

107

NFS: MOST WANTED DEMO | SUFFERING 2 DEMO | WARCRAFT 3 SOUNDTRACK
ELDER SCROLLS: OBLIVION 20 DAKİKALIK VIDEO | PSP ARAÇLARI

LEVEL 2CD

ARALIK 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil)
2005-12 ISSN 1301-2134

QUAKE 4

SÜRPRİZ BİR KLASİĞİN
GÖZLERİNE BAKIYORSUNUZ

SID MEIER'İN BAŞYAPITI

CIVILIZATION IV

K.K.T.C.F YATIR: 7,50 YTL-7.500.000 TL



İNCELEMELER: NFS MOST WANTED | CALL OF DUTY 2 | STAR WARS BATTLEFRONT 2 | RESIDENT
EVIL 4 | BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT | SHADOW OF COLOSSUS **İLK BAKIŞ:** WOW: BURNING
CRUSADE | HELLGATE: LONDON | HITMAN 4 **STRATEJİ USTASI:** PES 5 | FOOTBALL MANAGER 2006
DOSYA: AMIGA EMULATÖRÜNDEN WINDOWS ÇALIŞTIRMAYA KADAR, PSP'NİN TÜM SIRLARI

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

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 Tuğбек Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@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
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 Cenkler
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcan Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Ayşe Yılmaz
Dağıtım Müdürü Cem Cenkler
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.



Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

SEVGİLİ OKUYUCUM

Bugün itibariyle ben kendimi grafiğe adanmış bir insanım. Evet, utanıyorum. Bugüne kadar "aslolan oynanabilirliktir" diyordum. Bir oyun tel kafes grafiklerden oluşsun, ama oynanabilir olsun, kabulümdü. Ama, ama... Artık değil! Arka arkaya F.E.A.R., Quake 4, Age of 3 ve Call of Duty 2 görmek beni değiştirdi! Ben artık düşük poligonlu, yamyum suratlı karakterlere dayanamıyorum! Elleri akraba evliliğinden yumuk yumuk, dokularında kahverengi, yeşilden başka renk olmayan Rus oyunlarını istemiyorum. Grafik beni esir aldı! Umarım bu da geçer, yoksa bana uzun ve upgrade dolu bir yol gözüktüyor!

Ayrıca, fizik motoru olmayan oyunlara da katlanamıyorum! 2000'lere doğru 3D hızlandırıcı kartlardan sonra nasıl ki eski, dümdüz poligonlu grafiklere tiksinierek bakmaya başladıysam (evde saatlerde Quake 2 oynadıktan sonra, arkadaşım da 3Dfx'li makinada oynayıp hatırlarım), objeler sağa sola saçılmayan oyunlara da aynı şekilde bakıyorum artık. Fizik motoru olmayan bir oyunda büyük bir eksiklik olduğunu kabul ediyorum, ateş ettiğim bir monitör yerine çivilenmiş gibi duruyorsa o oyunu kıyıyorum.

Evet, anladım ki ben teknoloji arsız olmuştum. Bunca müthiş oyunun arasında başka ne bekliyordum ki? Hayatım durma noktasına geldi, bu yüzden günlerimin dördür saat uzatılmasını rica ediyorum. Bir zahmet.

- Geçen ay Dragonshard incelemesinin yazarı Mehmet Kentel olacaktı. Yanlışlıkla Burak'ın ismini yazmışız. İnsanın dergideki ilk yazısında isminin çıkmaması çok üzücüdür, bilirim. Affet bizi Mehmet!

- Level DVD Arşivi 2. sayısı Aralık'ın ortasında piyasada olacak. İçinde 99. ve 101. Level DVD'lerini bulabilirsiniz.

- Ve son olarak Level Ocak sayısında yine DVD'li versiyonumuz piyasada olacak.

SİZE DİYALOG:

Bu sabah Babylon 5'i bitirdim. Sindire sindire, neredeyse bir yıldır benimle olan bu muhteşem bilim kurgu dizisinin son bölümlerini seyredirken, ne yalan söyleyeyim, gözümünden birkaç damla yaş geldi. Üzerimde bu etkiyi yapan çok az eser olmuştu şimdiye dek, oyunlardan bir tek Planescape Torment'i, kitaplardan ise Yüzüklerin Efendisi'ni sayabilirim bittiğinde ağlamaklı olduğum. Kendi içinde müthiş bir bütünlüğü olan bu tür eserler çok seyrek geliyor. İlerde Babylon 5 hakkında çok daha detaylı konuşuruz, bulursanız Babylon 5'i mutlaka seyredin.



İNTİKAM SOĞUK YENEN BİR YEMEKTİR DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



➤➤ Tozun dumana karıştığı, posta arabalarının soyulduğu, silahların konuşulduğu, Red Kit'in atını gün batımına doğru sürdüğü Vaşşi Batı fenomeni kullanılarak yapılmış en iyi oyunlardan biriydi Desperados: Wanted Dead or Alive. Oyunun üstünden geçen dört yılda devamının gelmemesi, oyunun sevenlerini ismine yakışır şekilde umutsuzluğa sevk etmeye başlamıştı ki, o günlerin Infogrames'i şimdinin Atari'si yeni oyunu duyurdu.

Desperados'ta kurduğumuz altı kişilik takımın lideri Cooper, "intikam soğuk yenen bir yemektir" prensibiyle dört yıl önce başına gelenlerin hesabını sormak üzere sahneye çıkıyor bu bölümde. İlk oyunun tasarımı-

Yapım: Spellbound Dağıtım: Atari
Tür: Strateji Çıkış tarihi: Nisan 2006

nı da üstlenen Spellbound tarafından hazırlanmakta olan Desperados 2'de yine altı kişilik bir takımınız olacak ama bu kez her biri yeni ve daha işlevsel yeteneklerle ve alet edevatla donatılmış. Tamamen 3D bir ortamda geçen ve hem izometrik hem de üçüncü şahıs kameralarını kullanabileceğiniz Cooper's Revenge'de çevreyle etkileşimin de üst düzeyde olacağı belirtiliyor.

İlk Desperados için en sık yapılan eleştiri, o günlerde sert esen Commandos rüzgârından fazlaca etkilendiği yönündeydi. Spellbound şimdilerde daha özgün bir Desperados yaratmak için oyuna bir ton yenilik eklemekle meşgul. Hem zaten artık ortada klonu olmaya geçecek bir Commandos da olmadığına göre bizce beklemeye değer bir oyun geliyor.

KÜLT OLMANIN BEDELİ MAELSTROM

➤➤ Perimeter'ı hatırlar mısınız? Hayır, üstünden on yıl falan geçmedi, hatta sadece 1,5 yaşında ama herkes beğenip kimse almadığından çok çabuk unutuldu. Gelecek zamanların dünyasında geçen ve fütüristik birimlerle araçları kullanarak oynadığımız, garip bir atmosfere ve alışılması zor dinamiklere sahip bir strateji oyunuydu Perimeter.



İşte şimdi, oyuna hak ettiği ilgiliyi göstermek için yeni bir fırsat doğdu. Gerçi oyunun Rus yapımcısı KD Lab (yeni ismiyle KDV Games), Maelstrom'u resmi değil "manevi devam oyunu" olarak niteliyor. Yani iki oyun arasında ciddi farklar var.

Her şeyden önce Maelstrom strateji değil aksiyon oyunu. Perimeter'da girdiğimiz kaynak toplama işi, burada oyunun asıl amacı pozisyonunda. Yine dünyanın geleceğindedir, su bugünün petrolü gibi değerli ve bir numaralı savaş sebebi. Remnants ve Ascension isimli iki insan ırkı, bu kıymetli kaynağı ele geçirmek için hem birbirleriyle hem de dünyayı istila eden alien gruplarıyla savaşmak zorunda...

Dağları delip büyük su kaynaklarına erişebildiğiniz nehirler yarattığınız, du-



ruma göre şekil değiştirip farklı işler için kullanabildiğiniz birimler icat ettiğiniz, düşmanı kovalarken tüneller ve siperler kazarak kendi yollarınızı inşa ettiğiniz Maelstrom, GZS elementlerini kullanan bir aksiyon oyunu olarak çok dikkat çekici. 2006'nın sonbaharında çıkacağı açıklanan oyun için hem Spellbound'u hem de dağıtımçı Codemasters'ı zor günler bekliyor. Bizim işimizse kolay, sadece merak edeceğiz. Maelstrom da Perimeter gibi az satan bir kült mü olacak, çok satan bir efsane mi, göreceğiz.

AMERICA'S ARMY'E ALTERNATİF FOREIGN GROUND

➤➤ GDC'yi (Oyun Yapımcıları Konferansı) ve Bağımsız Oyunlar Festivali'ni de düzenleyen CMP Game Group tarafından düzenlenen Serious Games Summit (Ciddi Oyunlar Zirvesi) bu yıl da hiç eğlenceli değildi (tıpkı hedeflendiği gibi). Sağlık, eğitim, bilim, hükümet gibi başlıklar altında ciddi oyunların yer aldığı zirvede tabii ki America's Army de vardı. Amerikan ordusu tarafından hazırlanan ve ordu eğitimlerinde kullanılan America's Army'ye karşılık İsveç ordusunun Foreign Ground'ı da oradaydı. İster istemez iki oyun karşılaştı-



rıldı ve aralarında ciddi zihniyet farkları olduğu görüldü (tarafımızdan). Askerlerin tetik çekme korkusunu aşmaları için kullanılan AA'ye karşılık FG'da tetik çekmenin yolları gösteriliyor örneğin. FG'nin sunumunda oyunun barışı sağlamak ve sürdürmek amacı üzerinden üretildiği, yurtdışı görevlerde barış gücü olarak yer alacak İsveçli askerlerin evden uzakta nasıl davranacaklarının gösterildiği anlatıldı. Oyunun ticari versiyonu için de çalışmalar sürüyor.

PASLANMAZ ÇELİK KAHRAMAN

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

» Battle for Middle Earth'te Gandalf'ımı öldürdüklerinden beri real-time strateji oyunlarında hero olmasına karşıyım ama yine de "yıkılmış imparatorlukların kahramanları" isimli oyunu, yakında çıkacak olması hasebiyle sizlere takdim etmek durumundayız. Evet, Heroes of Annihilated Empires, çok mühim kahramanlarınızı kaybetme korkusuyla, yoğun stres altında oynayacağınız bir başka RTS. Oyuna 18 kahraman ve altı ırk arasından birer tane seçerek başlıyorsunuz. Sonra bir bakıyorsunuz ki aldığınız karakter kahraman falan değil, sıradan bir canlı... Menüdeki "Satılan mal geri alınmaz" tabelasını görünce çaresiz bu yeteneksiz adamdan bir kahraman yaratma işine girişiyorsunuz. Ve gerçekten de oluyor... Zaman zaman sadece kahramanınızı zaman zaman da binlerce birimi kontrol ederek oynayacağınız HoAE, RPG öğeleriyle beslenen bir RTS. Görevleri tamamladıkça ve zindanları dolaştıkça level



alan, yeni yeteneklere kavuşan bir kahraman, undead, druid gibi ırklar, üs kurma, ordu kurup düşman kesme gibi RTS işi özellikler HoAE hakkında şimdiye kadar bildiklerimiz. Bir de savaşların ne kadar büyük olacağı konusunda ipucu verelim: 64 bin birimin çarpıştığı savaş alanlarından bahsediyor yapımcılar. Nasılsa saymayacağımız için böyle bir sayıyı tercih etmiş de olabilirler tabii...

Yapım: GSC Game World Dağıtım: KOCH Media
Tür: RTS Çıkış tarihi: Kış 2006

SPLINTER CELL 4

GELECEK BAHARIN İLK MÜJDECİSİ

» Tom Clancy, oyun dünyasının gördüğü en bereketli yazarlardan biri. Şimdiye kadar üç oyunu çıkan Tom Clancy's Splinter Cell de bu bereketin en iyi göstergesi. Muhtemelen daha yıllarca sürecek olan serinin dördüncü oyunu için Ubisoft kolları sıvamış durumda. Firma tarafından yapılan açıklamaya bakılırsa giderek gelişen Splinter Cell macerası, bir kez daha ağızımızı açık bırakacak özellikler sunacak.

Oyunun ana karakteri Sam Fisher'ı bir kez daha dünyanın farklı köşelerindeki zor görevlere çağırarak olan SC4 için yapılan ilk açıklama, tüm ilk açıklamalar gibi detaydan yoksun. Oyunun nerelerde geçeceği ya da hangi yeni teknolojilerle

renklendirileceği konusunda sessizlik hüküm sürüyor ama Ubisoft "seride devrim yapacak yeni oynanış özellikleri" diye bir şeyden bahsediyor. Üç oyun boyunca kendini iyice geliştirip akrobasi uzmanı haline gelen Sam Fisher'ın daha neler yapabileceğini doğrusu merak ettik.

Ubisoft'un yeni oyunla ilgili en çok vurguladığı nokta ise PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollara da çıkacak olması. Xbox 360 ve PS3'ün sunduğu tüm teknik imkânlardan sonuna kadar yararlanacağı söylenen Tom Clancy's Splinter Cell 4'ün PC'de de aynı performansı göstermesini bekliyoruz.



Yapım: S2 Games Dağıtım: Belli değil

Tür: Online RPG/Aksiyon/Strateji Çıkış tarihi: Yaz 2006

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

ZALİMLER ASLA ÖLMEZ

» S2 Games'in iki yıl önce çıkan 64 kişilik online aksiyon/strateji oyunu Savage: The Battle for Newerth, bir komutandan emir almayı sevmeyen oyuncular tarafından hak ettiği değeri görmemiş olsa da, kendi hayran kitlesini yaratmış, hâlâ da birçok sunucuda oynanmaya devam eden bir oyun. İşte bu yüzden Savage 2'nin bu konuda bir değişiklik getirip getirmeyeceği merak ediliyordu. Aslında son açıklamalar, hâlâ kontrol sistemini tam olarak aydınlatmış değil ama oyuncuların tek kişilik RTS'lerdeki küçük köylüleri temsil ediyormuş gibi hissetmemeleri için bazı değişiklikler yapılmış.

"Her türden biraz" mantığıyla hazırlanan oyunda 20 farklı rolden birini seçip (ilk oyunda bu sayı 5 idi), takım içinde rolünüze uygun görevlerden sorumlu olacaksınız. Bu birimlerden bazıları oyunda run&gun tarzında düşman avlarken bazıları daha çok bir RYO havasında ve daha sakın (ağır abi modunda) oynayacak. Komutanla piyadeler arasına eklenen yeni subay birimleri, oyun stratejisinin belirlenmesinde daha çok oyuncunun söz sahibi olmasını sağlarken yenilenen oyun motoru ve eklenen animasyonlar sayesinde çok daha renkli bir atmosfer de vaat ediyor.

Bağımsız bir geliştirici olan S2 Games için Savage, vazgeçilmez ve unutulmaz bir ilk aşk gibiymiş (kendileri diyor). Umarız bu tutkuyu Savage 2: A Tortured Soul'a da yansıtabilirler.





S.T.A.L.K.E.R. KİTAP OLDU

>> Rus yapımcı GSC'nin, çıkışı geciktikçe tadı kaçan ve Çernobil faciasından esinlenerek oluşturulan bir konuya sahip FPS'si S.T.A.L.K.E.R.'dan ne zamandır ses soluk çıkmıyor olabilir ama şanı yürümeye devam ediyor... Mesela bir adet STALKER kitabı 16 Kasım'da Almanya'da raflara çıktı. Oyunun proje müdürü Anton Bolshakov, "oyunun sadece PC'lerimizde değil kitap raflarımızda da yer bulması süper bir şey" diyor. Aynen katılıyoruz ama PC'lerimizde öyle bir şey olmadığını da hatırlatalım.

level'in seçimi



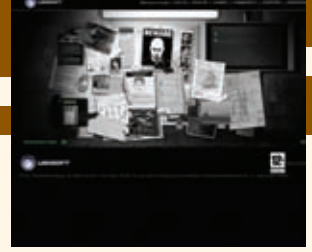
www.quake4game.com

Quake 4'ün web sitesine oyunun kendine özgü gaz müzikleri ve Strogg damgasını vurmuş. Sitede video, ekran görüntüsü, oyunun konusu gibi standart linklerin yanı sıra cümlelerinizi Stroggcaya çeviren bir de çeviri programcığı bulunuyor.



www.condemnedthegame.com

İçerdiği şiddet nedeniyle derecelendirmesi 18+ olarak belirlenen Condemned'in 18 yaş üstü için yaptığı web sitesi. Sadece kalbi ve internet bağlantısı sağlam olanlara öneriyoruz. Zira sitede gayet yüklü ve kanlı videolar var.

