğunuz Guild ile katılabileceğiniz büyük savaş: War of Emperium.

Arkadaşlarınızla partiler kurabilir, onlara özel mesajlar atabilir, canavar avına çıkabilir, quest'ler tamamlayabilir ve emoticon'larla düşündüklerinizi belirtirsiniz. Bu gizemli dünyaya dalın, capcanlı harika şehirleri hissedin, yeni arkadaşlarla tanışın ve en güçlü canavarları altedin. "Gülümseyen oyun"da hiçbir za-

man yalnız değilsiniz ve burada her zaman keşfedecek yeni bir şeyler bulabilirsiniz.

Oyunla ilgili bazı notlar:

- Takım ruhu oyunda çok önemli bir yer kaplar. Arkadaşlarınızla beraber parti kurabilir, onlarla canavarları öldürebilir ve Midgard'da gezebilirsiniz.
- Cute pet sistemi: Size arkadaşlık edecek bir evcil hayvan sahibi olabilirsiniz.
- Oyunun dışında da yapılacak olan aktivitelere katılabilirsiniz. Hikâye ve çizim yarışmaları, partiler ve buluşmalar gibi.
- Oyunun oynandığı sunucu Türkçe, Almanca, İtalyanca ve Fransızca dillerini kapsamaktadır. Oyununuzun istemcisini istediğiniz zaman bu dillerden birine çevirebilirsiniz mümkün. Bütün oyuncular ayırım olmaksızın aynı ortamda oynayabilirler.
- Ragnarok Online, tüm dünya çapında 2.5 milyon ücretli üyesinin ve toplam 15 milyon kayıtlı oyuncunun olduğu bir oyundur
- Asya'da 20.000 kişilik Ragnarok partileri yapılmaktadır.
- 6 ilk, 6 ikincil (2.1) , 6 ileri (2.2) ve Supernovice olmak üzere 19 değişik meslek (class) vardır. Çok yakında ise, ikincil ve ileri meslekler, seviye 99 olduktan sonra rebirth sistemi ile yeni ve üstün mesleklere kavuşabilecekler.
- Oyun sürekli kendini yenilemekte ve genişlemektedir, yeni versiyonlar ve özellikler belli aralıklarla eklenir.
- Oyunda sevdiğiniz kişiyle evlenebilir ve balayına gidebilirsiniz.
- Diğer oyuncularla düello yapabilirsiniz. (PvP)
- Emperium Savaşı: Arkadaşlarınızla bir guild kurup kalelerde savaşın Ragnarok dünyasında şan ve şöhret kazanabilirsiniz.
- Tüm detaylı bilgiler oyunun başında, eğitim alanında verilmektedir.
- 17 şehir ve yirmiden fazla zindanıyla Ragnarok dünyası sizi bekliyor.



GameBoy Micro

80 ataç ağırlığında

İlk bakışta, standart bir GameBoy Advance'ten tek farkını yukarıdaki cümleyle açıklamış gibi gelebilir. Hatta büyük ölçüde de doğru bir yaklaşım olur bu ama hakkını yememek lâzım, iki sistem arasında birkaç ataçtan daha fazla fark var... İlk kez Mayıs ayında düzenlenen E3'te görücüye çıkan Game Boy Micro 10 cm genişliğinde, 5 cm boyunda, 1,7 cm kalınlığında ve sadece 80 gram ağırlığında, yetenekli bir cüce. GB Micro'nun sırf görüntüsü için bile GameBoy fanlarına para harcatabilecek kadar cazip olduğunu da söyleyelim. Xbox 360'ı andıran kavisli gövdesi, teknolojik ürünlerde daima iş yapan gümüş rengi ve dokunsan incinecek gibi görünen narin tuşlarıyla bu mini

GBA tam bir koleksiyon nesnesi. Cihazın diğer özellikleri arasında 2 inçlik aydınlatmalı ekranını ve bu ekran için parlaklık ayarı yapabilme opsiyonunu sayabiliriz. SP'de olduğu gibi Micro'da da dahili şarj edilebilir pil bulunuyor ama bunun farkı Lityum İyon olması. Ayrıca ön yüzün değiş-tokuş özelliği de var. Tüm bu özelliklere bakarak, Nintendo'nun Micro'yu oyun oynamak için daha küçük ebatlara sahip olan cep telefonlarını tercih eden oyuncuların aklını çelmek için ürettiği tespitini yapabiliriz. Tabii cihazın ilk duyurusu sırasında Nintendo böyle bir şey söylemedi. Resmi ağzılar Micro'nun "cihazınız da oyunlarınız kadar havalı görünsün" düşüncesiyle



tasarlandığını söylüyor ama biz cingöz olduğumuz için yutmayıp altında başka sebepler arıyoruz.

Game Boy Advance SP ile aynı işlemciyi kullanan ve aynı oyunları oynatan (hâlihazırda 700'ü aşkın oyun eder bu) GB Micro için belirlenen çıkış tarihi ise sonbahar.

Hazırlayan Serpil Ulutürk

Duke Nukem Whatever!

Yıllardır PC için beklenen Duke, mobile geliyor...



Hiç "amma da çıkmaz bir oyunmuş bu kardeşim!" geyiği yapmadan konuya girelim. Zira Duke Nukem Forever'in kendisi değilse de minyatürü neredeyse hazır. Duke Nukem Mobile

3D adı verilen ve cep telefonları için hazırlanmakta olan oyun, doğal olarak bir FPS. Ancak ilk izlenimlerimiz ve yapılan açıklamalar, büyük bir meraklı kitlesi tarafından takibe alınan Duke'un bu oyunda yeterince iddialı olacağını gösteriyor.

Yapımcı SkyZone Entertainment'in açıklamasına göre BREW uyumlu cep telefonları için MachineWorks Northwest tarafından geliştirilen oyunun dünyası zindandan striptiz kulübüne kadar geniş bir mekân zenginliğine sahip. Geçen yıl çıkan Duke Nukem Mobile'in da geliştiricisi olan MachineWorks, bu kez tüm ortamları 3D'ye çevirmiş. Oyunda ayrıca kare oranını yükseltmek için düşmanları sprite'a çevirip oynama seçeneği de bulunacak.

Oyunda 22 level, dört zorluk derecesi ve tümü de 3D modellenmiş yeni karakterler ve düşmanlar bulunuyor. Duke Nukem Mobile 3D yaz bitmeden çıkması olacak.

Microsoft DS'e de el attı

Kimin eli kimin cebinde?

Microsoft yıllardır herkesi şaşırtmaktan vazgeçmiyor. Son olarak Nintendo ve Microsoft arasında nerden çıktığı belli olmayan bazı dedikodular gündeme gelmişti. Haberlere göre Xbox 360 için üretilen Microsoft oyunları, DS'e indirilebilecekti. Bu kadarı bile birçok uzmana göre "imkânsız" diye yorumlanırken daha da ilginç bir şey oldu ve Microsoft, birincil kaynaklardan DS'e özel oyunlar hazırlayacağını kanıtlarını ortaya döktü.

Çıkarttığımız bu tantananın sebebi Microsoft'un sahip olduğu oyun stüdyolarından biri olan Rare Ltd.'nin resmi web sitesine eklenen iki iş ilanı! İlanlardan ilki "Görsel Tasarımcı Aranıyor" başlığı altında yer alıyor ve "Nintendo DS için tasarım yapacak deneyimli 3D grafik sanatçıları aranıyor" diyor. Adaylarda aranan birtakım standart özellikler sıralandıktan

sonra da "DS oyunları yaratmak üzere" sözü geçiyor. İkinci ilan da benzer ipuçlarıyla dolu bir "DS programcılığı aranıyor" ilanı. Resmi bir açıklama yapılmamış olsa da, Microsoft'a ait olan ve Microsoft Studios'un bir alt kolu olarak çalışan Rare'in sayfasında çıkan bu ilanlar bize yeterince aydınlatıcı geldi. Microsoft tarafından satın alınmadan önce Nintendo için de çeşitli oyunlar üretmiş olan Rare ya bağımsızlığını ilan etmeye hazırlanıyor ya da bu sektör küreselleşmeyi de aşan bir değişime doğru ilerliyor.



Nokia'nın mobil konsoluna üç vakte kadar yenilik görünüyor

Yakın gelecekte N-Gage



Geçtiğimiz günlerde Nokia adına bir açıklama yapan Oyun Birimi Müdürü Gerard Wiener, oyunlar da dahil olmak

üzere, N-Gage'in "indirilebilir içerik" desteğinin yakında genişletileceğini haber verdi.

Açıklamaya göre N-Gage kullanıcıları 2006'nın ortalarından itibaren dijital içerik dağıtımından faydalanabilecek. İçerik hem cep telefonu üzerinden GPRS'le hem de doğrudan Internet'ten indirilebilecek.

Üstelik tüm oyunları kapsayan bu içeriğin istediğiniz parçasını satın almadan önce deneme şansınız da olacak. Örneğin Pathway to Glory'yi merak ediyorsunuz ama para verip almak konusunda kararsızsınız. Oyunun

60 dakikalık kullanım hakkını bedavaya alıp, süre dolduğunda otomatikman ekranınızda beliren "Tam sürümü satın almak istiyor musunuz?" sorusuna paşa gönlünüze göre yanıt verebileceksiniz. Online satın alınan oyunlar Bluetooth ya da USB kablosu aracılığı ile N-Gage'e aktarılacak. Bunun yanı sıra MMC kartlar kullanılarak yapılan oyun satışı da devam edecek.

Standart cep telefonu oyunları karşısında N-Gage'in en büyük sıkıntısı oyunlarının indirilebilir olmayışı idi. Biraz geç kalmakla beraber Nokia'nın bu sorunu bertaraf etmeye karar vermesi olumlu bir gelişme

Meğer içinde bir SNES gizliymiş

PSP'nin şifresi çözüldü

Daha çıktığı günden beri Sony PSP'nin alternatif kullanım olasılıklarını araştıran geek'ler, her geçen gün daha enteresan gelişmeler elde eder oldu. Bunlardan ilki, bir emülatör haberi. Cihaz için bir SNES (Super Nintendo Entertainment System) emülatörü hazırlayan retro sever teknoloji düşkünleri bunu bir Memory Stick'i olan tüm PSP sahiplerinin kullanımına açtı. Böylece PSP de Street Fighter günleri başlamış oldu.

Diğer bir yenilik ise PSP'nizi basit bir FTP server'a çeviren PSP FTPD yazılımı. WiFi üzerinden erişim alanınıza giren tüm PSP kullanıcıları ile dosyalarınızı paylaşmanızı sağlayan yazılım, kablolu transferlere veda anlamına geliyor. Bahsedilebilecek bir

başka yazılım da PSP Media Center. Basit ama birçok basit program gibi çok kullanışlı bu yazılım da mp3, .mods ve .ogg dosyalarını PSP üzerinde sorunsuzca çalıştırabilmenizi sağlıyor.

Tabii aleti bu kadar kurcalamanın yasal sınırları aşma tehlikesi taşıdığı da bir gerçek. Söz gelimi PSP oyunlarının ISO'larını çıkartmak başlı başına korsan bir hamle idi ama bu ISO'lar şimdiki kadar çalıştırılmadığı için ciddi bir sorun gibi görünmüyorlardı. Ama yeni geliştirilen ISO loader'la bu engel de aşıldı ve PSP'nin de suyu çıkmış oldu.

Sony cephesinden son bir haber daha verip bu ayki PSP turumuzu tamamlayalım. PSP firmware 2.0 Japonya'da kullanıma çıktı. Cihaza yepyeni bir web tarayıcısı ekleyen ayrıca en büyük şikayet konusu olan WPA (WiFi Protected Access) desteğini nihayet getiren 2.0 güncellemesi için Amerika da gün sayıyor. Avrupa PSP mi? Onun 1.50 mi yoksa 2.0 firmware'i mi kullanacağı henüz açıklanmadı. Biz de merakla bekliyoruz.



"Cik"lemek ya da "dit"lemek

Şehir hayatı kuşları da değiştirdi

Nedir bu kuşların modern çağdan çektiği... Gökleri ele geçiren yüksek binalara çarptıkları için her gece yüzlerce kuşun öldüğünü duyduğumuzda insanlığın bencilliğinden bir kez daha utanmıştık. Ama şimdi vereceğimiz haber neyse ki bu kadar trajik değil.

Alman kuş bilimcileri şehirlerde yaşayan kuşların cep telefonu melodilerini taklit etmeye başladığını saptamış. Bu konudaki en yetenekli kuş türleri ise kargalar ve sığırcıklar imiş. Kuş gözlemcileri bunun, hayvanlardaki "yaşadığı ortama adaptasyon gösterme" güdüsünden kaynaklandığını ve cep telefonu melodisi şeklinde öten kuşların diğerlerini de etkilediğini söylüyor. İşin korkutucu tarafı da burası zaten. Bir kuşun etki alanının ne kadar geniş olduğunu düşününce, haberin kuşlar arasında yayılarak "cep telefonu gibi ötersek daha uzun yaşayabiliriz" şekline dönüştüğünü ve bütün kuşların dit'lemeye başladığını düşünsenize...

Belki de bu konuda yapılabilecek en iyi şey, kurbağa viraklaşması şeklindeki hit melodilerin yerine herkesin hoşuna gidebilecek kuş cıkcıklarından oluşan yeni melodiler yaratmak. Bir kez de biz doğaya uyum sağlayalım yani, nedir...



PSP@E3

Japonya ve Amerika, cebine koyduğu PSP'leriyle hava atarken Avrupa onlara uzaktan kıskançlıkla karışık bir hayranlıkla, melül melül bakan küçük çocuk konumunda hâlâ. Ama bu ıstırap yakında bitecek. Sony, PSP'nin 1 Eylül'den itibaren Avrupa'da satışa çıkacağını açıkladı. Türkiye'nin ise bir ay daha beklemesi gerekecek. İki ay sonra raflarda görebileceğimiz PSP'ye, E3 dolaylarından derlediğimiz bir "ilk bakış" sayfasıyla hoş geldin demek istiyoruz...

MediEvil Resurrection

İsminiz hiç yabancı gelmedi ama...

Tür: Aksiyon/Adventure Yapım: SCEE Dağıtım: SCEE Çıkış Tarihi: Eylül 2005

Çoğu emekliye ayrılmış eski oyun karakterleri, PSP sayesinde yeniden sahnelere dönmeye başladı. Hatta bazıları haberi alınca mezarından kalkıp gelmeye bile üşenmedi. MediEvil'in ölü kahramanı Daniel Fortesque'ten bahsediyorum. Ezeli düşmanı Zarok'la işi bittikten sonra, bir parça huzur bulmak için mezarına dönen Dan, PSP'yi duyunca hortladı. MediEvil Resurrection, korsan kılıklı yaşıyan ölü karakterimizle, büyücü Zarok'un ölü-münden yüz yıl sonra yeniden yollara düştüğümüz bir oyun. Aslında hikâye de

aynı. Her iki karakter de dünyaya döner ve tam da daha önce çarptıkları topraklarda, Gal-lowmere'de, kaldıkları yerden devam ederler. WiFi desteği, savaşa iki arkadaş birlikte girmek sanırız Resurrection'ın en cazip tarafı olacak. Oyunun hem dünyası hem karakterleri hem de mini oyunları geliştirilmiş. Daha önceki değişmez okyay ikilisinin yerine de kullanabileceğiniz bir sürü de yeni silah olacakmış. Grafikler ise daha ilk bakıştan oynama isteği yaratacak güzellikte.

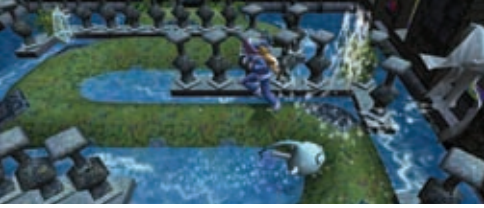


Frantix

Çekirdek niyetine PSP çitlemek...

Tür: Bulmaca Yapım: Killer Game

Dağıtım: Sony Online Ent. Çıkış Tarihi: Eylül 2005



Koca bir neslin zihin açıcı olarak kullandığı Sokoban, muhtemelen kavuğu Frantix'e devredecek. Bir takım kutuları iterek çıkışa varmaya çalıştığınız, her level'da biraz daha zorlaşan Sokoban gibi Frantix de aslında bir labirent oyunu ama PSP'nin performansına yakışır şekilde işin içine yeni özellikler ve tiptiridi (acayip 3D) grafikler girmiş. 150'den fazla level içeren oyunda devasa yaratıklar, özel en-

geller, farklı işlere yarayan güç artırıcılar, ölümcül tehlikeler ve beklenmedik tuzaklar bulunacak. Demek ki sessizce kutu itip çekmekle kalmayıp yer yer aksiyona da gireceğiz. Ayrıca oyunun grafikleri ve sürreal ortamları şimdiden harika görünüyor. Muhtemelen nefret edip bıraktığımız zaman bile kafamızda dolanıp durmaya devam eden, bağımlılık yaratan oyunlardan biri olacak Frantix.



Burnout Legends

Köprü trafiği için alternatif bir çözüm

Tür: Yarış Yapım: Criterion Games Dağıtım: EA Çıkış Tarihi: Ekim 2005

Formula 1'in durmadan değişen kuralları, şöyle ağız tadıyla izlenebilecek kaza sayısını (tabii ki içinde ölüm olmayan kazalardan söz ediyoruz) minimuma indirdi ama neyse ki Burnout var. Şimdiye dek konsola üç bölümü çıkan serinin Eylül'de çıkacak yeni bombası Burnout Revenge'e PSP'de Burnout Legends eşlik edecek. Oyun, serinin ilk üç bölümünden süzülerek oluşturulmuş. Yani en sevilen etaplar, en tutulan araçlar ve neredeyse bütün modlar. Tabii tüm grafikler, PSP için oyunu uyarlayan Criterion tarafından tekrar elden geçirilmiş. En gü-

zel yanı ise, oyunu iki kişi oynamak için tek UMD'nin yeterli olması. Yeter ki ileri sürüş tekniklerine haiz, PSP sahibi bir arkadaşınız olsun... Oyun DS'e de çıkacak (yan sayfaya selamlar).



Crisis Core - Final Fantasy VII

Japon'dan az kullanılmış, iyi durumda, 98 model oyun

Tür: RYO Yapım: Square Enix Dağıtım: Square Enix Çıkış Tarihi: Kış 2006

Square Enix'in elinde artık o kadar çok Final Fantasy malzemesi var ki ya fuzuli gördüğünden ya da bıkkınlık geldiği için yeni FF karakterleri yaratıp onları yeni dünyalara göndermek yerine, eski kahramanları yeniden oyuna sokmayı tercih ediyor. Compilation

of Final Fantasy VII denen ve üç oyuna bölünen FF VII tabanlı küçük seri bunun bir kanıtı. Biri PS2 biri cep telefonları için hazırlanan iki oyun ve bir filminden oluşan bu üç parçalı projeye son olarak PSP için hazırlanan Crisis Core eklendi. Oyunda FF VII'nin Zack karakterini canlandıracak olmamız dışında henüz bir bilgi yok (hatta büyük olasılıkla oyunun ismi de değişecek) ama yapımcılar her zamanki gibi "severinin beklentilerini karşılayan bir oyun olacak" diyor.



DS@E3

PSP'nin yeni oyunlarına bir sayfa ayırdıktan sonra DS'i ihmal etsek muhtemelen rüyamızda Sonic'ler kovalardı. Bu riski göze alamadık. Ayrıca E3 izlenimlerimiz arasında da aktardığımız üzere; Nintendo, DS'le hem "yeni şeyler" tasarlamak isteyen programcılara hem de "yeni şeyler" oynamak isteyen oyunculara çok özel alternatifler yarattı. Öyle ki, sadece oyunlara ayrılmış o ekran bazen dokunmaktan öte öpme isteği doğuruyor (fazla alternatif bir yaklaşım oldu) ama öpmüyoruz tabii, merak etmeyin. İşte E3'te en çok konuşulan "yapım aşamasında" DS oyunları...

Trauma Center: Under the Knife

Hemşire! Stylus lütfen...

Tür: Aksiyon Yapım: Atlus Co. Dağıtım: Atlus Co. Çıkış Tarihi: Kasım 2005

DS'in dokunmatik ekranının mucizeleri bitmiyor sayın okurlar. En son PC'de ER (Emergency) oynayıp mesleği bırakma kararı alan doktorları, bilhassa da cerrahları yeniden tıp dünyasına kazandırmak için İsviçreli oyun tasarımcıları, uzun süren araştırmalar neticesinde Trauma Center'ı yapmaya karar verdi.



Sonuçların bilim ve oyun dünyasında devrim etkisi yapması bekleniyor... Diye abartmak da mümkün ama işin doğrusu Trauma Center'ın parlak bir fikir olduğu. Oyun, çiçeği burnunda bir doktor olan

Derek'e, katıldığı ve bizzat yönettiği cerrahi operasyonlarla tecrübe kazandırmak üstüne kurulu. Elinizde DS'in dokunmatik ekranı olduğuna göre, ameliyatların nasıl yapıldığını anlatmamıza gerek yok sanırsınız.

Hem insan anatomisinin ve yaşanabilecek sorunların (kıymık batmasından tümöre kadar her tür vaka eklenmiş) gerçekçi sunumu hem de öğretici özellikleri oyunu son derece ilginç kılıyor. Ayrıca, oynayıp bitirdikten sonra kendini cerrah sanma ihtimali olan şaşkınlık için, oyunun kitapçığına ne tür bir uyarı notu yazılacağını da merak ediyoruz.



Top Gun

Çekirdek niyetine PSP çitlemek...

Tür: Belli değil Yapım: Belli değil Dağıtım: Mastiff Çıkış Tarihi: Belli değil



Altı lastikli montlar ve kocaman güneş gözlükleri yetmezmiş gibi hayatımıza bir de Neşe Karaböcek'in söylediği "Beni Bana Ver" (filmin soundtrack'i Take My Breath Away'i hatırlayın) şarkısını katan Top Gun, nedendir bilinmez, yıllar sonra oyun oluyor.

Donanma pilotu olmak için savaş jetleriyle çeşitli eğitimlerden

geçecek olan oyuncular, on görevden oluşan bir senaryoda rol alacak. 2 ve dört kişilik çok oyunculu dogfight seçenekleri de hazırlanan Top Gun'ın ses ve görüntü kalitesinin DS potansiyelini sonuna kadar kullanacağı söyleniyor. Her görev farklı bir atmosferde geçecek (kanyon, okyanus, çöl vs.) ve farklı hava koşullarıyla kendimizi gerçekten havada hissetmemiz sağlanacakmış. Oynanışta ise, dokunmatik ekranla jetimizi kontrol ederken, alt ekrandan hedefi takip edebileceğiz. Her zaman bir savaş jetinin kokpitinde yer almayı hayal edenler için Top Gun cazip bir fırsata benziyor.

Shogun Warrior: Real Time Conflict

Köprü trafiği için alternatif bir çözüm

Tür: Namco Yapım: Namco Strateji: Namco Çıkış Tarihi: Kasım 2005

DS'e yapılacak ilk real-time strateji oyunu muhtemelen türün bu platformdaki geleceğini büyük ölçüde etkileyecek. Bu ağır sorumluluğun Age of Kings'e kalmasını bekliyorduk ama bir değişiklik olmazsa önce Shogun Warrior çıkacak ve başından beri bir RTS bekle-



yen DS'in dokunmatik ekranı, bu işi pratikte kıvrıp kıvrımayacağını gösterecek. Oyun iki düşman kardeşin Japon İmpara-

torluğu topraklarını paylaşmamasını konu ediniyor (ne kardeşler var yahu, biz en fazla bisikleti paylaşamazdık). Total War'daki gibi, dünya haritasında kararlar alıp bölgesel haritalar üstünde gerçek zamanlı samuray savaşlarına giriştiğiniz bir oynanışı olacak oyunun. Ayrıca ille de savaşmak zorunda da değiliz; diplomasi, casusluk ve çok sevgili Ninjalarımız sayesinde suikast gibi seçeneklerimiz de olacak. Tabii Viyana'nın kapılarını davanmış ataların evlatları olarak biz yine mançıkları toplayıp kale kale dolaşacağız muhtemelen ama olsun.

New Super Mario Bros.

80'ler ruhu ölmedi

Tür: Aksiyon Yapım: Nintendo Dağıtım: Nintendo Çıkış Tarihi: Belli değil

Oyunların iki boyutlu dünyalarını bırakıp 3D'ye geçmelerine alıştık ama yıllar önce üç boyuta terfi etmiş bir oyunun eski günlere dönmeye karar vermesi şaşırtıcı bir haber. Oyun Super Mario Bros. olunca, şaşırarak kalmayıp bir nostaljik duygu seli eşliğinde, seviniyoruz da tabii. Ama Nintendo bunun 2D bir SMB'nin yeniden yapılmış değil, sıfırdan hazırlanmış bir oyun olduğunu unutmamalıyız diye oyunun ismine bile bir "New" (yeni) eklemiş.

Çift ekranın kullanımı ise, üstte oyunu oynarken, alt ekranı

da ardiye niyetine kullanma mantığına dayanıyor. İki kişi bir araya gelip Mario ve Luigi ikilisini canlandırarak kadim düşmanları bir kez daha tepeleme şansınız da olacak.

E3'te gösterilen demosu büyük ilgi toplayan oyunun yılın en çok tutacak DS oyunlarından biri olacağı da ha şimdiden kesin görünüyor.





Yazan Eser Güven

Grand Theft Auto San Andreas'ı %100 tamamlayabilmemiz için normal senaryonun dışında yapılması gereken bir çok görev var. Bu bölümlerden biri de, Vice City ve GTA3'de olduğu gibi haritanın çeşitli bölgelerinde bulabileceğiniz ve tamamlanmayı bekleyen gizli yarışlar.

LOS SANTOS GİZLİ YARIŞLARI

BMX

BMX yarışlarına girmek için Glen Park'taki kaykay / bisiklet parkurlarını bulmalısınız. Haritanızı inceleyip Glen Park'ın hemen aşağısındaki çimenlik alanın yerini tespit edip oraya gidin. Haritada gösterilen alana geldiğinizde tepenin üzerindeki BMX'e atlayarak yarış başlatabilirsiniz.

Yarışın amacı, park çevresindeki kontrol noktalarından birer birer geçmekten ibaret. Geçtiğiniz her kontrol noktası size 10 saniye kazandıracak ve zaman bitmeden önce yarışı tamamlayabilmemiz için ekstra zaman sağlayacaktır. BMX yarışının en önemli noktası, bazı kontrol noktalarından geçebilmek için oldukça yükseğe sıçranması gerektiğinden, neredeyse maksimum düzeyde bisiklet yeteneğine gerek duymasıdır. Eğer yarışa başlamadan önce yeterli bisiklet yeteneğine sahip değilseniz, Los Santos sokaklarında bir kaç tur atıp yeteneğinizi geliştirip daha sonra yarışa başlamalısınız.