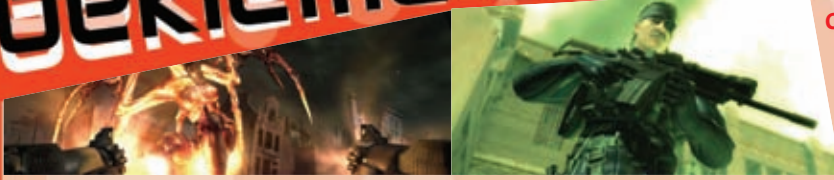


www.bewaresamfisher.com

Bir duvara iğnelenmiş çeşitli fotoğraflar, resmi evraklar, dosya sayfaları, krokiler... Splinter Cell her zamanki gibi bilgiye ulaşmak için biraz uğraşmanızı istiyor ve çok hoş bir tasarımla sizi hafiyeliğe çağırıyor. SC4'te işlerin nasıl karışacağını görünce şaşıracaksınız.

bekleme odası

En güzel oyun henüz yapılmamış olandır. İşte bu düsturla Level yazarları, bir yandan oyun oynar, bir yandan "onu" bekler...



OYUN

1. Elder Scrolls IV: Oblivion

TÜR

RPG

ÇIKIŞ

31 Mart

AÇIKLAMA

Ant: Hatasız olmasını umduğum, birkaç bin defa bitireceğim ve o süre boyunca da serumla besleneceğim tek oyun.

2. Alan Wake

Aksiyon

-

Tayfun: Sıra dışı olacak, çok uykusuz kalacağız, çok!

3. Supreme Commander

RTS

-

Tuğbek: En büyüğü, en devası, en çılgını!

4. Call of Cthulhu

Aksiyon

-

Geç olsun, güç olmasın.

5. Metal Gear Solid 4

Aksiyon

-

Fırat: Grafikleri eskise de hala ilk günkü gibi heyecanla bekliyorum. Umarım beni hayal kırıklığına uğratmaz.

6. Titan Quest

RYO

-

Tayfun: Üçlemenin dördüncü oyunu (!). PlayStation 3 alma sebebimiz olacak, fazla söze gerek yok.

7. Hellgate: London

RYO

-

Göker: Önümüzdeki ayların tüyosunu vereyim, Diablo severlerin eli kaşınmaya devam etsin

8. HoMM5

RPG

Kış'06

Sinan: Gelmiş gelmiş, valla Diablo'muz gelmiş! Bu oyunun çıkmasını nasıl sabırsızlıkla bekliyorum bilemezsiniz!

9. Unreal Tournament'07

FPS

-

Mehmet: Eski ekibi toplayalım, saatlerce bilgisayar başından kalkmayalım, kola ve cipsle 10 gün yaşayalım. Budur hayat...

10. Dreamfall

Adventure

Bahar'06

Olgay: Hangi ekran kartıyla oynayacağımızı merak ediyorum!

Serpil: Baharda uzak diyarlara yolculuk gibisi yoktur, zamanında çıksın yeter ki...

KAPATMAM LÂZİM, CTHULHU ARAYACAK...

CALL OF JUAREZ

» İspanyollarla Türklerin ortak yanını, ikisinin de j harfine gıcıklık yapmayı sevmesi. Biz (bir kısım insanlar) nasıl şarj sözcüğünü telaffuz edemiyorsak İspanyollar da tüm j'leri h'ye dönüştürerek okuyor. Bu yüzden Juarez'in Çağrısı'nı Huarez'in Çağrısı diye okuyun, Suarez değil...

Tabii bu oyunun ismini telaffuz etmek için her şeyden önce bir sebebiniz olması gerekiyor, değil mi? O da şöyle:

Yavaş yavaş yayılmaya başlayan Vahşi Batı temalı oyun yapma trendinin temsilcilerinden biri olan Call of Juarez'de yine o topraklara özgü pis işlere bulaşıp, kan deryasında tuzumuz olsun diye uğraşacağız. Oyunda yönetebileceğiniz iki kahramandan biri, rahip kılığında dolaşan bir hapis kaçkını. Bir elinde İncil bir elinde tabanca dolaşan Ray'in rahipliği sadece göstermelik değil. İncil'den okuduğu cümlelerle düşmanlarını dondurmak, korkutup kaçırmak ya da istediğini yaptırmak gibi yetenekleri var. İkinci karakterimiz Billy ise Thief'teki gibi gölgelerle dost bir adam. Kimseye görünmeden cinayet işlemekte ve hırsızlık yapmakta üstüne yok. İki karakter arasındaki ilişki ise tam pembe dizilerdeki gibi kar-



maşık ve sürekli değişen bir akrabalığa dayanıyor. FPS olarak tasarlanan Call of Juarez'in şimdiye kadar yayınlanan ekran görüntüleri, yapımçı Techland'in o döneme ait her şeyi ekrana yansıtmak için özel bir çaba harcadığını ve bunda başarılı da olduğunu gösteriyor. İki yıl önce çıkan Chrome'un yapımçısı olan Techland, CoJ'da da Chrome motorunu kullanıyor. Bu, şimdiden görsel anlamda çok da iddialı bir oyun görmeyeceğimizin işaretçisi.

Sonuç olarak bu yıl "hayalet kasaba" ve kovboy şapkası görmekten içimiz bayılacak gibi bir his var içimde ama en azından olaylar İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçmiyor. Bu da bir şeydir...

Yapım: Techland Dağıtım: Belli değil
Tür: FPS Çıkış tarihi: Kış 2006

POWERED BY ELECTRONIC ARTS

THE SIMPSONS

» Birkaç yıl önce, Hit & Run ilk çıktığında, bunun da iyi bir televizyon yapımının kötü bir oyun uyarlaması (tıpkı Southpark gibi) olduğu konusunda yaygın bir önyargı söz konusuydu. Ancak oyun dört milyonu aşkın bir satışa ulaştı ve tabii ki Electronic Arts'ın Mordor'daki gözleri hemen Fox TV'ye çevrildi. Çalışmalar sonuç verdi ve geçtiğimiz günlerde The Simpsons'ın oyun haklarını EA'nın satın

aldığı açıklandı. Yıllardır süren dizinin yazarlarıyla birlikte çalışarak, birkaç farklı türde Simpsons oyunu yapmayı düşündüklerini açıklayan EA yetkilileri şimdilik başka bir şey söylemiyor. Sadece uzun vadeli ve birden çok oyunu kapsayan bir anlaşma yapıldığını biliyoruz. Oyunların bazıları sadece yeni nesil konsollar için tasarlanacak.

Aslında EA bundan önce de The Simpsons Road Rage adında bir oyunla (2001) Springfield kasabasına bir giriş denemesinde bulunmuştu. Ancak çok da iyi bir sonuç almayınca işin ucunu bırakmıştı. Vivendi ve Radical Entertainment'ın Hit & Run'la elde ettiği başarı EA'nın esin perilerini uyandırmış olmalı.

Önümüzdeki yıldan itibaren daha detaylı olarak ipuçları verilecek oyunların seslendirmeleri de The Simpsons'ı seslendiren sanatçılarla yapılacak.



HEM DE DEVASA
ONLINE OLANINDAN...

BABYLON 5 OYNAMAK

» Hem filmi hem uzun süre devam eden televizyon dizisiyle ciddi bir hayran kitlesi yaratan Babylon 5'in yaratıcısı J. Michael Straczynski, dizide geçen olayları konu alan bir devasa online oyun projesi üstünde çalıştıklarını açıkladı. Bu konuda çok fazla talep aldıklarını söyleyen Straczynski, Babylon 5 evreninin bir devasa oyun olmaya çok müsait olduğunu söylüyor ama temkinli davranıp bunun şimdilik bir düşünceden fazlası olmadığını da belirtiyor (eğer bu oyun gerçek olursa ve de şans eseri iyi bir oyun olursa, beni unuttun – Sinan).



SİNEMAYA GİTTİM DÖNECEĞİM – BLIZZARD

» Warcraft, Starcraft ve Diablo'nun birer sinema filmine uyarlanması ihtimali çok konuşuldu geçen ay. Sebebi de Blizzard Entertainment'ın Başkanı Mike Morhaim'in "bu üç evreni de sinemada görmeyi çok isterim" demesi. Morhaim'in bir röportaj sırasında verdiği ve "Warcraft, Starcraft ve Diablo evrenlerinin böyle bir projeyi destekleyecek kadar güçlü olduğunu ve yapılacak filmlerin oyuncuların bu oyunlarla aralarındaki bağı güçlendireceğini düşünüyorum" diyerek açıkladığı bu demec muhtemelen çoktan doğru adreslere ulaşmıştır. World of Warcraft oyuncularının oturup düşünmesi gerekiyor şimdi, eğer bir film Warcraft'la aranızdaki bağı daha da güçlendirirse bu bağın adı göbek bağı olmaz mı? Tehlikeli...

OYUN	TÜR	SİSTEM	K.Ç.T.*
Prince of Persia: The Two Thrones	Aksiyon	PC, PS2	06 Aralık
Tony Hawk's American Wasteland	Aksiyon	PC, PS2	06 Aralık
Gauntlet: Seven Sorrows	RPG	PC, PS2	12 Aralık
Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji	PC	01 Şubat
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strateji	PC	15 Şubat
Panzer Elite Action	Aksiyon	PC	17 Şubat
Prey		PC	18 Şubat
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strateji	PC	21 Şubat
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik/Aksiyon	PC,PS2	21 Şubat
UFO: Extraterrestrials	Strateji	PC	21 Şubat
BLACK	FPS	PS2	22 Şubat
TOCA Race Driver 3	Yarış	PC, PS2	22 Şubat
Galactic Civilizations II: Dreadlords	Strateji	PC	24 Şubat
FIFA Street 2	Spor	PC, PS2	24 Şubat
Heroes of M&M V	Strateji	PC	Kış'06
LotR Online: Shadows of Angmar	Strateji	PC	Kış'06
Neverwinter Nights 2	RPG	PC	Kış'06
The Godfather	Aksiyon	PC, PS2	Kış'06
Seven Kingdoms: Conquest	Strateji	PC	Kış'06
Silent Hunter 4	Simulasyon	PC	Kış'06
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Taktik	PC, PS2	
LotR: The Battle for Middle Earth II	Strateji	PC	3 Mart
Jules Verne: Journey to the Moon	Adventure	PC	3 Mart
Bully	Aksiyon	PS2	10 Mart
24: The Game	Aksiyon	PS2	31 Mart
Runaway 2	Adventure	PC	31 Mart
Faces of War	Strateji	PC	31 Mart
Gothic 3	RPG	PC	06 Mayıs

* Kesin Çıkış Tarihi

WARREN SPECTOR SOURCE'U

ÖNCE OYUN OLMASI
GEREKMEZ MİYDİ?

➤ Eski Ion Storm kurucusu ve oyun dünyasının en yetenekli isimlerinden biri Warren Spector, yeni kurduğu Junction Point Studios'un ilk oyununun hakkında ipuçları verdi. System Shock ve Deus Ex gibi olay yaratmış oyunların yapımcısının, ismi belli olmayan yeni oyunu ile ilgili en kayda değer bilgi Valve'in Source motoru kullanılarak tasarlanacak olması. Steam üzerinden yayınlanacak olan gizli projenin detaylarının takipçisiziz.



SENSIBLE SOCCER

➤ PES ve FIFA arasında süren lig mücadelesine, zamanında Kick Off'la kapışmaya alışmış Sensible Soccer da katılmaya hazırlanıyor. Futbol oyunlarına meraklı herkesin ismini bildiği ama uğruna joystick'lerini kırmış olanların asla unutmadığı Sensible Soccer, önce mobil versiyonuyla piyasayı yokladı. Sonuç başarılı olunca Codemasters açıklamasını yaptı: önümüzdeki yıl 15'inci yaşını kutlayacak olan SS, bu yıldönümünü PC, PS2 ve Xbox'a çıkacak yeni bir oyunla taçlandırılacak.

Dört kişilik multiplayer desteği, 100 kadar açılmayı bekleyen kilit ve upgrade ve bir de kariyer modu oyunun sunacağı özelliklerden birkaçı.



YENİ NESİL İNSANLARINA BİR HALLER OLDU! 360 ANORMALLİKLERİ

➤ Xbox 360 Amerika'da çıktı, 2 Aralık'ta Avrupa'da 10 Aralık'ta da Japonya'da çıkıyor. Ama az sayıda üretildiği için Xbox 360 almak isteyip de bulamayan insanlar bir miktar çıldırmış durumda. İşte birkaç Xbox 360 çığlığı:

- eBay'de 21 Kasım günü biten bir açık arttırmada bir Xbox 360 Premium paketi (harddiskli versiyon) ve 6 oyun 2300 dolara(!) satılmıştı. Oha diyoruz!

- Yo, demiyoruz, çünkü dört hün sonra 810 dolara boş Xbox 360 kutusunu satıldığına şahit olduk. İşin ilginç açığı arttırmayı kazanan kişinin takma isminin "Whataripoffyouare" olması (yani sen ne sahtekar şeysin öyle!).

- Illinois'de saatlerce kuyrukta bekledikten sonra dükkandan elinde yeni 360'ıyla çıkan bir çocuğu sopayla dövüp elinden yeni konsolunu aldılar.

- Bir gün sonra Xbox 360 kuyruğunda elinde öncelik kuponu olan (ne olduğunu bize sormayın) birisi saldırıya uğrayıp elinden kuponu çalındı.

- Toplumsal araştırma yapıyoruz diyen birtakım kişiler, internetten topladıkları yardımlarla bir Xbox 360 aldıktan sonra, saatlerdir kuyrukta bekleyenlerin gözünün önünde alete balayozla girişmişler. Onlar Xbox360'ı, kuyruktakiler de onları dövdü. Aynı ekip daha önce benzer bir "toplumsal araştırma-yı" iPod için de yapmış, yine dayak yemişti.

Evet, yeni nesilde son durum budur. Microsoft'un kasıtlı olarak az sayıda 360 üretmek insanları delirtmeye çalıştığına neredeyse eminiz.



WCG 2005 Büyük Final



YAZAN: TUĞBEK ÖLEK

Altmışyedi ülkeden 700 oyuncu, Bizans'tan dört hakem

Uzun bir yolculukla vardık Singapura, aklımız oyunlarda gözlerimiz bu muhteşem şehrin bitmek tükenmek bilmeyen yeşilliklerindeydi. Bu se- ne üç oyunda katıldık WCG'ye ve ilk defa tüm oyunlarda gerçekten iyiydik. Saçma sapan kural- lar ve saçma sapan hakemler CS'de yolumuzu kesti. Hiç maç kaybetmeden yenildik anlaşılmaz şekilde. Alenen hakkımızı yendi. Dellendik. FI- FA'daki kahramanımız Ogün önüne geleni yendi ama tek gollük averaj farkıyla gruptan çıkma şansını son anda kaybetti. Şansımıza küstük. Warcraft'da Hero ilk defa gruptan çıkmayı başa- rınca sevindik. Ama o da bir sonraki turda takıldı hakemlere.

"O hakem şunu bu hakem bunu yaptı" diye başınızı ütölemeyeceğim. Bu işin peşini bırakmı- yoruz, bu kararları alanların burnundan getirece- ğiz, bu kadarını bilin yeter. Ama iyiydik be! 15 maçta 8 galibiyet, iki beraberlik ve beş malubiyet aldık. Adam gibi bir turnuva sisteminde üç oyun- da ilk sekize girebilirdik.

Bozulduk ama efendiliği elden bırakmadık. Futbolcularımıza inat, hakkımızı aradık sonuna kadar ama kavga etmedik kimseyle. Diğer oyun- cularla dostluklar kurduk, her fırsatta eğlenmesi- ni bildik, Singapur'a hayran kalıp kötülerinden fazla güzel hatıralarla döndük. Oyunların da amacı WCG'nin amacı da eğlenmek değil mi za- ten?



The Gods Team ilk maçından önce. "Can fotoğraf çekiyoruz gülümsesene biraz.", "Abi dün akşam yemek ben biraz çok... off..." Sol baştan: Ahmet, Durakcan, Jeff, Can, Tamer



İlk gün maçı olmayan Kerim boş vaktini diğer oyuncularla kaynaşarak geçiriyor. Ben: Kerim bu kızların oyuncu olduğuna emin misin? Kerim: Evet abi, soldaki FIFA, sağdaki SC oyuncusu. Ben: Bana hiç öyle gelmiyor ama madem siz böyle mutlusunuz...



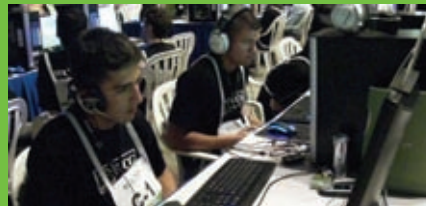
Yolculuk ve tropik sıcaklığın sillesini yiyen eki- bimiz hoş geldiniz partisinde kendine gelme- ye çalışıyor. Mekân şahane, kokteyller alkol- süz, yorgunluk had safhada.