Yarışa başladığınızda tepeden aşağı doğru

inin ve sağ taraftaki iki kontrol noktasından geçin. Daha sonra soldaki ilk kontrol noktası için sıçramaya ihtiyaç duyacaksınız. Onlardan geçtikten sonra çanağın dışından dönün ve bu kısımdaki alçak noktalardan geçin. Yarım silindir bölümüne gelince içeri atlayın ve buradaki basit noktalardan geçin. Silindirin kenarlarına çıkarak havadaki noktalardan geçin ve tahta yarım silindirin bulunduğu bölüme dönün. Yine kenarlara tırmanıp havadaki noktalardan geçerek başladığınız tepeye geri dönerek orada bırakmış olduğunuz noktalardan geçin. Bu anda yaklaşık 50 saniyeniz ve geçmeniz gereken 4-5 kontrol noktası kalmış olmalı. Bunlar büyük ihtimalle:

- Çanaktaki taş yarım silindir
- Alçak tahta silindirin güneyindeki yüksek nokta
- Alçak tahta silindir noktası (en zoru)
- Tahta yarım silindirdeki 2 tane yüksek nokta

Tahta yarım silindirdeki yüksek 2 noktaya ulaşmak için çok hızlı pedal çevirerek tahtaya tırmanıp, tepeye ulaştıktan sonra kontrol noktalarından geçebilirsiniz. İki taraf için de aynı işlemi yapıp noktalardan geçtikten sonra taş yarım silindire yönelin. Silindirin bir tarafında iyice hız kazandıktan sonra tepeye ulaştığınız anda zıplama tuşuna basın. Eğer doğru anda tuşa basmayı başırırsanız bisiklet geriye doğru uçacak ve kontrol noktasından geçecektir. Alçak yarım silindirdeki kontrol noktasından geç-

mek için, noktanın tam altında durun ve sürekli olarak zıplama tuşuna basın. En sonunda "Super Bunny Hop" olarak adlandırılan yüksek bir zıplama yapacak ve noktadan geçeceksiniz. Son nokta en zoru olduğundan bu kısma geldiğinizde yeterince çok zamanınızın olması gerekiyor. Son nokta için yarım silindire girin, doğru tarafındaki rampaya doğru hızlanın ve en tepedeki çıkıntıya ulaşmaya çalışın. Bunu yapabilmek için yarım silindirin her iki tarafına da gidip gelmeli ve yeterince hız aldığınızda havada ileri doğru yatıp çıkıntıya ulaşmalısınız. Burada başarılı olmak için birkaç kez denemeniz gerekebilir.

Alternatif Çözüm

Bu yarış zaman sınırlaması



olmadan tamamlamak için ufak bir hileye başvurabilirsiniz. Hilenin temeli zamanın bitiş anında bir kontrol noktasından geçerek oyunu kandırma temeline dayanıyor. Yarışa başladığınızda aşağıya inin ve sıçrayarak alabileceğiniz kolay bir kontrol noktasının tam altında durun. Son saniye tükenirken sıçrayın ve mükemmel bir zamanlamayla ekrandaki sayaç kaybolurken kontrol noktasından geçin. Eğer başarabilirseniz görevin geri kalanını son derece rahat bir şekilde herhangi bir zaman sınırlaması olmadan tamamlayabilirsiniz.

Ödül: Yok

Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuzu geliştirmeye çalışabilirsiniz.

SAN FIERRO GİZLİ YARIŞLARI

NRG-500

NRG-500 yarışlarına girebilmek için Easter Basin bölgesindeki terk edilmiş Dry Dock'a gitmelisiniz. BMX yarışında olduğu gibi bu yarışta da yapmanız gereken tek şey önünüze çıkan kontrol noktalarından geçmek. Ancak bu sefer bir motosiklet kullandığınız ve zıplama kabiliyetine sahip olmadığınız için daha hızlı giderek mükemmel atlayışlar gerçekleştirmek zorundasınız. Oldukça dik olan çanak içerisinde yeterince hızlanıp yaklaşık 15 atlayış yaparak kontrol noktalarından geçmelisiniz.

NRG-500 yarışına kıyasla çok daha zor ve izlenebilecek kesin bir yol olduğu da söylenemez. Bu yarış için verilebilecek en temel tavsiye, önce üst kısımda yerde bulunan kontrol noktalarının toplanması daha sonra rıhtımın alt kısımlarına geçilmesidir. Alt bölüme geçtiğinizde işinizin gerçekten zor olduğunu anlamak için bir kaç deneme yapmanız yeterli olacaktır. Maksimum bisiklet yeteneğine sahip olsanız bile, kontrol noktalarından geçmek için doğru hız ve doğru açıyla yapılması gereken atlayışları gerçekleştirmeniz zor olduğu kadar can sıkıcı olduğunu da fark edeceksiniz. Üst kısımdaki kontrol noktalarından geçerek kazanacağınız yaklaşık 1 dakikalık süreyi iyi kullanarak başarılı atlayışlar yapmalı ve geri kalan noktalardan zamanında geçmeyi başarmalısınız.



Collect all of the checkpoints before the time runs out.

Alternatif Çözüm

BMX yarışı için anlatmış olduğum zaman hilesi bu yarış için de geçerli. Ancak burada ciddi bir sorun var ki, o da bu hileyi çalıştırmak için harcayacağınız zamanla, normal yoldan olayı tamamlamanın neredeyse aynı zamana mal olması. Eğer çok başarılı bir zamanlamayla, sayaç tam ekrandan kaybolurken kontrol noktalarından birinden geçebileceğinize inanıyorsanız bu yöntemi denemekte serbestsiniz.

Ödül: Az miktarda para

Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuzu geliştirmeye çalışabilirsiniz.

KURYE GÖREVLERİ

GTA: San Andreas'ın her şehrinde, Vice City'deki pizza görevlerinin bir benzeri olan kurye görevleriyle karşılaşabilirsiniz. Örneğin, Los Santos'daki gizli kurye görevini bulmak için Robo'i's Food Mart'ın yerini tespit etmeniz ve oraya giderek BMX'e atmanız gerekiyor. BMX'e bindikten sonra haritada işaretlenmiş olan alanlara giderek elinizdeki paketleri fırlatarak büyük halelerin içinden geçirmek zorundasınız. Silah değiştirme tuşuyla paketi elinize alıp uygun anda ateş tuşuna basarak paketleri fırlatabilirsiniz. Fırlattığınız paket, halenin içinden geçtiğinde bir sonraki haleye yönelebilirsiniz. Başarısız bir atıştan sonra paketin yanına giderek yeniden elinize alabilirsiniz. Görevi başarıyla tamamlamak için zaman sona ermeden önce 4 farklı teslimat görevini tamamlamalısınız.

Los Santos - Robo'i's Food Mart

Los Santos'taki kurye görevine başlayabilmek için Los Santos haritasında güney batıda kalan ticaret merkezindeki Robo'i's Food Mart'ı bulmalısınız. Haritanın güney kısımlarındaki S şeklindeki yolun hemen üzerinde, kare nokta olarak gösterilen binanın kuzey tarafına giderek Mart'ın girişini bulabilirsiniz. BMX'e bindiğinizde görev başlayacak. Elinizde 3 haleden geçirmeniz gereken toplam 6 paket var. Haritada sarı noktalar-



la işaretlenmiş olan yerlere giderek teslimatı yapmalısınız. Tüm teslimatları tamamladıktan sonra elinizde kalan fazladan paketleri geri getirerek onlar için ayrı bir ödül kazanabilirsiniz. Robo'i's Food Mart'a geri dönün ve yeni paketleri alarak bir sonraki seviyeye geçin. Bu seviyede teslim etmeniz gereken paket sayısı 4 olarak belirlenecek ve tahmin edebileceğiniz gibi son seviye de bu sayı 6'ya çıkacak. Özellikle son seviyelerdeki teslimat noktaları Los Santos'un tamamına yayılmış durumda olduğundan, pedallara asılmalı ve zaman tükenmeden tüm teslimatları tamamlamalısınız.

Görev Düzeni

Seviye 1: Paket sayısı: 6 Teslimat: 3

Seviye 2: Paket sayısı: 6 Teslimat: 4

Seviye 3: Paket sayısı: 7 Teslimat: 5

Seviye 4: Paket sayısı: 8 Teslimat: 6

Ödül: Teslimatlardan kazanılan para.

Görev sonunda Robo'i's Food Mart, varlıklarınız arasına katılacak.

San Fierro – Hippy Shopper



per

San Fierro'daki kurye görevini almak için Central West bölgesindeki Queens'e gitmeli ve Hippy Shopper'ı bulmalısınız. Daha önce bu bölgede yaptığınız BMX yarışıyla aynı zamanda ancak haritanın iyice batısında bulacağınız Hippy Shopper'ın önündeki bisiklete binerek göreve başlayabilirsiniz. Otoyola çıkar çıkmaz görevi-

niz başlayacak ve bir önceki kurye görevinde olduğu gibi 3 haleden geçirmeniz gereken 6 paket alacaksınız. Haritada sarı noktalarla işaretlenmiş olan yerlere giderek teslimatı yaptıktan sonra elinizde kalan fazladan paketleri geri getirerek onlar için ayrı bir ödül kazanabilirsiniz. Hippy Shopper'a geri dönerek bir sonraki seviyeye geçebilirsiniz. Bu seviyede teslim etmeniz gereken paket sayısı 4 olarak belirlenecek ve bu şekilde ilerleyerek son görevde teslim edilmesi gereken paket sayısı 6'ya çıkacak. Özellikle son seviyelerdeki teslimat noktaları San Fierro'nun tamamına yayılmış durumda olduğundan, hızlı bir şekilde teslimatları tamamlamalısınız. BMX yarışlarının aksine, yapacağınız kazalar hasara neden olacağından, görevleri tamamlayabilmek için motosikletinizi tek parça halinde tutmaya da özen göstermek zorundasınız.

Görev Düzeni

Seviye 1:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 3
Seviye 2:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 4
Seviye 3:	Paket sayısı: 7 Teslimat: 5
Seviye 4:	Paket sayısı: 8 Teslimat: 6

Ödül: Teslimatlardan kazanılan para.

Görev sonunda Hippy Shopper, varlıklarınız arasına katılacak.

Las Venturas – Burger Shot



Las Venturas'daki kurye görevini alabilmek için öncelikle Central Burger Shot'ı bulmalısınız. Las Venturas bölgesindeki Redsans East bölümüne giderek Central Burger Shot'ın önündeki Faggio motora binerek göreve başlayabilirsiniz. Faggio motoru bulmak için haritadaki hamburger işaretini takip etmeniz yeterli olacaktır. Park helindeki Faggio'ya bindikten sonra motoru çalıştırın ve göreve başlayarak, her zaman olduğu gibi 3 haleden geçirmek üzere taşımanız gereken 6 paketi alın.

Haritada sarı noktalarla işaretlenmiş olan yerlerdeki haleleri tespit ederek teslimatları yaptıktan sonra elinizde kalan fazladan paketleri Burger Shot'a geri götürerek, her bir paket için fazladan ödüller kazanabilirsiniz. Burger Shot'a dönüp bir sonraki seviyeye geçtikten sonra, yine önceki görevlerde olduğu gibi her seviyede artan teslimat sayılarıyla karşılaşacaksınız. Son görevde teslim edilmesi gereken 6 paketin teslimatını da tamamladıktan sonra

göreviniz sona erecek. Las Venturas'ın neredeyse her karışına seyahat etmenizi gerektirecek teslimatları yaparken hem son derece hızlı olmalı hem de havaya uçmamak için motoru dikkatli kullanmalısınız.

Görev Düzeni

Seviye 1:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 3
Seviye 2:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 4
Seviye 3:	Paket sayısı: 7 Teslimat: 5
Seviye 4:	Paket sayısı: 8 Teslimat: 6

Ödül: Teslimatlardan kazanılan para.

Görev sonunda Burger Shot, varlıklarınız arasına katılacak.

CHILIAD YARIŞLARI

Bu yarışlara, Chiliad dağının tepesinde bulacağınız dağ bisikletiyle katılabilirsiniz. Park halindeki bisiklete, 7:00 ve 18:00 saatleri arasında bindiğinizde Chiliad yarışlarına katılma hakkını elde edebilirsiniz. Bu yarışlarda, dağın tepesinden aşağıya doğru diğer yarışçılarla kıyasıya bir mücadele içerisine gireceksiniz. Chiliad yarışları, bir önceki rotanın tamamlanmasıyla açılan 3 farklı parkurdan oluşuyor.

YARIŞ 1: SCOTCH BONNET ROTASI

En kolay rota olan Scotch Bonnet parkurundan aşağı inmek için pek fazla çaba harcamaya gerek duymayacaksınız. Dönemeçlerde el frenini kullanmak ve sizi yavaşlatma hatta spin attırma tehlikesine sahip olan dikenli tellerden kaçınmak yararınıza olacaktır. Kolayca fark edebileceğiniz gibi parkur üzerindeki bir çok dönemeçi görmezden gelebilir ama yine de kontrol noktalarını kaçırmadan ilerleyebilirsiniz. Burada yapılabilecek en iyi şey ilk denemenizde hangi dönemeçleri dikkate almayacağınızı tespit etmektir. Bunları belirledikten sonra hızlanma tuşuna seri bir şekilde basarak maksimum hıza ulaşın ve tüm keskin dönemeçlerde el freniyle beraber normal freni de kullanın. Dağın eteklerine doğru inmeye başladığında, kenar kısımlara çok dik-



kat edin. Aşağı düşmeniz ya da kaza yapmanız durumunda yarış kazanamayacağınızı göz önünde bulundurarak hızlı ama bir o kadar da temkinli biçimde motorunuzu kullanmalısınız. Yarışı kazanmazsanız aşağıdan kendinize güzel bir araç seçin ve tekrardan dağın tepesine tırmanmaya başlayın.

Ödül: Az miktarda para ve bir sonraki rota olan Birdseye Winder parkuru

Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuzu geliştirmeye çalışabilirsiniz.

YARIŞ 2: BIRDSEYE WINDER ROTASI

İlk parkura göre daha zor bir rota olan Birdseye Winder'da başarılı olmak için öncelikle



klasik bir başlangıç bölümü ve onu takip eden bir kaç dönemeçi atlatmalısınız. Bu yarışta izleyeceğimiz rota, dağın tepesine çıkarken pek tercih edilmeyen hafif dolambaçlı bir yol olduğundan ilk denemede bazı sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Aşağılara inmeye başladıkça karşılaşacağınız ağaçları da büyük bir ustalıkla geçtikten sonra dağın eteklerine ulaşabilirsiniz. Unutmayın ki 10-15 saniyelik kusursuz bir sürüşle rakiplerinizi geçmeniz son derece kolay olacaktır. Yarış sırasında kaza yaparsanız bile umutsuzluğa kapılmadan yarış sürdürün ve rakiplerinizi geride bırakmak için elinizden geleni yapın.

Ödül: Az miktarda para ve bir sonraki rota olan Cobra Run parkuru

Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuza geliştirmeye çalışabilirsiniz.

YARIŞ 3: COBRA RUN ROTASI

En son rota olan Cobra Run, önceki iki yarıştı göre oldukça zor olmasıyla dikkatinizi hemen çekecektir. Yarış, saçma derecede zor olsa bile yapay zekanın çoğu zaman “yapay geri zeka” özellikleri göstermesi nedeniyle yarışları kazanmak için rakiplerinizin önlerine gelen her ağaca çarpmaları gibi çeşitli fırsatlar yakalamanız mümkün olacaktır. Maksimum hıza ulaşıp,

kontrol noktalarından birer birer geçtikten sonra tahta rampalarla karşılaşacaksınız. Parkurun orta kısımlarındaki tepeleri kullanmayı başara-



bilerseniz, tek bir atlayışlı üç farklı kontrol noktasından geçebilir ve bu noktalardan tek tek geçmekle harcaacağınız 15 saniyelik oldukça ciddi miktarda zamandan tasarruf yapabilirsiniz.

Ödül: Az miktarda para
Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuzu geliştirmeye çalışabilirsiniz.

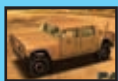
ARAÇ İTHALAT VE İHRACATI

San Andreas'ta Easter Basin Docks'taki vince götürmeniz gereken 30 araç bulunuyor. Bu araçları vinç ile kaldırıp gemideki kırmızı işarete indirdiğiniz zaman aracın durumuna bağlı olarak yüklü miktarlarda para kazanabilirsiniz. Bu vinç Garage'daki Cesar görevlerini tamamladığınız zaman sizin kontrolünüze geçecek ve de tam puan alabilmek için üç listedeki otuz aracın tümünü bulmanız gerekiyor. Her bir araç tesliminde ithal edebileceğiniz yeni bir araç ortaya çıkacak. Ancak yalnızca o gün tahtada listelenmiş araçlardan birini ithal edebilirsiniz ve para ödemeniz gerekir.

Aşağıda yerleri yazılı araçların çoğu ancak Easter Basin Docks'ta isimleri varsa bulunabilir, aksi halde gittiğiniz yerde bu araçları göremeyebilirsiniz.

1. Liste: Patriot, Sanchez, Stretch, Feltzer, Remington, Buffalo, Sentinel, Infernus, Camper, Admiral

a. Patriot



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Easter Basin, San Fierro – Naval Base içinde (5 yıldızlı arama emri çıkacaktır).
- Easter Bay Chemicals, San Fierro – Otoparkın içinde
- Resricted Area, Desert – Doğu tarafındaki uçakların yanında (5 yıldızlı arama emri çıkacaktır).

Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

b. Sanchez



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Mount Chiliad, Countryside

– Chiliad Challenge Race'in sonundaki kulübenin yanında.

- Angel Pine, Countryside – Yanında kayıt ikonu olan kulübenin yanında
- Hunter Quarry, Desert – Quarry'nin aşağı tarafında.

Hasarsız Teslim Halinde: 10,000\$

c. Stretch



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Hashbury, San Fierro– Wang Cars'ın tam arkasında, Pay N' Spray'in yanında

Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

d. Feltzer

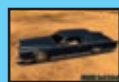


Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Flint Country, Countryside – Bu araç Flint Country'nin sağ alt tarafında kıyı şeridinde radarda gri kare ile gösterilen otoparkta random olarak çıkacaktır.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

e. Remington



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Unity Station, Los Santos – Otoparkın içinde

Hasarsız Teslim Halinde: 30,000\$

f. Buffalo



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Fern Ridge, Countryside – Fern Ridge'deki kayıt ikonuna gidin. Catalina'nın kulübesinin yanında bu aracı bulabilirsiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

g. Sentinel



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Vinewood, Los Santos – Film stüdyosunun otoparkının güney doğu tarafında.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

h. Infernus



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Paradiso, San Fierro – Paradiso'nun en kuzey doğusunda bulunan evde. Eğer aracı bulamazsanız bloka bir tur atıp tekrar bakın.

Hasarsız Teslim Halinde: 95,000\$

i. Camper



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Mount Chiliad, Countryside – Dağın en tepesinde.
- Juniper Hollow, San Fierro – Köprü girişinin hemen doğusundaki restoranın otoparkında

Hasarsız Teslim Halinde: 26,000\$

j. Admiral



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Verona Beach, Los Santos – Kuzeydeki siyah yolu kuzeye doğru izleyin ve ilk sağdan dönün. Radardaki beyaz üçgen şeklinde görünen binanın yanındaki yolda park etmiş halde bulacaksınız.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

2. Liste: Slamvan, Blista Compact, Stafford, Sabre, FCR-900, Cheetah, Rancher, Stallion, Tanker, Comet

a. Slamvan



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- El Corona, Los Santos – Evlerin sonundaki seks mağazasının arkasındaki çitin yanında.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

b. Blista Compact



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Easter Bay Airport, San Fierro – Havaalanı girişini geçtikten sonra radar binasının yanında. Girişten girince güneye doğru ilerleyin, radarda ufak bir beyaz kare göreceksiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

c. Stafford



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Queens, San Fierro – Satın alabileceğiniz Vank Hoff Hotel'e giden yolun yanında park edilmiş halde bulacaksınız.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

d. Sabre



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Garcia, San Fierro – Beyzob sahasının yanındaki otoparkın kuzey ucunda.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

e. FCR-900



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Roca Escalante, Last Venturas – Well Stacked Pizza binasının batısında park edilmiş halde.

Hasarsız Teslim Halinde: 10,000\$

f. Cheetah



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Prickle Pine, Las Venturas – Satın alabileceğiniz evin hemen kuzeyindeki evin önünde park edilmiş.

Hasarsız Teslim Halinde: 105,000\$

g. Rancher



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Blueberry Acres, Countryside – Çiftliğin güney batısındaki garajlardan birinin yanında.

- Bone Country, Desert – Quarry'nin kuzey batısındaki evlerden birinin yanında.

- Bone Country, Desert – Ammu-Nation'ın kuzeyindeki karavanların arasında.

Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

h. Stallion



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Bu aracı park halinde bulmanız mümkün değil, limanın veya Venturas Strip'in etrafında dolaşarak yoldan geçen bir tanesini bulabilirsiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

i. Tanker



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Tierra Robada, Desert – Boat School'un hemen doğusundaki kulübenin yanında park edilmiş.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

i. Comet



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Avispa Country Club, San Fierro – Tenis kortunun hemen güneyindeki otoparkta bulabilirsiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

3. Liste: Blade, Freeway, Mesa, ZR-350, Euros, Banshee, Super GT, Journey, Huntley, BF Injection

a. Blade



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- El Corona, Los Santos – Havaalanına en yakın satın alabileceğiniz evin olduğu sokakta park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

b. Freeway



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Hashbury, San Fierro – S virajlı yolun alt tarafındaki Hippy Shopper'in önünde park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 10,000\$

c. Mesa



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Mount Chiliad, Countryside – Chiliad Challenge Race'in sonundaki kulübenin yanında park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 25,000\$

d. ZR-350



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- The Clown's Pocket, Las Venturas – Clowns Pocket binasının önünde otoparkta, ama her zaman belirmeyebiliyor.

Hasarsız Teslim Halinde: 45,000\$

e. Euros



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- The Camels Toe, Las Venturas – Kapının hemen önündeki sfenks heykelinin yanında park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

f. Banshee



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Garcia, San Fierro – San Fierro Gym'in hemen kuzeyindeki sokak.

Hasarsız Teslim Halinde: 45,000\$

g. Super GT



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Doherty, San Fierro – Driving School'daki tüm görevleri en az bronz kazanarak tamamladıktan sonra okulun hemen dışında bulacaksınız.

Hasarsız Teslim Halinde: 105,000\$

h. Journey



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Mount Chiliad, Countryside – Dağın tepesinde.

- Vinewood, Los Santos – Film stüdyosunun otoparkının kuzeyinde.

- Vinewood, Los Santos – Film stüdyosunun otoparkının kuzey batısında.

Hasarsız Teslim Halinde: 22,000\$

i. Huntley

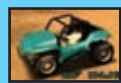


Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Doherty, San Fierro – Driving School'un hemen dışında, rasgele olarak beliriyor.

Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

j. BF Injection



Park Halinde Bulunabileceği Yerler

- Verona Beach, Los Santos – Plajın doğusundaki Gym'in hemen yanında.

- Missionary Hill, San Fierro – Plajın güney ucunda.

Hasarsız Teslim Halinde: 15,000\$

KIZ ARKADAŞLAR

Bir kızın kalbine giden yol San Andreas'tan geçer

San Andreas'ta çıkabileceğiniz birçok kız bulunuyor ama işin zor tarafı onlarla çıkmak değil, mutlu etmek. Dolayısıyla neyi, ne zaman yapacağınızı bilmek bu açıdan çok önemli. Eğer zar zor kopardığınız randevuda tokatı yemek istemiyorsanız aşağıdaki bilgiler çok işinizi yarayacak.

BİRKAÇ GENEL BİLGİ

- Bir kızla çıkmak için evde olduğu bir zamanda evinin önüne gitmelisiniz. Eğer kız evdeyse evin önünde kırmızı işareti göreceksiniz ve içine girdiğinizde randevu başlayacak. Randevu başladığında kız size ne yapmak istediğini söyleyecektir, bunu kaçırmamanız gerekiyor.
- Randevularınızda kıza zarar verecek hareketlerden (yumruk atmak, ateş etmek gibi) kaçınmanız gerekli (hoş bunu kim yapar ki?). Böyle bir durumda aranızdaki ilişki ciddi anlamda zarar görecektir, eğer kıızı öldürürseniz de bir daha onunla randevulaşamazsınız (!)
- Kızlara hediye vererek de ilişkinizi geliştirebilirsiniz. Verebileceğiniz bir hediye bulduğunuzda bunu silah

gibi elinize alın ve kızın yanındayken kullanın.

- Kızın yanında dururken onu öpmeniz de mümkün. Eğer ilişkiniz belli bir seviyenin altındaysa sizi itecek, ilişkiniz iyiye karşılık verecektir. Ancak eğer öpmeye yeltenecekseniz öncesinde kesinlikle bir hediye verin.
- Eğer elinizde fotoğraf makinesi varsa kız arkadaşınızın resmini çekebilirsiniz, hoşuna gidecektir.

RANDEVU TÜRLERİ

Yemek randevusu: Bir kızla ilk kez randevulaşmaya başladığınızda çıkacağınız randevu mutlaka yemek randevusu olacaktır. Kız size aç olduğunu ve bir şeyler yemek istediğini söyleyecek. Gidebileceğiniz yerler haritada işaretlendiğinden yapmanız gereken en yakındaki kızın sevdiği yeri bulup oraya gitmek, üst üste birkaç kez aynı yere gidebilirsiniz, herhangi bir sorun olmayacaktır. Ancak randevunun başarısı kızın o yeri sevip sevmemesiyle doğrudan bağlantılı.

Dans randevusu: Bu türde kız arkadaşınız dans etmeye gitmek isteyecektir, haritada beliren en yakındaki kulübe gidebilirsiniz, bunların tümü birbirinin aynı. Kırmızı işarete girdiğinizde mini dans oyunu başlayacak ve randevunun iyi geçmesi için bu oyunda başarılı olmaya çalışacaksınız.

Gezinti randevusu: Bu randevu türünde kız arkadaşınızı sevdiği bir bölgede arabayla dolaştırmanız gerekiyor. İlk birkaç yemek randevunuzda yolda giderken size sevdiği yerleri söyleyebilir, bunlara dikkat etmeniz lazım. Eğer çok yavaş veya çok hızlı giderseniz size bağıracaktır, böylece hoşlandığı hızı anlayabilirsiniz. Yukarı-

da çıkan eğlence çubuğunu sonuna kadar doldurup birkaç saniye dolu tuttuğunuzda randevu başarıyla tamamlanacaktır.

Kahve içmek: İlişkiniz belirli bir seviyenin üzerindeyse randevunun sonunda kız arkadaşınız sizi kahve içmeye davet edecektir. Bu daveti kabul ederseniz ilişkiniz %5 gelişir, ama istemezseniz reddetme hakkınız da var elbette.

İLİŞKİ PUANLARI

Randevularınızın nasıl geçtiği veya kız arkadaşınıza nasıl davrandığınız, aranızdaki ilişkinin belli bir miktar artmasına veya azalmasına yol açar. Aşağıda bu miktarları görebilirsiniz:

Temel puanlar: Başarılı randevu: +%5, Başarısız randevu: -%5, İptal edilen randevu -%5

Hediyeler: Çiçek: +%1, Vibratör: +%1

Diğer: Kahve içmek: +%5, Öpmek: -%1, Hediye verdikten sonra öpmek: +%1, Dövmek: -%5, Telefonu kaçırmak: -%2

KIZLAR

Denise Robinson

Denise ilk kız arkadaşınız, Burning Desire görevinden sonra sevgili oluyorsunuz. Denise mutlu etmesi oldukça kolay bir kız, ilerisi için pratik sahibi olmanızı sağlayacaktır.

Tercih ettiği görünüm: Yok

Evi: Sizin evinizin hemen arkasındaki sokakta oturuyor.

Evde olduğu saatler: 00:00 – 06:00 , 16:00 – 00:00

Yemek randevusu: Denise'i evinden birkaç blok ötedeki bara (kadehle gösterilen) götürün. Eğer değişiklik olsun isterseniz fast food lokantalarına da gidebilirsiniz.

Dans randevusu: Los Santos'ta bir tane dans kulübü var, oraya götürün.

Gezinti randevusu: Denise evinin etrafındaki alanı seviyor ve yavaş gitmenizin bir mahsuru yok.

Alternatif: Denise ile randevuya çıktığınızda arabayla dolaşırken sizden etraftaki kişilere ateş etmenizi isteyebilir, bunu yaparsanız herhangi bir yere gitmenize gerek kalmaz ve randevuyu başarıyla tamamlayabilirsiniz.