Turnuvanın açılış konuşmalarından birini Singapur Büyükelçimiz Sayın Hayri Erol'un yapması organizasyondaki en büyük gurur kaynağımızdı. Elçimiz turnuvadan önce takımla bir araya gelip oyunculara moral ver- mekle yetinmeyip açılış konuşmasında da açıkça Türk takımına herkesten fazla şans di- lediğini söyleyince hepimiz koltuklarımızda dört köşe olduk. Şahane bir konuşma yapan Hayri Bey'in "Allah parmağınızı kuvvet ver- sin" sözleri hala kulaklarımızda.



İşte bunlarda Malezya maçını satarak averaj- la elenmemize yol açan Hindistan takımı. Gururu olan insan güle eğlene 26-4 maç kay- beder mi?!



Ogün, aynı klandan Amerika'lı arkadaşıyla yan yana turnuva maçında. Bu maçın son da- kikasında Ogün'ün yediği gol berabere kal- malarına ve maalesef iki arkadaşın da averaj- la elenmesine yol açacak.



Açılış töreninde Durakcan bayrağımızı taşı- ken. Hey, bu adama kim verdi o bayrağı! Ama dur ya hiç fena poz vermiyor. Tamam, elleşmeyin o taşıyın.



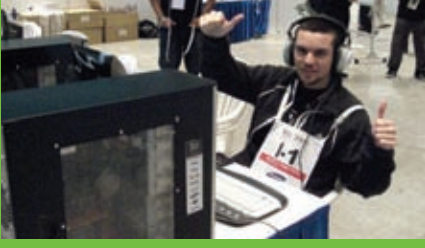
Açılış töreni sırasında, sadece altı-yedi met- relik tavanı olan turnuva mekânında havai fi- şekler patlamaya başlayınca herkes yerinden fırladı. Ama dumanların arasından ışıklar açı- lıp da muhteşem görüntü ortaya çıkınca ağ- zımız açık kaldı.



Singapur'a kadar gidip de Creative'e uğrama- mak olmaz. Adamların MP3 çalarları pek kü- çük ama binalarının maşallahı var.



Turnuva mekânı kötü hakemlerden başka tehlikelerle de doluydu. Bay Elf: WoW hesabını kapatmışsın doğru mu ha?! Ben: Yapar mıyım Elf abi, oynuyorum sabah akşam, külliyan yalan! Bayan Elf: Bakarız loglara, ciğerini sökeriz ya- lan söylüyorsan. Ben: Ühüh... Acıyın ben ettim siz etmeyin, ye- min billah oynicam.



Ben: Kerim ne oldu maç?
Kerim: Bunu da aldım abi, gruptan çıktım.
Ben: Helal!



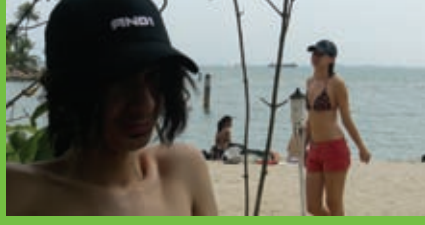
İşte WCG tarihinin bileğinin hakkıyla finalle-
re gelen ilk bayan oyuncusu. Ama söyley-
mişiniz lütfen böyle bir rakibe karşı kim eli dizi
titremeden oynar, kim yenebilir böyle bir ra-
kibi?



Singapur'lu gençlerin turnuvaya ilgisi
inanılmaz boyutta. Takımları Titans'ın
maçında oturacak tek bir boş sandalye
kalmamış.



Zorlu maçlar ve hakemlerle verilen daha da
zorlu mücadelelerle geçen üç günün ardın-
dan Samsung moralimizi geri kazanmamız
için bizi Sentosa sahiline götürdü. İşte dert
ve tasanın bir kenara atılıp Singapur'un tadı-
na vardığımız an. Güneş, kum ve deniz... Üs-
telik ortalıkta hiç hakem yok. Rüya gibi!



Ben: Tamer kıpırdama resmini çekiyorum.
Tamer: Zamanımıydı abi, birazdan çekersin.
Ben: Yok akıl salahiyetin açısından durup poz
vermen gerekiyor daha gençsin.
Tamer: Hainsin abi, kötüsün bildiğin.
Ben: Şşş kıpırdama bir poz daha alıcam.
Tamer: Duramam abi bırak beni.
Ben: Banlarım beş sene görürsün.
Tamer: Ühüüü...



Telesiyejle çıktığımız tepeden kızaklarımızla
kayarak indik. İnanılmaz eğlenceliydi.
Can: Kaçın abi, atlayın çarpacak! Aman abi-
cim ne bindirdiniz beni bu alete ya!!!



Heyecan dolu bir haftanın ardından Singa-
pur'a veda yemeği. Sabaha güzel memleket-
ten ayrılacak olmanın burukluğu herkesin
üzerinde. Bakmayın hain Serhat'ın sırtığına,
onun fazladan bir hafta tatili vardı.



- Bu sene de başaramadık efendim size layık
olamadık.
- Bhhkkkkkk...
- Elimizden geleni yaptık ama hakemler,
şanssızlıklar başaramadık.
- Bgggqqqq...
- Affedin bizi
- Gelecek sene bütün oyunlarda kendim
oynayacağım. Khuuuu...
- Elbette lordum!
- Hakemleri de bulup bana getirin.
Galaksinin öbür ucuna saklansalar bile
bulun...
-Emredersiniz lordum!

Türk Takımı Uçuyor



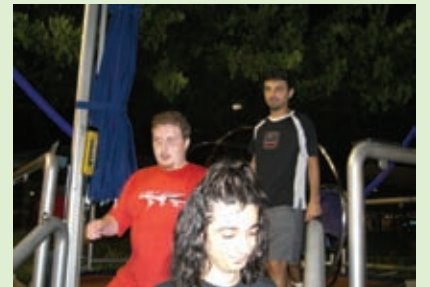
Ben: Hazır mıyız gençler!
Uçuyor muyuz?
Üçlü: Eeeeeett!!!
Ben: Korku var mı korku?
Üçlü: Hayıııııııı!!!



Viiiii Huuu Pulüüüü (Ve anlaşılamayan
bir ton sözcük)



Bungee cihazı: Fiyuvvvv
Üçlü: Ayieaaaaaaaa



Ben: Nasıldı çocuklar, eğlenceli mi?
Can: Abi nasıl salladıysa tipim bozul-
du Jeff'e döndüm!
Kerim: Asıl sen benim halime bak
naptılar bana! Tamer olmuşum
AAAAA!
Serhat: Acıbadem minibüsleri nerden
kalkıyor acaba? Dur yoksa taksi mi çe-
virsem direkt.



Yazan | Göker Nurbeyler

Bize mücadele, evde WoW bekler

KANLI CANLI BİR İRK

"Birçok sunucuda Alliance sayısı Horde'dan fazlaydı. Çünkü oyuncular güzel İnsan ve Nightelf'i çirkin Ork ve Undead'e tercih ediyorlardı." Yapımcı Shane Dabiri Horde'un yeni ırkı Bloodelf'den bahsetmeye bu cümleyle başlıyor. Nightelf kuzenlerine göre (gölgesinden kolayca ayırt edilsin diye) küçük kulaklı olan Bloodelf'ler doğayla bağlarını koparmış ve kendini büyüye kaptırmış bir ırk. Bu nedenle Bloodelf'in druid olma imkânı yok. Büyüye karşı yetenekli ve dirençli olmasının yanı sıra karşı tarafı dirençsiz bırakması da cabası. Daha talent ağacı tamamlanmadığından yetenekleri hakkında kesin bilgiler yok ama düşmanının Silence büyüsünden çok çekeceğini söyleyebilirim.

Bloodelf gözlerini Lordaeron'un kuzeyinde, Quel'Thalas'ta açıyor. Bloodelf binalarına bakıldığında hafif bir doğu esintisi seziyoruz. Bloodelf'in maceraya başladığı yer Sunstrider adasında yer alan anakent Silvermoon'a çok uzak değil. Bloodelf olarak Azeroth'a açılmadan önce Amber-song'da Manaworm tarzı yaratıklar kesecek ve görkemli Sunwell Kulesi'ne gireceğiz. LEVEL 11'den itibaren Ghostlands'a yol alırken 20'yle beraber önce yeni Instance Zul'Aman'a sonra bildik topraklara katılacağız.

ALLIANCE'A KİM GELİYOR?

Şu aralar yakın arkadaşlarımız bile bana bunu soruyor: Alliance'a hangi ırkın geleceği kesinleşmedi. Fakat Pandaren veya Draenei olması bekleniyor. Pandaren Tauren'a karşılık olarak düşünülebilmesiyle mantıklı. Pandaren'in özel yeteneğini (hayır alkollüleri değil) düşündüğümde şamanistik yönü fraksiyonlar arasındaki dengeyi sağlayabilir. Fakat ben de Draenei daha yakın ihtimal. Draenei'yi Frozen Throne dışında Blasted Lands'dan da hatırlayacaksınız. Draenei'ler aslen Draenor'da ikamet ediyorlardı. Zamanında burada Orklar'la barış içinde yaşayan Draenei Orklar'ın Burning Legion etkisine girmesiyle büyük hasar aldılar. Portal'dan ve Draenor'un yıkımından sonra Azeroth'da yeni bir başlangıç yapıyorlar. Yeteneklerine baktığımızda ırk için Rogue ve Mage muhtemel sınıflar. Ayrıca doğaya bağlılığından dolayı başarılı birer Druid ve alchemist olabilir. Madem Horde sayısını artıracak güzel ırk Bloodelf, Alliance sayısını düşürecek "çirkin" ırk Draenei olabilir mi? Bekleyip göreceğiz.



Güzel bir ırkın ►
Horde-Alliance dengesini
kuracağı düşünülüyor.



Yapım
Blizzard
Dağıtım
Aral İthalat
Çıkış Tarihi
Sonbahar/
Kış 2006
Tür
Devasa
Online Oyun
Sistem
PC

Öyle bir oyun düşünün ki bir erkek tarafından birlikte daha fazla vakit geçirebilmek için kız arkadaşına hediye edilsin. Hatta bazı çiftlerin arasına girsin. Hepsi yaşanmıştır, isimler bende saklı. WoW işte böyle kışkıracı, böyle sevgi düşmanı bir oyun ve fazlası gerçekten zarar. Fazlası? Ek paket?! Evet, bir süredir gayri resmi haberlerini verdiğim paket nihayet duyuruldu. Bu (ilk) ilk bakışında sağdan soldan duyduklarınızdan çok fazlasını öğreneceksiniz.

XP ALMA ÖZLEMİ

BC'de LEVEL sınırımız nihayet 70 oluyor. Bununla birlikte sadece yeni yetenek puanları değil yepyeni Talent'ler de geliyor. On LEVEL az gelmesin; çünkü logaritmik XP ihtiyacı devam ediyor. Yani 70 oluncaya kadar neredeyse LEVEL 60'dan fazla vakit harcanacak. Bunun için gerekli XP'ler için bir sürü High-LEVEL bölgesi ve Instance geliyor. Nihayet esrarengiz Dark Portal'dan geçebileceğiz. Bizi diğer tarafta Outlands ve Ork anavatanı Draenor bekliyor. Hatırlarsınız Draenor Portal'lar açılırken Ner'zhul tarafından yıkılmıştı. Zaten Outlands için amansızca savaşılmasının nedeni de bu Portal'lar. Bize düşen buraları Burning Legion'dan korumak.

Draenor sandığımız kadar ıssız bir yer değil. Portal'dan geçip bataklığa adım atar atmaz dev mantarlar ve yarasalarla haşır neşir olacağız. Yolunuzu Shadowmoon'a kırdıkça Ogre'lerin kahvesini içeceğiz. Buradaki asıl ilgi çekici yer Illidan'ın Burning Legion'dan ve Maiev Shadowsong'dan saklandığı tapınak. Ne düşündüğünüzü tahmin edebiliyorum: Buraya 40 kişilik LEVEL 70 Raidleri düzenlenecek. LEVEL 70 olmak için önemli bir sebep daha var: 70'e ulaşmakla beraber uçan bineğimiz Netherdragon'a kavuşacağız. Böylece Outlands'de serbestçe uçabileceğiz. Ayrıca Hardcore-Instance Tempest Keep'e de bu yolla ulaşabileceğiz. Bunun dışında Swamp of Sorrows ve Duskwood arasındaki bölge de tamamen elden geçiyor. Ek paketle bu bölgelerin ortasına Karazhan Kulesi (Medivh'in bir zamanlar yaşadığı yer) ekleniyor.

Kum saati şeklinde tarif edilen kulede tabiri caizse kumlar aktıkça camın farklı yerlerine çarpıyor, yani Azeroth'un geçmişine ve geleceğine. Bu tanımlar WarCraft tarihini ve kitaplarını okuyanlara yakın gelecektir. Ayrıca Tanaris'te bronz ejderhalarının lideri Nozdormu the Timeless One ile tanışacağız. Nozdormu'nun zaman hattını düzeltmek için biz ölümlülere ihtiyacı var. Onun yönlendirmesiyle soluğu yeni 40 kişilik Instance'larda alacağız.

KAHRAMANIM EZELDEN

Eklentiyle sayısız yeni eşya geleceği zaten tahmin ediliyordur. Yenilik ise Diablo 2'de olduğu gibi so-

TARİHTE YER ALMA ZAMANI

Çoğunuz yeni ırklara ve bölgeye kilitlendiniz ama paketin en büyük yeniliği zaman mağarası olacak. Çünkü bunun sayesinde WarCraft tarihinin en önemli olaylarını bizzat yaşayacağız. (Ayrıntılar için Berker'in WarCraft tarihi yazısına (Level Sayı 97) ve WarCraft romanlarına göz atabilirsiniz.) Birkaç örnek verelim:

Zaman WarCraft 1 zamanı. Koruyucu Aewynn'in oğlu, WarCraft tarihinin en büyük büyücüsü Medivh Sargerat'ın (Burning Legion'un şeytani lideri, kaosun vücut bulmuş hali) etkisi altında Dark Portal'ı açıyor. Ona karşı mı koyacağız? Hayır, tam tersi ona yardım ederek Azeroth'un dehşete boğulmasına yardım edeceğiz. Yapımcılar karşı koyma durumunda çok daha kötüsüne şahit olacağımızın altını çiziyor.

Zaman Tarrens Mill'in Undead etkisinde olmadığı bir zaman. South Shore ve Tarrens Mill'in liderleri ilişkileri kuvvetlendirmek için bir ziyafet düzenliyorlar. Fakat bizim bu yemekte işimiz yok, çünkü Durnholde zindanından bir orkun kaçışına yardım etmemiz gerekiyor. Böylece hiçbir zaman çıkmamış WarCraft Adventures'daki Thrall'ın hikayesine şahit olacağız.

Üçüncü görevimiz daha yakın zamanda Hyjal'da geçiyor: WarCraft 3'ün son görevindeki İnsan, Ork ve Nightelf ittifakına katılacağız. Düşmanımız Archimonde'nin Burning Legion tebaası. Kesmedi mi? O zaman devasa bir savaş alanında WarCraft 2'deki efsane Ork-İnsan savaşına katılacaksınız desem?

ketli eşyaların ve buraya gelecek değerli taşlarla rünlerin eklenmesi. Rünlerle yapılabilecek formüller demircilerden öğrenilebilecek.

Kahraman sınıfı merakla beklenen bir başka soru. Kahramanlık sistemi henüz tasarımı halinde olduğundan ek pakette beklemeyin. Yeni bir sınıf da büyük denge sorunlarına yol açacağından henüz düşünülmüyor (güle güle Spellbreaker, şimdilik). "Belki ileriki yamalarla belki de bir ek paketle olabilir" cümlesi yapımcıların açık kapısı olu-

yor. Şunu da eklemeli ki Blizzard ilk kez bir oyun için birden fazla ek paket planlıyor. Zaten oyun için planlanan yaklaşık ömür de beş yıl.

Ek paketin grafik motoru aynı olsa da yeni bölgelerde poligon sayısı %20 artıyor. Bunun dışında yansıma ve parlama efektleri elden geçiriliyor. (Bilen Adam parıl parıl karakterleri seviyordu, değil mi? :) (YO00000!! – B.A.) Ayrıca WoW'a hava olayları eklenme durumu var. Fakat bunun bir yamayla mı olacağı yoksa ek pakete mi kalacağı, bunu yazdığım sürede kesinleşmemiştir. Çıkış tarihi için yaz ayları fısıldanıyor ama siz sonbahar/kıştan önce beklemeyin.

Elimdeki bilgileri iki sayfaya ziplemeye çalıştım. Bunları okuduktan sonra erkek oyuncular kız arkadaşlarına şimdiden birer WoW al-salar iyi olur. ■

Bloodelf büyüye aşık, bu uğurda çok şeyden vazgeçmiş bir ırk.



Yapım
Ritual
Entertainment
Dağıtım
Steam
Çıkış Tarihi
2005 Kış
Tür
FPS
Sistem
PC

SIN EPISODES

John Blade geri dönüyor!