Kahve: Denise ile ilişkiniz %40'ı geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: İlişkiniz %50'ye vardığında arabası



olan yeşil Hustler'ın anahtarını kazanırsınız. İlişkiniz %100 olduğunda Denise size açık mavi bir takım elbise verir.

Michelle Cannes

Michelle'in San Fierro'da, sürücülük kursundaki televizyonlu odada bulacaksınız. Eğer içeri girdiğinizde orada yoksa dışarı çıkıp tekrar girin çünkü rasgele olarak beliriyor. Yani karşılaşmak için bir süre uğraşmanız gerekebilir.

Tercih ettiği görünüm: Şişman (%50 veya daha fazla), yüksek seksapel.

Evi: San Fierro'nun en kuzeyinde oturuyor.

Evde olduğu saatler: 00:00 ve 12:00

Yemek randevusu: Michelle barlardan hoşlanıyor, hemen Gym'in yakınında, evine yakın bir bar olduğundan fazla zaman kaybetmeyeceksiniz.

Dans randevusu: San Fierro'da bir tane dans kulübü var, oraya götürün.

Gezinti randevusu: Michelle hızlı arabalardan hoşlanıyor, bu yüzden mümkün olduğunca gaza basmalısınız. Hızlı olduğunuz sürece nerede gezdiğinizin bir önemi yok.

Özel randevu: Bu randevu türünde arabayı Michelle kullanmak istiyor, yapmanız gereken eğer arabadaysanız otomatik olarak yolcu kısmına geçmek, yaya iseniz arabaya binmek (otomatik olarak yer değiştireceksiniz). Kamera sinematik modundayken Michelle sizi dolaştırarak, siz de bu sırada radyo ile oynayabileceksiniz.

Kahve: Michelle ile ilişkiniz %40'ı geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda evinde bulunan garajı kullanabileceksiniz, Pay N' Spray'in bedava olanını düşünün. İlişkiniz %50'ye vardığında arabası olan Monster Truck anahtarını kazanacaksınız. İlişkiniz %100 olduğunda Michelle size Racing Suit verecek, bu



giysinin arkasında garajının logosu bulunuyor.

Helena Wankstein

Helena'yi ilk olarak Rec County'deki Blueberry kasabasında, Blueberry Ammunition'ın çatısında hedef talimi yaparken bulacaksınız. Orada hangi günler olacağı tamamen rasgele belirleniyor, yani eğer gittiğinizde orada değilse diğer gün tekrar deneyin.

Tercih ettiği görünüm: Az kaslı (%25'ten az), zayıf, yüksek seksapel.

Evi: Los Santos ile San Fierro arasındaki Flint Range çiftliği.

Evde olduğu saatler: 00:00 - 02:00, 08:00 - 12:00, 14:00 - 00:00

Yemek randevusu: Helena lokantalardan hoşlanıyor. Evine en yakın lokantayı Los Santos'taki Rodeo bölgesinde bulabilirsiniz.

Dans randevusu: Dans mekanları evine çok uzak olduğu için oldukça canınız sıkılacak ama aralarında en yakını olarak Los Santos'takini tercih edebilirsiniz.

Gezinti randevusu: Helena aracınızı yavaş kullanmanızı seviyor ve genellikle kırsal bölgelerden (ki buna çiftliğinin etrafı da dahil) gezmekten hoşlanıyor. Dolayısıyla çiftliğin etrafında daireler çizebilirsiniz.

Kahve: Helena ile ilişkiniz %70'i geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda çiftliğindeki kulübeden elektrikli testere, lav silahı, molotof kokteyli ve tabanca alabileceksiniz. İlişkiniz %50'ye vardığında Bandito'nun anahtarını alabiliyorsunuz ama araba zaten anahtar gerektirmiyordu. İlişkiniz %100 olduğunda Helena size Rural Clothes verecek ve buna gardırobunuzun özel menüsünden ulaşabileceksiniz.

Katie Zahn

Katie'yi bulmak için San Fierro'daki Avispa Country Club'ın kuzey doğu köşesine gidin, onu çimenli tepede dururken göreceksiniz.

Tercih ettiği görünüm: Çok kaslı (%75 civarı), yüksek seksapel.

Evi: San Fierro'nun Paradise bölgesinde, kuzeydeki otoyolun yakınında.

Evde olduğu saatler: 12:00 - 00:00

Yemek randevusu: Katie'yi restorana götürebilirsiniz, köprüden kuzeye doğru gidin ve sağa dönün. Yol aşağı doğru kıvrılacak, yolun sonunda sola dönerek restoranın otoparkına ulaşabilirsiniz.

Dans randevusu: Onu San Fierro'daki tek dans kulübüne götürebilirsiniz.

Gezinti randevusu: Katie yavaş gitmekten hoşlanıyor ve evinin kuzeyinde Gant köprüsünü seviyor. Onu köprü boyunca gezdirin, köprüünün sonuna ulaşınca yönünüzü değiştirip köprüde gezmeye devam edin.

Kahve: Katie ile ilişkiniz %50'yi geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda Katie sizi hastaneden ücretsiz olarak çıkaracak ve öldüğünüzde silahlarınızı kaybetmeyeceksiniz. İlişkiniz %50'ye vardığında size beyaz Romero'sunun anahtarını verecek. İlişkiniz %100 olduğunda Katie size Medic Uniform verecek, bu üzerinde tıp sembolleri olan beyaz bir gömlektir ve koyu mavi pantolondan oluşuyor.

Barbara Schternvart

Barbara'ya haritanın kuzey batısındaki El Quebrados kasabasında bulacaksınız. Burada Pay N' Spray'in kuzeyindeki polis merkezinin otoparkında bulunuyor.

Tercih ettiği görünüm: Şişman (%50 ve üstü), yüksek seksapel.

Evi: Barbara'nın evi bilinmiyor ama onu El Quebrados polis merkezinden alabilirsiniz.

Evde olduğu saatler: 00:00 - 06:00, 16:00 - 00:00

Yemek randevusu: Barbara'ya restorana götürebilirsiniz ve El Quebrados'un hemen güney batısında tam da size uygun bir restoran bulunuyor.

Dans randevusu: Burası büyük şehirlere uzak olduğundan dans kulübü bulmakta yine sıkıntı yaşayacaksınız. Hem Las Venturas, hem de San Fierro oldukça uzak ama çok az da olsa zamandan kazanmak için San Fierro'yu tercih edebilirsiniz.

Gezinti randevusu: Barbara çok yavaş hızlardan hoşlanıyor ve kasabasının etrafında gezmeyi tercih ediyor.

Kahve: Barbara ile ilişkiniz %60'ı geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda tutuklandıktan sonra hapisten ücretsiz olarak çıkacak ve silahlarınızı kaybetmeyeceksiniz. İlişkiniz %50'ye vardığında size Ranger arabasının anahtarını verecek. İlişkiniz %100 olduğunda oyundaki polislerin giydiği standart polis üniformasını kazanacaksınız.

Millie Perkins

Millie ile "Key to Her Heart" görevinden sonra arkadaş olacaksınız. Aslında Millie ile randevulaşmaktaki temel amacınız sonraki bir görev

için anahtar kartını almak, bunun için de aranızdaki ilişkiyi mümkün olduğunca iyi hale getirmelisiniz.

Tercih ettiği görünüm: Yok

Evi: Millie Las Venturas'ın kuzeyindeki Prickle Pine bölgesinde oturuyor.

Evde olduğu saatler: 12:00 - 22:00

Yemek randevusu: Millie lokantalardan hoşlanıyor, evinin hemen güney batısındaki lokantaya götürülebilirsiniz.

Dans randevusu: Millie'yi Las Venturas'ın güney doğusundaki Camel's Toe kulübüne götürün.

Gezinti randevusu: Millie ortalama hızlardan hoşlanıyor ve yer konusunda da pek seçici davranmıyor, yani evinin etrafındaki yolda daire çizerek onu memnun edebilirsiniz.

Özel randevu: Bu randevu için Gimp kostümünü giymeniz gerekiyor (bunu sizi Millie'ye yön-

lendiren görevden önce seks mağazasından alabiliyorsunuz). Bu kostümle evine gittiğinizde arabaya yönelmek yerine doğrudan eve gireceksiniz ve ufak bir aksiyonun ardından ilişkiniz %10 gelişecek.

Kahve: Millie ile ilişkiniz %40'ı geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: İlişkiniz %35'e vardığında Millie sizi cep telefonundan arayacak ve evine gidip anahtar kartını almanızı söyleyecek. İlişkiniz %50 olduğunda size arabası olan Pembe Club'ın anahtarını verecek. Tebrikler.

BEN SORUYORUM, SİZ CEVAPLAYIN!

GTA San Andreas hakkında sormak istediğin ama cesaret edemediğin birçok sorunun cevabını umarım aşağıdaki kısımda bulacaksın. Yine de aklına takılan bir şeyler olursa sormaktan çekinme.

Soru 1: Arkadaşlarım oyunda bir koca ayak (nam-ı diğer Yeti) gördüklerini iddia ediyorlar, hatta ekran görüntüsü bile gösterdiler ama sizden duymadan inanmam. Var mıdır bunun aslı?

Cevap 1: Maalesef yoktur. GTA yetkilileri zaten böyle bir şeyin var olmadığını ısrarla belirtiyorlar, görmüş olduğun resim de muhtemelen daha oyun çıkmadan basına verilmiş resimlerin üzerinde oynama yapılarak yaratılmış. İnanma yani. Hatta belki resmi görmemişsindir diye buldum,



sahte olduğu kabak gibi ortada.

Soru 2: Peki ya UFO'lar, onlar



da mı gerçek değil?

Cevap 2: Keyfini kaçırmak gibi olacak ama maalesef onlar da gerçek değil. Genelde bu tip şeyler sansasyon yaratmaya

meraklı birkaç kişinin başının altından çıkıyor, zaten resme dikkatli bakarsan sana da pek inandırıcı gelmeyecek.

Soru 3: Oyunun içinde seks sahneleri olduğu söyleniyor, buna da mı yok diyeceksin?

Cevap 3: Buna yok demeyeceğim çünkü var, hatta bunları açmaya yarayan yamalar da netten rahatça bulunabiliyor. Dahası bu sahneler yüzünden Rockstar'ın başı biraz derde girdi, ESPN oyunu tekrar değerlendirmeye aldı ve derecesini AO (Yalnızca Yetişkinler) olarak değiştirdi. Bu da oyunun 18 yaş altındakilere satılmasının artık yasak olduğu anlamına geliyor.

Soru 4: Şehirde gezerken bir uçağın çakıldığını gördüm, oyunda bu tarz kasti yapılmış olaylar bulunuyor mu?

Cevap 4: Gördüğün şey kasti olarak planlanmış bir olay değil, tamamen şans eseri. Oyun arka plan için bir uçak yarattığı zaman ender de olsa bir bazen eğimini doğru hesaplayamıyor ve eksi değer alan uçak gitmesi gerek rotayı alçalarak sürdürüyor. Bu da dağa veya başka bir yere çarpmasına neden olabiliyor. İsteyerek yapılmamış olsa da oyunun gerçekçiliğini arttıran bir nokta olmuş.

Soru 5: Oyunda evleri soyabileceğimizi duydum ama nasıl yapıldığını bulamadım. Var mı bir çaresi?

Cevap 5: Elbette. Öncelikle Ryder için Home Invasion görevini tamamlamalı, ardından Los

Santos'taki Gym'in karşısında park edilmiş olan siyah Boxville'i bulmalısın. Araca binince soygun görevlerini başlatabileceksin.

Soru 6: Oyunda Triatlon müsabakası varmış, katılmak için ne yapmam gerekiyor?

Cevap 6: Triatlon müsabakası gerçekten de var ama zorlu bir kısım olduğunu söylemeliyim. Bu müsabakaya yalnızca Cumartesi veya Pazar günler, Santa Maria Beach'teki deniz fenerinin yanından veya Fishers Lagoon'daki sahilden başlayabilirsiniz. Başarılı olmak için vücudundaki yağ oranı düşük, dayanıklılığın ise yüksek olmalı çünkü neredeyse tüm eyaleti geçmek için 15 dakika boyunca aynı tuşa basıp duracaksın. Eğer başarılı olursan cebine 10,000\$ daha eklenecek.

Soru 7: Arch Angels modifikasyon garajını nasıl kullanabilirim?

Cevap 7: Arch Angels garajı özel bir garaj, bu garajı kullanabilmek için öncelikle Zeroing In görevini tamamlamış olmalısın. Arch Angels garajında yalnızca sonradan sahibi olacağın Wang Cars'ta bulunan araçları modifiye edebilirsin.

Soru 8: İki elimde de silah taşımak için ne yapmam gerek? Görenlerin yüreğine korku salmak istiyorum.

Cevap 8: Silah becerin Hitman seviyesine geldiği zaman tek elle kullanabilen silahlardan her iki eline de birer tane alabilirsin. Örneğin Colt .45, Tec-9, Micro Uzi ve Sawn Off Shotgun kullanman mümkün. Ayrıca diğer silahların da menzilleri, doldurma hızları falan artacağından Hitman seviyesine ulaşmak oldukça faydalı.

Soru 9: Verdiğin bilgiler için teşekkür edebilir miyim?

Cevap 9: Tabii ki. Bir şey değil.

PC hilekar

Sıcaklardan etkilenen üç kişinin serinlemek için Sims on Holiday oyununda havuza girmeye çalıştığı tespit edilince, başlarına güneş geçtiği anlaşıldı ve hemen hasteneye sevkleri istendi.

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Tüm kodları çalıştırma – Windows Explorer ile "\\Singles2\config\" klasöründeki "game.cfg" dosyasının özelliklerinden "Salt-Okunur" bölümündeki işareti kaldırın. Daha sonra bir metin editörüyle bu dosyayı açın ve "BackyardEnabled =", "ApartmentEnabled =" ve "PenthouseEnabled =" satırlarının ardındaki "false" kelimelerini "true" olarak değiştirin ve dosyayı kaydedip tekrar Salt-Okunur yapın.

Yetenek Puanları – Oyununuzu kaydedin ve bir metin editörüyle "savegame_apartmen.dat" veya karakteriniz bir penthouse'da yaşıyorsa "savegame_penthouse.dat" dosyasını açın. Skill points kelimelerini aratın ve karşılığındaki sayıların hepsini 30 olarak değiştirin.

Daha fazla para – "Tüm modlar" hilesinde anlatıldığı gibi game.cfg dosyasının özelliklerini değiştirin ve bu dosyayı bir metin editörüyle açın. Moneystart kelimesini aratın ve backyard, apartment veya penthouse karşılıklarını 999999999 olarak değiştirin. Dosyayı kaydedin ve Salt-Okunur yapın.

KNIGHTS OF HONOR

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

100bin altın – bskinti

Tüm imparatorluklarda yapay zeka kapalı – bsnoai

Tüm imparatorluklarda yapay zeka açık – bsai

Seçili ulusun taraflarını değiştirme – bsswitch

Knightbar'da düşman ajanları gözükür – showspies

Yapılara hasarı artırma – bsdestroyer

Parasız mod – bsrai

Sisi kaldırma : bsnofog

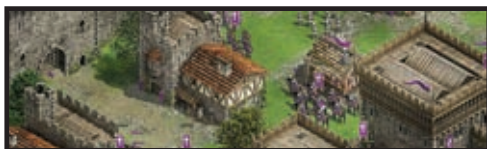
Ajanlar her zaman başarısız olur – bs007f

Hızlı ajan hareketi – bs007i

Ajanlar her zaman başarılı olur – bs007s

İsyancılar ortadan kalkar – bstashak

Düşman birliklerini kontrol etme – bscom-mander



BOILING POINT

Konsola aşağıdaki kodları yazarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Zırh: addarmor ##

Sağlık: addhealth ##

Cephane: addammo ##

Not: ## yerine 1'den 99'a kadar bir sayı yazabilirsiniz. Not: ## yerine 1'den 99'a kadar bir sayı yazabilirsiniz.

OBSCURE

Special Mode Oyunu bir kez bitirin.

Alternatif kıyafetler Oyunu bir kez bitirin ve Special Mode'da yeni bir oyuna başlayın. Sadece bitirdiğiniz oyunda hayatta kalan karakterlerin alternatif kostümleri açılacaktır.

Alternatif menü arka planı Oyunu Hard zorluk seviyesinde bir kez bitirin.

1. Galerî Oyunu bir kez bitirin.

2. Galerî Oyunu Special Mode'da bir kez bitirin.

Lazerli tabanca Oyunu Normal veya daha yüksek bir zorluk derecesinde bitirin ve yeni bir oyuna Special Mode'da başlayın. Yeni oyunda ilk silahınız lazer göstergeli bir tabanca olacaktır.

Ekstra videolar Oyunu bir kez bitirin. 2 müzik klipi ve oyunun yapımını anlatan videolar açılacaktır.



SUPREME RULER 2010

Oyun sırasında ENTER tuşuna veya "Chat" düğmesine basın ve sohbet ekranını açın.

Aşağıdaki kodları girdikten sonra tekrar ENTER tuşuna basın. Eğer bu hileleri uygularsanız oyunlarınız ve oyun kayıtlarınız "Hileli" olarak damgalanacaktır..

Hileleri çalıştırma – cheat allowcheats

10.000\$ – cheat georgew

Günleri bitirme – cheat end-day

Ünite eğitimi ve üretimi – cheat allunit

Arayüz düğmeleri – cheat fullmapshow

Uydular – cheat maxsat

Görevi kazanma – cheat instantwin



AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Oyun sırasında iamacheater yazın ve ardından catdebug ve catedit yazarak oyunun birçok özelliğini değiştirebileceğiniz bir menü açabilirsiniz. Bunun yanında aşağıdaki kodları da yine oyun sırasında yazabilirsiniz.

Oyununuzu video olarak kaydetme – moviecapture

Araziyi değiştirme – bedit

PS2 hilekar

Doktorların, yaz aylarında sıcaktan korunma yöntemleri arasında “Hile yapmayın!” uyarısında bulunmaları şüphe uyandırdı ve doktorların sahte olduğu ortaya çıktı.

KILLER 7

Killer 8 Modu

Oyunu normal veya hard zorluk seviyesinde bitirin.

Hopper 7 Modu

Oyunu Killer 8 zorluk derecesinde bitirin.

Alternatif Son

Oyunu Killer 8 zorluk derecesinde bitirin.

Genç Harman

Oyunu normal veya hard zorluk seviyesinde bitirin.

Killer 8 modunda 100 Serum

Killer 8 modunun başlangıcında, “Press Start” yazan ekranda, Aşağı, R1, Yukarı, L1, Kare, X, Üçgen ve Üçgen tuşlarına sırasıyla basın. Eğer bir hata yapmadıysanız bir ses duyacaksınız. Serumlar bölüm başladığınızda envanterinizde olacak.

Thick Blood hakkında ipucu

Her bölümde karakterinizi geliştirmek için serum üretebileceğiniz “Thick Blood”lar bir sonraki bölüme taşınmamaktadır. O yüzden o bölümde toplayabildiğiniz kadar Thick Blood toplayın ve serum makinesi bozulana kadar karakterlerinizi geliştirin.



FANTASTIC 4

Hell Bonus Bölümü Ana menüde Sağ, Sağ, Kare, Daire, Sol, Yukarı, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

Guard Granny Stage Arena 31 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 2: Barge Arena Survival bölümü 2 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 3: Underground Arena Survival bölümü 4 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 4: Tikal Arena Survival bölümü 7 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 5: Horus Arena Survival bölümü 20 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 6: Elevator Arena Survival bölümü 25 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 7: Shield Arena Survival bölümü 28 Fantastic Four ikonu toplayın.



THE BARD'S TALE

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin.

Ölümsüzlük R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

100 kat hasar R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.

Tam sağlık ve mana R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

Tüm bölümler R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Sağ, Sağ, Sol, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Hileleri açma Ana menüden “Cheats” seçeneğini seçin. Önünüze gelecek olan ekranda çeşitli renklerde kristaller göreceksiniz. Soldan sağa doğru sırasıyla Kırmızı, Mavi, Sarı, Kırmızı, Mavi, Sarı taşlarına basın. Ardından merkezdeki parçaya basarak hileyi çalıştırın. Aşağıdaki hileleri de aynı yöntemle çalıştırabilirsiniz.

YS PC versiyonu Sarı'ya iki kez, Kırmızı'ya iki kez, Mavi'ye bir kez basın.

YS PC versiyonu (Japonca) Sarı'ya iki kez, Kırmızı'ya dört kez, Mavi'ye bir kez basın.

YS PS2 versiyonu (Japonca) Sarı'ya bir kez, Kırmızı'ya dört kez, Mavi'ye bir kez basın.

Çeşitli bonuslar Kırmızı'ya dört kez, Mavi'ye dört kez, Sarı'ya dört kez, Mavi'ye iki kez, Sarı'ya iki kez, Kırmızı'ya iki kez basın.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Ekstra zorluk seviyeleri

Z Mode – Dragon Universe modunu Very Hard zorluk derecesinde bitirin.

Z2 Mode – Dragon Universe modunu Z Mode'da bitirin.

Z3 Mode – Dragon Universe modunu Z2 Mode'da bitirin.

Adept Bölümü 16 karakter açmış olun, Novice bölümünü bitirin ve Capsule Shop'tan bu bölümü satın alın.

Adept Turnuvası Capsule Shop'tan satın alınabilir. Turnuvayı kazandığınızda 30.000 Zenie, derece yakalarsanız 15.000 Zenie kazanabilirsiniz.

Advanced Bölüm 32 veya daha fazla karakter açmış olun, Adept bölümünü bitirin ve Capsule Shop'tan bu bölümü satın alın.

Advanced Turnuvası 32 kişinin yarıştığı turnuva Capsule Shop'tan satın alınabilir. Birinci olursanız 50.000 Zenie, derece yakalarsanız 25.000 Zenie kazanabilirsiniz.

Alternatif Kostümler Karakter seçme ekranında istediğiniz karakterin üstüne gelin ve Sol yön tuşuna basın.

Yıkılmış Bölümler Bir bölümün orijinal hali yerine yıkılmış versiyonunu görmek istiyorsanız, bölümü seçerken Kare yerine Daire tuşuna basın.

donanım

sf 109



Thermaltake Beetle

sf 110



Logitech Media Play

PHILIPS HTS3300

Bugüne dek hiç ev sinema sistemi incelememiştik. Bakalım bilgisayarçı gözünden bu aletler ne kadar başarılı olabiliyor.



SF 106

HABERLER

Bu ay birkaç kötü birkaç da iyi haberimiz var. Ekran kartı almak için ATI'nın yeni bebeğini bekliyorsanız veya kopya Windows kullanıyorsanız haberler kötü. Ama gökbilimine meraklılar ve 2 seneye sabit disk alacaklar için haberler iyi.

SF 108

CREATIVE WEBCAM LIVE PRO

Webcam, webcam, söyle bana, benden güzeli var mı bu dünyada?

SF 108

CREATIVE PRODIKEYS DM

PC'de müzik yapmak isteyenler için klavyeli klavye

SF 109

PHILIPS HTS3300

Ev sinema sistemleri giderek daha çekici hale geliyor. E o zaman bir tane de biz inceleyelim.

SF 109

LOGITECH MEDIA PLAY

Media PC'ler için benzersiz bir fare, adeta bir uzaktan kumanda, dünyayı kurtaracak bir kahraman.

SF 110

ZALMAN CNPS7700-CU

Büyük, sağlam ve bakır. CPU'nuz soğuktan tir tir titreyecek.

SF 110

THERMALTAKE BEETLE

Böcek dediklerine bakmayın bu soğutucu uçak motoru gibi büyük, He-Man kadar güçlü.

SF 111

TEKNIK SERVİS

Yazlık sinemalarda yenen çekirdeklerin kabuklarını yere atmak 3D performansımızı düşürür mü? Günde bir avuç fındık frag sayımızı arttırır mı? Bunları sadece bir yerden öğrenebilirsiniz. Ve inanın orası İş ve İşçi Bulma Kurumu değil.

SF 111

DONANIM PAZARI

Geçen ay yazlık sinema biletlere ve ay çekirdeğinin kilo fiyatı ne kadar değişti. Yoksa kabak çekirdeği yemek daha mı hesaplı olur? İdeal bir bilgisayar günde bir avuç fındık yerse Süper Sistem olur mu? Donanım fiyatlarını bize, bu saçma soruları Tarım ve Köy İşleri Bakanlığı'na sorun.

Sizi bilemem arkadaşlar ama ben Donanım'ın bu halinden sıkıldım. Zaten yerinde durabilen bir adam değilim. Değişiklik olmadan yapmam. Bu yüzden diyorum ki bu ay boyunca Donanım'da neler değişsin, neler aynı kalsın, sizin tavsiyeleriniz nedir, hepsini tugbek@level.com.tr adresine yollayın. Absürd fikirleriniz olsa da çekinmeyin. Bazen en çılgın fikirlerin arkasından dâhiyane buluşlar gelir. Madem değişiklik düşünüyoruz sizin fikrinizi almadan yapmayalım. Hatta çok iyi bir fikir verenler olursa bizden ufak tefek donanım hediyeleri de kazanabilir.

_Tuğbek Ölek

ATI'IN FUDO'SU EYLÜL'E KALDI

Üretim sorunları ATI'ın canını yakıyor



Radeon serisiyle büyük bir çıkış yapan ve NVIDIA'nın ekran kartlarındaki tekeli yıkan ATI, o dönemden beri sürekli yükselişeydi. Önce diz üstü sistemlerde, ardından da üst seviyede NVIDIA'yı geçmeyi başaran ATI, uzun yıllardır ilk defa sıkıntıya girmiş gibi görünüyor.

Geçen ay duyurduğumuz gibi NVIDIA GeForce 7800 ile çok başarılı bir lansman

gerçekleştirdi. GeForce 7800'ün çok iyi bir ekran kartı olması bir yana üretimi ve piyasada bulunması da sorunsuz ilerliyor. Diğer yandan GeForce 6600GT'ler de şu aralar piyasada en çok rağbet gören kartlar.

Ama ATI bu iki karta cevap vermekte gecikiyor. Geçmişte ATI ve NVIDIA'nın bir biri ardına kartlarını piyasaya sürmesine alışmıştık. Ama ATI'nın GeForce 7800'e rakip olacak "Fudo" kod adlı R520 çipini 90 nanometre olarak üretme planı çok geride kalmasına yol açtı. Görünen o ki ATI ancak Eylül ayının ortalarında kartı piyasaya sürebilecek.

Başta 32 pipeline olarak tasarlanan R520'nin 16 pipeline'a düşeceği de gelen haberler arasında. GeForce 7800'ün 24 pipeline'ına karşılık daha zayıf olan bu GPU için ATI'nın planı çok yüksek saat hızlarında çalıştırarak daha yüksek performansla ulaşmak. GeForce 7800'ün 430MHz'lik çekirdek hızına karşılık R520'nin 600MHz, belki de 700MHz'lik saat hızına ulaşması bekleniyor. Elbette bu daha fazla güç tüketimi ve ısı problemleri demek. Şimdiden R520'nin iki slot işgal eden büyük bir soğutucuya sahip olacağını söyleyebiliriz.

R520'nin en önemli özelliklerinden biri de H264 codec desteği olacak. HD-DVD ve Blu-Ray ile birlikte gelecek olan bu yeni video formatını izlemek için çok yüksek işlem gücü gerekiyor. ATI'a göre mevcut PC işlemcileri henüz H264 formatını oynatabilecek kadar güçlü değiller. Ancak R520 bu formatı desteklediği için H264 formatındaki filmleri PC'lerimizde izleyebileceğiz.

ATI, bu zor günlerden kurtulmak için bu ay içinde X800 GT'yi piyasaya sürmeyi de planlıyor. Direkt olarak GeForce 6600 GT'yi hedef alan bu yeni model düz X800'ün 12 pipeline'dan 8 pipeline'a düşürülmüş hali.

Bu arada NVIDIA zamanın kendi lehinde olduğunun bilincinde ve Eylül ayında R520 piyasaya çıkınca GeForce 7800'ün daha yüksek saat hızında çalışan bir üst modeli ile cevap vermeye hazırlanıyor. ✘

KOPYAYA GÜNCELLEME YOK

Windows Update'de sınırlama

Microsoft, "Gerçek Windows Avantajı" programı

dahilinde kopya Windows'ların online Windows Güncellemelerinden yararlanmasını engelleyen bir sistemi uzun süredir deneyip duruyordu. Sistem teknolojik olarak çözülsede kullanıcı tepkilerinden çekinildiği için sessiz sedasız pilot denemelerle ilerliyordu. Sonunda Microsoft resmi bir açıklama ile birlikte kopya Windows'ların Windows Update sitesine erişimini sınırladı. Kopya Windows'lar artık sadece kritik güncellemeleri yapabilecek ama bunun dışında kalan güncellemelere dokunamayacak.

Windows'un kopya kullanımını caydırması açısından oldukça mantıklı bir hareket bu. Ama umalım Microsoft bu noktada dursun ve ileride kritik güncellemelere erişimi engellemesin. Çünkü dünyadaki milyonlarca kopya Windows'un tehlikelere açık kalması özellikle Trojan trafiğini yüksek oranda arttıracak ve güncellemelerini ihmal eden orijinal Windows kullanıcılarını da zarar görmesine yol açacaktır. ✘



HASTA LA "VISTA", BABY

Yeni Windows'a garip isim



Çıkış hikâyesi gittikçe Duke Nukem Forever'a dönen yeni Microsoft Windows'un ismi nihayet kondu. Bugüne dek kod adı Longhorn (uzun boynuz) diye tanıdığımız yeni Windows'un ismi Windows Vista oldu. Çıkışının gecikmesi bir yana sürekli olarak özellikleri kırılan yeni sürümün bir de böyle garip bir

isim ile ne kadar şanslı olacak göreceğiz.

Bu ay içinde Windows Vista'nın betasını da yayınlayan Microsoft sürekli kırıldığından Windows XP'ye göre pek de bir yeniliği kalmayan Vista'nın performansını öne çıkarma peşinde. Geçen ay yapılan bir açıklamaya göre Vista hem daha hızlı yüklenecek hem de programlarının açılış, kapanış süreleri düşecek. ✘

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Sony ve Ageia anlaşta

Geçen ay detaylı olarak değindiğimiz AEGIA ve PhysX/NovodeX fizik sisteminin Playstation 3'de kullanımı kesinleşti. Bu sayede AEGIA teknolojisini kullanan oyun geliştiricileri, oyunlarının PC ve PS3 versiyonlarını ayrı ayrı programlamaktan kurtulacak.

Bu elbette PS3 oyunlarının PC'ye çevrimini hızlandıracak bir gelişme.

Google kainata göz koydu

Her görenin hayran kaldığı Google Earth ile dünyayı kısa sürede fetheden Google şimdiye Ay'ın işgaline başladı. NASA'dan alınan görüntülerle oluşturulan Google Moon, Ay Dede'nin tümünü göstermesi de Apollo 11'in iniş alanı gibi enteresan mekânlara sahip. Sırada ne var? Google Mars mı çıkacak yoksa direkt Jüpiter'in yörüngesinde armanın inşasına mı geçecekler?

Hepsi bir arada klavye

Uzun süredir Media Center PC'lere yatırım yapan Microsoft bu sistemleri daha da desteklemek için özel bir klavye geliştiriyor. TV'ye bağlı bir PC'yi yönetmenin zorluğunu fark eden MS, hem klavye, hem fare hem de uzaktan kumanda işlevi gören kablosuz bir klavye geliştirdi. Klavyenin en önemli özelliği kendinden aydınlatmalı olduğu için karanlıkta kullanılabilmesi.

SEAGATE DİKEY KAYDEDİYOR

Hem de yakın bir zamanda

Geçen ay Fujitsu Siemens'in dikey kayıt teknolojisini kullanacağıyla ilgili bir şeyler gevelemiş ama konuya bir açıklık getirememiştik. Bu ay Seagate'in yayınladığı bir basın bülteni ile konu biraz daha aydınlanmış oldu.

Dikey Kayıt (Perpendicular Recording), sabit disklerin içindeki plakalara, manyetik veri bilgilerinin yatay yerine dikey kaydedilmesi anlamına geliyor. Yani sabit diskteki veriler yan gelip yatmak yerine ayakta dikiliyorlar. Kısıtlı fizik bilgimiz manyetik bir verinin nasıl yatay veya dikey olabileceği konusunda bir fikir vermese de küçük yaşlarda oynadığımız Lego blokları sayesinde dikey bir şeyin yatay olana göre genelde daha az yer kapladığını biliyoruz. Eğer bunu bilecek kadar Lego oynamadıysanız da



eminim sabah trafiğinde otobüse binmişsinizdir.

Teknolojinin güzel tarafı tamamen sabit diskin işleyişiyle ilgili olduğu için ana kartlarımızı değiştirmemizi gerektirmemesi. Seagate bu teknolojiyi kullanan ilk disklerin dizüstü bilgisayarlar için 2.5"lik modeller olacağını bunu medya oyuncuları için 1" ve masaüstü sistemler için 3.5"lik modellerin takip edeceğini söylüyor.

2006'nın başında çıkacak olan ilk 2.5" sabit disk 160GB kapasiteye sahip olacak. Bugüne dek diz üstü sistemlerde yanına yaklaşamadığımız bir kapasite bu.

Diğer yandan Fujitsu Siemens'in teknolojiye 2007 senesinde geçeceği, dikey kayıta yoğunlaşan diğer bir firma Samsung/Hitachi'nin (HGTS) ise henüz teknolojinin uygulanmasıyla ilgili bir tarih vermediği açıklandı. ✘



PS3 PAHALI MI OLACAK, UCUZ MU?

Bunu henüz kimse bilmiyor.

Geçtiğimiz aylarda üst üste PS3'ün ucuz olacağıyla ilgili haberler çıkıp duruyordu. Rivayetlerle PS3'ün fiyatı 400\$ seviyesine kadar düşmüştü. Ama SCE başkanı Ken Kutaragi geçen ay Tokyo'da düzenlenen bir toplantıda PS3'ün hiç de ucuz olmayacağını açıklayarak herkesi şaşırttı.

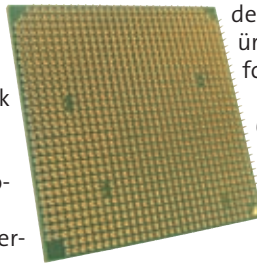
Kutaragi her hangi bir rakam telaffuz etmese de PS3'ün ev kullanıcılarını cezbedecek bir fiyattan piyasaya sürülemeyeceğini söyledi. Bu muallâk yorum "PS3 ev kullanıcılarını cezbetmeyecek de benzin istasyonlarını mı cezbedecek?" tepkisini de beraberinde getirdi elbette. Diğer yandan Kutaragi PS3'ün önceki versiyonlardan daha uzun ömürlü olacağını ve piyasada 10 sene boyunca kalacağını açıkladı. ✘

PCI-X KONTROLÜ İŞLEMCİYE GEÇİYOR

AMD çipsetlerden kurtuluyor

İlk olarak hafıza denetçisini işlemcinin içine alan AMD şimdi de PCI Express denetçisini işlemcilere entegre etmeyi planlıyor. Özellikle ekran kartlarının kullandığı 16X PCI-X yuvalarının çipset yerine direkt olarak işlemci tarafından kontrol edilmesi ekran kartlarında performansı arttırıyor.

Böylece AMD anakart çipsetlerinin 3 temel fonksiyonundan ikisini işlemcilere yüklemiş oluyor. Eğer ileride sürücülerin denetimini de işlemcilere verilerse çipsetler-



den komple kurtulabilirler. Elbette bu durum çipset üreticilerinin entegre ses, Ethernet ve grafik gibi ek fonksiyonlara odaklanmasına yol açacak.

PCI-X denetçisini işlemcinin içine almanın Athlon 64'lere bir maliyeti de olacak. Bunun başında işlemcinin daha fazla pine ihtiyacı duyması geliyor. Ama AMD yakın zamanda 1200 pinlik yeni bir soket tipine geçmeyi planladığı için bu çok büyük bir problem değil. ✘

KISA KISA KISA KISA KISAKISA KISA KISA KISA KISA

Firefox yeni sürüm



Kullanıcı sayısı azken hackerların pek rağbet etmediği Firefox popülerleştikçe kötü emelli kişilerin de ilgisini çekiyor. Sürekli güvenlik açıkları bulunan internet gezgininin artık her ay yeni sürüm çıkar-

masına alıştık. Bu ay çıkan 1.6 sürümü ayrıca bir önceki sürümde bulunan eklentilerin çalışmama problemini gideriyor.

Eski karta Forceware yok

Bugüne dek hemen hemen bütün NVIDIA çipsetli ekran kartları ile çalışan ForceWare sürücülerini sürüm 75'den itibaren sadece GeForce 3 ve üzerindeki işlemcileri destekleyecek (GeForce 2'de

sadece MX modelleri destekleniyor). Yani GPU sınıfına sokulmayan, Shader desteğinden yoksun TNT2, GeForce ve GeForce 2 serileri artık yeni sürücülerini kullanamayacak.

Eski model ekran kartları zaten uzunca süredir yeni sürücülerle pek iyi çalışmıyor ve performansları düşüyordu. Eski sürücülerini arayanlar download.guru3d.com/defonator/ adresinden çekebilirler.

CREATIVE WEBCAM LIVE PRO

Üretim: Creative www.tr.creative.com İthalat: Multimedya www.multimedya.com Fiyatı: 62\$ +KDV

Şık, küçük ve yetenekli



Web kameraları konusunda tartışılmaz bir üstünlüğü olan Creative bu özelliğini Webcam Live Pro ile sürdürüyor. Bir süre taşınabilen ve PC

dışında da kullanılabilen kameralara yönelik Creative yeniden webcam'lerin özünü odaklanmış gibi. Bu oldukça küçük ve şık kameraların en önemli özelliği USB 2.0 kullanan ilk kameralardan biri olması.

Hem hızlı bağlantısı hem de güçlü CMOS kamerası sayesinde Webcam Live Pro 640x480 çözünürlükte ve 30 fps görüntü veriyor.

Web kameralarının en büyük dezavantajı loş ortamlarda çok kötü sonuç vermeleridir. Üstelik Web kameralarının genelde içeride ve akşamları kullanıldığını düşünürseniz sorun daha da büyür. Webcam Live Pro'nun düşük ışık seviyesinde mucizeler yaratıp pırıl pırıl resimler verdiğini söyleyemeyiz. Ama yine de önceki modellere göre düşük ışıkta daha iyi çalışıyor.

Kameranın üzerinde yer alan snapshot tuşunu kullanarak 1.3 Megapiksel resim çekebilirsiniz. Sonuçta bu CCD bir kamera olmadığı ve yazılımsal gelişme ile 1.3 Megapiksel'e çıkarıldığı için dijital kamerayla çekilen resimler kalitesinde olmuyor tabii. Ürü-

nün ek özellikleri içinde en ilginç olanı ise Face Tracking. Bu özelliği açtığınızda kamera sizin hareketlerinizi takip ederek görüntünün sürekli yüzünüze odaklı kalmasını sağlıyor. Böylece birileriyle webcam sohbetindeyken mum gibi dikilmeniz gerekmiyor. Ama geri planın nasıl olduğu bu özelliği etkileyebiliyor. Arka tarafta büyük bir poster falan varsa kamera abuk subuk yerlere odaklanmaya çalışıyor.

Kameranın altında yer alan enteresan ayak sistemi onu isterseniz CRT, isterseniz de LCD monitörünüzün üzerine kolayca yerleştirebilmenizi sağlıyor. Elbette dizüstü bilgisayarlar için de aynı şey geçerli. Webcam Live Pro ile birlikte gelen Creative Webcam Center video kaydetmek ve cihazın ayarlarını yapabilmeyi yanı sıra güvenlik yazılımı işlevi de görüyor.

Webcam Live Pro ideal bir web kamerasından bekleyeceğiniz bütün özelliklere sahip. Üstelik çok şık ve ayak sistemi sayesinde her yere konabiliyor. Eğer web kamerası almayı düşünüyorsanız mutlaka dikkate alın.

Artılar: İyi görüntü kalitesi, şık tasarım

Eksiler: Yok

CREATIVE PRODIKEYS DM

Üretim: Creative www.tr.creative.com İthalat: Multimedya www.multimedya.com Fiyatı: 81\$ +KDV

Klavyeli klavye

Bilgisayarda kullandığımız klavye ile müzik aleti olan klavye, eşesli oldukları için hep karıştırılır. Creative, yeni ürün serisi Creative Prodikeys'in bir üst modeli olan Creative Prodikeys DM ile bu karışıklığı daha ileri bir boyuta taşıyor ve "klavyeli klavyeyi" bize sunuyor. Müzikle uğraşanlar ve özellikle müzikle ilgilenmeye yeni başlamış olanlar için tasarlanmış, bilgisayarınıza PS/2'den bağlanan bu ürün; 37-tuşlu, tuş hassasiyeti ayarlanabilir MIDI klavyeye, ses ve efekt ayarı, multimedya, İnternet ve diğer programlar için kısa yol tuşlarına sahip. MIDI klavyeyi kullanmak istemediğiniz zaman üstünü portatif kapağı ile kapatabiliyorsunuz. Bu kapak ayrıca kolunuzu destek verdiği için, aletin sadece klavye olarak kullanımına ergonomi kazandırıyor.

Kurulum CD'si ile yüklenen müzik programı ise klavyeyi küçük bir org konumuna sokuyor. Bu programda 120'nin üzerinde enstrüman ve efekt seçeneği, 100 farklı ritim bulunmakla

beraber; nota öğrenimi, MP3, WAV veya MIDI formatında kayıt ve her müzik türüne uygun "sample"lar ile şarkı oluşturabilmeniz için altı farklı mod mevcut. Özellikle nota bilgisi kazandırıcı ve zorluk derecesi seviye atladıkça artan "Learning" modu, yeni başlayanlar için işe yarayabilir.

Tabii sadece olumlu özelliklere sahip değil Prodikeys DM. Mesela, İngilizce klavye olması yazı yazarken zorlanmanıza sebep oluyor. MIDI klavyesi her ne kadar bir önceki modelinde olmayan ayarlanabilir hassasiyet özelliğine sahip olsa da, çok ufak olan tuşlarının ileri seviyedeki parçalarda kullanımı zor. Ayrıca, müzik programının içeriği de yeterli değil. Prodikeys DM, programın bu yetersizliği nedeniyle (kayıt ve eğitim özellikleri dışında) ses kalitesi ve ens-



trüman/ritim seçenek çeşitliliği açısından basit orgların ilerisine geçemiyor. Hem bir klavyeye hem de ufak kardeşiniz için küçük bir müzik aletine ihtiyacınız varsa Creative Prodikeys DM aradığınız şey, ama profesyonel müzik yapmak istiyorsanız kesinlikle işinize yaramayacaktır.

Artılar: Kullanışlı, yeni başlayanlar için ideal
Eksiler: Tuşları dar, daha gelişmiş bir program kullanılabilmemiş

PHILIPS HTS3300

Üretim: Philips www.philips.com.tr İthalat: Arena www.arena.com.tr Boğaziçi www.bogazici.com.tr Hızlı Sistem www.hs.com.tr Fiyatı: 463YTL +KDV

Bol formatlı ev sinema sistemi

Media PC'ler her geçen gün popülerleşiyor ve daha fazla PC televizyonların çevresinde kendine yer buluyor. Ama PC'lerimiz televizyonlara yaklaşıp salonlara kurulduca bu mekânın asıl sahibi olan Video/DVD oynatıcılar da boş durmuyor. Onlar da PC'lerin özelliklerine gittikçe yaklaşarak rakiplerine yol vermemeye çalışıyor. Biz de bu ay işe onların cephesinden bakalım dedik ve Philips'in en son ev sinema sistemlerinden birini inceledik. İlk bakışta diğer DVD oynatıcılardan farklı gözükmeyen HTS3300'ün en önemli özelliklerinden biri her türlü MPG ve DivX formatını oynatabiliyor olması. HTS3300'ün format desteği o kadar iyi ki yüklediğimiz hiçbir videoyu oynatmamaz-

Artılar: Güçlü ve kaliteli ses, geniş format desteği

Eksiler: Düşük DivX kalitesi, 5.1 ses girişi yok

lık etmedi. Sadece az rastlanan birkaç ses codec'inde sorun yaşadık. Ama bilgisayarınızı bilinen tüm codec'lerle doldurmadıysanız muhtemelen bu ses codec'leri PC'nizde de çalışmayacaktır.

HTS3300'ün en hoş özelliklerinden biri de her türlü CD ve DVD medyasını desteklemesi. Bu yüzden DivX filmlerinizi illa CD'lere basılmış olmak zorunda değil. Mesela bir DVD'ye kopyaladığınız bir ton müzik klibini sorunsuzca izleyebiliyorsunuz.

Ancak HTS3300'ün Media PC'lere göre ciddi dezavantajları da var. Bunların başında yeterince özelleştirme içermemesi ve sağlam bir playlist desteği olmaması geliyor. Daha da kötüsü DivX filmleri izlerken görüntü kalitesi PC'lere oranla gözle görülür şekilde düşük. Hâlbuki DVD film izlerken HTS3300'ün görüntü kalitesi PC'lerden daha iyi. Açıkçası ben DivX filmlerde de benzer bir sonuç bekliyordum.

İş müzik dinlemeye gelince HTS3300 beklenmedik şekilde başarılı. Müzik CD'lerinin yanı sıra MP3 doldurduğunuz CD'leri de oynatabilen HTS3300 ayrıca FM/MW radyoya da sahip. 5.1 hoparlörleriyle birlikte HTS3300 bir müzik setinden bekleyebileceğiniz her türlü özelliğe de sahip.

Hoparlörlerden bahsetmişken biraz detaylarına girelim. Subwoofer ve Center hoparlörü 70W olan HTS3300, 40W'lık 4 yan hoparlörü de ekleyince

toplam 300W RMS gibi oldukça tatmin edici bir ses gücüne sahip. Hoparlörler ses kalitesi ve gücü kadar görünüş olarak da çok iyiler. Üstelik üzerindeki AUX girişi ile başka stereo cihazlarınızı da bağlayabilirsiniz. Ama HTS3300'ün beni hayal kırıklığına uğratan hatta şok eden bir eksiği ile karşılaşılıyor burada. Çünkü cihazın sadece "stereo" AUX girişi var, dışarıdan 5.1 bir cihaz bağlayamıyorsunuz. Hâlbuki bir optik ses girişi olsa Playstation 2'mizi de bağlayıp yeri göğü inleterek bir PES oynayabilirdik. Bu eksiği tek başına HTS3300'den soğumamıza yeterli.

Bütün özelliklerini alt alta topladığınızda elbette ki iyi bir hoparlör sistemine sahip bir Media PC kadar iyi değil HTS3300. Bunun en önemli sebeplerinden biri DivX filmlerdeki görüntü kalitesinin daha düşük olması. Ama hakkını da yememek lazım. Sonuçta bir Media PC'nin üçte biri fiyatına hoparlörleriyle birlikte komple bir sistem bu.



LOGITECH MEDIA PLAY

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr Fiyatı: 64\$ +KDV

Uzaktan kumanda gibi mouse

Bu ay Media PC'lerden bahsetmeye başlamışken Logitech'in bu yeni mouse'unu atlamak olmazdı. Tamamen Media PC'ler için üretilen bu kablolu mouse hayatınızı hiç beklenmedik şekilde kolaylaştırabiliyor. Ürünün standart bir optik farenden farkı kablolu olması ve üzerinde medya çalarınız için ek düğmeler olması. Karanlıkta da kullanabilmeniz için geri aydınlatmalı olan bu altı düğme Play/Pause, ses aç/kapama, ileri geri sarma ve medya yazılımına ulaşma fonksiyonlarını yerine getiriyor.

Media Play'i asıl işe yarar ya-



pan ise beraberinde gelen ve CyberLink tarafından hazırlanan medya yazılımı. Ara yüz olarak Windows Media Center Edition'ın ara yüzüne çok benzeyen bu yazılım ile film ve müziklerinizi oynatıp resimlerinize bakabiliyorsunuz. Logitech Media Play için tasarlandığı için programın tüm fonksiyonlarını mouse'un üzerindeki ek tuşlarla kumanda edebiliyorsunuz. Yani PC'nizi televizyon uzaktan kumandasıyla yönetircesine kolay kullanıyorsunuz.

Media Play'i PC'nize bağlamak için beraberinde gelen alıcısını bir USB portuna takmanız yeterli. Flash Disk'leri andıran bu parça eğer PC'nin gerisinde kalıyorsa yine ürünle birlikte gelen uzatma parçası ile PC'nin ön tarafına alabiliyor-

sunuz. Üstelik bu parçayı kullandığınızda Media Play 3 metre mesafeye kadar çalışabiliyor.

Media Play'de gördüğümüz en enteresan özelliklerden biri de optik gözün görünmeyen bir ışık ile çalışması. Yani bugüne kadar gördüğümüz optik mouse'lardan farklı olarak alt tarafta kırmızı bir ışık yok. Ama buna rağmen mouse sorunsuz çalışıyor.

Kolay kullanımı ve Media PC'lerde kullanım için her detayının düşünülmüş olması Logitech Media Play'i Media PC'ler için vazgeçilmez bir ürün yapıyor.

Artılar: Kullanışlı, Media PC'lere çok uygun

Eksiler: Yok

ZALMAN CNPS7700-CU

Üretim: Zalman www.zalman.com İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 61\$ +KDV

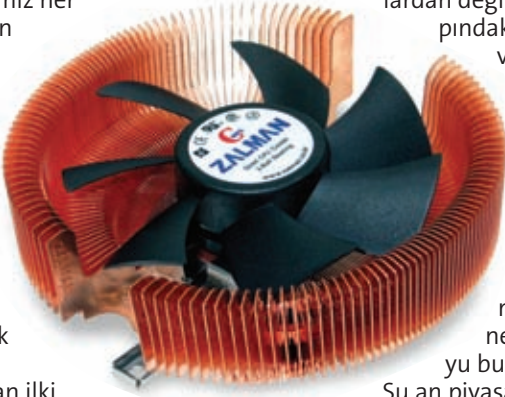
Bakıra doycaksınız

Sıcak havaların yeri göğü yaktığı bu sıcak yaz günlerinde PC'lerimiz her zamankinden daha çok soğutmaya ihtiyaç duyuyor. Bu yüzden biz de standartların çok üzerinde iki devasa işlemci fanı inceledik sizin için.

Fanlarımızdan ilki Zalman'ın CNPS7700-Cu modeli. İsmindeki Cu takısından anlayabileceğiniz gi-

Artılar: Süper soğutma

Eksiler: Kasanıza sığmayabilir



bi CNPS7700-Cu bakır bir soğutucuya sahip. Ama bu bildiğiniz bakır soğutuculardan değil. 14 santim çapındaki bu devasa yuvarlak soğutucu fanın çevresini saran bakır yapıları şeklinde tasarlanmış. Ama fan öylesine büyük ve o kadar çok bakır kullanılmış ki fanın toplam ağırlığı neredeyse bir kiloyu buluyor.

Şu an piyasada satılan bütün Athlon 64, Sempron ve Pentium 4 işlemcilere takılabilse de CNPS7700-Cu geniş ebatları yüzünden her sisteme uymakta zorluk çekebilir. Soğutucunun alt tarafı kenarlara doğru yükseldiği için işlemcinin çevresindeki kondensatör gibi parçalardan kurtulabilir. Ama kasanızın büyüklüğü ve anakartın

yapısına göre ekran kartı veya güç kaynağına takılma şansı var. Bu yüzden CNPS7700-Cu'yu sisteminize sığıp sığmadığını kontrol etmeden almamak lazım.

Bu devasa ve çok güçlü fan özellikle overclock yapmak isteyenlerin kullanabileceği bir ürün. Ama bilgisayarınızı normal ayarlarda çalıştırıyor olsanız da daha sessiz bir sistem kurmak için kullanılabilir. Öncelikle fan ile birlikte gelen FAN MATE 2 ayar parçası sayesinde fanın dönüş hızını 1000 RPM'e kadar düşürebiliyorsunuz. Bu hızda CNPS7700-Cu standart hızında çalışan bir işlemciyi kolayca soğutabilir. Üstelik bu halde sesi 20dB'e kadar düşüyor. Fanın sessiz olmasının bir sebebi de çift bilyeli özel bir sistemle üretilmiş olması.

İster işlemci hızınızın sınırlarını denemek isteyen isterseniz sessiz bir PC yaratmak ya da sadece CPU'nuzun ısınma sorunundan sonuza dek kurtulmak... Kasanıza sığdırabildiğiniz ve bir CPU fanına 61\$ verebildiğiniz sürece Zalman CNPS7700-Cu sisteminizde bulunmasını isteyeceğiniz bir parça.

THERMALTAKE BEETLE

Üretim: Thermaltake www.thermaltake.com İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 55\$ +KDV

Uçmaya hazır bir fan

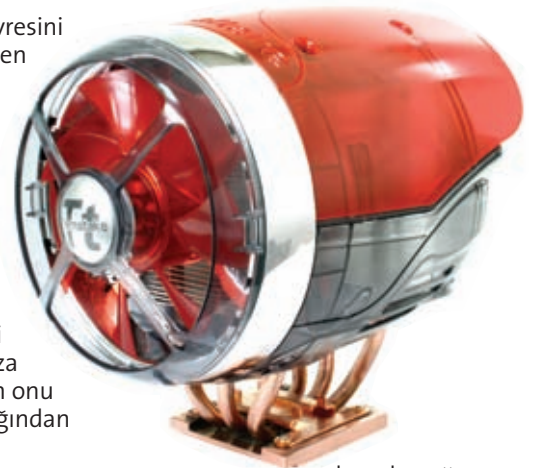
Gelelim ikinci fanımıza. Bu sefer sadece soğutma olarak değil görünüş olarak da süper bir fan var elimizde. Şöyle bir bakınca CPU fanı değil de Anakin'in Racer-Pod'undaki motorlardan biriyimş gibi duruyor. "Anakin de kim?" diyenler uçak motoruna da benzetebilirler.

Thermaltake Beetle'in bu görüntüsü için soğutması kadar şov kısmından da kaynaklanıyor elbette. Ama yine de hakkını yemeyelim bu enteresan tasarım benzersiz bir soğutma da sağlıyor. Thermaltake Beetle'in soğutma sistemi şöyle çalışıyor. Fanın alt kısmında işlemcinin üzerine oturan bakır bir plaka var. İşlemciden ısıyı emen bu plaka yine bakırdan üretilmiş 6 ısı kanalı ile ısıyı yukarı oldukça büyük olan alüminyum ızgaraya taşıyor. Alüminyum ızgaranın önüne yerleştirilen oldukça güçlü fan ısıyı buradan direkt kasanın arka tarafına doğru üflüyor. Yani ısı kasanın içine rasgele yayılmak yerine arka tarafa yönltiliyor.

Alüminyum ızgaranın ve fanın çevresini saran ve Beetle'a şık görünüm veren plastik muhafaza ise tünel etkisi yaratarak soğutmanın daha da güçlü olmasını sağlıyor.

Bir önceki Zalman gibi Thermaltake Beetle'da hemen hemen bütün işlemcilerle kullanılabilir. Zalman'dan farklı olarak sağa sola daha az yayılan Beetle'in dar anakartlara sığma şansı daha fazla. Ama o da 13cm'i bulan yüksekliği ile kasa kapağınıza kadar gelip dayanabilir. Bu yüzden onu da almadan önce kasanıza sığacağından emin olun.