Yazan Tayfun Tuna

Sene 1998. Daha liseye başlamadığım zamanlar. Senenin sonlarına doğru, iki FPS kendinden bolca söz ettirmişti. Birisinde elimizde levye ile dolaşıyor, envai çeşit laboratuardan komplekslere koşturuyorduk (anladınız siz!). Diğeri ise Sin isimli bir oyundu ve gerek görsellik, gerek oynanış açısından oldukça doyurucu. Amma velâkin, bahsi geçen diğer oyunun mükemmelliğinin gölgesinde kalmıştı biraz.

Aradan yıllar geçti ve Ritual, Sin'in devam oyunuyla karşımızda. Üstelik sırtını çok güçlü bir duvara yaslamış; Valve'in cengâver Source motoru. Sadece bununla kalmayıp biz oyunculara, bir süredir konuşulan fakat bugüne kadar uygulanmamış "Episodic gaming" (bölümlerden oluşan oyun) özelliğini sunuyor.

SIN – SEZON 2 BÖLÜM 1

"Episodic Gaming", bir oyunun istediğimiz kadarını bilgisayarımıza indirmemize

izin veren güzel ve ilginç bir fikir. Örneğin fazla harcama yapmadan, hafta sonunda biraz oyalanmak istiyorsunuz. Buyurun oyundan bir bölüm indirin! Üç dört ayda bir, piyasaya bir bölüm sürüleceği ve yaklaşık 20 dolar tutacağı, ayrıca her bölümün kendi bünyesinde bir bütün olacağı ve yaklaşık altı saat süreceği belirtiliyor. Bu bölümler Steam üzerinden indirilecek.

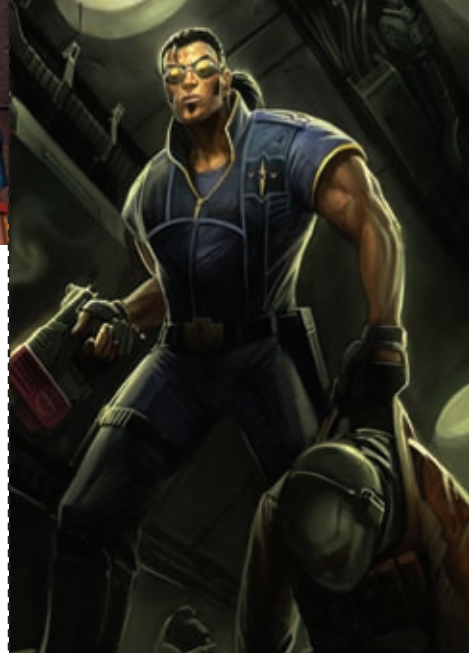
İlk oyundan tanıdığımız Elexis isimli hatun kişi dünya üzerindeki kötü emellerini gerçekleştirme yolunda ilerlemektedir. Elexis'in hakkından gelmek de tam esas oğlanımız John Blade'e göre bir iştir! Derken Blade ağır yaralanır ve yeni sağ kolu Jessica, onu arabayla gözlerden uzak bir yere götürür (yaralı olmasa "ve olaylar gelişir" diye devam etmek isterdim ya, neyse).

YETENEKLİ BAY BLADE

Oyunda, Half-Life 2'de mevcut olup yeterince etkin kullanılmamış olan yapay zekâ ön plana çıkacak. Bu konudaki küçük örneklerle değinelim, örneğin arkadaşımız Jessica'nın şoförlüğü ufak çaplı bir yapay zekâ harikası olacak. Enter The Matrix'teki araba kovalamaca sahnesini hatırlıyor musunuz? Siz gelen geçene ateş açmakla yükümlüken, Niobe tam bir trafik canavarıydı. Şimdi bir de şu manzarayı gözünüzün önüne getirin: Jessica gerektiğinde sollayacak, gerektiğinde kestirmeden gidecek! Peki, o arabayı sürerken, sizin rahat nişan alabilmek için arabanın içinde istediğiniz koltuğa geçmeniz, hatta arabanın kapısını açıp sarkarak nişan almanız kulağa nasıl geliyor.

Düşmanlarınıza gelince, onlar vurulduklarında acı içinde kıvransalar da size ateş etmeye devam edecekler, hatta yerde yatan yaralı arkadaşlarını güvenli bir yere sürükleyerek onlara yardım

İşte Jessica, birkaç dakika sonra ölü olacak askerleri işaret ediyor!



edecekler.

Bunların yanında, herhangi bir objeye baktığınızda etrafınızdaki kişilerin tepki vermesini sağlayan "Context Look System" gibi bir güzellik mevcut. Tıpkı domateslere gözünüzü diktiğinizde "onlar yeni geldi abi" diyen manavınız gibi. Gerçekçi bir örnek vereyim dedim ama alakasız oldu, neyse.

Bir başka hoş detay da, verdiğiniz kararların sonraki bölümlere yansması. Örneğin ilk bölümde Jessica'ya yardım etmek yerine onu düşmanlarıyla baş başa bıraktınız. İkinci bölümde kendisini üstü başı yırtık ve perişan halde görürseniz şaşırmanın!

Son olarak Ritual'ın böyle bir 'bölüm' politikası izlemesi sayesinde, (oyunculardan gelecek yorumlar doğrultusunda) oyunun bir sonraki bölümünü güzelleştirmek ya da istenmeyen özelliklerden arındırmak mümkün olacak. Eğer tüm bu vaat edilen özellikler oyunda başarıyla uygulanırsa, sıradışı bir macera bizi bekliyor. ■

LEVEL 107 İLK BAKIŞ

OPERATION FLASHPOINT: THE SEQUEL

Askerliğe hevesli olanlar okumaya başlasın!

Yazan Tayfun Tuna

Operation Flashpoint, çıktığında büyük yankı uyandırmıştı. Çünkü plazma silahları kullanan, yanında kilolarca cephane taşıyan tek kişilik bir ordu değildik, sadece vatani görevini yerine getirmekte olan bir piyadeydik. Peki bu fikir yeni mi? Elbette daha önce çeşitli oyunlar oynadık fakat çoğunda hep aynı komutanın yanına gidip aynı komutları alıyor, yanımızdaki piyadenin aynı şekilde ölüşünü izliyorduk. Operation Flashpoint'in farkı buradaydı, bize bir savaş filmi değil, savaşın ta kendisini veriyordu!

Öncelikle belirtmek isterim ki bu okuduğunuz ilk bakış, iki adet oyunu kapsıyor. Biri, Operation Flashpoint 1.5 olarak kabul edebileceğimiz Armed Assault. Asıl üzerine yoğunlaşmak istediğim oyun ise; Operation Flashpoint 2 olarak kabul edil-

Yapım
Bohemia
Interactive
Dağıtım
Codemasters
Çıkış Tarihi
2006
Tür
FPS
Sistem
PC

miş, fakat şu anda bir isme sahip olmayan "Next Generation PC Game".

EVET EFENDİM!

Armed Assault; Operation Flashpoint'teki orijinal görevleri, Resistance genişleme paketini ve Xbox sürümündeki teknolojik gelişmeleri bünyesinde bulunduruyor. Bu gelişmeler ve oyun üzerindeki etkilerine kısaca değinelim.

Belirgin bir şekilde geliştirilen bir özellik, görüş mesafesi. Operation Flashpoint'te gerçekçi boyutlarda dev araziler söz konusu olduğundan, ne kadar uzağı görürsek o kadar iyi olacaktır ve yapımcıların bu konudaki hedefi 2 km. Ayrıca oyunda objelerin, duvarların içine girme problemi büyük ölçüde giderilmiş olacak.

Doğa ana da teknolojiden nasibini almış görünüyor; artık tek tük ve sabit ağaçlar yerine, şaşırtıcı derecede sık ormanlarla, devirebileceğimiz ağaçlarla karşılaşacağız. Etraftaki tepeler gölgele-re sahip olacak. İlk oyuna doymayanlar için Armed Assault, önümüzdeki birkaç ayda raflarda yerini alacak.

'EFENDİM' YOK! 'KOMUTANIM' VAR!

Gelelim henüz isimlendirilmemiş oyunumuza. Yapımcılar bu oyunun sıradışı bir oynanışa sahip olmasını istiyor. Fakat akıllarından geçen, oyunun sadece bir FPS değil, aynı zamanda RYO olması! Tabii kastedilen şu: Savaşın ortasında bir asker olacağız ve olaylar etrafımızda gelişecek. Birbirinden ayrı görevleri, "bölüm tamamlandı" mesajlarını unutun. Kararlarımız savaşın gidişatını etkileyecek, bize ve yapay zekâya bağlı olarak yeni durum ve görevler üretilecek.

Oyundaki dünyanın çok daha canlı olması hedefleniyor. Artık binalar yeterli darbeyi aldıklarında yıkılacak (ve hep yıkık kalacak). Haritanın neresine giderseniz gidin orada bir şeyler sizi bekliyor olacak, sadece eli silahlı askerler değil. İlk defa bir askerlik oyunu, tetiği çekmekten çok daha ötesini yapmamızı gerektiriyor: Bazen karşıımızdaki insanların akıllarını çelmemiz ya da kalplerini kazanmamız gerekecek. Etraftaki sivilleri sorgularsak bizimle bilgilerini paylaşacaklar. Üstelik önceden hazırlanmış repliklerle değil; diyaloglar o anda üretilecek.

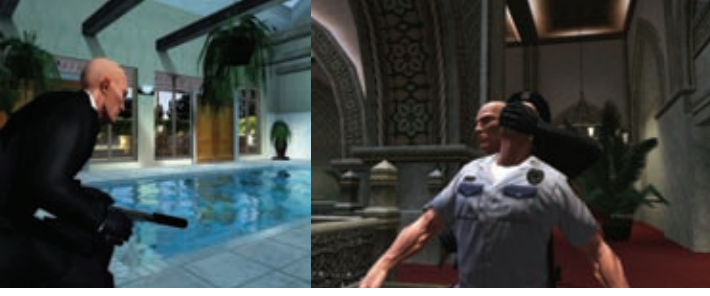
Asıl ilginç olan şeylerden biri, tüm bu teknolojinin merkezinde olmayışımız. Yani bütün olaylar tamamen mantık çerçevesinde gelişecek. Örneğin tepenin ardında yaşanan çatışmaya en yakın asker siz misiniz? Sizden gidip duruma müdahale etmeniz istenecek. Bilgisayar tarafından yönetilen bir asker mi daha yakın? Öyleyse bu görev ona verilecek.

Sadede gelirsek bu oyun, bize bir asker olarak savaşma değil; bir askerin hayatını yaşama şansını verecek. Ne diyelim, 2006'yi merakla bekliyoruz. ■



Artwork falan sanmayın, bizzat oyunun içinden bir görüntü.





HITMAN: BLOOD MONEY

Kaza süsü verilmiş cinayetler işlemeye hazır mısınız?



Yapım
IO
Interactive
Dağıtım
Eidos
Interactive
Çıkış Tarihi
2005 sonu
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS2,
X-BOX

Hayatta oynamaktan en çok zevk aldığım, en çok kendimi kaptırdığım seridir Hitman... Lisedeleyen ensemize tükenmez kalemlerle barkodlar yapar, numara 47 gibi beyaz gömlek üzerine kırmızı kravat takar, okulun yolunu öyle tutardık. Hatta o kaba lise ceketini bile sevdirmişti bize. Sonra lise bitti, ceketler küçüldü ama Hitman efsanesi bitmedi. Eski dost, bu aralar yeni oyunu Hitman: Blood Money ile fırtına gibi esmeye hazırlanıyor...

SİNSİ PLANLAR

Hitman serisinin eski oyunlarında, öldürmek için birçok yol vardı. Garson olurduk, polis olurduk; zehirle öldürürdük, silahla öldürürdük... Artık sıradan kazalarla da kurbanımızı öldürebileceğiz. Şöyle ki, balkondan sarkan birine sinsice yaklaşıp aşağıya atsak mesela ya da daha komplike bir plan... Düşünün, operada prova var ve oyuncuların biri de sizin hedefiniz. Provada diğer oyuncu, sizin hedefinize rol gereği kuru sıkı silahla ateş ediyor ve prova bitiyor. Siz, görevli elbisesi ile sete yaklaşmış gizlice silahı gerçek bir tabanca ile değiştiriyorsunuz. Sonra oyunun başlama saati geliyor ve opera binası dolup taşıyor, bu arada sizin ikinci hedefiniz de seyirci olarak locada yerini alıyor. Derken oyun başlıyor ve siz spotların bulunduğu üst katta, karanlığın içinde dürbünü tüfeğinizle yerinizi alıyorsunuz. Vurulma sahnesinin vakti geliyor ve oyuncu kanlar içinde yere yığılıyor. Seyirciler telaş içinde

ne olduğunu anlamaya çalışırken siz de ikinci kurbanınızı temiz bir şekilde hallediyorsunuz. Ertesi gün gazeteler bu kusursuz cinayetten bahsediyor...

Eskiden görev bitiminde bize "psikopat", "seri katil", "dallama" tarzı lakaplar takılırdı, biz de sevinirdik. Artık işler değişti, görev bitiminde önümüze bir gazete gelecek ve kötü şöhretimiz insanlara korku salarak kitlelere ulaşacak. Bazen sadece bir kaza haberi olacak, bazen de büyük bir katliam ama hep sorumlusu biz olacağız. İşimizi en iyi şekilde yaparsak her şey kaderin cilvesi olarak nitelendirilecek ya da ortalığı kan gölüne çevirip "Manyak geri döndü...", "Manyak tatilde bile mesai yaptı..." gibi manşetler görebileceğiz...

KORKUNÇ CİNAYETLER

Tabii bu kadar ustalıklarla cinayetler işlemek için sessiz ve çevik olmak gerekiyor. Bu nedenle Hitman'imizin hareket kabiliyeti ve etrafı etkileşimi de artırılıyor. Asansörlerden havalandırma boşluğuna çıkabilecek, balkondan üst kata tırmanabilecek. Buna bağlı olarak farklı kamera açıları da oyuna dahil edilecek. Silah envanterimiz ise yeni oyunda hayli kalabalık olacak. Bu da yetmediyse silahlarımızı, kazan-



Yazan Olgay Ertez

dığımız parayla geliştirebileceğiz. Bu kadar usta bir kiralık katil olup da ille de etrafta tabanca aramak olmazdı. Etrafta bulduğumuz çekiç, sopa hatta kalem bile silah olabilecek. Hadi hiçbir şey yok etrafta, üzerimizde bir kürdan dahi yok ve içeriye bir koruma girdi ve silahını doğrulttu, ne yaparız? Silahını elinden şık bir hareketle alıp, şakağına dayarız sonra istersek boğazından tutup, kendimize canlı kalkan yaparak orayı terk edebiliriz. Kısaca artık kel katilimiz silahsız da iş bitirebilecek.

Ekonomi sisteminin geliştirilmesi ile etraftaki karakterlerle etkileşim daha da artacak. Bize ufak bir ücret karşılığında, bilgi ve lojistik gibi yardımlar yapan karakterler olacak. Ayrıca yerdeki kan izlerini takip edip sakladığımız cesetleri bulabilecekler ve etrafta duran şüpheli cisimlerden bir yargıya varabilecekler (yerde duran tabanca ve boş kovanlar... Hım, biri kek mi yaptı?). Ama bunlar olurken de bize haberi "Picture In Picture" yardımı ile gelecek. Eskiden sadece ekranın sol üst kısmında "Abi senin o sakladığın ceset vardı ya, kekonun biri onu buldu. Şimdi de seni arıyorlar. Haberin olsun..." şeklinde bir yazı belirirdi. PIP sistemi ile olayları gerçek zamanlı olarak ekranda gösterecek, biz de tam olarak ne olup ne bittiğini görebileceğiz.

Bu kadar yeniliği ve parlak fikri alt alta koyunca ortaya gerçekten güzel bir oyun çıkıyor. Bunların yanına yeni grafik ve fizik teknolojilerini, Hitman'in yeni karakterlerini, derin senaryosunu ve muhteşem müziklerini de katarsak ortaya tam bir başyapıt çıkacak diyebiliriz... ■



Yazan Fırat Akyıldız



Yapım
Grin
Dağıtım
Ubi Soft
Çıkış Tarihi
21 Şubat
2006
Tür
Taktik/
Aksiyon
Sistem
PC, PS2, PS3,
Xbox 360



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

İnce, kırmızı, soğuk hat...

“Doğanın kalbindeki bu savaş da ne? Doğa, neden kendisiyle yarışır? Karanın denizle çekişmesi... İntikam alma duygusu var mıdır? Kime karşı kin tutar... Annemi ölürken hatırlıyorum... Ürkümüş ve renksiz görünüyordu. Ona korkup korkmadığını sordum, yalnızca başını salladı. Kendimde onun yüzündeki ölüme dokunacak cesareti bulamadım. Ölümsüzlük hakkında konuşan insanları duydum ama ölümsüzlüğü hiç görmedim. Ölmenin nasıl bir his olduğunu merak ediyorum; bu nefesin aldığım son nefes olduğunu bilmek nasıl bir duygu acaba, bilmek isterdim. Umarım ölümlerim annem gibi karşılaşırım, tıpkı onun... Sakinliğiyle. Çünkü hiçbir zaman görmediğim ölümsüzlük onun sakinliğinde saklıydı.”