Beetle'in güzel görüldüğünü düşünüyorsanız onu bir de geceleri görün. Çalıştığında alt tarafındaki mavi ışıkları yanan Beetle bilgisayarınıza apayrı bir hava veriyor. Böylesine şık görünen bir fanı içi görünmeyen bir kasaya takmak gerçekten yazık olur. O yüzden Thermaltake Beetle alırsanız ve

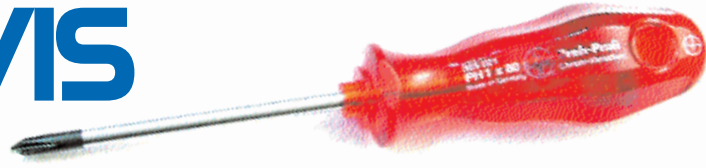


kasa kapağınız şeffaf değilse bir oto tamirciye uğrayıp yan tarafa genişçe bir plexiglass pencere açtırmayı düşünün.

Artılar: Süper soğutma, muhteşem görünüm

Eksiler: Kasanıza sığmayabilir

Teknik Servis



Gelelim bu ay yolladığınız sorularınıza ve sıcak sıcak cevap verelim. Zaten bu yaz günlerinde ne sıcak değil ki? Şu soruları üç ay sonra cevaplasak da soğuyacakları yok. İnsan içinden "yazları donanım incelemek yerine klima incelemek, havuz incelemek veya en güzeli İzlanda'nın serin dağlarını incelemek" demeden edemiyor.

DONANIM PAZARI NEDEN BÖYLE?

Selam Tuğbek, sana bir kaç sorum olacak.

1- NVIDIA yeni 7800GTX çıkardı. Ben de tam 6800 alacaktım. Sence almayıp da biraz daha para biriktirip 7800 mü alayım? Sen ne diyorsun bu duruma?

2- Bence ideal bölümünde Intel değil AMD 3200+ olmalı.

3- Niye NVIDIA yok ki? Gerçi sen bunlar sadece bir örnek diyorsun ama arkadaşlar bakıp "Allah Allah niye hep ATI var?" diyorlar.

SORU

Haklılar aslında. Geçende 256MB 9600XT'ye eskidi dedin. O zaman X600 PRO da eskidi yani. 6600GT veya X700 daha mantıklı olur.

4- Pipeline nedir? Çok olursa iyi olduğunu biliyorum ama başka bir şey bilmiyorum.

Sorularıyla terlettim kusura bakma. Hepinize başarılar. İyi yayınlar.

Jeandan

Selam Jeandan,

Ne garip bir ismin var. İsim değil nick'dir bu aslında. Ama garip bir nick'miş.

1- Herhalde GeForce 7800'ün 6800'den daha iyi olduğunu tekrarlamama gerek yok. Aşırı derecede yüksek fi-

yatları yüzünden böyle üst modellerin piyasaya çıkar çıkmaz alınmasını tavsiye etmiyorum aslında. Ama sonuçta para senin paran. Eğer biraz daha bekleyip 7800 alabiliyorsan ne güzel. Hem Eylül'de ATI'nın R520'si çıkınca 7800'ün üst modelinin de çıkacağı söyleniyor. Belki o zaman bu daha hızlı kartı alırsın veya 7800'ün fiyatı ucuzlar. Bence kulağa mantıklı geliyor.

2- İdeal sistemin işlemcisinin AMD olması senin görüşün elbette saygı duyarız. Ama Donanım Pazarı için verdiğimiz tavsiyeler de bizim tercihlerimiz. Bizim İdeal'de Intel'i tavsiye etmemizin sebebi daha yüksek cache'e sahip olmaları. Oyunlarda cache performansı ciddi oranda etkiliyor.

3- Bu ay sistem GeForce 6600'e döndü. Aslında bir önceki ay bu değişim olacaktı ama piyasada ürün darlığı var diye beklemek istedim. Diğer yandan sen de söylemişsin bunlar örnek diye. Bazen Donanım Pazarı'nı hazırlarken aynı fiyata aynı performansı veren ürünler arasında seçim yapmak gerekiyor. Yani orda ATI olması "Aman NVIDIA almayın!" demek değil.

Ayrıca herkesin bilgisayarından beklemedikleri farklı olabilir. Yani Donanım Pazarındaki konfigürasyonlar mutlak doğru değil. Mesela ben güç tüketimi ve soğutma sistemlerine çok önem veriyorum. Ama sen sadece performansa bakıyor olabilirsin. Ya da daha önce AMD kullanıp memnun kalmışsındır bu sefer de illa AMD olsun istiyorsundur. Memnun kaldığın bir markaya devam etmek cache büyüklüğünden

CEVAP

önemli olabilir senin için. Eğer gerçekten özen gösteriyorsan Donanım Pazarı'nı referans kabul edip kendi konfigürasyonunu hazırlamalısın. Ama kimi okurlarımız oturup parça seçmekle uğraşmak istemiyorlar. Onlar da her hangi bir bilgisayar mağazasına gidip "Bana bu sistemi topla" veya "Buna en yakın sistemi istiyorum" diyebilirler.

4- Pipeline nedir? Güzel ama Teknik Servis'i aşan bir soru. Şöyle basit ama biraz yavan bir benzetmeyle yetinelim: Ekran kartlarını bir fabrika olarak düşünürsen Pipeline'lar bu fabrikadaki her bir üretim bandıdır. Nasıl bir fabrika ne kadar çok üretim bandı varsa o kadar çok ürün üretirse, Pipeline'lar da direkt olarak performansını etkiler. Diğer bir deyişle Pipeline'lar 3D grafiklerin asıl oluşturulduğu ana üretim noktalarıdır.

KAYITLARIM OLMADAN ASLA!

Merhaba Level Ailesi, adım Deniz. Ben sizin 1 yıldır düzenli okuyucusu olan, 13 yaşında bir

PC (Asla konsol değil! Neslimiz tükenmeyecek!!!) oyuncusuyum. Size birkaç sorum olacak:

(Ben bilgisayardan çok iyi anlamam sorularım abes olabilir).

NOT: Kayıt = Resim, Save Game ve ayarlar vb.

1- Tuğbek Abi, benim bilgisayarım; 3.0 GHz P4, 80GB HDD, GeForce FX 5200 128 MB ve 512 MB RAM. Bu bilgisayarın beni bir yıl idare edebileceğini düşünüyorum. Doğrumu?

2- Ekran kartı ve RAM'i değiştirirsem bilgisayardaki kayıtlar silinir mi? 3- RAM'imın markasını nasıl öğrenebilirim. PC'nin markası HP Compaq D330.

4- İki farklı markada RAM almak ne gibi sorunlar doğurur?

5- Her ekran kartı bilgisayara uyar mı? Ekran kartı alırken bilgisayara uyup uymadığı nasıl öğrenebiliriz?

6- Ocak gibi yeni ekran kartı alıcam. En fazla 150-160 milyonluk. Ne önerirsin? Yeni-sini aldığımda GeForce'u nasıl satabilirim?

7- 64 Bit Windows alırsak (biraz zor ama) bilgisayarda sorun çıkarır mı? Ve kayıtlar gider mi?

Şimdilik bu kadar inşallah yayınlarsınız sizi düzenli takip ediyorum ve çok seviyorum bol başarı ve tirajlar...

Deniz Baran

Selam Deniz, PC oyuncularının nesli elbette tükenmeyecek. Asla PC'lerimizde oyun oynamaktan vazgeçmeyeceğiz ve senin gibi genç nesillerle daha da güçleneceğiz. Ama bu da konsollara bütünüyle sırtımızı döneceğiz anlamına gelmez ki? Ne yalan söyleyeyim günde 10 saati PC başında geçirsem de XBOX360 ve PS3 şimdiden rüyalarıma giriyor.

Bilgisayarının seni ne kadar idare edeceğini biz bilemeyiz elbette. Ne oynadığına, ne yaptığına göre değişir. Ama sistemin hiç fena değil. Ekran kartını değiştirir RAM'leri 1GB'a çıkarırsan düşündüğünden daha da uzun süre idare edebilir.

Ekran kartı ve RAM değiştirmek bilgisayardaki verileri değiştirmez. Bilgisayarındaki veriler ancak sabit disk değiştirmen, sabit diskini formatlaman (muhtemelen Windows kurarken) veya sistemdeki arıza ve virüslerden dolayı kaybolabilir.

CEVAP

RAM'lerin markasını ancak söküp üzerindeki etiketlere bakarak öğrenebilirsiniz.

Farklı marka RAM kullanmak bazen uyum sorunları çıkarabilir. Tavsiye edilen aynı marka ve model RAM'leri kullanmaktır. Ama bu illa şart da değil. Genellikle farkı marka ve kapasitedeki RAM'ler sorunsuz çalışırlar.

Ekran kartları şu an için AGP ve PCI-X olarak iki farklı tipte. Senin anakartın hangisini destekliyorsa ondan alınmalısın. Şu an FX5200 kullandığına göre AGP olması gerekiyor. 5 ay önceden bir şeyler tavsiye edemem. Sonuçta her ay modeller ve fiyatlar değişip duruyor. Ama ekran kartı için hedef fiyatını 130-150\$ gibi bir seviyeye çıkarırsan düşük seviye yerine orta seviye bir ekran kartı alabilirsin.

64-bit Windows kullanabilmen için işlemcinin de 64-bit olması gerekiyor.

Umarım yardımcı olabilmişimdir. Soruların hiç de abes değil. Teknik Servis'de sadece bilgisayarı yalayıp yutmuş okurlara cevap vereceğiz diye bir kural yok. Elbette yolun başındakilere de yardım edeceğiz =)

PGA VS LGA

Level'in görkemli kapısının arasından kafamı şöyle bir uzatıp ufak bir soru sormak istiyorum... Sizce PGA mı yoksa LGA paketli işlemci mi daha verimli?

Ozan

Selam Ozan,

Dikkat et yaz vakti pencereler açık, cereyandan kapı çarpabiliyor =) LGA 775 > PGA 478

OYUN BİLGİSAYARI BOZAR MI?

Selam Tuğbek, ailem yeni bilgisayar alacak. 1 GB RAM, 3.2 GHz işlemci, AMD Athlon (64-bit), 256 MB ekran kartı, 200 GB

sabit disk. Ama oyun yüklememi istemiyorlar. Niye? Çünkü oyun bilgisayarı bozar mı. Daha önce 6 yıldır hiç

upgrade olmadan kullandığımız 64 MB RAM'lik bilgisayarın SADECE oyunlar yüzünden bozulduğunu zannediyorlar. Onlara böyle olmadığını, o bilgisayarda 3 tane oyunu aynı anda açsam bile yavaşlamayacağını söylersen çok sevinirim.

Murat Bıçakkaya

Selam Murat,

Bilgisayarı oyunlar değil bilinçsiz kullanıcılar bozar. Eğer ebeveynlerin sırf seni oyunlardan uzak tutmak için bir bahane üretmiyorsa, "Oyun bilgisayarı bozar" demeleri bilgisayardan anlamadıklarını gösterir. Bu durumda bu yeni bilgisayarı bozma ihtimalleri yüksek. Bence onlara senin onayın olmadan bilgisayarda bilmedikleri şeyler yapmalarını tembihlemelisin. Yok, bahane ise (ki büyük ihtimalle öyle) bu durumda kendilerini esefle kınamaktan başka yapacak bir şey yok. Hangi çağda yaşıyoruz artık. Bilgisayarlar ilk çıktığında oyunlara öcü diye bakılırdı, bizimkiler Commodore'un adaptörü ısınmış artık kapamak lazım falan derdi. Ama artık bilgisayar oyunlarını yasaklamak ve bunun için donanım kurallarını yerle bir eden bahaneler uydurmak hiç hoş değil. Bu "seni leylekler getirdi yavrum" inanışını sürdürmek gibi bir şey.

DOSYA BAĞLANTISI DEĞİŞTİRMEK

Merhabalar, hepinize kolay gelsin. Benim .BIG uzantılı dosyalarla ilgili bir sorunum var. Ben efendi efendi Battle for the Midle Earth oynarken kuzenim bu oyunun klasörünü karıştırmış. Müzikleri dinleyebilmek için klasörde bulunan Music.BIG dosyasını Windows Media Player ile açmış. Açmış dinlemiş dinlemesine de yanlışlıkla bu dosyaları hep bu programla aç tikini kaldırmayı unutmuş. Dolayısıyla BFME klasöründeki bütün .BIG uzantılı dosyaları bilgisayar Windows Media Player ile açmaya çalışıyor. Dolayısıyla oyunda bazı sorunlar çıktı. Skirmish modu çalışmıyor, ayrıca çok güzel bir mod buldum internetten; sorunsuz bir şekilde indirip yüklediğim halde oyun açılmıyor. Bu .BIG dosyalarını nasıl tekrar eski haline getirebilirim? Yardımcı olursanız çok sevinirim.(format çekince düzelir biliyorum ama varsa bir yolu düzeltmeyi tercih ederim çünkü hiç format çekebilecek vaktim yok.)

Arda Yiğitoğlu

Merhaba Arda,

Soruyu bu kadar yazmışsın ama BfME'nün şu çok güzel modu nedir söylememişsin. Ben oyunu bitirdim ama tadı damagımda kaldı, güzel bir modu hiç fena olmaz hani. Sen modun ismini bizimle paylaşmadan önce herhangi bir Windows penceresi aç. Orda üst menüden Araçlar > Klasör Seçenekleri'ni seç. Açılan pencerede Dosya Türleri sekmesine gel ve buradaki listeden .big uzantısını bul ve seç. Sonra

sağ alttaki gelişmiş düğmesine bas. Eylemler kutusundan "Open" seçeneğini seç ve sağdaki kaldır düğmesine bas. Onayladıktan sonra tamamlara tıklayarak bütün pencereleri kapa. Eğer sorun giderilememişse bundan sonra oyunu kaldırıp tekrar yükle.

WINDOWS 13 GB OLMUŞ!

Şu an Level dergisinde, her ay ki gibi bizim için şahane bir dergi hazırlamak için ter döken bütün çalışanlara selamlar. Hemen şu C sürücüsünü bir türlü boşaltmamamla ilgili sorunuma geçeyim. Tatile girdiğimizden beri birçok online oyun denedik arkadaşlarla ve tabii ki bunların hepsini netten indire indire C:'de biriktirler ve Diye atmak akılma gelmedi. D:'yi fazla da kullanmam zaten. Onlarca oyunu silmeme rağmen C:'de birazcık yer açıyorum birkaç gün sonra tekrar doluyor. Windows klasörünün boyutuna bakayım dedim 12.9 GB çıktı şok oldum. Bende 40 GB sabit disk var; bu 20 C: ve 20 D: olarak ayrılmış. Haliyle Windows klasörü bu kadar dolu olunca bir şey yapamaz oldum. Windows içindeki bu gereksiz bütün dosyaları silmem için ne yapmam, ne tür bir program kullanmam gerekiyor?

Taci Öztürk

Selam Taci,

Şimdi kendi Windows klasörüne baktım 2GB tutuyor. Demek ki sende 10GB'lık bir fazlalık var. Bunu temizlemek için Windows'un Disk Temizleme aracını (Donatılar > Sistem Araçları) veya Clean Center, Fast Cleaner gibi daha gelişmiş bir disk temizleme programını kullanabilirsin. Hangisi daha iyidir gibi bir şey söyleyemem çünkü bugüne dek herhangi birini kullanmış değilim. Bende Tree Size Pro yüklüdür. Bu program büyük ebatlı dosyaları aratmanı, klasör ebatlarını izleyebilmeni ve sabit disklerde neyin ne kadar yük getirdiğini kolayca görmeni sağlar. Böylece bir yerlere yığılıp kalan çöp dosyaları kendin bulup imha edebilirsin.

KASAYA EL DEĞMİYOR

İyi günler. Yaz geldi büyük bir istek ve arzu ile bilgisayarına kavuştum. Fakat çok yavaş bir makineydi. Celeron 1.7 256MB DDR-RAM 128MB FX-5200 vardı. Online oyun oynadığımdan dolayı anti-virüs programları da yükledim. Tabii bilgisayar iyice yavaşladı. Ben de bilgisayarcıya gidip makineye yeni parçalar taktırdım. P4 2,8 512MB RAM oldu. Oynadığım oyun işlemcisi %100 kullandığından dolayı işlemci çok ısınıyor ve makine kilitleniyor. Kasaya el değmiyor nerdeyse. Ben de fan değiştirdim fakat hala kilitlenmeye devam ediyor. Bilgisayarcı sorunun fanda olmadığını havalardan olduğunu söylüyor. Antalya'da oturuyorum fakat eski işlemcimde bile böyle bir sorun olmuyordu. Çok garibime gitti. Sana danışmak istedim.

Cevabını sabırsızlıkla bekliyorum.

Mert Eren

Merhaba Mert,
Mektubundan ciddi bir ısınma sorunun olduğu belli. Ama yine de "El değmiyor" kısmını anlayamadım. Bugüne dek ısınan çok bilgisayar gördüm ama el değmeyecek kadar çok ısınanını hayal bile edemiyorum. Bunda ciddi misin? Bu ancak yaz sıcaklığında güneşin altına koymuşsan olur. Ama bir Antalya'lı olarak bilgisayarın gölge bir noktada durması gerektiğini bildiğinden eminim. Gölgede durmasına rağmen bu kadar ısınması ancak hiç kasa fanı olmamasıyla falan olabilir. Bence sen kasayı daha serin bir noktaya çekip kasa fanlarını güçlendir.

AGP Mİ DEĞİL Mİ?

Tüm Level halkına ve Level çalışanlarına selamlar. Benim size çok küçük, küçücük, mini minnacık bir sorum var.

Bende tümleşik ekran kartı olan markasını bilmediğim bir anakart var. Üzerinde AGP yazan bir yuva var. Bu yuva AGP yazıyor ama AGP gibi bölmelere ayrılmamış. Yani bir uzun ve bir de kısa parça şeklinde değil ama elimde de Radeon 9800SE var. Bunu taktığımda (bilgisayar kapalıyken) CUK! diye oturdu ama bir şey olur diye korkup bilgisayarı çalıştırmadım. Sizce bir sorun olmaz değil mi? Şimdiden bu mesajı okuduğunuz için bile teşekkürler cevaplarsanız binlerce teşekkür ve tabii ki LEVEL RULZ....)



SORU

(bilgisayar kapalıyken) CUK! diye oturdu ama bir şey olur diye korkup bilgisayarı çalıştırmadım. Sizce bir sorun olmaz değil mi? Şimdiden bu mesajı okuduğunuz için bile teşekkürler cevaplarsanız binlerce teşekkür ve tabii ki LEVEL RULZ....)

Umut

Selam Umut,
Bazı AGP yuvalarında bahsettiğin ayrırcı parçalar olmayabiliyor. Sebebini ben de bilmiyorum açıkçası. Bu ayrırcılar aslında ekran kartının yerine daha sağlam oturmasını sağlıyor. Bence bu port AGP'dir ve senin Radeon'a bir sorun çı-

karmayacaktır. AGP yuvasını uzunluğunun yanı sıra kahverengi olması ve yuvanın hemen sonunda yer alan "AGP kilidi" isimli küçük bir parçadan tanıyabilirsin. Bu kilit ekran kartının kenarına geçerek kartın yerinden oynamasını engeller.

Çok alakasız olacak ama nedir bu kardeşim, her futbol kulübüne bir kanal açıyorsunuz. FBTV, BJKTV, GSTV... Ne izleyecek bir şey var ne adam gibi bir yayın yapıyorsunuz. Eğer illa TV açacaksanız biraz ilim irfan kanalı açın. Boşuna kanal işgal ediyorsunuz.

_Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Bu ay ilginç şekilde birkaç kişi birden Pentium 4 640 (3.2GHz) yerine Athlon 64 3200+ kullanmamamızı eleştirmiş. Tamam, iki işlemci arasında 100\$ gibi bir fark var. Ama 2MB cache'li bir işlemci ile 640KB cache'li bir işlemciyi karşılaştırıyorsunuz. Kaldı ki Athlon 64 3200+'dan daha ucuza Intel'in 1 MB cache'li 3.2GHz'ini de tavsiye etmiyoruz. P4 6xx serisi özellikler olarak neredeyse Extreme Edition ile aynı seviyede.

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.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.teknomarket.com
www.vatanbilgisayar.com

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2800+ (Socket 754) \$99	Pentium 4 640 (LGA 775) \$312	AMD Athlon 64 FX-55 (939 Pin) \$992
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$76	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$108	MSI K8N Diamond \$245
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$54	1GB DDR2-533Kingston(Dual Pack)\$115	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$220
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$63	Samsung SP1213C 120GB \$86	Hitachi Deskstar 7K400 400 GB \$399
Ekran Kartı	Sapphire X550 256MB \$84	Asus Extreme N6600TD \$143	HIS X850XT ICEQ2 256MB PCIE \$550
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$130	Samsung 797MB 17" \$214	Samsung 173P LCD 17" TFT \$463
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$40	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Live 24-bit \$30	Sound Blaster Audigy 4 \$313
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$179
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech Internet Pro \$15	Logitech Internet Pro \$15
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$60	Razer Diamondback \$60
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-5500 \$523
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$721	\$1,378	\$4,025

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

SANALDAN GERÇEĞE

Oyunlar mimarlarla çok iyi anlaşılıyor



Sami Onur'u oyunlarla tanıyoruz

Özellikle son on yıl içinde, yoğun bir paylaşıma giren mimari-oyun-sinema üsseni, verdiği melez ürünlerle büyük adımlar atmakta. Halen akademik anlamda bu üszen üzerine kafa patlatmakta ve olasılıkları araştırılmaktadır. Tam sınırlarında yalnız kaldığını düşünürken, Sami Onur'a rastladım, hem de Los Angeles'da (tabii ben İstanbul'daydım). Kendisi bu üsseni aktifteirebilmiş bir mimar. Şu an Activision'da, Call of Duty 2 ekibinde mekan tasarımcısı (künyelerde "environment artist" diye geçiyor) olarak çalışmakta. Şimdi önden Amerika macerasını dinleyeceğiz (ve sonra da detaylar için www.samionur.com sitesini kucalayacağız).

Güven Çatak: Selam. Hemen girelim konuya. İTÜ'de mimarlık okudun ve sonra master için SCJaro. Nasıl başladı Amerika macera? SCJaro, diğerlerine göre nasıl bir okul?

Sami Onur: Macera delu Amerika! ? SCJaro'ı seçmem biraz Los Angeles'da okumak istemem, biraz da okulun mimarlığa deneysel yaklaşımından etüri oldu. SCJaro bildiğim diğer okullara

oranla çok sesliliğin fazla olduğu bir okul. Daha doğrusu üsleydi. Şimdi imaj ağırlıklı yaklaşıma, diğerlerine göre daha ağır basıyor. Okulda olan bazı tartışmaların işi boş olsa da okulun teknolojiye önem vermesi ve hala öncüllük ruhu taşıması önemli.

GC: Yanılmıyorsam yaptığın tez "melez mekan" sana oyun dünyasının kapılarını açtı. Tezinden ve oyunlarla kurduğun ilişkiden biraz bahsedebilir misin?

SO: Evet, haklısın, biraz bahsetmem gerekirse, tezim fiziksel mekan (klasik mimarlık) ile sanal mekan (dijital mimarlık) birleştiren bir proje. Yani mekansal çalışsan bir bilgisayar. Nasıl bilgisayar bize birçok konuda yardımcı olan programları sunan bir endüstriyel ürüne, melez mekan projesi de insanın görsel işlerini 3 boyutlu bir arayüzde halletmek için tasarlanmış mimari bir ürün. Kullanıcının mekanla etkileşimi, 3 boyutlu projeksiyonlar üzerinden, görsel araçlar (sensör) ve vericiler ile sağlanıyor. Bu yüzden prensip olarak bilgisayar oyunlarıyla aynı şekilde çalışıyor. Görüntüyü monitörde sunmak yerine hologram olarak sunuyor. Kullanıcı mekan için özel olarak tasarlanmış programlardan (alışveriş merkezi, sanat galerisi, kişisel dekor, 3 boyutlu görüşme gibi) bir tanesini seçip mekanı dilediği gibi kullanıyor. Yani melez mekanın yazılım kısmı windows gibi çalışıp kullanıcıya görsel alt programları çalıştırma alanı sağlarken, donanım kısmı mimari mekan ve görsel elektronik/mekanik (projektor, sensör, silikon graphics bilgisayar, ışık kontrol elemanı vb) araçları kullanarak yazılımın istemesini sağlıyor.

GC: İlk olarak "Fight Club" filminin oyun versiyonunda çalıştın. Yaptığın işi biraz tarif edebilir misin? Sektöre adapte olmak zor

oldu mu? Bu arada oyunun filmle bir alakası yokmuş galiba?

SO: Evet maalesef oyunun filmle pek bir alakası yok. Eminim filmde diledikleri hazzı oyundan almayı planlayan arkadaşlar hayal kırıklığına uğramışlardır. Neyse, ben aslında oyunun iyi olan kısmında (grafik) çalıştım ve oyunun ortamlarını tasarladım (oyuna uygun hale getirdim) ve modelledim, dokularını ve ışıklandırmasını yaptım. Bunları zaten mimarlıkta da yaptığım işin zorluk şekmedim.



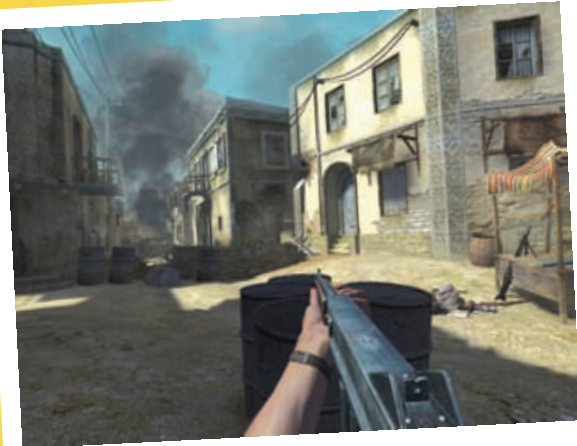
Sami ise Fight Club ile başlandı.

GC: Aktarımdan Electronic Arts ve "Golden Eye: Rogue Agent" ile "Medal of Honor: European Assault" geldi. Orada da benzer bir pozisyonda mı görev aldın? Bu başarılı geçiş nasıl gerçekleşti? Yoksa Amerikan rüyası gerçek mi?

SO: Evet EA'de de benzer bir pozisyondaydım. Fight Club'da yaptıklarım sanırım EA'dekilerin dikkatini çekti ve teklifte bulundular, ben de kabul ettim. Amerikan Rüyası gerçek mi? ? Bu sorunun Amerikan kısmından çok rüya ve gerçeklik kısmı ilgimi çekti. Ama bunun cevabını başka bir zamana bırakalım.

GC: Mekanları tasarlıyorsun, modelliyorsun, kaplıyorsun, gerçek zamanlı ışıklandırıyorsun, kameraları da sen mi koyuyorsun? Kurguda aktif rol alıyor musun? Hangi yazılımları kullanıyorsun?

SO: Şimdiye kadar oyunlarda kameralarla pek bir dikkat olmadı. Oyun kurgusuyla da benzer daha çok oyunun kademelerini tasarlayan arkadaşlar (level designer) ilgileniyor. Kul-



Call of Duty 2 beta aşamasında



Sami Onur, en son Call of Duty 2 ortamlarını tasarladı.

landrğm yazı-
lımlar, modellemek için maya
ve radiant (level editor), doku
yapmak için adobe photoshop ve
deep paint 3d, aydınlatma için
yine radiant.

GÇ: Peki level tasarımcısı nasıl
bir iş yapıyor senin tasarladığın
mekanları birleştirmek dışında?
Kısaca birlikte çalıştığın bölümler-
den ve warez'daki isbölümünden
bahseder misin?