Savaş sevilmmez çünkü ölümü çağırıştır. Savaş, ölüm demek değildir ama insanları ölüme yaklaştırır; insanlarla ölümün arasına ince, kırmızı bir çizgi çeker. Bu yüzden her savaş ya çok soğuktur ya da çok sıcak... Arası yoktur. Şimdiye dek hiç savaşmadım tabii ki ancak iki isim ölümle arama uzun, kırmızı bir çizgi çektirdi; The Thin Red Line (İnce Kırmızı Hat) ve Ghost Recon. Savaşa hiç bu kadar yakın veya uzak olduğum hatırlamıyorum ama çizginin diğer tarafında ne olduğunu gerçekten merak ediyorum.

GELECEĞİN SAVAŞI

PC oyuncusuyunuz ve Ghost Recon serisini oynadıysanız, iyi ya da kötü bir haberim var, arada kaldım; ilk iki oyunun yapımcısı Red Storm, Advanced



Warfighter'ın yapımını Grin'e (Bandits'ten hatırlayabilirsiniz) devretti. Ancak Red Storm, Ghost Recon'la arkadaşça ayrıldı ve oyunun PS3 ile Xbox 360 versiyonlarının yapımını devraldı. Bu da Advanced Warfighter'ın yeni nesil konsollar temel alınarak inşa edildiği anlamına geliyor. Ubi Soft'un bu denli karmaşık bir oyunu neredeyse deneyimsiz bir firmaya vermesinin başka bir açıklaması yok.

Açıkçası Grin çok fazla risk alıp Ghost Recon gibi bir ismi yıkmak istemiyor. Advanced Warfighter da bu yüzden ilk iki oyunun paralelinde... İlk olarak, Ghost Recon 2'de kullanılan kamera açısı yeni oyuna da uygulanıyor. Biraz hız kazandırma adına duvarlardan veya objelerin üstünden tırmanma, gizlenme (MGS'deki gibi duvarlara sırtınızı vererek) gibi yeni hareketler oyuna eklenmiş. Bizim için küçük ama insanlık için büyük bu değişikliğin yanı sıra Advanced Warfighter'daki en köklü değişiklik Cross Com cihazı. Bu cihazla, uydu yoluyla isimsiz hava güçlerinden yardım isteyebilecek ve yakınınızdaki/uzakınızdaki tüm askerleri (takımınızda bulunmayanlar da dahil) kontrol edebileceksiniz.



Apache'ler de kapsama alanınızda olacak.

Bu sistemin bir getirisi de oyun alanının genişliği... Bunun için de mekan olarak, dünyanın yüzölçümü açısından üçüncü büyük ülkesi olan Meksika seçilmiş; Meksika'nın gökdelenlerle çevrili modern versiyonundan, villa tipi evlerle dolu eski versiyonuna kadar uzun bir süreci yaşayacaksınız.

Integrated Warfighter System da oyundaki bir diğer yenilik. Bu sistemde her asker oyunun sadece bir parçası değil, bir "sistem" olarak ele alınıyor ve farklı silahlarla, teknolojik araçlarla donatılıyor. Oyunun isminin Advanced Warfighter olmasının nedeni de bu. Sistemi farklı kılan şey, diğer taktik/strateji oyunlarına oranla çok daha detaylı olması. Mesela zırhlar kendi içinde birkaç türe ayrılıyor; "hafif", "su geçirmez" ve "esnek" bunlardan bazıları. Integrated Warfighter System'a dahil olan bir diğer şey de MultiCam kamuflajı. Bu kamuflaj çıkardığınız seslerden rengine kadar her şeyi kamufle ediyor. Hatta MultiCam, gece görüşü kullanan düşmanların sizi görmesini de engelliyor.

HAYALET ŞEHİR

Oyun teknik açıdan da bekleneni verecek gibi görünüyor. Benzin istasyonu ya da araba gibi büyük objelerin patlamaları gerçek zamanlı olarak hesaplanacak. Ayrıca yeni fizik modellemesiyle çevre etkileşimi de artırılıyor. Çatışmaları etkileyecek ve atmosferi artıracak bir diğer etken de bu.

Çok oyunculu mod içinse tamamıyla özelleştirilebilir bir sistem ve yardımlaşmalı campaign'ler düşünülüyor (kendi karakterinizi yaratıp çok oyunculu modda kullanabileceksiniz).

Her şey iyi görünmesine rağmen Advanced Warfighter büyük ihtimalle PS3 ve Xbox 360'ın devasa gölgesinin altında kaybolabilir. Çünkü karşı tarafta hem daha güçlü bir takım hem de daha yeni bir teknoloji duruyor. ■



MGS'deki gibi duvara sırt verme, oyundaki yeni hareketlerden.

Yapım
Namco
Dağıtım
Namco
Çıkış Tarihi
2006
Tür
Aksiyon RYO
Sistem
PC

Londra, saat 5, çay buldun iç, iblis gördün kaç...

Yazan Kaan Ezgimen

HELLGATE: LONDON

Londra 2032: İnsanlık, yüzyıllar boyunca bilimin ve teknolojinin yolunda dev adımlarla ilerlerken diğer yanda doğaüstü olayları ve imanı iyice bir köşeye attı. Bu durum, aydınlığın ötesindeki karanlık güçlere karşı olan inancın zayıflamasına ve bu tehdidin yok sayılmasına yol açtı ve doğaüstü bilinci iyice zayıflattı. İşte bugün, yeraltındaki ve aydınlığın ötesindeki güçler, bu zafiyetimizden faydalanarak yeryüzüne çıkıyor ve kendi krallıklarını kurarken aydınlığı ve insan soyunu ayakları altında inletiyor.

Adem ve Havva cehenneme karşı

Bugün, yaradılışın simgesi iki varlık; kadın ve erkek, gölgelerin içinde sessizce bir araya gelerek yıkıntıların arasından çıkıp, dünyayı bu karanlıktan kurtarmanın savasını vermeye hazırlanıyor.

Ve sen, varlığın insan ırkına ait olduğu sürece...

• Gölgelerin arasında kendini gösterme-

den dolaşacak...

- Eski ve kutsal silahları bir araya getirip daha güçlü silahlar yaratacak...
- En güçlü büyüleri kullanmayı öğrenerek,
- Bu iblislerin kökünü kurutacaksınız...

"Eski Tüfek" ve yeni "Sancak Gemisi"

E3 fuarında insanların gözlerini videosundan alamadıkları bir oyun vardı. Herkes birbirinin kulağına "işte budur, 2006 yılı oyun piyasası bu oyunla hatırlanacak" diye fısıldıyordu. Videoyu seyrettiğimizde biz de aynı fikirdeydik.

Bir laf vardır ya hani "eski tüfek" diye, işte bu laf Bill Roper için çuk oturan bir sıfat. 1994 yılından 2001 yılına kadar Blizzard Entertainment'ın amirali olan Roper'ın Warcraft II: Tides of Darkness, Di-

ablo, StarCraft, Diablo ve Warcraft II: Beyond the Dark Portal ve StarCraft: Brood War gibi projelerin hepsinde imzası var.

Ancak her ne olursa Amiral Roper gemisini Blizzard'ın komutası altından alarak kendi bayrağını göndere çekti ve 2003 yılında yanına pek çok şirket çalışanını da alarak Flagship Studios'u kurdu. Kısaca 'Sancak Gemisi' olduklarını tescillemiş oldular.

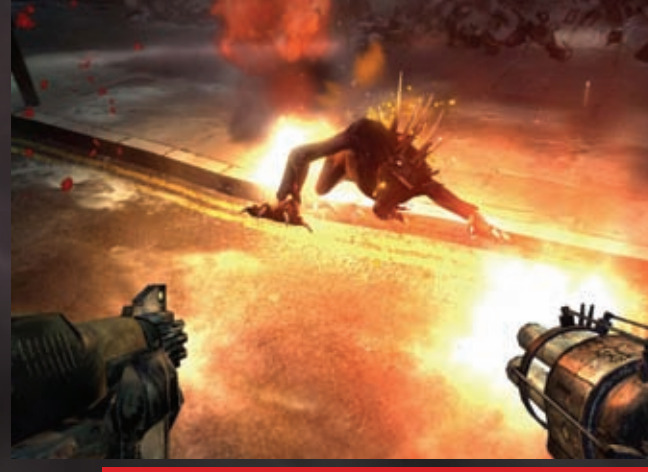
Yapımında eski Blizzard takımından pek çok ismin bir araya geldiği Hellgate: London hakkında Bill Roper ile bir röportaj yaptık. Zaten videosundan etkilenmiş çenemiz yerlerde dolaşıyorduk, bir de üzerine Roper'ın anlattıkları eklenince hala kendimizi nasıl toparlayacağımızı düşünüyoruz. Size bu röportajı yazarken bazı satırlarda hafif bir nem falan algılasanız bunlar gözyaşı değildir. Ağzımızın suyu akmıştır.

Eski tayfa olmasa 'Sancak Gemisi' olmak zor olurdu

Kendileri her ne kadar 2006 yılında zebanilerini Londra'ya salmak üzere olsa da sakın, halimselim bir adam Roper. Sorularımıza soğukkanlı ama yine de heyecanlı cevaplar verdi. Biz de heyecanlandırdı.

Roper'a "her ne kadar piyasanın kurdu ol-





san da, yeni bir şirketle ve tüketicinin beklentisi hayli yüksek bir oyunla piyasaya geri dönüyor olmanın dezavantajı var mı?" diye sorduk:

"Aslında çok şanslıyız, Blizzard'da beraber çalıştığımız o kadar çok insan bizim gemimizde ki artık, kazandığımız tecrübelerin ve takım ruhunun hiç kaybolmamış olmasının getirdiği avantajı kullanıyoruz. Bir proje üzerine odaklandığımızda kimse kimseden 'acaba yapabilir mi bu adam?' diye bir nebze kuşku duymuyor. Burada tek zorlandığımız nokta, pek çok şeyi daha kısa bir zamanda yapmaya çalışıyor olmamız. Bizim dezavantaj olarak gördüğümüz şey; aklımıza gelen pek çok yeni fikri oyunun orasına burasına yerleştirmek zorunda hissetmek ve bunu yaparken de biraz vakit kaybetmek."

"Hellgate: London aksiyon/rol yapma oyunlarını yeniden yaratıyor. Radikal bazı değişikliklerden bahsediliyor, siz 'adamlar RYO'da çığır açmışlar' dedirtecek ne yaptınız?"

"Bir oyunu oynarken 'keşke içinde şu da olsaydı, bu da olsaydı' dediğiniz çoğu şey Hellgate: London'da mevcut. Daha önce yapılan RYO'lardan daha radikal bir noktaya taşıdık oyunu. Çünkü geçmişte edindiğimiz tüm eleştirileri, kendi oyun vizyonumuzla harmanlayabildik. Öncelikle oyunun oynanışının çok karmaşık olmadığını söylemeliyim, bu hemen herkesin bu oyuna müptela olacağı anlamına geliyor. Oyunun içinde konunun devamlılığını sağlamak adına içeriğin oyuncu tarafından basit müdahalelerle değişip daha akıcı olabilmesi için bazı değişiklikler de uyguladık."

RYO mekaniklerine 5 binde bakım

"RYO'larda bazı temel unsurlar var, hepimizin bildiği şeyler bunlar. Oyunlarda hep bu değiştirilmeye çalışılmıştır. Başarılı olunmuştur ya da olunmamıştır bunu tartışmıyorum ama biz RYO mekaniklerine ince bir ayar çektik, çitayı yukarı taşıdık. Örneğin aynı sınıf ve seviyeden oyuncuların yeteneklerini geliştirebilmeleri için farklı yollardan gidebilmelerine olanak tanıdık. Bireysel eşya toplama ve düzenlemelerde silah modifikasyonları yardımıyla yüzlerce farklı seçenek sunuyoruz. Topla ve sakla yönteminde klasik anlayışı terk ettik. Toplanan eşyalarla silahları modifiye ederek bambaşka silahlar yaratılabiliyor. En önemlisi oyuncular bunu yaparken farkında bile olmadan diğer oyuncularla olmayan özelliklere sahip silah ve ekipman yaratacaklar. Bu sayede oyuncular kah-

ramanlarını ve kullandıkları eşyaları kişiselleştirip, özgün kılabilecekler."

"Aslında şunu mu itiraf ediyorsunuz bize: Ben de hep böyle bambaşka bir RYO oynamak istiyordum ve böyle bir oyunu da ancak ben yaparım."

Şeytani bir gülümseme yayılıyor Roper'in suratına.

"Kesinlikle evet. Nasıl bir oyun oynamayı hayal ediyorsak öyle bir oyun yapıyoruz. Diablo gibi eski oyunlarımıza bayılan taraftarlarımız bu oyunu da beğenecekler".

Peki Londra'ya gıcık mısınız takım olarak?

İnsanın aklına 'Neden cehennemin kapılarını Londra'da açıp onca yarattığı buraya salıyorsunuz' sorusu takılıyor doğal olarak. "Oyunun senaryosu için neden Londra seçildi? Oyunun hikâye ve atmosferine bu kentin ne gibi bir özellik katacağını düşündünüz, yoksa orada turist olarak bulunduğunuzda başınıza kötü bir şey geldi de şehrin ağzının payını mı veriyorsunuz?"

Eski tüfeğin belli var bir anısı Londra'yla ilgili ama o yine gülümseyerek yanıtlıyor bizi.

"Hellgate: London evreni, gerçekte fanteziyi bir po-

tada birbiriyle harmanlıyor. Aslında şehre baktığınızda Romalıların burada olduğu zamandan başlayarak Elizabeth, Viktorya ve Kral Edward zamanlarını ve iki adet dünya savaşının izlerini yüreğinde taşıyan bir kentle karşı karşıya olduğunuzu hemen fark etmiyorsunuz. Oysa Londra'nın yapı taşları bunlar, yadsınamazlar. İşte bu tarihsel çizgi üzerinde oluşan Londra mitleri bizim hikâyemiz için muazzam bir arka plan oluşturuyor. Oyunu kurgularken şehrin hem bugünkü modern mimarisine, hem de eskiden kalan altyapı ve eserlerine ait derinlemesine çalışmalar yaptık. Oyunda bugünün Londra'sının hem üstünü hem de altını keşfetmek için oyuncuların şansı olacak. İnsanlar farklı bölgelerde yanmış yıkılmış binalar arasında maceralarını yaşarken, bunu hem açık havada hem de uzun ve korkunç Londra tünelleri içinde yapacaklar. Oyun insanda "biraz daha oynarsam ne olur acaba?" merakı uyandıracak ve daha çok keşfetme güdüsünü ateşleyecek."

Hepsinden ortaya karışık alevli bir şey!

"Peki, oyunu nasıl oynuyoruz? Son zamanlarda pek çok oyun birkaç türün harmanlanmasından meydana geliyor. Biz Hellgate: London'ı nasıl tarif edebiliriz okuyucularımıza?"

"Elbette oyun sektörü geliştikçe yeni akımlar yaratılacak. Hellgate: London'da RYO ile FPS'nin en önemli özelliklerini bir potada eritmeyi başardık (öyle kendinden emin arkasına yaslanıyor ki, biz de bir oh çekiyoruz). Bir kahraman yaratıyorsunuz, bu kahramanla görevler tamamlıyor, birçok şeytani kavim ve iblisle





Dünyanın tüm şövalyeleri, birleşin

“Silahlara gelince; yüzden fazla ana silah var oyunda. Bunlar birbirleriyle uyumlu olarak bir araya getirilebiliyor ve yeni silahlar yaratılabiliyor. Bu silahların slotları

var. Oyunda karşınıza çıkabilecek herhangi bir obje, bir silaha belli bir güç sağlıyor olabilecek ve bu slotlara yerleştirilecek (bkz. Diablo). Modifikasyon için belli sınır ve kurallar olacak ancak seçenekler neredeyse sınırsız. Multiplayer olayına gelince, bu bizim yıllardır kanımızda olan bir şey. Bir oyunun prodüksiyon aşamasında öncelikli olarak akış diyagramında yer alan, oyunun olmazsa olmazı.

“Hellgate: London’da dünyanın her yerinden “şövalyeleri” bir araya getireceğiz. Karanlığın hizmetkârları ve iblisler tarafından kuşatılmış dünyayı kurtarma görevi bu kez sadece insanlara düşecek, başka hiçbir ırk yok. Kadınlar ve erkekler ilk önce yalnız, sonra küçük gruplarla başlayacakları bu direnişte, zaman içinde gelişerek dev bir kurtuluş ordusu oluşturabilecekler.