SO: Kademe tasarımcıları oyunun
akışını ve olay sırasını tasarlıyor.
Yani benim tasarladığım (aslında
ortak bir tasarım söz konusu) me-
kanlarda neyin ne zaman olması
gerektiğine karar veriyor. Senar-
yoyu oluşturmak da diyebiliriz.
Mekan sanatçıları ve kademe tsa-
rımcılarından başka oyunlarda
konsept tasarımcıları, anima-
törler, programcılar, efektçiler
ve ses tasarımcıları var.

GÇ: Şu an hangi oyun üzerinde
çalışıyorsun? Ne aşamada? Sırada
hangileri bekliyorsun?

SO: Şu an Call of Duty 2 üzerin-
de çalışıyorum ve oyunun beta
teslimine 2 hafta kaldı, sonbahar-
da satışa sunulacak. Bundan sonra
yeni bir proje düşünüyoruz, bilim-
kurgu olması planlanıyor. Aksilik ol-
mazsa büyük bir ihtimalle bu pro-
jenin işinde yer alacağım.

GÇ: Oyunlarla warez hep iyi mi ol-
mustu? Kilit oyunların ve son dön-
em favorilerinin?

SO: Evet, oyunları aldım elası
sevmişimdir. Futbol basta olmak

Alert, FIFA,
ISS (Wining
Eleven)...

GÇ: Biraz da
sinemaya gi-
relim. Bağımsız
bir filmde set tsa-
rımcısı (production designer di-
yarlar galiba) olarak görev aldın.
Nasıl bir süreçti?

SO: SCİFari'deki tez danışmanım
yönetmenliğe başladı ve benden
yardım istedi. Kısa metrajlı bir
film için ona set tasarımı ve pre-
visualization (Türkçesi öngörüntü-
leme olabilir) yaptım. Film şu an
mali sorunlar yüzünden askıda. Ama
tekrar ele dabileceğim bir iş.

GÇ: Film mi, oyun mu? ?

SO: İnteraktif olması yani seyirci
değil de katılımcı olduğun için
oyun, derinliği olduğu için film.

GÇ: Artık herhalde oyunları başka
göze oynuyor, filmleri başka
göze seyrediyorsundur.

SO: İnsan kendini belli
bir konuda eğittiği zaman
bakış açısı ister istemez
değişiyor.

GÇ: Mimarı olanın çalış-
malarına ne gibi katkıları
oluyor? Sence mimarlık
eğitimi bu tarz ası-
lımlara yer verilmeli mi?

SO: Mimarlık, sanat, mü-
hendislik, sosyoloji,
psikoloji gibi disiplinle-
ri içerdiği için, yaptır-
gım ise farklı yönlerden

üzere. ?
Sevdiğim
oyunlar Cham-
pionship Ma-
nager, Civili-
zation, Pi-
rates, De-
fender of
the Crown
(eskilerden),
Heroes, War
Craft, Red

yaklaşmamı kolaylaştırıyor. Evet,
mimarlık eğitimi bu tarz asırlımlara
yer verecek zaten. Tabii eğer
sajdas kalmak istiyorsa. Belki bu
konuda ben de bazı girişimlerde
bulunabilirim.

GÇ: Oyun yapımı hakkında Türki-
ye'deki gelişmeleri nasıl buluyor-
sun? Buraya dair projelerin var
mi?

SO: Takip edebildiğim kadarıyla
umut verici. Türkiye'de bir çok

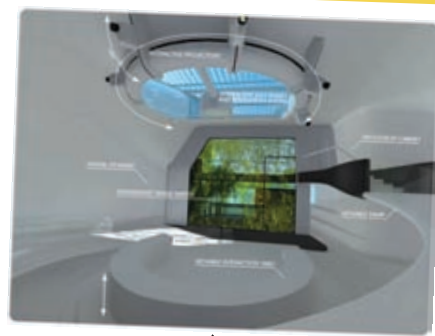
yetenekli insan
olduğunu biliyo-
rum ve bunlardan
bazılarının bir
waya gelip bir-
seyler baslatmış
olmaları hoş. Ama
bu tip şabaların
sonuç dabilmesi
için kersan kopya
meselesinin büyük
oranda çözülmesi
gerekli. Eğer

denet bu konuda adım atacak
olursa Türkiye'de oyun işi kurmak
isterim.

GÇ: Soru bombardımanına tuttuk
seni ama son olarak bu işle uğraş-
maya hevesli arkadaşlara neler
tavsiye edebilirsin?

SO: Çizim ve gözlem yapmak
faydalı, 3d program (3ds Max,
Maya vb) karıştırmak ya da level
editor (unreal editor vb) öğren-
mek bir yol olabilir. Ya da bir
programlama dili öğrenmek (C
tavsiye edilir) de bir başlangıç
olabilir.

GÇ: Level adına teşekkürler, ha-
yırılı başarılar dileriz.



Sami'nin tezinden bir bölüm





Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

ART

Işık, kamera, plastik göz yaşları...

meleri, yere düşen plastik göz yaşları yankılanıyordu; yaşlı yönetmenin sesi duyuluyordu boşlukta... Ortasında duruyordu setin Vosviddin, ama baş rolde değildi bu kez.

Ne oyuncu vardı, ne de kamera... Sahte dekorlar kaybolmuştu siyah-beyaz setin içinde; devrik evler, kırık cam parçaları, ışık, metal güneş... Her şey saçılmıştı çevreye, metal güneşin yaktığı kırık cam parçaları ve kesik filmler gibi. Kimse toplamak istemiyordu parçaları, keskin kenarının canını yakmasından korktuğu için. Ya da yalnızca; cam parçalarını, kesik filmleri birleştirdiğinde kameranın eskisi gibi çalışmasından, filmi yeniden izlemek zorunda kalmaktan korkuyordu herkes. Bu yüzden bozuk hayalleri gibi dağıntı setteki her şey. Oyuncuların uzun, siyah gölgeleri beyaz yoldaydı hâlâ; sahte gülümse-

melerdeki yıkık dekorlara doğru yaklaştı, gölgele-re, plastik göz yaşlarına basmadan; uzun, kahverengi yolun içinden. Yerde kırık, eski bir kulübe vardı, birkaç tahta parçasıyla yapılmış. Yerden kaldırdı kulübeyi ağır ağır, dengede tutmaya çalıştı... Yapamadı. Bir tahta parçası buldu uykusuzluğunun arasından, yeniden denedi; tahtayı koydu bu defa ardına. Dengede tutmayı başardı. Bir adım attı geriye doğru, ve bir adım daha... Kafasını kaldırdı... Yerde, ağaçların arasında duran güneş gözünü aldı. Elini eski kapıya doğru uzattı; kulübe sallandı. Açtı yavaşça, bir adım attı içeriye doğru... Hızla değişti her şey adımını attığında, geriye sarıldı bir kaset gibi... Arkasında bıraktığı iki taraflı kapı sallandı boşlukta. Herkes Vosviddin'e çevirdi gözlerini; yuvarlak masada içki içen kovboylar, barı silen barmen, tavanda dans eden kızlar... Tek hareket eden Vosviddin'di durgun karmaşanın içinde, tek kalbi atan oydu sanki; tavanda asılı duran büyük, bakır avizeyle birlikte. Ne olduğunu anlamadı, dondu, kaldı. Köşede, dizlerini kendisine doğru çekmiş oturan küçük bir kız vardı, hiçbir yere ait olmayan, çevresindeki her şeyden farklı olan. Kıza doğru yaklaştı; diğerleri gibi değildi, siyah-beyazdı. Elini uzattı kıza, kız da ona... Yelkovan ağırlaştı, akrep itti arkasından... Ve hızlandı bir anda, yeniden. Barmen barın arkasına saklandı, kovboylar birbirleriyle kavga etmeye başladı... Vosviddin kaçmaya çalıştı kızın elinden tutarak, kurşunların arasından geçti. Dışarıya attı kendisini kızla birlikte... Yerden kalktı; kız yoktu yanında... Arkasına baktı, bar kaybolmuştu. Eski,

kırık tahta parçalarından başka hiçbir şey yoktu barın yerinde. Elinde sıkıca tuttuğu siyah-beyaz, dikey çizgiler düştü yere. İlerledi sonu çizgiyle çizilmiş kahverengi yolda. Her şey hareketsizdi, bir daha hiç hareket etmeyecekmiş gibi... Yer sarsılmaya başladı bir anda, yolun renkleri dağıldı ve ikiye ayrıldı... Dev bir sarmaşık çıktı yolun ortasından, kahverengiyi siyaha boyadı gölgesiyle. Çakılı kaldı olduğu yere Vosviddin. Sarmaşık yükselmeye başladı ağır ağır, göğe doğru. Ve her yanı sardı sarmaşıklar; metal güneşi, dekorları, yolu. Kaçacak bir yeri yoktu, her şey kayboluyordu gökyüzünün içinde. Dev sarmaşığa tutundu, tırmanmaya başladı gökyüzüne doğru; kaçmayı denemek istedi. Yükseldi gitgide sarmaşıkla birlikte, bulutları bıraktı gerisinde, mavi uzaylılara el salladı, savaşın ortasında... Aniden kayboldu sarmaşıklar, yere düştü Vosviddin hızla. Yüzünü kaldırdı yerden, gökyüzüne baktı. Hiçbir şey yoktu, sarmaşıklar kaybolmuştu. Set eskisi gibiydi; çevreye saçılan cam parçaları, kesik, kopmuş filmler...

Yerinden kalktı... Yerdeki kesik filmleri toplama-ya başladı, cam kırıklarının, canını yakan metal güneşin, havada asılı kalan sahte gülümsemelerin içinden geçerek. Ne kadar kesik film varsa topladı sette. Çizgiyle çizilen yolun sonuna doğru ilerledi, küçük adımlarla; arkasında kovboyları, mavi uzaylıları bıraktı. Cebine koydu ellerinde taşıdığı kesik filmleri. Hepsi bir aradaydı artık... Yaşlı yönetmenin sesini duydu. Arkasından kovboyların, tavanda dans eden kızların, uzaylıların sesini... Çizgiye doğru yol aldı, ardından cebinden düşürdüğü kesik filmlerle... Film başladı yeniden: İlerideki yıkık dekorlara... Plastik... Uzun... Arkasına baktı, bar kaybolmuştu... Yerden kaldırdı kulübeyi ağır ağır, dengede tutmaya çalıştı... Tek kalbi atan oydu sanki... Siyah-beyazdı... Çizgiye doğru yol aldı, ardında cebinden... Kesik filmlerle...

Oyuncuların uzun, siyah gölgeleri beyaz yoldaydı hâlâ; sahte gülümsemeleri, yere düşen plastik göz yaşları yankılanıyordu.



DİĞER EVR3N

Gâvuru böyle kazıklarız biz!

Aslında ülkemiz insanının gündelik hayatını online hayata da taşımamasını sevmiyor değilim. Orta yaşı geçkin üst komşumun bakkalda karşılaştığımızda “Ben de bağlattırdım” dediği ADSL hattını kullandığını duymak ilginçtir ki çok da garip gelmemişti kulağıma.

Eskiden nasıl da ilginç bir şeydi internet. Sa-
dece kampüste gördüğümüz bir şeydi. Sınıf ar-
kadaşımın “La internet gelmiş, hot-ma-il diye
bir şey varmış” diyerek beni çektiirdiği ilk
günleri unutmak isterdim aslında. O zamanlar
Netscape 2.0 ile gezinirken, web sayfalarında
resim çıkınca Alien görmüş gibi bir heyecana
kapılırdık. Derken IRC denen illet girdi ülkenin
bağrına, gencinden başlayıp herkesi bir sarıver-
di, o günden itibaren günlük hayatımızda tat-
min edemediğimiz bütün egolarımızı saldık in-
ternete.

“Geçen gün bir hekledim... O bi- çim”

Birden bire, “zarar verme” dürtüsü, “şaka yap-
ma” isteği hortladı bizde. En ünlü IRC network-
lerinden biri olan Dal.Net’in IRC operatörleri
için hazırladığı rehberde, her ülkeden bağlanan
kişilerin genel olarak özelliklerinden bahsedilir-
ken “Türkler, potansiyel hacker’dır” denmesi
çok da yalan değil. CHIP’e gelen gelen e-posta-
lardan önemli bir kısmı “başkalarının makinele-
rine nasıl girerim?” sorularıydı bir ara.

Ülkemizin yeni yeni alışmaya başladığı bir
diğer “community” olayı ise devasa online
oyunlarda. Canımız orijinal oyunlara para ver-
mek istemese de, her ay onar onbeşer dolar ve-
rir olduk online oyunlara. Ardından da her “gur-
bet”te yaptığımız gibi oluşturuverdik kolonileri-
mizi.

“Türkler Hakaten Uzayda”

Online oyunlardaki bu kolonileşmenin bir iyi,
bir kötü yanı var. İyi yanı oyun içinde öğrenme
eğrisini bir hayli kısaltması. Kendi dilimizde an-
laşmaktan daha güzeli yok. Oyuna yeni girdiği-

**Coronet kantini... Türk
arkadaşlardan biri dansediyor.
Tanıdığı bir Türk kız geliyor.**

mizde kendi kanımızdan canımızdan birileri ile karşılaştığımızda hemen birbirimize destek çıkma-
mız bence Türk olmanın en güzel niteliklerinden biri. Ama iş rakip olmaya gelince birbirimizin ve başkalarının en azılı düşmanımız.

Kötü yanı ise “Kurtlar Vadisi” ve “Acun Firarda” karışımı olmamız. Bu karışım, Star Wars evreninde pek iyi sonuçlara yol açmıyor. Şöyle ki:

Yer: Lok, bir çöl kasabası. Günlük turlarım-
dan olan bu şehir, gideceğim noktaya yakınlı-
ğından dolayı sürekli kullandığım bir yer. Ben
bir Bounty Hunter’ım, normalde işim Jedi avla-
mak, ama ben uğraşmıyorum. Kahramanları-
mız ise bu şehrin sakinleri, bir çoğu yabancı. İki
karakter shuttleport’un önünde bekliyor. Bir
Türk Jedi (yani Orhan Gencededay) koşup İngiliz-
ce olarak “Benim için mi geldin?” dedi. “Hayır”
dedim. “İşim var az ilerde” Arkadaşına döndü,
Türkçe olarak “Yalan söylüyo o.. çocuğu” dedi.

Yer: Coronet Starport, meşhur Combat Up-
grade’den önce. Doktor kuyruğu var bizim
SSK’larda olduğu gibi. Sıra kavgası tahmin edin
hangi dilde. Küfürler ardı ardına. Daha sonra
başka ülkeden oynayan doktora giden küfürler
var Türkçe olarak. Ekrandan bir derebeyliği kav-
gası izliyorum. Tartışan “bizden” iki kişi “Bana
bak!”, “Senin var ya...”, “Sıkıysa adresime gel,
lan! Al veriyorum adresimi” sözleri havalarda
uçuyor. Neyse ki ölü ya da yaralı yok. En azın-
dan gazetelerin 3. sayfasında okumadım son
zamanlarda şöyle bir haberi.

Yer: Mos Eisley, yeni oyuncuların başladığı
yer. Türkçe bir isim dolanıyor ortada ama belli

ki oyuna yeni girmiş. İsim, bi-
zim meşhur her cümlelenin so-
nuna eklenen küfür. Yanına
gittim, İngilizce olarak “Yar-
dım edebilir miyim?” dedim
(kan çekiyor her ne kadar ter-
biyesiz de olsa isim). “Du yu
now Turkish?” dedi. “No” de-
dim, “O zaman senin ta...”
Türkçe olarak ve ismini ekledi
cümlelenin sonuna. Tabi bir
daha görmedim bu şahsı,
Customer Service’e “isminin
manasını” söylediğimde.
Yer: “Abi, topa çevirmiş-



Selçuk İslamoğlu | sislamoglu@level.com.tr

sin char’ı” diyor. “Sanane lam,
o...” diye yanıt veriyor. Devam
ediyorlar konuşmaya “Geçen
gün bir kazıkladım bizim gu-
ildteki adamı.. Kakaladım 3
katına aldığım fiyatın”.

Bu sohbetleri yapanların
sokaktan Japon turist kız ge-
çerken “Koniçiva yavrum!” di-
ye laf atan aylardan bir farkı
yok. Vazgeçemiyoruz gündelik
sokak alışkanlıklarımızdan on-
line hayatta ve çok uzak ga-
laksilerden birinde de olsa.
Cem Yılmaz’ın “Türkler uzay-
da” parodilerini birebir yaşıyo-
ruz. Bir yandan evimde gibi
hissediyorum bu tür olaylara
rastladıkça, sıcak bir ortam
ama bir yandan da utanıyo-
rum “online toplum” içindeki
bazı davranışlarımızdan. Kısa
vadeli kazançlar için milli de-
ğerlerimizi ve şanımızı sokağa
atıyoruz. Ama ne demişler,
önce işneyi batırmak lazım
kendimize, çuvaldız zaten ge-
liyor ister istemez...



▲ Enseye tokat, sırta(!) şaplak samimiyet yemiyor her ortamda.



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

BABA O'RILEY

Ruh bazen çok acıkır.

çalıyor, neydi bu? jenerik. Duruyor öylece jenerik. Akmıyor ve upuzun bir saniye boyunca beynimin kıvrımlarında elektrik dalgalarının doğru cevabı aramasını bekliyor. Bu lobda değil, bunda da yok... Neydi bu?! Mırıldanıyordum bu sefer "Neydi bu?", bir saniye geçiyor jenerik azıcık akıyor. "Tarlaların ortasında ekmeğim için savaşıyorum, yaşamıma dayıyorum sırtımı". Mırıldanıyordum, sızlanıyordum, saniyeler hafifçe akıyor. Elektrik dalgaları cevabı arıyor. Kimdi bu şarkıyı söyleyen? "Savaşmama gerek yok haklılığımı kanıtlamak için. Affedilmeye ihtiyacım yok". Kim, kim... kimdi? Zaman tamamen duruyor. Beynimde yankılanıyor mırıldanmam, "KİM?!" Bir anda duruyor elektrik dalgaları, yanlış yönde olduklarını anlıyorlar. Cevabın yerini biliyorlar. Dudaklarım aralanıyor, ben de biliyorum artık cevabı: "THE WHO".

ilk bölümünden beri izliyorum bu diziyi. İlk bölümünden beri dönüyor bu jenerik ve müziği: Baba O'Riley. Ve ben duymuyorum, fark etmiyorum. Eskiden çok sevdiğim The Who'yu önemsemiyorum. Meher Baba'yı hatırlamıyorum. Farkındalık kelimesinin yerine koyduğum televizyona boş boş bakıyorum. "Ergen çöplüğü, bu sadece bir ergen çöplüğü". Bitiyor jenerik ve artık heyecanla yapacak bir şey var.

PANİK
Salonun köşesine gidiyorum. Eski bir sehpa var burada. Üç tarafından ikisine CD'ler dizili. Diğer tarafı arkada, duvara doğru. Hızla çeviriyorum. Sehpanın arkasından bir ton kaset yığılıyor halının üzerine. Karıştırmaya başlıyorum. Bir sürü eski isim, bir dünya eski melodi. Buluyorum

Who'nun kasetini. Lanet olsun, bunu çalacak bir alet yok ki evde. CD'leri deviriyordum bu sefer. İçlerinde debelenip duruyordum ama burada da yok. Bilgisayara atılıyorum, işte MP3 klasörü, ara, bütün dosyalar, anahtar kelime "Baba". Tek bir isim çıkıyor Akbaba. Bu ne be?! Şarkı Akbaba, Albüm Nil FM. Kâbus mu bu? Beynimin kıvrımlarında klavyenin çılgın

soloları dolaniyor. Gözlerim dönüyor. Yok, Baba O'Riley yok. Sakinleşmeliyim, sakinleşti irecek bir şeyler lazım bana. Ara, bütün dosyalar, anahtar kelime "Fireball". İşte buradasın... "Bana nereden geldiğini soruyorlar, gerçekten bilmek istiyorlar. Aşkım bu uzun bir yol, geldiğin yer çok uzak. Bir ateş topu gibi yarışıp, hayalet gibi dans ediyorsun. İki zılsın ve ben hangisini daha çok sevdiğimi bilemiyorum."

Rahatlıyorum ama daha sert bir şeye ihtiyacım var. Rahatlığa, rehavete evrilme şansı vermek istemiyordum. CD'leri yığıyorum masanın üzerine. Tam bir çöplük şimdi burası, ergen çöplüğü. Geçmişimin nameleri. Bir CD'nin sırtı takılıyor gözüme karmaşanın içinde "How The West Was Won". Beynimde nöronlar canlanıyor, elektrik dalgaları derinleri deşiyor, isimleri, melodileri arıyor. CD yerine konuyor ve klavye yerini gitara bırakıyor. "Buzun ve karın ülkesinden geldik. Sıcak pınarların patladığı gece güneşinin ülkesinden. Tanrıların çekici gemilerimizi yeni topraklara götürecektir, ordularla savaşmaya, şarkı söyleyip ağlamaya. Geliyorum Valhalla!".

CİNNET

Sakinliğim geçiyor, kanım hızlanıyor tekrar. Şarkılar birbirini kovalıyor. Bir ileri bir geri. Black Dog ve Hush, Whole Lotta Love ve Smoke on the Water. Bir şarkı çalıyorum ve "bak işte ben" diyorum. "Kör adamın aç gözlülüğünü besliyor ölüm. Şairler açlıktan kırılıyor, çocuklar kanıyor. Aldıklarının hiç birine ihtiyacı yok aslında, 21. yüzyılın şizoid adamı." Müzik mi beni takip ediyor ben mi müziği bilemiyorum. Ben mi çalıyorum onu yoksa o mu beni? Bir dağın kenarında duruyorum ve elimin kenarıyla ikiye ayırıveriyorum. Göğü öpüp özür diliyorum. Oturduğum yerde tepiniyorum. Elektrik dalgaları dolduruyor beynimin kıvrımlarını. Wild Thing, Gypsy, Iron Man, Inagaddadavida... Lynyrd, Judas, Doors... Hepsi birbirine karışıyor. Dalgalar yetmiyor artık daha fazlası olmalı. Beynimi çarpacak bir şarkı arıyorum.

Sound of the drums, Beatin' in my heart, The thunder of guns, Tore me apart, You've been – Thunderstruck.

Bir dağın kenarında duruyor ve elimin kenarıyla ikiye ayırıyorum.

Pazar akşamı... Tek kanallı televizyonda CSI: New York'u izliyorum. Katil yine bulunuyor. Bu sefer katil cinayet işlediğinden habersiz. Şaşırıyor, kızarıp bozuyor. Dil döküyor kasıtsızlığı üzerine. Ama biz artık olayların çözülmesine şaşırıyoruz. "Bu diziyi bırakın, X-Files: NY çevirin" demek geliyor içimden (iki oldu bu ay hadi hayırlısı). Yine de çok kızmıyorum. Tek kanallı bir medya dünyasında kızmıyorum insan (anten kanallarına mahkûm taşınalı beri). Katil ağlamaya başlayınca iyice canım sıkılıyor. Zira bitmekte dizi ve ne zamandır ardından Six Feet Under gelmiyor. İnternet bağlanmış olsa Battlefield 2 oynayabilirdim. Bundan başka yazacak bir şeyler olsa çalışabilirdim. Ama CSI sona yaklaşırken ayakta kalacağım önümüzdeki 4 saat için yapacak iyi bir şeyler gelmiyor aklıma. Dizi bitiyor ve jenerik. jenerik. jenerik. Takılıp kalıyorum. Tanıdık bir müzik



INBOX & OUTBOX

Tilkinin dönüp dolaşıp geldiği yer inbox'dır derler. Demezler mi? Neyse, o zaman hoş bulduk diyelim. Berker motorunun terkisine atlayıp buralardan gittiği için Inbox & Outbox özüne, yani bana döndü. Ben kim miyim? Tabii ki ansız şansız Blaxis. Kimse tanımaz, kimse sevmez beni. Ben de nefretimi bu sayfalara kusacağım bundan sonra! Şaka şaka :) Birlikte çok eğleneceğiz bu sayfalarda. Şimdi siz koltuk generallerinin sorularını cevaplayalım.

İŞ BANKASI KUMBARASI

Size teşekkür etmek istiyorum, çünkü benim bilgisayarıma antika ve çıkan yeni oyunların neredeyse hiçbirini çalıştırmıyor. Ben de çıkan yeni oyunları net kafelerde oynayıp değerli paramı çöpe atmak istemiyorum. Neden? Çünkü benim haftalık net kafe masrafım 70 YTL'ye kadar çıkabilir. Allah'a şükürler olsun ki LEVEL var da en kötü ihtimalle ayda 20 YTL harcıyıp yırtıyorum olaydan. Böyle LEVEL gibi bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ederim :))

1) Geçen gün internet kafeye gittim. Şansıma boş yer de varmış, anında San Andreas'ı açtım. Ama oyunda belli bir mesafeden sonra insanlar kayboluyordu. Sence bunun sebebi ne olabilir?

2) MMORPG oyunu olan İstanbul'dan, Kriz'den veya Kabus 22'den haber var mı?

3) Bütün arkadaşlarıma şu soruyu soruyorum: "Orijinal oyunların en pahalısı 30.00 YTL olsa korsan oyun almayı bırakır mıydınız?" diye ve hepsi olumlu cevap verdi. Oyunların Türkiye'ye giriş fiyatı çok mu pahalı ki oyunlar 60.00 YTL civarında satılıyor?

4) Bu LEVEL Dergisinde çalışmak için ne gerekiyor?

5) Yetişkin damgası yiyen oyunlar bana çok normal geliyor. Bunun çevremde gelişen olaylarla ilgisi var mıdır?

Benden herkese selam, Firt abiye de benim adıma bir kahve ısmarlayıverirsen seviyorum (Allah'ım! Nereye gitsen kahve! Her yerde! Buradan açıklıyorum: Kahve sev-

miyorum! - FA).

C_o_U_n_T_e_R Kunter Kurtulan

Biz de her ay 50 YTL'yi cebinde tutmana yardımcı olduğumuza sevindik. Mektubunun kırptığım kısmında bir yıldır LEVEL okuduğunu yazmıştın. Fırat da okudu orayı ve "12 sayıdan, ayda 50 lira... Du bakıim..." diyerek size doğru yol almaya başladı. IP numarandan adresini nasıl bulacak ben de bilmiyorum, ama kaç!

1) Çizim uzaklığı ile bir ilgisi olsa gerek. San Andreas'ın grafik menüsünde bunu ayarlayan bir seçenek var: Graphic Options/Advanced/Draw Distance. Eğer sizin net kafenin bilgisayarı kaldırıyorsa bu ayarı kökle.

2) Senin sorundan sonra oyunların yapımcılarıla görüştüm. Ufukta direkleri gözüken en yakın gemi İstanbul. Oyunun ana programcısı Engin askere gitmek zorunda kaldığından 2-3 aylık bir duraklama yaşamışlar. Ama yeni programcı kodları ele almış ve çalışmaya başlamış. Yapım ekibinin başından Mevlüt Dinç'ten aldığım bilgiye göre bu yılbaşına yetiştirmeye çalışıyorlarmış. Kabus 22 ekibinden hiç haber yok, 2 ay önce sitelerine bir teaser koydular sadece. Kriz ekibinden aldığım bilgiye göre maalesef oyun şimdilik duruyor. Yakın zamanda bir çıkış tarihi bile veremiyorlar, bu yüzden ben olsam beklerken nefesimi tutmazdım.