“Oyun, istek üzerine tamamen “solo” oynanabileceği gibi, irili ufaklı gruplar oluşturulmasına izin vererek zor görevler için avantaj da sağlayacak. Oyunda loncalar oluşturarak akınlar yaratmak da söz konusu. Londra’nın metro istasyonlarındaki güvenli bölgelerde ise gruplar ve bireyler birbirleriyle alışveriş yapabilecek, loncalarını ve gruplarını oluşturacaklar.”

Nurtopu gibi bir 3D motoru daha

“Dediğim gibi, oyun bizim isteklerimiz doğrultusunda bir evrim geçirdiği için varolan 3D motorlarından daha fazlasına ihtiyacımız vardı. Özellikle aydınlatmanın gerçek bir atmosfer oluşturabilmesi bizim için büyük önem taşıyor, oyunun tüm yapısı da bunun üzerine kurulu; ‘IŞIK’.

“Böyle bir aksiyonu kaldırabilmek ve oyuncuyu oyunun içine çekebilmek için yeni nesil bir motora ihtiyaç duyduk doğal olarak. Bu durumda oturduk kendi motorumuzu kendimiz yazmaya başladık. Özellikle dış mekânlarda oyunun grafik olarak sunduğu pek çok yenilik var. Aydınlatma bunlardan sadece biri. Yok olmuş, yanmış, yıkılmış bir atmosfer yaratırken ışığın önemi çok büyük, bizim yazdığımız yeni motor bunun altından kalkabiliyor.”

Saatler 5’i vurduğunda sizi de Londra’ya bekliyoruz, çayınız soğumasın

Aslında bu röportajdan sonra çok sağlam dolduruşa geliyor insan. Neyle karşılaşacağımızı biraz kestirebiliyoruz ama heyecana kapılıp Roper’ın Hellgate:London hakkında aktardıklarında çok önemli bir noktayı işaret ettiğini de görmezden gelmemeliyiz: FPS oynayıp rol yapma oyunlarına burun kıvrıranlar ve RYO aşkıyla tutuşup FPS oyunlarını aşağılayanlar şimdiki tek vücut olmak üzereler. Her iki ‘janr’ın oyuncuları, bundan böyle sohbet odalarında, forumlarda, gerçek hayatta ve hatta oyunun içinde bir araya gelerek hangi görevi ne tür bir silahla tamamlayabileceklerini tartışırken, bazen yan yana farkında bile olmadan ibislere karşı savaşacaklar.

Tıpkı Roper’ın anlattığı gibi, “dünyanın kurtarılması için insanoğlu birlikte hareket etmeyi ve tek yumruk olmayı öğrenecek”.

Her ne kadar tek kişilik oyun tadında yaratılmış olsa da, devasa Hellgate dünyasında arkadaşları toplayıp birkaç iblisin kafasını pek de güzel patlatabileceğimizi, karakter gelişiminde yeni ufuklar keşfedeceğimizi, grafik açısından aval aval hayranlık ve korkuyla etrafa bakarken, iblisin teki tarafından “cirt” diye kesilebileceğimizi de bu röportajla anlamış bulunuyoruz.

Roper’a sonuç olarak RYO dünyasına pek çok eserler kazandırmış bir virtüöz gibi bakmak hiç yanlış değil ama insan düşünüyor: Eğer Roper, bize anlattıklarının yarısını Hellgate:London’da başarmışsa hepimizin “cehenne me kadar yolu var” demektir.

Gazamız mübarek olsun... ■

savaşa girerek, hem deneyiminizi artırıyor hem de yeteneklerinizi keskinleştiriyorsunuz. Seviyeleri öyle düzenledik ki, oyuncu gayet esnek bir büyü ve yetenek sistemi kullanarak oyunda başka hiç kimsenininkine benzemeyen bir kahraman yaratabiliyor. Kısaca Hellgate evreninde hiçbir “şövalye” bir diğerine benzemeyecek.

Oyun, rasgele yaratılan seviye, obje ve olaylarla sonsuz kez oynanabilme yeteneğine sahip. Oyunda gerçek zamanlı FPS öğelerinden faydalanırken öte yandan bir RYO oynuyorsunuz temel olarak. Elbette her RYO’da olduğu gibi bir dolu NPC size “bana onu getir, bunu kes, şunu bul” diye bitmek bilmeyen isteklerini sıralayacak. Ancak bu rutinin unutulmaz olmasını hedefledik biz. Görevler oyunun tüm bütünü etkileyen parçalardan oluşuyor. Seçilen görevler kahramanınızın karakterinde de değişimler yaratıyor. Aldığınız herhangi bir görevle ilgili bir mekana geldiğinizde oyun film moduna geçip size o görevi veren NPC ile olan konuşmanızı ya da görevle ilgili bilgiyi aktarıyor. Bazı NPC’ler değişik mekanlarda karşınıza başka görevler vermek için çıkabilecek. Bundan dolayı bir bölgedeki tüm NPC’lerle konuşmakta fayda var.

Oyundaki olaylar da tamamen rasgele bir düzen içinde gelişiyor. Örneğin bir bölgede bir görevi tamamlamaya çalışırken bir devriye ile karşılaşmanız başka bir zaman aynı bölgeye geldiğinizde bu devriye ile tekrar karşılaşacağınız anlamına gelmiyor. O bölgede tamamen değişmiş olabiliyor ve belki de oradaki bir kamyon enkazından fırlayan bir iblisin altında kalabiliyorsunuz.”

BilenAdam

İYİ Kİ DOĞDUN!

Ve Xbox 360 çıktı. Gerçi henüz biz elimizi sürebilmiş değiliz ve kuşların fısıldadığına göre resmi olarak ülkemize girmesi en az 12 ay sonra imkan dahilinde olacak. Ama Türkiye dışında her yerde şu anda Xbox 360 var. Yani yeni nesil konsollar dünyaya gözünü açtı. Peki hayat değişti mi bu sayede? PC oyunculuğu bitiyor mu? Sonumuz mu geldi? Yeni nesil gerçekten de, bir sonraki nesil mi?

Hayır, en azından şimdilik. Her konsol üzerindeki oyunlarla yaşar veya ölür. Bir konsol oyun geliştirme kitleri (dev-kits) yapımcılara ne kadar kolaylık sağlıyorsa, o oranda başarılı olur. Ve o kadar çok iyi oyun yapılır. Sonuç olarak da bir konsol sahip olduğu iyi oyunlar oranında tanınır ve satılır. Tabii bu kez bu denkleme "Next-Gen" teriminden oyuncuların beklediği akıl almaz yenilikleri eklemeyi de unutmayın.

Xbox 360 için konuşmak için erken, ben bu yazıyı yazdığım gün resmi olarak çıkmış, oyunlarının incelemeleri de ancak bir haftadır ortalıkta. Ama çok önceleri söylediğim gibi, oyun piyasası henüz yeni nesil'e hazır değil. Ortalıkta 110 milyon PS2, 40 milyon Xbox varken, bunlara daha 2 yıl hayat biçilirken oyun piyasasını yeni bir konsol savaşına çekmenin ne kadar doğru bir karar olduğunu önümüzdeki 6 ayda göreceğiz. Microsoft Xbox 360'la Sony'nin PS3'ünden bir sene erken piyasaya çıkarak yarışa önde başladı. Bence piyasaya yayılmak için bu avantajı iyi kullanmak zorunda. Aksi takdirde daha fazla işlemci gücüyle, daha güzel grafiklerle, ve daha da önemlisi henüz kimsede olmayan yüksek çözünürlüklü TV'lere destek veren oyunlarla olacak iş değil.

İyi HDTV'lerin fiyatı 1000 dolardan başlıyor. Ve eğer HDTV'niz yoksa, 360

oyunlarının grafik güzelliğinin sadece bir kısmını göreceksiniz demektir. İnsanlar satın aldığı bir oyundan en üst seviyede grafik kalitesi ister. Gayet doğal bir şey bu. Hele ki konsol oyuncuları şimdiye kadar yeterli bir TV'ye sahip olmadıkları için oyunlarının "daha düşük çözünürlükte" oynamaya hiç alışkın değiller. HDTV veya HD monitörü olmadan yeni nesil konsol oyunu oynamak, PC'nizde 7800 veya X800 Pro ekran kartı varken monitörünüz kaldırmıyor diye FEAR veya Quake 4'ü 800x600 çözünürlükte oynamak zorunda olmakla aynı şey.

Yeni nesil doğdu. Ama beraberinde geliştirici memnuniyeti, teknolojinin tam olarak kullanımı ve oyuncuların yeni bir konsola ekstra (HDTV alacaksınız) 1400 dolar yatırım yapmak isteyip istemediği bilinmezini de içeren bir denklemle doğdu. Bu denklemi ay be ay çözmek artık bizim işimiz.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

İşte en sevdiğimiz kapaklarımızdan birisi daha: Nocturne. Simsiyah bir kapak üzerine korkutucu bir yüz. Tabii o yüzün orta yerine eşek kadar "NOCTURNE" yazması daha iyi olurmuş ya, neyse. Oyun da çok güzeldi, Fırat hala her fırsatta anar bu oyunu, ben de çok sevdim ama çalıştırana kadar canım çıkmıştı. Çok sorunlu bir oyundu (Level Notu: 10 üzerinden 9)

Dosya konusu olarak "Baldur's Gate ve Ardındakiler" imiş. Baldur's Gate ile yeniden hayat bulan RYO oyunlarından, bu oyunun takipçilerinden bahsetmişiz. Baldur's Gate 2, Icewind Dale ve Neverwinter Nights bir arada ilk bakış altına alınmış. Ayrıca Duke Nukem Forever'a ilk bakış yapmışız ve "biraz gecikecek" diye bitirmişiz yazıyı (mwuhahaha!).

İncelenen oyunlar arasında ise çok önemli isimler var. X: Beyond the Frontier (L.N: 8) ve Descent Freespace 2 (L.N: 9) birlikte çıkmış, bu sayı uzay simu-

lasyonları için altın bir ay imiş. GTA 2 de bu ayki göze çarpan önemli oyunlar arasında. (L.N: 9)

3 yıl önce

Bu da güzel bir sayıdır. Sims Online rezaleti bir yana (biz de tutup oyunun beta versiyonuna %86 vermişiz, utanıyoruz) Age of Mythology incelemesi (Level Notu: %94) ve Bikini Karate Babes (Level Notu: %2) arasında bir sürü güzel oyun vardı (evet, şimdiye kadar ciddi olarak verdiğimiz en düşük nottur bu). Ama dikkat ettiğim bir şey var ki, bu aya bütün iyi oyunlar yığılmamış. Level Klasik alan bir tek Age of Mythology var. Pro Evolution Soccer 2 bile Level Hit'te kalmış, birinci oyundan çok farklı olmadığı için (L.N: %85). Demek ki "bütün iyi oyunları yıl sonuna boca edelim" mantığı yeni gelişiyor. Hiç hoş değil! İncelenen oyunlar arasında FIFA Football 2004 (L.N: %89), Iron Storm (%84), Soldiers of Anarchy (%83), Medal of Honor: Spearhead (%88) dikkat çekenler. Hayret yahu, bu nasıl bir Aralık sayısı? Demek o zamanlar oyun oynamaktan yaşamaya fırsat buluyormuşuz.



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 harcayacağımız 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- Age of Empires 3 ★
- 2- Football Manager 2006 ▼ ①
- 3- Call of Duty 2 ★
- 4- Civilization 4 ★
- 5- The Movies ★
- 6- The Sims 2: Nightlife ▼ ④
- 7- The Sims 2 ★
- 8- Harry Potter and the Goblet of Fire ★
- 9- Quake 4 ▼ ③
- 10- Star Wars Battlefront 2 ★

Playstation 2

- 1- WWE Smackdown! vs Raw 2006 ★
- 2- Pro Evolution Soccer 5 ▼ ①
- 3- Harry Potter and the Goblet of Fire ★
- 4- Star Wars Battlefront 2 ★
- 5- FIFA 06 ▼ ②
- 6- The Matrix: Path of Neo ★
- 7- Gun ★
- 8- Tony Hawk's American Wasteland ★
- 9- Resident Evil 4 ★
- 10- LMA Manager 2006 ★

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü

ALTIN KLASİKLER

Yine yaptılar bu yaa, yine yaa! Geldi mi Aralık ayı, dayadılar bütün muhteşem oyunları gırtlığımıza. Bir ayının doğadaki halinin tersi gibiyiz. Önce yaz uykusuna yatırıyoruz, sonra kışın gelmesiyle tekme tokat uyandırıyoruz.

Aman yanlış anlamayın, şikayetçi falan değilim. Ne zamandır düzgün FPS oynamamışken iki ayda FEAR, Quake 4 ve Call of Duty 2'nin birden üstüme çullanması mest etti beni. Heaven, I'm in Heaven...

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON		
PS2 Resident Evil 4 YENİ	2005	%96 - %96
PS2 Shadow of Colossus YENİ	2005	%94 - %94
PC PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %94
PS2 God of War	2005	%95 - %93
PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %93
FPS		
PC F.E.A.R.	2005	%93 - %93
PC Call of Duty 2 YENİ	2005	%90 - %90
PC Brothers in Arms	2005	%92 - %90
PC Half-Life 2	2005	%95 - %90
PC Quake 4 YENİ	2005	%88 - %88
SPOR		
PC PS2 Pro Evolution Soccer 5 YENİ	2005	%95 - %95
PC Football Manager 2005	2004	%95 - %91
PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %91
PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %91
PS2 Fight Night Round 2	2003	%91 - %90
YARIŞ		
PC Moto GP 3	2005	%93 - %93
PS2 WRC: Rally Evolution	2005	%92 - %92
PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %92
PC Burnout Revenge	2005	%92 - %92
PC NFS: Most Wanted YENİ	2005	%91 - %91
STRATEJİ		
PC Civilization 4 YENİ	2005	%95 - %95
PC Age of Empires 3	2005	%92 - %92
PC Act of War: Direct Action	2004	%91 - %90
PC Rome Total War	2004	%94 - %90
PC RTW: Barbarian In.	2005	%88 - %88

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
RPG		
PC Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %89
PC Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %89
PC Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %89
PC Dungeon Siege 2	2005	%88 - %87
PC Bard's Tale	2005	%86 - %86
ADVENTURE		
PC Still Life	2005	%90 - %89
PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %88
PC Myst 5: End of Ages	2005	%86 - %86
PC Fahrenheit	2005	%85 - %85
PC Broken Sword 3	2004	%90 - %83
SİMULASYON		
PC The Sims 2	2004	%95 - %91
PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %87
PC Pacific Fighters	2004	%88 - %85
PC Dangerous Waters	2005	%85 - %84
PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %81
ONL. AKSIYON		
PC Battlefield 2	2005	%92 - %91
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %89
PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %87
PC Day of Defeat Source YENİ	2004	%85 - %85
PC Counter Strike Source	2004	%85 - %82
DEVASA ONLINE		
PC Guild Wars	2005	%95 - %94
PC World of Warcraft	2005	%96 - %93
PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %85
PC Everquest 2	2004	%88 - %84
PC City of Heroes	2004	%85 - %81

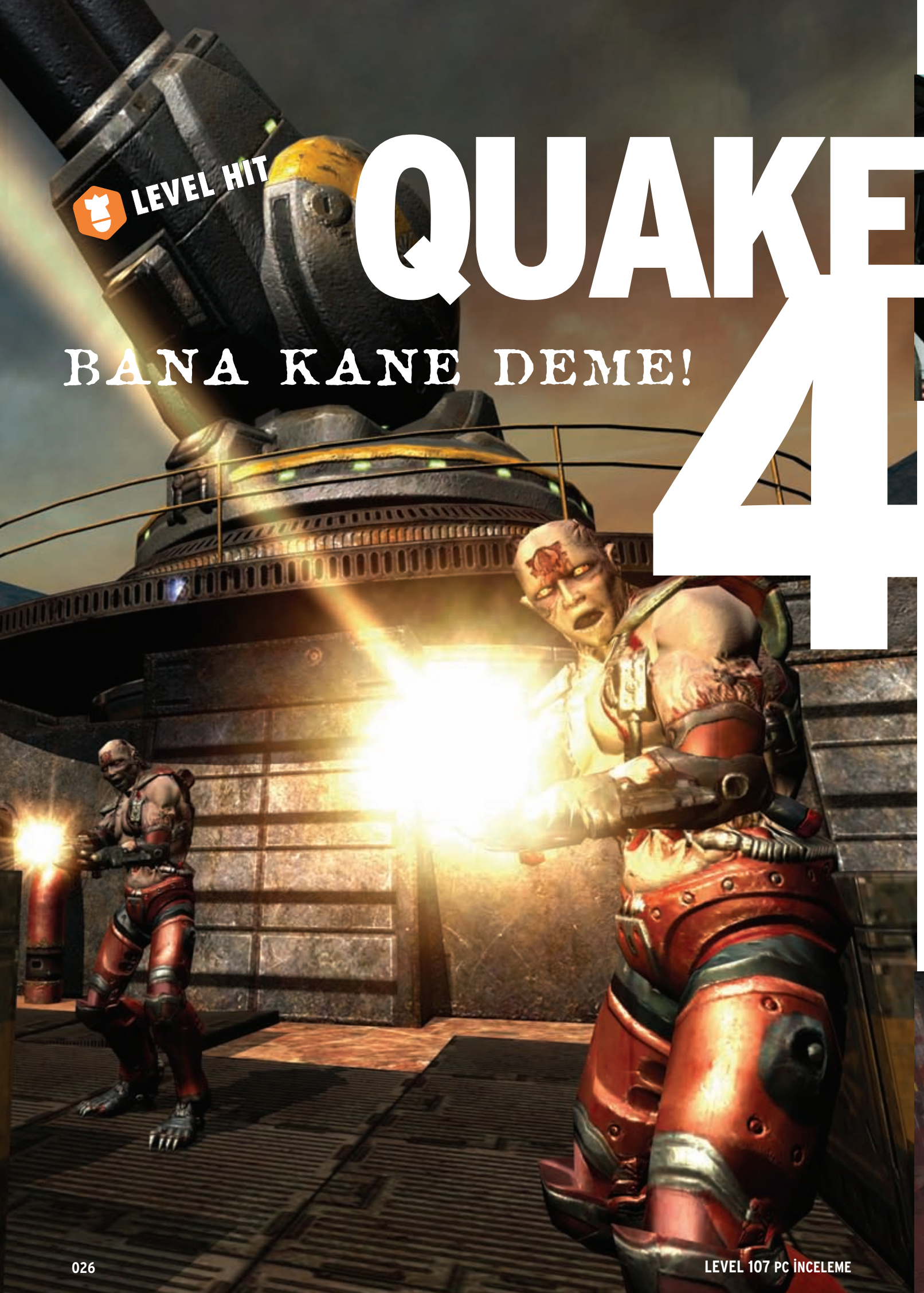


LEVEL HIT

QUAKE

BANA KANE DEME!