3) Oyyyy, yine mi kopya-orijinal konusu? Ben ki gayet sıkıcı bir adamım, ben bile sıkıldım bu konudan, siz sıkılmadınız mı hala? Son kez anlatayım, bir daha da bu konuyu açmayalım kuzum:

Orijinal oyunlar birçok kıstasa göre fiyatlandırılırlar. Türkiye'deki dağıtıcılar, bu oyunları esas dağıtıcısından satın alırlar. Mesela Aral İthalat, Electronic Arts'ın oyunlarını dağıtır. Daha sonra oyunlar kalitesine göre, bizim firmanın yabancı dağıtıcıyla yaptığı anlaşmaya göre, kaç tane sipariş edildiğine göre (ne kadar çok sipariş edilirse, o kadar ucuzlar), yabancı firmanın nazına göre vs. vs. bir sürü etkene göre fiyatlandırılırlar. Orijinallerin hepsinin fiyatının birbirinden farklı olmasının sebebi budur. (PlayStation 2 oyunları hariç, Sony oyun fiyatları konusunda inanılmaz katıdır). Bunun üstüne devletin koyduğu vergi ve

Türkiye dağıtıcısının kârı da eklendikten sonra oyun piyasaya sürülür.

60 YTL bir orijinal oyun için pahalı mı? Yurtdışında "AAA" diye bir tabir vardır, en kaliteli oyunlar bu kategoriye girerler. Bu oyunların fiyatları 50 dolar civarındadır. Bu da yaklaşık 65 YTL eder. Bu şekilde bakarsan yurtdışıyla aynı fiyata geliyor. Ama ülkemizdeki insanların alım gücü (yani sen ve ben), oyunları üreten ülkelerdekinden daha düşük olduğu için bize pahalı geliyor. Ayrıca, orijinal almaya alışık olmadığımız ve her yer 2.5 YTL'lik kopyalarla dolu olduğu için de pahalı geliyor. Ama büyük marketlerde ve kitabevlerinde biraz bakınırsan çok iyi fiyata klasikleşmiş oyunları bulabilirsin. Mesela ben daha yeni Üsküdar Capitol'de 24 YTL'ye Unreal Tournament 2004, 35 YTL'ye Neverwinter Nights ve ek görev paketinin birlikte olduğu bir paketin satıldığını gördüm. Ayrıca, Pusu gibi ülkemizin insanın yaptığı oyunlar da daha ucuz ve alınabilir olacaktır. Bu da böyle biline!

4) Bu LEVEL dergisinde çalışmak için mangel gibi yürek ve denyo gibi bir beyin... Neyse, oraya hiç girmeyelim. Ben sana esas olayı söyleyeyim, sevdim seni çünkü. Bu LEVEL dergisinde çalışmak için Kunter, şu sırrı bilmen gerekiyor: <http://www.level.com.tr/haber/?id=807> Şşş, dikkat et, kimse duymasın. Aramızda.

cevap

5) Şimdi ben anlamadım... "Yetişkin damgası yiyen oyunlar" ne demek? Etrafta çocuk oyunlar, ergen oyunlar var da bir de yetişkin oyunlar mı çıktı? Ha bir de bunları damgalayanlar var demek? Tıpkı Veremle Savaşanlar Derneği üyelerinin, gördükleri yerde veremlilere "Vurun pis veremliye! Komayın!" diye daldıkları gibi, bunlar da "Düzgün tutun şu yetişkin oyunu, kıpraşmayın, Hamza sen de damgayı getir oğlum" gibi bir yaklaşım içindeler, öyle mi? Aklımı karıştırın Kunter!..

Ama eğer sen ESBR (Amerika) ve PEGI (Avrupa) gibi oyunların hangi yaşlar için uygun olduğunu gösteren ölçütlerden bahsediyorsan, bil ki bunlar sadece birer öneridir. Ebeveynler bizim gibi manyak değil, her dakika oyun dergilerine/sitelerine bakmıyorlar. O yüzden çocuklarına oyun alırken bu işaretler onlara yol gösteriyor. Tabii bir oyun ne kadar "adult" ise, hormonları at koşuran gençlere de o kadar çekici geliyor ve satışları artıyor. Bak mesela, kimse Singles'ı beğenmedi, ama üstünde 17+

ONU İSTİYORUM!

Şöyle oluyor şimdi; siz bana bir şey gönderiyorsunuz, ben de size karşılığında oyun gönderiyorum. Eğer aradığım şey sizde varsa inbox@level.com.tr adresine "AL BUNİ! VER ONİ! başlıklı bir posta gönderip beni aydınlatmanız yeter. Her türlü gönderi masrafı bana ait.

İSTİYORUM

Her şeyiyle (fare, joystick ve oyunlar dahil) tıkr tıkr çalısan bir Amiga 1200.



VERİYORUM:

GTA San Andreas + Battlefield 2 VEYA Tekken 5 + God of War. Üstüne de bir yıllık Level aboneliği.



yazdığı için o kadar sattı ki 6 ay sonra ikincisini çıkarttılar. Eee Kunter'im, bu genel bir kaidedir, yasak meyve her zaman daha tatlı gelir.

Fırt Fırt ise adını kahveyle aynı cümlede kullandığın için esefle kınıyor seni. Çay insanıdır o.

AH ALİ AH!

Selamlar Level ahalisi. Lafı uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1) Fantastic 4 oyununda bonuslarda Ultimate Spider-Man adlı oyunun videosu vardı. Grafikleri çizgi roman havasında yapılmış çok sağlam bir oyun gibi duruyordu. Venom ya da Spider-Man olarak oynayabiliyoruz oyunu. Her neyse sizin bu oyun hakkında bir bilginiz var mı?

Bu arada Fantastic Four'u nasıl buldun? Bence tam eğlencelik bir oyun olmuş. Uzun zamandır bilgisayarda bu tarz Coop oyun oynamamıştım. Gamepad'i satmaktan vazgeçtiğim iyi olmuş doğrusu.

2) LEVELCD'de fragmanı bulunan Nighthwatch adlı film ülkemizde oynayacak mı?

3) StarWars BattleFront 2 de Jedi da olabileceğiz gördüğüm kadarıyla. Peki bu opsiyon multiplayer karşılaşmalarda da açık olacak mı? Olacaksa ortalıkta Stormtrooper'dan çok Jedi dolaşacaktır. Bu biraz saçma olmayacak mı? Her ne kadar zaafı bulunsu da Jedi'lar Star Wars aleminin kralları sayılırlar. Gerçi son filmde Kit Fisto, Agen Kolar, Ki Adi Musti, Aayla Secura falan dakikasında ölünce şüphelerim arttı :) Üstelik videoda Maul vardı yanlış hatırlamıyorsam. Maul gibi filmdeki karakterleri de oynayabilecek miyiz? Yoksa yine ilk oyundaki gibi arada bir mi gözükecekler?

4) Prince of Persia 3'ün grafiklerinde pek bir ilerleme çarpmadı gözüme (gerçi benim gibi eski bir grafik kartı sahibi için iyi bir haber bu). Ayrıca zaten çok fazla olan combolara birçok hareket eklendiğine eminim. Bu oyunun basit olan kontrollerini zorlaştırmaz mı? Bir de sanırım Prince ata binmeye başlamış. Herhalde seriye araç ekleme furçasına tutuldu. Neyse, bari atı modifiye etmeye kalkmasak :P

5) Rise of Legends yani muhterem Rise of Nations 2'nin ilk bakışında yapıların, ana binaya eklenerek yapıldığından bahsetmişsiniz. Bu oyuna daha kompleks şehirler getirmekle beraber oyunun strateji kurma bölümünden bir şeyler götürmez mi? Yani mesela en basitinden iki tane tepenin arasına şehir kurduktan sonra tepelere kuleler inşa etmek gibi.

6) Resident Evil 4'ün incelemesinde oyunu Survival Horror tarzındaki Obscure, Cold Fear gibi oyunlarla karşılaştırmışsınız. Fakat Silent Hill gibi bir devden bahsetmemişsiniz. Benim başından beri merakı acaba RE4'ün, Silent Hill'i korku oyunları tahtından indirebilecek bir oyun olup olmadığıydı. İşte size şimdi soruyorum bence korku oyunlarının en iyileri olan Silent Hill 2 ve 3'ten daha iyi bi oyun diyebilir miyiz RE4 için? (Ahiret sorusu :))

7) Berker abi sana daha önce Half Life 2'nin MX kartlarda çalışıp çalışmayacağını sorduğumda bana gülmüştün ama son gülen iyi gülermiş, ahahahahah (içimde kalmış :) Kendinize iyi bakın.

atitheripper

Vay, lafı uzatmayan okuyuculara bayılırım. Bir de bizi Level ahalisi, ulusu, tarikati, cult'ı, medeniyeti, tek dişli kalmış canavarı diye sıfatlandırmıyor musunuz? Bayılıyorrum!

1) Ooo, Ultimate Spider-Man'i bilmem mi? Çok ümitliyim o oyundan, geçen yıl PC'ye çıkan rezil SpiderMan'in kötü tadını silmesini bekliyorum. E3'te bayağı kurcaladım, gördüğüm çizgi roman havasına en sadık oyun diyebilirim. İyi olacak iyi.

Ama aynı şeyi Fantastic 4 için söyleyemem. Oyun benim zevkime göre çok yavan. Ama sen sevdiysen saygıyla karşılarım. Ben de saatlerce Snowblind oynamış ve bitirmiştim,

vasat oyunlar da sarabilir yani. Ayrıca belirtiyim, Fantastik Dörtlü'yü küçükken, süper kahraman manyağı olduğum zamanlarda da sevmemişim, şimdi de pek değişmedi bu fikrim. Bir tek Bay Fantastik'i biraz tutarım, o da Örümcek Adam'ı Venom'un parazitliğinden kurtardığı için.

2) Nasıl da merak uyandırıyor ama fragman değil mi? Neyse ki fazla beklemeyeceksin, 23 Eylül'de gösterime girecek Night Watch.

3) Hayır multiplayer'da Jedi olamayacağız. Eğer öyle olursa, senin de dediğin gibi oyundaki tüm dengeler bozulur. (örnek görmek isteyenler, Star Wars Galaxies'e bakabilir). Tek kişilik modda bile "bazı özel anlarda" Jedi'ları kullanabilecekmışiz.

4) Comboların artacağı doğru. Hele ki mükemmel zamanlama gerektiren, öldürücü hareketler var ki izlemeye doyum olmuyor. Kontrollerdeki karmaşıklık konusunda ise Ubisoft'a güvenelim bence. Önceki iki oyunda çok iyi iş çıkarttılar.

Prens beygire binmiyor, at arabasına biniyor. Bu sürüş sahneleri çok çizgisel, doğru zamanda sol-sağ yapmak gereken Hugo ayarında bölümler.. Ama muhteşem grafikleri olan bir Hugo düşünün. Bir de tek dişli saçma bir yaratık yerine karizmatik prens yönetiyoruz. Bir de at var işin içinde. Hugo'da yok at.

5) Şimdi, RoN 2'de acaba istediğimiz yere şehir kurabiliyor muyuz bunu bilmiyoruz. Resimlerine bakarsan şehirler uçurum kenarı gibi eksantrik yerlerde duruyor. İkincisi de, zaten RoN'da tüm şehirlerde tüm binaları yapmaya kastığın için bir süre sonra harita kocaman bir şehir haline geliyor ve stratejik pek bir öge kalmıyordu. RoN 2'deki bu yeni şehir sistemi tam belli olunca daha detay veririz ama oyununu olumsuz yönde etkilemeyeceğini neredeyse eminim.

6) Resident Evil 4 incelemesini ben yazdığım için sana çok net bir cevap verebilirim: RE4 ile Silent Hill serisini karşılaştırmadım çünkü RE4 bir korku oyunu değil, aksiyon oyunu. O kadar çok eşya, silah, cephane var ki, envanterde zaman geçirmekten korkmaya

zamanınız kalmıyor. Hayatta kalma konusunda bir derdiniz pek olmuyor. Dördüncü oyunlardan sonra Silent Hill ile Resident Evil'i artık çok ayrı kategorilerde görüyorum ben. Ama doğru yolda olan Resident Evil, onu da söyleyeyim.

7) Çok üzgünüm ama, içinde kalacak, çünkü Berker abin son gülen oldu bile.

BREAKING THE HABIT

Sevgili saygılı Level tarikatı. Ben Teknoloji Televizyonu Forumu'ndan en sevilmeyen user, Falanca nickli birey zatıyım. İçimden yazmak geldi, yazayım dedim bakalım nasıl bir şeymiş.

1) Bu güncel not sistemini Hiç beğenmedim. Adamlar 98 puanla dereceye girsin, bir yıl sonra 94 olsunlar, 95 puan alan oyun onu geçsin. Oh ne ala! Klasik dediğin asla unutulmaz, mantığa ters bir sistem bu....

2) Bir 100. sayı yaptınız, yapmasaydınız keşke. 6 YTL oldu dergi fiyatı. Para yetiştire-

mez oldum :D Ama yine de değer. Tatilde Düzce'de sadece Level için sağanak yağmurda sel şeklinde akan su birikintilerinin olduğu sokaklarla yürümeyi göze aldığıma göre (sonra bulamadım, o başka) bi bildiğim vardır...

3) Yılın oyununa HL2 demişsiniz, kınıyorum sizi. HL2 den üstün bir dolu oyun var. Fizik motoruna diyeceğim yok ama, esrarlı bir konuya gerek yoktu. Bence yılın oyunu; GTA SAN ANDREAS (PS2) idi. Böyle bir oyunu bırakıp, HL2 dersiniz ya... neys...

4) Eğer bu mektup yayınlanırsa, başlık One Step Closer olabilir mi? Linkin Park Rulz...

5) Uzattım mı?

Burak bey, Sinan bey, Fırat bey, siz ve geri kalan tüm Level bireylerine selamlar (Tuğbek bey de vardı ama bile yazmadım, o bana Rahatosapiens dedi, onu da kınıyorum...)

Falan Filan

Eyvah eyvah! Kendimizi forumlarla özdeşleştirmeye de başladık ya, vay halimize diyorum. Yakında "Selam dostum. Ben TTF'den bölüm yöneticisi Falanca" (meali: bir forumda konu başlığı moderatörüyüm) gibi hitaplarla karşılaşıcağımız demek ki.

1) Ben de beğenmedim! Kim çıkarıyor kardeşim bunları? Ne, ben mi çıkarıyorum? Öhm, aslında haklısın, ama aklımıza çok daha iyi bir fikir gelene kadar bekleyeceğiz.

2) Değer he mi?

3) Evet sevgili Falan Filan, belki San Andreas'ı en iyi oyun seçmedik. Ama bi dur, bi sor bakalım niye... Çünkü yıllardır süregelen bir gelenek olarak PC ve PS2 oyunlarını ayırarak değerlendiriyoruz. Ağırlıklı olarak bir PC oyun dergisi olmamızdan kaynaklanıyor bu da. Mesela, şu anda Gamecube ve Xbox oyunlarını da inceliyoruz, ama 2005'in en iyilerini seçerken GC veya XBOX'a yer vermeyeceğiz. Çünkü sağlıklı bir BEST OF seçimi için bir konsola o yıl çıkmış bütün oyunları incelemiş ve değerlendirmeye almış olmamız gerekiyor. Umarım derdimizi anlatabilmişimdir.

4) Benim köşem, benim sevdiğim şarkı!

5) Yoo, daha buraya gelmedi.

Tuğbek mi sana Rahatosapiens dedi? O zaman sen de ona şu isimleri takabilirsin gönül rahatlığıyla: Yatarkalkmakbilmezoglu. Mr. Yazımı Az Sonra Gönderiyorum. Kara Koala Benim! Captain Crais. Sen isimleri oraya bırak, Tuğbek üstüne yakışanı takar.

CAMELOT DİYE BİR OYUN VAR MIYDI YA?

Slm Level ahali (amanın! - Bix) Cerrahpaşa Tıp'ta okuyorum. Level'i okurken gösterdiğim ezberleme performansını ders kitaplarımda gösterebilsem bütün dersler AA olurdu. Neyse lafı uzatmayım.

Yeni çıkan teknoloji şaheseri oyunların çoğunu takip ediyorum ama bir yandan da bilgisayarıma emulatrör yükleyip King of Fighters, Mark of the Wolves, Street Fighter gibi klasikler başında saatlerce vakit harcıyorum. Arkadaşlarla, bazen babamla oynamak çok zevkli oluyor (klavye aynı fikirde değil).

1) Bir şeyi anlamıyorum. Bu bitmap olaylarını internette den araştırırdım eski oyunlara lafım yok ama 2000'den sonra çıkan 2D dövüş oyunlarında neden hala 640x480 çözünürlükte çakılı kaldılar? Guilty Gear biraz daha temiz grafiklere sahip ama bu oyunları 1024x768 çözünürlükte tablo gibi tertemiz grafikli yapsalar hoş olmaz mı? Başka oyun türlerinde gördüğüm 2D animasyonların çoğu pürüzsüz, çok hoş görünüyorlar.

Ayni özellik King of ya da Street Fighter Anniversary Edition'da da olsaydı güzel olurdu bence.

2) Neo Geo Battle Colliseum Arcade'de çıkıyor herhalde, konsollar için çıkar mı?

3) PC'de dövüş oyunları yapsalar keşke.

Ahmet Özgen Yıldırım

Valla Dr. Ahmet, benim de bir arkadaşım doktor çıktı sizin okuldan, sizin kitapları görünce gözlerim pörtlemişti. Level dediğin nedir ki, yılda 1500 sayfacık yazı çıkıyor bizden. Sizin bir kitabınız o kadar. Allah kolaylık versin!

Emulatrör değil de, esas makinenin kendisiyle oynamak çok zevkli oluyor. Mesela, daha yeni bir Commodore 64 aldık dergiye (ciddiyim). Oturduk Defender of the Crown, Raid Over Moscow falan oynadık. Herkes nasıl topladı C64'ü duyunca, görmeliydin. Teknoloji şaheseri oyunlar hayatımızın %90'ını kaplasa da, bazen eskiye dönmek candır.

1) Guilty Gear hatırladığım kadarıyla, PC'ye çıkmış son ciddi dövüş oyunuydu. Bu tarz 2D dövüş oyunlarında çok fazla detaya gerek olmadığından çözünürlüğü 640'da tutmanın sakıncası olmuyor. Tabii, bu oyunların PS1 ve PS2'dan PC'ye çevrildiğini de unutmamak lazım. 3D oyunlardaki gibi "ölçeklendirilebilir" grafikleri olmadığı için çevrim sırasında çözünürlüğü arttırmak mümkün olmuyor.

2) Maalesef, ufukta öyle bir şans gözüküyor. Ciddi arcade'ler pek kalmadı ülkemizde ama birisinin bunu getirmesini ummaktan başka çaren yok.

3) Keşke. Ama aynı zamanda keşke herkeste gamepad olsa, çünkü bu oyunları klavyeden oynamak karın ağrısı veriyor.

KÜTÜK GİBİ... DEVASA... İSTEMİYORUZ!

1) SWG / Anarchy Online / World of Warcraft / Ultima Online gibi birçok MMORPG'yi oynamış olmama rağmen belli bir yerden sonra oyun çok sıkıcı hale gelmeye başlıyor... Örneğin WOW'da 46. level Warlock'la öyle geziyorum flight pathler arasında. Ya yok mu şöyle adam gibi senaryolu farklı özellikli bir MMORPG?

2) Sizce korsan yapımın bu memleketten gitmesi olanaklı mı? Olanaklı ise ne kadar sürer?

Sorularım bu kadar. Bir de Battlefield 2 oynamamızı tavsiye eden yazınızı okuyarak oyununa daldım çıkamıyorum Allah ne muradınız varsa versin yani o derece =)

Sevgiler ve Saygılar.

Uğur Can Kanbal

Merhaba Uğur Can,

1) Kesinlikle katılıyorum! Ben de yıllarca SWG, WOW gibi oyunları beklemeden sonra bir süre oynayıp sıkıldım. Neden? Çünkü belli bir noktadan sonra ilerlemek için sosyalleşmen gerekiyor. E ama ben zaten insanlarla uğraşmaktan kaçmak için oynuyorum oyunu. Yekten takılmak da devasa online oyunların ruhuna aykırı. Ama ben daha WOW oynamak istiyorum? Ne olacak şimdi?

İyi olacak hastanın doktor ayağına gelmiş Uğur. Bizim gibi adamlara yönelik "içeriği ve hikayesi" olan devasa online oyunlar türemeye başladı. En iyisi de Guild Wars. Hatta bazı yönlerden WOW'dan bile iyi. Mesela, aylık ücreti yok. Altı ayda bir ek paketleri çıkıyor, istersen onları alıyorsun.

Muhteşem sayılmasa da iyi bir hikayesi var. İlk etapta GW'ü tavsiye ediyorum, en azından cüzdanını daha az hafifletir.

Sonra Matrix Online var. GW kadar iyi bir oyun değil, ama oyun içi event'ler çok iyi. Oyuncuların yaptıklarına göre Matrix'in yapısı ve olaylar değişiyor. Onu da deneyebilirsın.

2) Bu maalesef mümkün değil. Ama gelişmiş ülkelerde bile asla mümkün olmamıştır. ABD ve İngiltere'de sokaklarda, dükkanlarda satılmıyor kopyalar ama internet o kadar hızlı ki çayır çayır oyun indiriyor adamlar. Yani oralarda da kopyacılığın önü alınabilmiş değil. FBI baskın maskin düzenliyor ama nafi. Tabii orada %70 orijinal, %30 kopya oranı varken bu oran bizde %95 kopya, %5 orijinal şeklinde. Yine de durum iki yıl öncesine göre hiç fena değil. İki yıl önce orijinal oyun bulmak neredeyse imkânsızken şimdi gir büyük müzik marketlere, hepsinde oyunlara ayrılmış reyollar görebilirsin. Ayrıca üç büyük şehirde olmasan da weblebi.com, hepsiburada.com gibi alışveriş siteleri sayesinde oyun sipariş edebiliyorsun. Yani durum o kadar da vahim değil, yavaş yavaş da olsa ilerleme kaydediyoruz. Haydi mutlu olalım!

Evet, ama şimdi de BF2

oynamayı artık bırakmamız gerektiğini söyleyen bir yazı yazıp Tuğbek'e göndermek gerek. Bugün ayın 29'u ve adam hala donanımı vermedi... Efendim? Ayın 29'unda ben de mi hala yazı yazıyorum? Hadi canım, nerden çıkartıyorsun bunları Uğur Can, aaaa! Hurafe bunlar!

BOĞAZICI RAGDOLL BÖLÜMÜ

Size bir şey söylemek istiyorum. Derginizde en çok sevdiğim bölümünüz Inbox. 100. sayınızda Inbox'ı okuduğumda gülmekten karnıma ağrılar girdi. Bir ara annem ne oluyor oğlum diye yanıma geldi. Sizden bir isteğim var arada bir de olsa 100. sayıda ki gibi birbirinize yazabilir misiniz?

Ayrıca soru sormadan da bırakmayacağım.

1) Benim ekran kartım "GeForce 4Ti 4200 With AGP8X" 3DMARK testlerindeki puanlarına baktığımda baya değil de, yani güzel notlar almışlar. Ama ben oradaki puanı alamıyorum bunun nedeni nedir?

2) Prince of Persia ve Need for Speed'i daha önce oynadım ve bitirdim. O zaman oynadığımda takılmıyordum ama şimdi takılıyor. Özellikle

de NFS'de etraftaki binaların filan parçaları uzuyor.

Sizin verdiğiniz en son NVIDIA sürücüsünü de yükledim. Neden oluyor bu?

3) Ben Philips'in bir DVD-RW'sini aldım CD yazarken en yüksek 16X hızı var ama yine de CD çekmesi en fazla 3 dakika sürüyor. Nedenini açıklayabilir misiniz?

4) Yeni bir ekran kartı almalı mıyım, eğer almalıysam ne önerirsiniz? (Ekran kartımı ilk sorumda yazdım)

5) Pusu almaya geçecek bir oyun mu?

6) "BABA"nın ne zaman piyasaya sürüleceği hakkında bir bilginiz var mı?

Okuduğunuz için teşekkür ederek mektubuma bura-

da son veriyorum. Hoşçakalın

Gencosman Şahin

Tabii ki, hem zaten biz sık sık birbirimize yazmaktayız. Mesela daha geçen gün Jesus'a "Bu mesaj telefonunuzun desteklemediği öğeler içerdiği için görüntülenememektedir" diye bir SMS yazdım. Aradı, "Abi ne gönderdin bana, benim telefon göstermiyormuş" dedi. Çok güldük...

1) Bak şimdi Gencosman. Öyle tembellikle, adam sendecilikle bu hayat geçmez. Çalışmalısın. Eğer sen de GeForce 4'ün kadar çalışırsan, uğraşırsan, sen de 3DMark'tan yüksek bir puan alırsın. Bunun için her gün transistörlere elektrik taşımalı, sürekli flop problemi çözmelisin ki 1 teraflop olasın. Bir de, eğer 3DMark sınavını birincilikle bitirip, istediğin GPU'ya girmeye hak kazanırsan seni televizyona çıkartacaklar. Senden ricam, lütfen, "başarını çok değil ama düzenli çalışmaya borçlu olduğun" söyleme. Çok klişe.

Sen muhtemelen 3DMark'ın sitesinden bakmışsındır o puanlara. 3DMark sisteminin 3D performansını gösterir, ama sadece ekran kartına bağlı değil bu puan. İşlemcin ve RAM'le de alakalı. Onlar çok düşükse alacağın puan da düşük olacaktır.

2) İşletim sistemin Windows XP değil mi? Windows XP işletim sistemi, güzel görünüşüne rağmen, tüm otorite ve profesyonellerin kabul ettiği üzere, biraz tırttır. Kullandıkça, bir şeyler kurup kaldırdıkça şişer. İçi dolar, hantallaşır, ne kadar uzun süre aynı Windows'la birlikte olursan o kadar saçmalar. Hele ki Registry diye bir organı vardır ki, çok büyük bir gizemdir. Herkes kurcalamak ister ama yanlış bir şey yapmanın sonuçları korkunç olabilir. Sana Registry'den bahsetmek isterdim ama ola ki yaşın tutmaz, başım belaya girer sonra.

Velhasılı, senin şimdiki Windows'un, ilk tanıştığın (kurduğun) zamanki o naif, her dediğine "evet" diyen, temiz Windows değil. O artık tam bir kaşar olmuş ve en iyisi yeni bir ilişki sistemi, pardon, işletim sistemi kurman.

3) CD yazmak için Nero mu kullanıyorsun? Eğer öyleyse bir hız testi yaparak max. CD yazma hızını programa tanıt. Zaten şu anda senin yazıcın 40X CD hızında yazıyor gözüküyor. Bir problem yok yani.

4) Evet, bence yeni bir ekran kartı almalısın. Bunun için X800 GT'nin çıkmasını bekle. Daha sonra seçimini yap, çünkü GT çıkınca bu nesil ekran kartları ucuzlayacak (evet X800 XT'ler bile). Ama sisteminin genel performansı ekran kartının çok altında kalmamalı. Mesela işlemcin 1800 Mhz, belleğin 512 MB ise upgrade ettiğine değmez, komple yenile o makinaryı. Senin için daha hayırlı olur.

5) Grafik ve teknik olarak dünya standardında olmasa da Pusu almaya geçecek bir oyun. AMAAA (oldukça büyük bir ama) oyundaki koruma sistemi oyunu sadece İKİ KEZ kurmana izin veriyor. Bu saçma koruma sistemi yüzünden birçok kişi almaktan vazgeçebilir, haklılar da. Kararı sana bırakıyorum.

6) Babam piyasaya mı sürülüyormuş?!

İNBAKSCIK

Berker abi, sana baba diyebilir miyim?

- İsimsiz

De, ama babana Berker abi deme.

Level CD'sinde ayarlar/müzik bölümüne "Burayı kimse okumuyo ki!" yazmışsınız ben hep okuyorum orayı merak etmeyin. - Mad Duck

İçimize su serpildi.

Tamam, yayınlamayın mailimi. Çok meraklıydım sanki. Ama bu iş burada bitmedi.

Bütün Türkiye senin ne mal olduğunu öğrendin diye yapmayacağım şey kalmayacak. Bunu bil, arkanı kolla.

- İsmi inatla yayınlamıyoruz

Berker, gittiğin yerde bir kişilik fazla yer var mı abi?

Şu sıralar depresif bir ruh seyri içerisindeyim. Çözümü de FreeSpace 2 oynamakta görüyorum :) - İsim var

Freespace 2'yi bitirince daha kötü olacağını inan.

Pusu'nun orijinalini bulamadım ben de bir kopya oyun satan yere gittim sordum Pusu var mı diye "ben kopya Türk oyunu satmam!" dedi şaşırımdım. - Dream

Helal olsun valla!

Bi adam aklını aramış meşgul çıkmış. Nası espiri?? -Ata"Buffy"Yegin

Kötü.

Ühü, baba, babacığım!... (2006'nın ilk çeyreğinde çıkacak Godfather)

Neyse efendim, yıllar sonra ilk kez Inbox'ı hazırlamanın verdiği bir hamlıkla sizlere kas spazmı, karın ağrısı, kardiovasküler enigma(!) yaşatmadığımı ümit ediyorum. Sıcaktan yarı eriyik halde klavyemden aşağıya akarken (bkz. kafasına çekiç yiyen Sylvester'in merdivenden aşağı kayışı) bir sonraki derginin çalışmalarına başladığımı bildiriyor, sizlere selam ediyorum... Hoşçakalın...

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışılacaksa, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

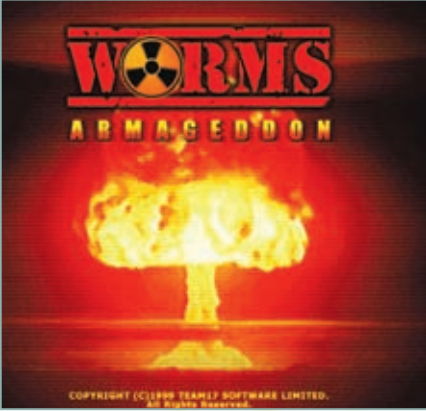
- Oh be, savdım inbaksı başımdan. Ne zor şeymiş, kaçmakta haklı Berker valla. Otobüs ne zaman kalkıyor? - Akşam dokuzda abicim. Bavullarını da hazırladım - Aferim, ne güzel Icarus'un sen öyle. Tut bakayım şu biletleri - Abi, gitmeden önce Eylül sayısının planını yapsaydın? - Eylül sayısını yerim, bünye Bodrum'a gidiyor, sen bana hala plan diyorsun. Gelmeyin kardeşim bana böyle anomali şeylerle! - A..abi, bu inbox'ın üstündeki yeşil ışık hala yanıyor?! - Ne ışığı yavrucuğum, şu LED'i mi diyorsun, kayıt o kay... Aaa, kayıta lan bu sayfa hala! Bas şu düğmeye baaaasssss!!!!...

derindekiler

WORMS SERİSİ

Solucanlar suda ölür!

Yazan Ali Güngör



Bahçede solucan görmüştüm. “İyi” diye düşündüm eğer toprakta solucan varsa verimli demektir. Sonra hadi bakalım dedim küçük solucancık, suya dön. Ve onu küreğin ucuyla toprağın kenarındaki su birikintisine attım. Bunu gören komşu çocuk: “Ama Ali abi, solucanlar suda ölüür?” dediğinde “doğru ya!” dedim kendi kendime. “Worms’da suya düşen solucanlarım ölüyordu!”. Böylece size böylesine eğitici, diskaviri çenil tadında bir oyun olan Worms’u anlatmaya karar verdim.

Worms oynamayan, bilmeyen var mıdır? Tabii ki vardır. Ama bilenler bilir, bu oyun tam arkadaşlarla oynanacak cinsten, oynayanları gülmekten kırıp geçirecek cinsten bir aksiyon- stratejyidi. Hızlı düşünüp, hızlı ve maharetli hareket etmek, silahına göre yer çekimini ve rüzgârı hesaba katıp isabetli atışlar yapmak gerekiyordu. Heyhat, Worms da eskinin pek

çok oyunu gibi maharet isterdi! Şirin küçük pembe kurtçuklar ellerinde kocaman bazukalar, çifteler, el bombaları ve cins cins silah ile birbirleriyle savaşıyor! Patlamalarda takla atıyor, şirin ses efektleri ve espriler ile suya gömülüp can veriyorlardı! Patlamalar, silahlar haritayı oyup parçalıyor, oluşan oyuklardan çıkmak için ninja ipiyle binbir türlü maymunluklar yapılıyordu.

KIMIL KIMIL

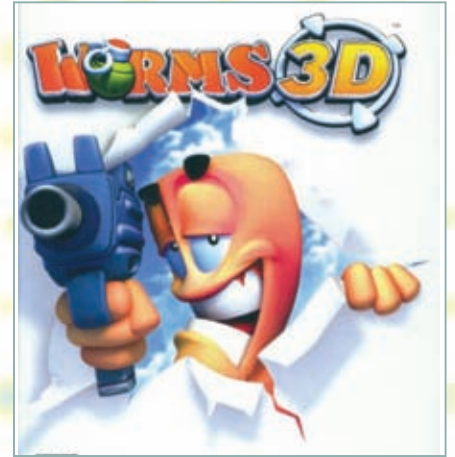
Dörder solucandan oluşan takımlar peynirden, oyuncaklardan, bahçenin bir köşesinden oluşan haritalarda ve çoğu zaman yakınlarda ölümcül bir su birikintisinin olduğu ortamlarda ölümüne çarpışıyordu. Havadan yağın sandıklarla gelen çeşit çeşit silah. Serinin her oyunuyla birlikte büyüdü bu cephanelik. Ninja hareketlerinden beysbol sopasına, Uzi’den, çiftteye, süper koyundan güdümlü güvercinlere son zamanlarda patlayan Ming vazoları ve yaşlı teyzeler katıldı! Parçacık tesirli muz bombaları ve gökten düşen dev beton eşekler vardı! Güzel oyundu Worms!

Sakarlığa çok müsait ve kısıtlı zamanda turlardan oluşan oyunda mutlaka komik, şaşıl ve eğlenceli olaylar oluyordu. Hayatta akla gelmeyecek zincirleme reaksiyonlardı oyunun eğlencesi. Tam “aha nasıl da teptim, uç bakalım suya!” derken o düşen düşman solucan sizin suyun kenarındaki solucanınıza da çarpıp beraber yuvarlanınca, siz çaresiz izleyip bir ‘hağyı-

ır!’ nidası salıyordunuz. Tabi biriyle oynuyorsanız ve yanınızda kıs kıs gülüyorsa olayın tadı bambaşka oluyordu.

OLTANIN UCUNDA

Amiga nasıl bir makinedir ve oyunları da nasıl oyunlardır ki, o oyunları oynamış olan kimse bugün o zamanların keyfini bir daha yakalayamaz? Worms’u yapan Team 17, Superfrog, Alien Breed, Assassin gibi klasiklere de imza atmış bir zamanların efsane grubudur. İşin ilginç 15 sene bu yana ayakta olmaları. 1995’te Worms ile oyun dünyasına küçük pembe ve sinirli kurtçuklar ile neşe kattıktan 10 yıl sonra bu yılın 2. çeyreğinde de seriye Worms 4: Mayhem’i katmak için canla başla çalışıyorlar. Bu oyun da X Box’a, PS2’ye, PC’ye, yani aklınıza gelecek her platforma çıkacak.



Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oyalanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...



Bundan iki sene önce çıkan Worms 3D pek çok oyuncunun çok hoşuna gittiği gibi serinin sevenlerinin bir bölümünü kızdırmıştı. İşin doğrusu Worms 3D kendi başına güzel, piyasada o esnada olan oyunlarla kıyaslandığında gayet ilginç ve eğlenceli bir oyundu. Ama 2D grafikler ve bomba espriler ile zamanında insanları kendine bağlayan Worms değildi artık. Efsane bir serinin son oyunu olunca haliyle insanlar çok şey bekliyor ve hayal kırıklığına uğruyor. Ama ne olursa olsun, serinin bütün oyunları, ister kendi başınıza ister

BİLGİ

Worms Oyunolojisi

- 1995:** Worms, Worms: Reinforcements
- 1996:** Worms United
- 1997:** Worms: The Director's Cut
- 1998:** The Full Wormage (önceki Worms'ların tümü tek pakette)
- 1998:** Worms 2
- 1999:** Worms: Armageddon
- 2001:** Worms: World Party
- 2002:** Worms Triple Pack (Worms 2, Armageddon ve World Party tek pakette)
- 2002:** Worms Blast (farklı bir Puzzle aksiyon oyunu, serinin geri kalanıyla alakasız)
- 2003:** Worms 3D (ilk kez 3D)
- 2004:** Worms Forts: Under Siege

arkadaşlarınızla oynayın sizi mutlaka eğlendiriyor. Ama tabii ki esas klasik oyunları, yani ilk Worms'ları hele ki arkadaşlarınızla oynamanın tadı bambaşka. İlle de

BİLGİ

Oyun: Worms

Tür: Aksiyon-Strateji

Yapımcı: Team 17

Dağıtımçı: Team 17

Çıkış tarihi: 1995

Platform/medya: Amiga\PC başta olmak üzere neredeyse bütün oyun platformları.

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.team17.com/>

Amiga versiyonunu özleyenler için emülatör:

<http://www.winuae.net/>

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

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

Nasıl ve nereden edinebilirim?

www.chipsbits.com, burada oyunlar hem tek tek hem de paketler halinde satılık, ama aldığımız oyunun hangi platform için olduğuna dikkat edin!

Amiga versiyonunu oynamak isteyen olursa aşağıdaki linklere göz atmayı unutmayın.

DISCWORLD: COLOUR OF MAGIC

Kaplumbağa astrofiziği!

Discworld, büyük kaplumbağa A'Tuin'in sırtındaki dört filin üzerinde duran düz bir dünyadır. Terry Pratchett da bu dünyanın uçuk yazarı ve Colour of Magic, yani Büyunün Rengi de meşhur Discworld serisinin ilk kitabıdır. Serinin 30 kitap kadar sürdüğünü ve 83'ten 90'lara en çok satılan arasında olduğunu da arada belirtiyim. Okumamış olanlara Discworld'ün sapık mizah anlayışını herhalde en yakın

Otostopçunun Galaksi Rehberi gibi diyerek anlatabilirim. Ama bu bile Discworld'ün kendine has kopuk ve uçuk mizah anlayışını tanımlamaya yetmez, en iyisi siz bu seriyi okumaya başlayın. Ha yok, eğer ben zaten hastasıyım okudum bitirdim dersiniz buyurun size Nuh nebiden kalma, sizi o zamanlara götürecek bir text adventure!

1986 senesinde siz okuyucularımızın büyük bir kısmı doğmamıştı. Ama bu oyunu abilerinin, babalarının dolaba kaldırdığı Spectrum'unda oynayan birileri mutlaka olmuştur. Spectrum İngiltere'de yaygın bir cihazdı, burada ise ne yazık ki pek yaygın değildi ama ister Amiga'da ister Commodore'da olsun eski oyuncular zamanında mutlaka bol bol text adventure oynamış ve çok da eğlenmiştir. Bu oyunların en güzel yanı oturup okumak ve hayal etmektir, haliyle Discworld gibi fantastik ve sıra dışı bir diyarda geçen bir macera çok



daha renkli, çok daha akılda kalıcı bir oyun oluyor.

Colour of Magic hem ilk Discworld romanı hem de ilk Discworld oyunu ve en büyük artısı kitaba son derece sadık olması. Oynarken hem kitabı okumuş hem de yaşamış gibi oluyorsunuz. Emülatör sayesinde PC'nizde oynayabilir, birkaç resim ve yüzlerce sayfa yazı ile nasıl eğlenceli saatler geçirdiğinize şaşırabilirsiniz. Tabii eğer İngilizce'niz ve mizah anlayışınız sağlam-sa...

BİLGİ

Oyun: Colour of Magic

Tür: Yazı bazlı macera

Yapımcı: Delta 4 Interactive

Dağıtımçı: Piranha Games

Çıkış tarihi: 1986

Platform/medya: Sinclair Spectrum

Nasıl ve nereden edinebilirim?

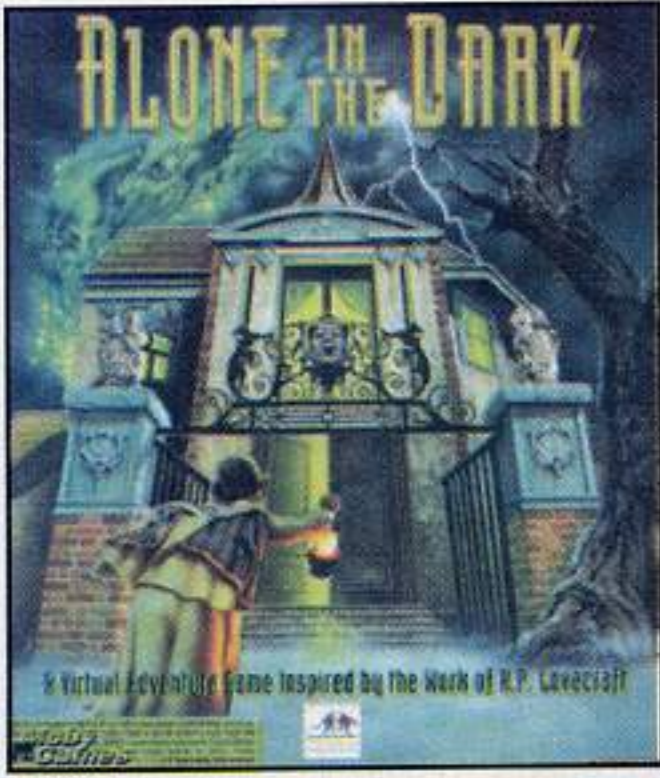
<http://www.ie.lspace.org/games/discworld/com.html>
tam çözüm, emülatör ve oyunun kendisi.

NASIL YAPILDI?

Alone in the Dark

Yeni bir bakış açısıyla bir türün doğuşu

Yazan Güven Çatak



Alone in the Dark, çıkışıyla oyun dünyasını bir şekilde karanlıkta bıraktı. Ama bunu yaparken de sinematik kamera açıları ve doku sahibi poligonlarla üçüncü boyuta geçişe imkân tanıdı.

Bu büyük değişim süreci, 80'lerin sonuna doğru Infogrames'in, Frédérick Raynal adında inanılmaz yetenekli ve aynı zamanda tam bir oyun bağımlısı olan genç bir programcıyı keşfetmesiyle başladı. Raynal o güne dek kendi kendine oyunlar yazıp durmuş, hatta müziklerini ve kitapçıklarını bile hazırlamıştı; Infogrames'in dikkatini çeken de bu oyunlardan biri olan Popcorn olmuştu.

Raynal, büyük bir ekibe katılmıştı ama platformlar arasında oyun çevirmek ve grafik kütüphaneleri oluşturmaktan başka bir şey yapmıyordu ve açıkçası hayalleri bu rutin işlerden çok daha büyüktü. Onu sınırlayan sadece bilgisayarın kendisi olmalıydı.

ANLAYIŞLI PATRON

Neyse ki patronları anlayışlı olmasa bile şirketin insan kaynakları politikası, ona kendi

projeleri için zaman tanıyordu. Raynal, 1989 yılında Alpha Waves'in PC versiyonunu kodlarken, oyunun 3D teknolojisinden o kadar etkilenir ki kafasında yanan ampullerle "Tamam, budur!" der. Artık gerçekten bir şeye benzeyen mekânlarda, hareket eden karakterler görebilmektedir.

1990'da 3D karakter tasarımı ve animasyonları için bir program yazmaya başlar. Yine aynı dönemde Frank De Girolami'nin de yardımıyla sahnelere kamera koyabilen ve daha sonra wireframe halinde bitmap çıkış alabilen bir araç geliştirir. Artık iş bir grafik tasarımcınının wireframe imajları renklendirmesine kalmıştır; böylece mekânlar 3D olarak simüle edilebilecektir. Bir yıl sonra Infogrames CEO'su Bruno Bonnell, karanlıkta kalan oyuncunun çevresini görebilmek için üç kibrit hakkının olduğu bir oyun fikriyle çıkagelir. Bu fikir Raynal'ın uzun süredir düşlediği korku oyunu için biçilmiş kaftandır. Geliştirdiği yazılımı da kullanarak, çok sevdiği zombi filmlerine benzeyen bir oyun yapacaktır; oyuncu, elindeki sınırlı sayıda kibritle karanlıktan ve karanlığın gizlediklerinden kurtulmaya çalışacaktır...

Raynal'ın (yönetmen ve programcı) kafasındaki görseli yakalamak için, Didier Chanfray'ın (modelci ve animatör) konsept eskizleri üzerinden, Infogrames bünyesinde küçük bir yarışma düzenlenir. Set tasarımcısı olarak çalışan Ya'l Barroz'un modellediği sahne çok tutulur ve böylece ekip tamamlanır. Sıra, oyunun geç-

ceği evin inşa edilmesine gelmiştir. Bu konuda da Raynal ne istediğini çok iyi bilmektedir. 1920'ler tarzı bir malikâne kafasındakilere cuk oturacaktır. Oyuncu tavanarasından başlayacak, dönemin izin verdiği silahları kullanacak ve elektrik düğmeleri gibi atmosferi bozacak elemanlardan uzak duracaktır. 1991'de ilk oynanabilir demo bitmiş, Infogrames oyuna resmi yeşil ışığını yakmış ve bir efsanenin doğmakta olduğunun farkına varılmıştır.

MUHTEŞEM EKİP

Müziyen Philippe Vachey, yazar Hubert Chardot ve De Girolamani'nin de ekibe katılmasıyla prodüksiyon başlar. Canavarlar, objeler, olaylar, aksiyonlar ve metinlerle dolu 170 kamera açısı için 170 imaj hazırlanmalıdır ki bu da neredeyse altı aylık iş demektir. Raynal, özellikle aksiyon üzerinde durur çünkü korkunun bilinmeyenle örülmüş aksiyonun içinde barındığını bilmektedir. Nitekim oyun başlar başlamaz ilk kapıyı açarız ve bir canavarla karşılaşır ölürüz; ardından ilk koridorumuza girer ama döşeme çöktüğü için yine ölürüz. Raynal'ın da tam olarak istediği budur zaten; müziğin de gücünü kullanarak, oyuncuyu daima tetikte tutmak. Call of Cthulhu lisansının alınmasıyla Raynal'ın duygusal bağ kurduğu birkaç tanesinin dışında zombilerin



yerini H.P. Lovecraft'ın canavarları alır ama oyunun ismi aynı kalır.

TAM GAZ

Oyunun çeşitli fuarlardan başarılı izlenimlerle dönmesi tüm ekibi gaza getirmiştir. Artık geriye, eksikleri gidermek ve hataları bulmak kalmıştır. Bu stresli dönem Infogrames'den gelen bir müfettişin, künyedeki 'Game created by Frédérick Raynal' ibaresinin 'Infogrames' ile değiştirilmesi gibi saçma sapan olaylarla da karşılaşılır. Raynal, hataları bulmak için bir yandan oyunu didik didik test ediyor, bir yandan da firmanın oyunun devam versiyonu için öngördüğü dayatmalarla uğraşıyordu. Oyun en sonunda, 1992 Kasım'ında çıkmış ve dünya çapında inanılmaz bir başarı elde ederek Infogrames'in kassasını hiç olmadığı kadar doldurmuştu. Buna rağmen firma Alone in the Dark efsanesinin temelini kuran Raynal'a ne maddi, ne de manevi hak ettiği saygıyı göstermedi ve Raynal da ekibini toplayıp kendi firmasını (Adeline Software) kurdu. Neyse ki basın ve oyuncular Raynal'ın hep yanında oldu; hep de olacak...

Alone in the Dark Macera
386DX, 4MB RAM, 1X CD-ROM, 512K VGA, Ses Kartı, DOS 6.2
Dağıtımçı: Infogrames Yapımcı: Infogrames



DEMOLAR

Eets
Fate
Tradewinds 2
Live for Speed S2

HOTSHOTS

80 Days
Advent Rising
Age of Empires 3
Alan Wake
Auto Assault
Call of Cthulhu: Destiny's Child
Call of Duty 2
City of Dead
City of Villains
Civilization IV
Cold War
Commandos: Strike Force
Company of Heroes
Demonik
Dungeons & Dragons Online
Full Spectrum Warrior 2
Gauntlet
Gene Troopers
Godfather
Hellgate: London
Hitman: Blood Money
HOMAM 5
Imperator
Jaws Unleashed
Journey to the Center of the Moon
Just Cause
King Kong
Knights of the Temple 2
LOTR Online
NFS: Most Wanted
Night Watch
Operation Flashpoint 2
Outfront 2
Rome TW: Barbarian Invasion
Snow
Spellforce 2
S.T.A.L.K.E.R.
SW: Empire at War
Tabula Rasa
The Guild 2
Tomb Raider Legend
World Racing 2

EXTRA

Amiga Reklamları
WOW Çin
GTA San Andreas Türkçe

FREEGAMES

The White Chamber

SOFTWARE

MOV Converter
Chimera Virtual Desktop
ATNotes
WinUAE
nPOP
Power Video Converter
SIW
SpeedFAN
LookDisk
Fresh Download
Mirror

LEVEL CD/DVD İÇERİK



THE WHITE CHAMBER

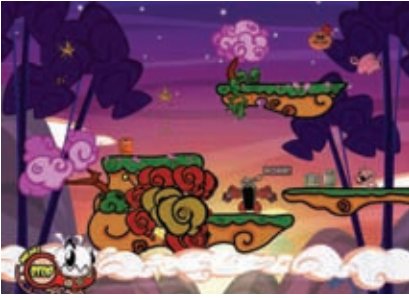
FULL OYUN

Studio Trophis

Bilim kurgu-korku adventure tarzındaki The White Chamber, anime tarzı grafikleri ve karanlık atmosferiyle çok iyi bir freeware oyun! Müzikleri ile oldukça hoş.

Yukarıda envanteriniz bulunuyor. Etkileşime girebileceğiniz bir şeyin üstüne gelince imleç el şeklini alıyor. Sağ tuşa basarak inceleme (göz) ve kullanma (el) işlerinden birini seçiyorsunuz. Bundan sonrası, sizin pratik zekanıza kalıyor... Gibi bir kaçış cümlesiyle sizi yalnız bırakmıyorum, oyuna başlamanıza yardımcı olacak kadar giriş kısmının çözümünü yazıyoruz.

Tabuttan çıktınız. Tabutu inceleyin (göz). Sağ tarafta panel göreceksiniz. Panelin yanında kablolar (wires) var. Kabloları kullanın. Paneli üç kere kullanın. İlk iki soruya istediğiniz cevabı verin, "Are you ready" sorusuna ise YES deyin. Açılan kapıdan çıkın. Yeni mekanda sağdaki kapıdan girin. Lab Coat'u kullanıp cebinden Override Key ve ID Card'ı alın. Bir önceki odaya dönün. Karşıdaki kapıdan girin. Burası karanlık, çünkü güç ünitesi kapalı. Backup Unit'e gidin ve kullanın. Override Key'i alttan ikinci (Station Rotation) delikte kullanın. Geriye, merkez odaya dönün. Konsolun ışıkları yeşile dönmüş olmalı. Konsolu kullanın. Sağ alttaki yeşil düğmeye basıp çalıştırın. Konsolun ortasında beliren sağ-sol tuşlarını kullanarak uzay istasyonunu çevirin. Doğru açığa gelince istasyona gücün geldiğini duyacaksınız. Şimdi konsoldan çıkın. Soldaki Wall Panel'e gidin. Safety Lock'u ve Lower Cradle'ı seçin... Uzayın bilinmeyen bir köşesindeki maceranız esas şimdi başladı. Kolay gelsin (istek gelirse gelecek ay tam çözüme devam edebiliriz.)



Eets

Lemmings ve Incredible Machines gibi iki zeka oyunu klasiğinin bir potada erimiş hali Eets. Hayattaki tek gayesi yemek olan Eets'i, etraftaki nesnelere ve yiyecekleri kullanarak çıkış noktasına ulaştırmak amacınız. Bu arada Eets'in ruh halini de düşünmek zorundasınız.



Fate

Fate, utanmaz arlanmaz bir Diablo taklidi olabilir. Ama bu hiç beklenmedik bir şekilde eğlenceli olmasını engellemiyor. Yarattığınız karakterin bir sürü özelliği, milyonlarca farklı eşya, evcil hayvanınız, ün sistemi, 47 katlı zindan derken Diablo açlığınızdı dindirecek yegane oyun olabilir Fate. Gerçekten büyük bir sürpriz.



Live for Speed S2

Çok uzun bir süredir, daima geliştirilmekte olan bir oyun LfS. Gerçekçi sürüş fizikleri ve Mouse kontrolü ile beğenilen oyun, en çok da online oynanışıyla beğeni topluyor. Bu ikinci sürümünde detaylı sürüş eğitimleri de bulunuyor.



Tradewinds 2

Sid Meier's Pirates!'ı sevmiş miydiniz? Açık denizlerde hem ticaret, hem korsanlık yaparken bir yandan da kayıp ailenizin üyelerini aramayı? O zaman Tradewinds 2'yi de seveceksiniz demektir.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.

- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.

- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.

- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.

- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

TRAILERS

Alan Wake
Fahrenheit
Godfather
PES 5
Quake Wars
Stubbs The Zombie
Titan Quest
You Are Empty

SAN ANDREAS ÇÖZÜMÜ NEREDE?

Geçen ay kapağa yazdığımız GTA San Andreas tam çözümünü dergi içinde arayıp bulamadıysanız, bir de geçen ayki LEVELCD'lerine bakmayı deneyin. EXTRA bölümünde PDF dokümanı olarak tam çözümü bulabilirsiniz.

CD'NİZDEN FAYDALANIN!

Full Oyunlar

Her ay CD'mizde verdiğimiz "Full Oyunlar"ın "Tam Sürüm Oyunlar"dan önemli bir farkı var: Ticari bir gelir elde etmek amacıyla yapılmamış olmaları. Tam Sürüm oyunları verirken (100. sayımızda verdiğimiz Blood Rayne mesela) yapımçı firmaya yüklü miktarda telif öderiz. CD'mizde her ay verdiğimiz Full Oyunlar ise tamamen bedavadır. Genellikle freeware (bu ay verdiğimiz White Chamber gibi) olurlar veya yapımının üzerinden bir süre geçtikten sonra firmaları tarafından dağıtılmaları serbest bırakılır (geçen yıl verdiğimiz Hidden & Dangerous gibi). Ama bazı oyunlar vardır ki, firma tarafından serbest bırakılsa da, yine de CD'nizde vermeniz yasaları çiğnemek olur. Çünkü sadece yapımçı firmanın sitesinden dağıtımına izin verilmiştir (Rockstar'ın GTA 2 ve Wild Metal Country'si gibi). Size vereceğimiz full oyunları seçerken, yaklaşık iki düzine oyun arasından en iyilerini seçmeye çalışıyoruz. Bu ayki White Chamber kadar iyi olanları çok seyrek bulunuyor. Ama çok ince şekildeelediğimiz bu oyunların her biri eğlenceli bir saat geçirmek için ideal olacaktır.

Böyle işte, artık "Full Oyun" kavramı ile "Tam Sürüm Oyun" arasındaki farkı ayırt edebileceksiniz.



Ayrıca...



Dungeon Siege 2



Advent Rising



Codename Panzers Phase 2



ve

Tornavidalar hazır mı?

“Kafa Ayarı”na başlıyoruz

ISSN 1301-2134

T K Y E ' N N U M L I Y U N E G S

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu,
sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkın jesuskane@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr
Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcan Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkasap
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr
Level 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 DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA
Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.