44



QUAKE 4



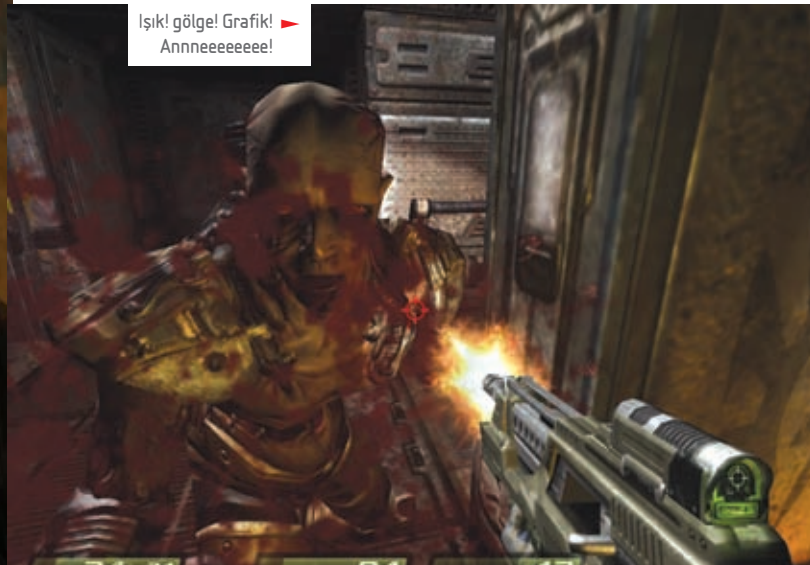
Yazan Jesuskane



21. yüzyılın ortalarında, Strogg dünyayı istila etti. Önce kaynakları talan etmek için geldiklerini sandık. Fakat onların tek istediği insanlardı. Uzun savaş sonunda gezegenlerinden uzakta zayıf düşmeye başlayan Strogg, geri çekilmek zorunda kaldı. Bunu fırsat bilip karşı saldırıya geçtik. Ancak Stroggos'a saldıran ilk filo kısa sürede "The Big Gun" diye bilinen savunma sistemi tarafından saf dışı bırakıldı. Beklenmedik direniş karşısında hayatta kalmayı ve Strogg lideri Makron'u ortadan kaldırmayı başardı. Ancak bu savaşın sonu olmadı. Strogg hızla toparlanıyor. Strogoss istila edilmeli ve tehdit ortadan kaldırılmalı.

İşte biz bu ikinci istila gücünde yer alan Rhino Squad'ın bir üyesiyiz. Ve üzülerek söylüyorum ismimiz Matthew Kane. Alışlageldiği üzere kimse ilk isminizi kullanmıyor. Sürekli Kane diye hitap edilince, belki sizler değil ama ben her seferinde yerimden zıplıyorum (tamam Kane diyor herkes ama evde kalkıp bana hitap edecek kimse olmayınca garip oluyor tabii). Maceramız Strogg ateşi altında gezegene inmeye çalışan gemimizin vurulmasıyla başlıyor. Siz ne dersiniz bilemiyorum ama sahneyi gördüğüm anda "Starship Troopers" dedim. İnmemiz gereken noktadan biraz uzaklaşınca da ilk görevimiz, ekibimizi bulmak oluveriyor. Daha oyunun ilk saniyelerinde "bu yeni yetme bir saat bile dayanamaz, kesin ölecek" geyikleri başlıyor. Bu sözler o kadar sık tekrarlanıyor ki, bir süre sonra ciddi anlamda alınmaya başladım. Hele ki ismen bana yöneltildiğinden, iyice sinir oldum açıkçası. Neyse ki kısa zamanda kendinizi ispatlıyorsunuz. Geyikler önce "vay be ölmedin ha", daha sonra da

Işık! gölge! Grafik! ►
Annneeeeeeee!



"vay canına demek sen O'sun" şekline bürünüyor. Karakterimizin ağzını bıçak açmasa da, sağda solda göreceğiniz her karakterin mutlaka söyleyecek bir şeyleri oluyor. Görsel anlamda zaten yeterince gerçek duran bu figüranlar, ettikleri bir iki kelime ile bambaşka karakterlere bürünüyorlar. Sağa sola serpiştirilen bu karakterlerin laf salatası yapmaktan başka işlevleri de mevcut elbette. Öncelikle yaptıkları salata-dan gezegende olan biteni öğrenebiliyorsunuz. Savaşın zaman ve mekan tanımadan insan psikolojisi üstünde nasıl etkileri olduğunu görüyorsunuz. Engineer ya da medic karakterleri sağlığını ve zırhınızı da yenileyebiliyorlar. Ancak en büyük artıları, etrafınızda sizin dışınızda gelişen birçok olay olduğu havasını yaratmaları. Herhangi birine bakıp çatışmadan yeni çıktığını ya da gezegene daha beş dakika önce gelmiş bir çaylak olduğunu söylemek mümkün. Görsel, ismen ve karakter olarak

birbirinden ayrılan bu karakterlerin gece karanlıkta görseniz dudaklarınızı uçuklatacak, hoş da bir özellikleri var. O da, sizinle konuşurken göz bebeklerinin sürekli karakterinizi takip ediyor olması. Karakterin karşısında durmak yerine sağa sola fazla giderseniz, öyle ilginç bir açıyla bakıyorlar ki anlatmaya imkân yok.

STROGGOS'TA İNECEK VAR PİLOT BEY

Gayet canlı bir ortamla karşılaşılıp oraya buraya gönderildikten sonra, ufak ufak daha ciddi işlere kalkışmaya başlıyorsunuz. Belli noktalara ulaşabilmek için, ufak tefek çatışmalara giriyorsunuz, siz en korkunç kabuslarınızın kısa sürede gerçekleşeceğini fark etmeden oyun hız kazanmaya başlıyor. Oyun boyunca hem kendi takımınızdan, hem de diğer takım üyelerinden bol bol yardım alıyoruz. Yan karakterler üzerinde hiçbir güç sahibi değiliz. Tamamı yapay zekânın kontrolünde olan silah arkadaşlarımız oldukça iyi iş çıkarıyorlar. Karşılıklarına çıkan düşmanı temizlemekte bizim kadar hızlı olmasalar bile kolay kolay ölmüyorlar. Ancak bu ölümsüz oldukları anlamına gelmiyor. Bu yüzden takımı yem olarak kullansanız bile düşmanı en kısa sürede ortadan kaldırmaya bakın. Gerçi genellikle ilk saldırıyı göğüslemek zorunda kalan Kane. Tüm takım belli nok-





taraları tutuyor, hemen arkasından takım lideri sesleniyor, "Kane buldun mu yavrum güvenlik kartını? Aç bakıyım kapıyı". Evet maalesef, biz bekliyoruz sen anahtarı kap gel görevleri mevcut. Ne mutlu ki oyun sadece bu tip görevler eşliğinde devam etmiyor. Stroggos'un daha derinlerine indikçe hikâye derinleşiyor ver özellikle bir iki noktada ağzınızı açık bırakıyor. Oyundaki en önemli sahneler oyunun tanıtımındaki sivri zekâlılar tarafından alenen söylenmiş olsa da, ağzınız açık izliyorsunuz hala. Üzülmeğin o yüzden. Ben oturup tekrar anlatmayacağım, bir iki ekran görüntüsü ile geçiştireceğiz bu durumu.

KANE, KANE... DELİ ETTİN BE KARDEŞİM

Kane başına binbir türlü olay gelmesine rağmen hiç de öyle pısrık, kendi gölgesinden korkan bir tip değil. Hatta haddinden biraz daha cesur karşıladığı olabiliyor çok uç olayları. Konseptin cehennem zebanileri yerine uzaylılar olması ve bu uzaylı amcaların gezegenini istila etme çabasında oluşumuz, beraberinde bolca aksiyon da getiriyor. Fark ettiğiniz gibi, evet bence Doom 3 bomba bir oyun falan değildi. Arada laf sokuyorum böyle, idare edin. Filmi de gördüm, iyice rezil oldu zaten ortalık. Ne diyorduk? Hah evet, Kane Strog-



gos'un derinliklerinde koştururken hiç de savunmasız değil. Q2 alışkanlığı su tabancası dediğimiz blaster pistol, rocket launcher, nail gun, rail gun, grenade launcher, shotgun, Q4 versiyonu bir BFG, kısaca Quake oyunlarından bildiğiniz tüm silahlara sahip. Ne mutlu ki yeni FPS oyunlarında moda haline gelmeye başlayan 'en fazla iki silah' muhabbetine girilmemiş. Aslında benim de hoşuma giden, oyuna az da olsa bir strateji unsuru katan bir özellik bu. Ancak Quake söz konusu oldu mu lütfen geçiniz bunları. Silahlar arabirimdeki yerlerini gayet hoş doldururken her biri ayrı ayrı ateş ettiğiniz hisini gayet güzel verebiliyor. Hem görsel anlamda hem tok ses efektleri ile oyuncuyu gayet güzel doyuruyor. Başlarda biraz etkisiz kalan nailgun ve shotgun gibi silahlarınız, oyunun belli noktalarında diğer karakterler tarafından ne mutlu ki upgrade ediliyor. Böylece ilk bir iki saatten sonra tüm silah

Artı&Eksi

- ↑ D3 motoru birden fazla düşman kaldırıyormuş demek ki, mekanlar ve tek kişilik oyun mükemmel.
- ↓ Multiplayer bir Quake oyunundan beklenmeyecek kadar zayıf olmuş.

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

Alternatif



Half-Life 2 - Quake 3

Alternatif alternatif, valla bu gaza ya HL2 ya da Q3 deathmatch atılır. FEAR da olur, olur olur, valla olur.

envanterinizi en verimli ve tatmin edici şekilde kullanabiliyorsunuz. Zaten karşınıza çıkan düşman sayısı belli noktalarda öyle artıyor ki, sık sık biten cephaneniz yüzünden sahip olduğunuz her silahı yoğun bir şekilde kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Öyle anlar geliyor ki, 5 – 10 Strogg ile uğraşıp tam nefes alırmı derken zorluk seviyesi gittikçe artan bir iki dalga düşman daha geliyor. Sağlığınıza dibine kadar sömürüp sizi zırhın ağırlığından kurtardıktan sonra buharlaşıyorlar. İşte bundan sonraki bir iki dakika tam bir Doom havası sarıyor ortamı. Siz bir sağlık paketi ya da terminali için etrafta koştururken, gölgelerden fırlayıp canınızı ve haliyle aklınızı aliveriyorlar.

KANE'İN ECELE FAYDASI YOK

Yepyeni bir Quake oyunu yapılır da yeni neslin son modasına uyulmaz mı? Quake 4 araçlarla haşır neşir olacağınız birkaç bölüm de içeriyor. Hover Tank ve Mech kullanıp, zırlı aracın tepesindeki makineli tüfeğe geçiyoruz. Açık alanlarda on katımız büyüklüğünde düşmanlarla kapışıp, daha sonra aynı şeyi altımızda bir Mech olmadan yapmak zorunda bırakıyoruz. Ne mutlu ki bu bölümler ne





inanılmaz zor ne de HL2'deki kadar uzun. Aksine daracık koridorlardan Strogoss'un kalbine olan yolculuğumuzu hızlandırıyorlar. Bu noktaya kadar Quake'te ne yapayım senaryoyu, yemişim script'i, önüme geleni vururum ben diyenler oyuna teslim oluyorlar. Hem grafiklere hem de yaratılan ortama bakıp, nedir ne değildir merak etmemeye imkân yok. Oyunda bir yapay zekâ da mevcut ancak sizi gördü mü ateş etmesi için çok zeki olmasına gerek yok. Ekip arkadaşlarımızda bir sorun yok. Ancak yapay zekâ Strogg'lar için biraz ilginç işliyor. Strogg dedi mi unutmayın ki "ne kadar büyükse o kadar aptaldır". Standart Strogg askerleri bir oraya bir buraya atlayıp zıplayıp canınızı sıkabiliyor. Bazen olmadık yerlere kadar koşup bir atışta canınızı oldukça yakabiliyorlar. Ancak boyları büyüdükçe karşınızdaki kilip kurşun alışverişi yapmakla uğraşıyorlar. Hal böyle olunca cephaneniz yeterli olduğu sürece, benzer taktiklerle ilerlemek mümkün oluyor. Plasma rifle ya da nailgun sahibiyse zaten her işin üstesinden gelebilirsiniz korkmayın. Neme lazım elinizi quick save'den de ayırmayın. Ye-

ri gelmiş-ken ufak bir uyarı yapmak istiyorum. Save dosyaları minimum 8 MB yer tutuyor. Oyunun takılmadan save alınmasına aldanmayın. Ayrıca yaptığınız her quick save ayrı bir dosya olarak kaydediliyor. En mantıklısı sadece sıkıştıkça quick save almak, normal zamanlarda ise isim vererek sürekli aynı dosya üstüne kaydetmek. Yoksa benim gibi kafanızı taşlara vurursunuz. 40 dakika oradan oraya koşturup olmadık taklalar atıp, dur save alayım dersiniz, quick save'e bastığınız anda ekranda "not enough disk space" yazısına bön bön bakarsınız. Allah korusun.

KENDİN AÇ KAPIYI BİR SEFER DE YA!!!

Ufaktan toparlamamız gerekiyor sanırım. Alan daraldı ben de daraldım. Quake 4 tek kişilik bir oyun olarak beklenenin çok üstünde bir çizgi tutturuyor. Ancak çok oyunculu ortamda hiç beklenilmedik şekilde yerin dibine giriyor. Doom 3 grafik motoru ile Q3 oynamak şeklinde özetlememiz mümkün. Yine en başarılı mod deathmatch. Ancak Q4 alıp oynayacağım diyorsanız, muhteşem grafikleri, tek kişilik senaryosu ve atmosferi için alın. Multiplayer için Quake Wars'u bekleyeceğiz gibi gözüküyor. FPS severlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun, kaçın sakırmayın, sakın kaçırmayın diyorum ve huzurlarınızdan acilen ayrılıyorum. ■

Son karar

Yahu bu adamların kafası hiç çalışmıyor. Para var, ekipman var, teknoloji var, The Rock var, çeksene Quake4'ün filmi, şahane senaryo var, deli dolu aksiyon var, ne işin var Doom'a film yaparsın boş boş. Filmi yok ama oyunu var, koş al daha ne bekliyorsun.

Quake 4

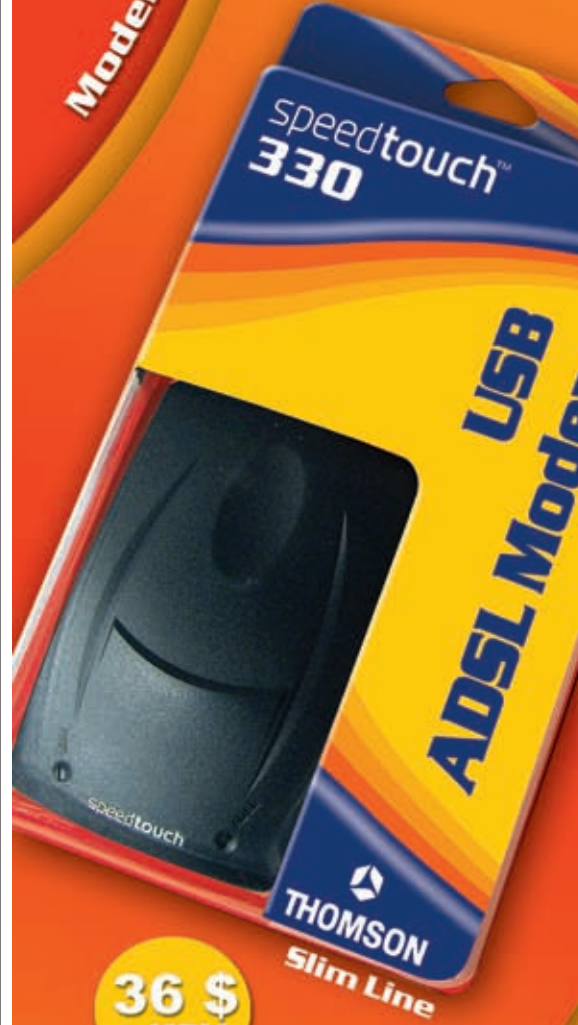
Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Raven **Dağıtım** ▶ Activision
Yaş sınırı ▶ 17+ **Minimum Sistem** ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Kolay **Multiplayer** ▶ İnternet ve ağ üzerinden **Diğer sistemler** ▶ Xbox 360 **Web** ▶ www.quake4game.com

level puanı ▶ **88**



Modemlerin Efendisi

USB ADSL modem



36 \$ + KDV

speedtouch™ 330

Kralın Dönüşü

CoreLink
Thomson Telescom Türkiye Tek Distribütörü
(0212) 217 39 39
www.corelink.com.tr

THOMSON



← Ligde varız, kupada varız, Avrupa'da yola devam... Futbolculara fazla yüklenmeyin, sonra revire dönersiniz.

LEVEL CLASSIC

FOOTBALL MANAGER 2006

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

Bugüne kadar hakemler hakkında hiç konuşmadım AMA...



Fırat karşısında aldığım seri mağlubiyetler sonrası ne moral kaldı ne başka bir şey. Kendimi toparlamam lazım.

Yenilen pehlivan güreşe doymaz felsefesiyle bir adım öteye gidemiyorum. Günlerce ve gecelerce düşündüm, uykularım kaçtı ve sonunda aktif futbol yaşantıma bir müddet ara vermeye karar verdim. Bir süre top peşinde koşmak yerine futbolcu sorunlarıyla uğraşmak, onların peşinden koşmak, kendi yapamadıklarımı onlara yaptırmak, yapamadıklarında da burunlarından getirmek istiyorum. Fırat'ı yenemiyorsam onu yenebilecek bir takım yaratmayı deneyebilirim. Sayın basın mensupları, şu andan itibaren beni geçici bir süre de olsa teknik direktör olarak göreceksiniz...

YENİ SEZON, YENİ UMUTLAR

Evet, bir kez daha yeni oyun eskilerini gölgede bıraktı. "Oyunda çok hata var" muhabbetini pas geçiyorum. Artık buna alışın. Devasa bir veritabanı ve tek bir tıklamayla harekete geçen koca bir oyun motoru var. Hatalar hep oldu ve olacak. Önemli olan bu hataların giderildiği yamaların hazırlanabilmesi.

Hemen bu sezon takımında ne gibi yenilikler var ona bakalım. İlk olarak oyunda artık bir "ana sayfamız" var. Bu sayfada takım hakkındaki tüm bilgileri aynı anda görebiliyoruz. Si-

radaki maçımız ve o maç hakkındaki bilgiler, kısa dönem fikstürümüz, katıldığımız organizasyonlardaki durumumuz, oyuncu ve takım istatistiklerimiz ve son olarak belli başlı ekonomik rakamlar. Zaman zaman tek tek girip bakmak zorunda kaldığımız bu bilgilerin tek bir ekranda toplanması zaman kazanmamızı sağlıyor.

Oyunun iki temel ögesi var. Antrenman ve taktik. Sports Interactive de bu temel öğeler üzerine daha fazla gidiyor her seferinde. Öncelikle antrenman konusunda hala bir arayış içinde oldukları belli. Son bir kaç oyundur toptan değişikliklere giderek denemeler yapıyorlar. Özellikle önceki oyunda antrenman olayını fazla ayrıntıya ve opsiyona boğarak hakimiyeti zorlaştırmışlardı. Bu sefer daha basit, kullanışlı ve rahat takip edilebilir bir yapı oluşturmuşlar. Hazır antrenman programları dışında kendi ayarlayabileceğimiz, belli başlı özellikler üzerine oturmuş bir program bölümü var. Aynı ekrandan antrenman özellik-

lerinin futbolcular üzerindeki etkileri tek tek görülebiliyor. Futbolcu profillerinde de antrenman bölümü var. Buradan futbolcuya özel antrenman uygulayabiliyoruz. Sözcüklere dökülünce karışık gelse de oldukça basit bir sistemi anlatmaya çalıştım. Başarılı olduğumu umuyorum.

6-4-0, 3-2-5, 7-0-3

Böyle taktik olmaz! Mantıklı taktikler yaratmalı ve kullanmalısınız. Benim gibi standart taktiklere bağlısanız problem yok. Ama birçok taktik canavarı var, biliyorum. Taktik tahtasının altını üstüne getirirsiniz artık. Oyuncuları sahaya dizmek en kolay iştir. Zor olan maçın gidişatına göre oyuna etki

Artı&Eksi

- ↑ Oyun zevk, maçlara heyecan veriyor. Önceki oyunlara göre az da olsa daha hızlı geliyor.Yeni özellikler oyuna renk katmış.
- ↓ Ben her ne kadar görmezden gelsem de ufak tefek hatalar var.

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



← Ribery'den bir gol. Sevgilerle... Birkaç saniye sonra 90'ına dakika golü gelecek...



◀ Cem Papila'nın 9 maçtaki ortalama notu 7,33. Başarılı sayılmaz.

Taktik verirken maça da bakın, futbol bu, her an her şey olabilir.

edebilmek. Yine oyun kurucu ve Hakan Şükür tipi hedef santrafor (biz ülke pivot demeyi seviyoruz) seçebiliyoruz. Yeni opsiyonlardan biri oyunu ne kadar rölantiye alabileceğimize karar verebilmek. Futbolcu özelinde, iki oyuncuya maç içinde pozisyonlarını değiştirebilecekleri emrini verebiliyoruz. Ön direk – arka direk veya çapraz koşular gibi futbol klişeleri bu özellik sayesinde oyuna dahil oluyor.

Gelelim maç motoruna. Yine bir gelişim içinde. En azından bir maçı doksan dakika izlerseniz (topun oyunda olmadığı süreler hızlı sardığından yaklaşık elli dakika sürüyor) maçların ne kadar gerçekçi bir şekilde oynandığını göreceksiniz. Ayrıca verilen taktiklerin sahada uygulandığını

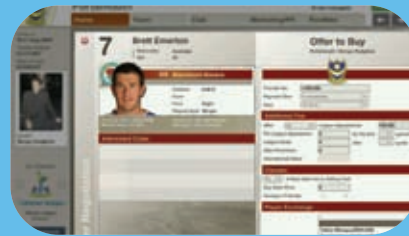
görmek insana büyük bir haz veriyor. Çok önemli bir yenilik de burada karşımıza çıkıyor. Taktik ve maç motorunun bulunduğu noktada takıma maç devam ederken taktik verebiliyoruz. Aslında kulağa çok hoş geliyor bu özellik. Ekranın yarısında maç devam ederken diğer yarısında taktik değişiklikler yapabiliyoruz. Fakat taktikleri onayladıktan sonra maçın durduğu bir an kısa bir yükleme oluyor. Yani aslında müdahale oyuna anında aksetmiyor. Bu nedenle ben hala taktik ekranına girip değişiklik yapmayı tercih ediyorum.

Maça dair bir diğer yenilik ise devre arası ve maç sonunda oyuncularla tek tek konuşabilmemiz. Bu özellik için Total Club Manager'dan "esinlendiklerini" anında anlıyoruz. Elbette konuşmaktan kastım belli seçenekler arasından tercih yapmak. Fakat bu kısıtlı tercihlerin bile oyuncuların moraline ve size bakış açlarına etkisi oluyor. Bu nedenle oyuncularınızla tutarlı konuşun, kaybettiğiniz maçlar sonrası onları satmayın, kötü oynayan yıldız oyuncularınıza hak etmediği halde teşekkür etmeyin. Sonra "hoca takım içinde ayırım yapıyor, yıldız oyuncuları koruyor" serzenişlerine maruz kalırsınız.

DEPLASE OL!

SI'n üzerinde önemle durduğu konulardan biri de basınla ilişkiler. Rakip teknik direktörlerle söz düelloları, oyuncular hakkında değerlendirmeler... Artık daha fazla opsiyon var. Daha ağır konuşabileceğimiz gibi daha ılımlı açıklamalar da yapabiliyoruz. Ama ağzınızdan çıkan her lafın futbolcular üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler yaptığını unutmayın. Onunla bununla futbol polemğine girmeyin!

Alternatif



FIFA Manager 06

Şu an Football Manager'a rakip olabilecek tek oyun. Total Club Manager adıyla gayet başarılı bir şekilde devam ederken daha çok ilgi çekmek için (en azından ben öyle düşünüyorum) isim değişikliğine de giden seri, Football Manager'dan memnun kalmayanların (olur ya) denemesi gereken tek oyun. En büyük farkı, maçları üç boyutlu olarak (FIFA motorunda) izleyebileceğimizi olmamızı.

Binbir surat Football Manager

FM'nin en önemli özelliklerinden biri grafik değişimi konusunda fazlasıyla esnek olması. SI'nın zemin hazırlamasına oyuncuların yeteneklerini konuşurması da eklenince ortaya sanki bambaşka bir oyun çıkıyor. Oyunun genel görünümünün baştan aşağıya değiştiren skin'lerin yanı sıra fotoğraf paketleri, takım formaları, takım logoları, maç motoru için ufak tefek eklentiler ve daha fazlası... SI'nın yan kollarından biri olan www.sortitouts.com sitesi, tüm bu grafik dosyalarına ev sahipliği yapıyor.



Diğer ufak tefek eklentiler ise oyuna renk katmış. Maç ekranında yedek oyuncuların başlarını sokabilecekleri bir kulübe olması, futbolcu profillerinde hangi pozisyonlarda ne kadar verimli oynayabileceklerini ve özel yeteneklerini gösteren bir bölümün olması, hakem profilleri ve istatistiklerinin tutulup takip edilebilmesi... En enteresanı da hastalanan futbolcuları iğneyle oynatabilmek veya evine göndermek gibi seçeneklerin olması. Oyun rengarenk oldu yahu.

Peki bu kadar şey anlattım ve yaşadım. Taktikler uyguladım, antrenmanda futbolcuların pestilini çıkardım, onlara deplase olmayı, kademeye girmeyi, tekmeye kafa uzatmayı, faulle gol atmamayı (el değil o, faul!) öğrettim. Teknik direktörlük açısından fazlasıyla tatmin oldum. Ama hala sahaya çıkıp ter akıtarak Fırat'ı yenmek istiyorum. Buradan da kendisine sesleniyorum, adı geçti, isterse telefonla bağlanıp cevap hakkını kullanabilir. ■

Son karar

Sports Interactive daha iyisini yapana kadar en iyisi bu. Seri her yeni oyunla daha ileri gidiyor. Bizi bilgisayar başında mouse tıklatan biri olmaktan çıkarak bir futbol takımının teknik direktörü, bir "Dahi Daum", bir "İmparator Terim" ve hatta bir "Kasap Del Bosque" havasına sokuyor. Aferin çocuklar. Böyle devam.

Football Manager 2006

Tür ▶ Spor **Yapımcı** ▶ Sports Interactive **Dağıtıcı** ▶ Sega
Yaş sınırı ▶ 3+ **Minimum Sistem** ▶ 800MHz CPU, 128MB RAM, 650MB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 2.0GHz CPU, 256MB RAM **Zorluk** ▶ Normal
İngilizce gereksinimi ▶ Orta **Multiplayer** ▶ Var
Diğer sistemler ▶ PSP, Xbox 360
Web ▶ www.footballmanager.net

level
puanı

91



▶ Oyunun gerçekçiliği konusunda bir kanıt. Galatasaray ön eleme turunda bir İskandinav takımına eleniyor.



Yazan Göker Nurbeyler

WARHAMMER 40.000

DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Savaş yaz kış tanımaz!



◀ Aç bir hayvan ne bulursa yer.



Sanırım ortalama bir oyuncunun kaderi hiçbir zaman değişmeyecek: Oyun diye kıvrılan bir süre ardından harika oyunlar yağması ve “Şuna da bakayım, aha bu da çıkmış” derken ya gelişigüzel oynamak ya da hepsinin tadını çıkarıp okul, iş gibi muhtelif yerlerden kovulmak. Ben daha önce de bahsettiğim “en çok beklediğini oyna, diğerlerini oyun kütüğü zamanları için sakla” yani kısaca “Zulaya At” yöntemini öneriyorum. Ne? 450 karakter yazdım ve daha konuya girmedim mi?

NE ELДАР'I ÜZELİM NE DE İMPARATORU

Dawn of War zulaya kaldırılmayıp hemen oynanacak kadar güzel bir oyundu (konuyu böyle bağlarım işte). Bir kere sırtını devasa masa üstü evreni Warhammer 40K'ya yaslamıştı. Oyun kendi tarzı için bugüne dek üretilmiş en sağlam grafikleri içeriyordu. Stratejik noktalar

üzerine kurulu kaynak yönetimi kafa yoracağınız noktayı kaynağa değil savaş taktiklerine çekiyordu. Tekrar oynanabilirlik ve eğlence faktörünü de eklediğimizde hit olması kaçınılmazdı. Fakat yapımcılar ne yapmalarını istemediğimi hissetmişlerdi. Çünkü oyunda dört taraf bulunmasına rağmen senaryo boyunca yalnızca birinin kontrolünü alabiliyorduk. Dolayısıyla oyun etiğine ve kazanacağı paralara saygılı olan Relic ilk DoW ek paketini çıkardı. Eklentideki en büyük yenilik görevler boyunca Space Marines dışında dört ırkı yönetebilecek olmamız. Dört olmasının nedeni yeni eklenen taraf Imperial Guard (IG).

WA'nın olayları Ork ve Chaos güçlerince istila altındaki donmuş gezegen Lorn V'de geçiyor. Gezenin imparatorun efsanevi kitle imha silahı Titan'a ev sahipliği yaptığını duyan her ırkın buraya akın etmesi uzun sürmez. İmparatorluk güçlerinden General Sturnn'un gezegene inip silahta hak iddia etmesiyle de şenlik başlar. Bu gazla senaryoya daldığımızda bizi Order ve Disorder şeklinde ikiye ayrılmış 12 görev karşılayıyor. Order'da Eldar ve IG'yi yönetirken; Disorder'da Chaos ve Ork birliğini idare ediyoruz. Bu bölün-

me oyuna çok iyi yedirilmiş. Çünkü senaryo boyunca ırklar arasında olan değişim savaş sırasında bile devam ediyor, hem de hikayeyi destekleyerek. Örneğin bir bölümde Eldar olarak yoğun Ork saldırısı altındayız. Elimizden geldiğince dayanmaya çalışmamıza rağmen olay bir yerden sonra kopuyor. Son çare olarak üssü başka bir yere ışınıyoruz. Burada bizi IG karşılıyor. Tek farkla: Az önce yönettiğimiz Eldar yapay zeka kontrolüne geçerken biz IG'nin iplerini elimize alıyoruz. Bunun dışında görevlerimiz daha fazla alt görevlere ayrılmış. Örneğin Orkların başına geçtiğimizde güç birliği için dört Ork klanını tek çatı altına toplamamız gerekiyor. Fakat ikna etmemiz gereken son klan elinde iki adet Squiggoth'a sahip. Normal şartlarda bunları alt etmemiz mümkün olmadığından esir

Alternatif



Earth 2160

Yeni nesil teknolojisine rağmen eski yapıyı koruyan, çeşit olsun diye oynanabilecek bir oyun. Dawn of War varken çoğunuzun bakacağını sanmıyorum.



Resimde kış soğuşunda ısınan Orklar'ı görüyorsunuz

olan Squiggoth trainer'ı kurtararak ağır silahlı kaplumbağa-fil kirmalarını kendi tarafımıza geçiriyoruz.

"OUR DEATHS SHALL BE MAGNIFICENT!"

Gelelim yeni müttefik ve düşmanımıza. IG imparatorun düzenli ordusundan oluşuyor. Yapısı nedeniyle savunma ağırlıklı, menzilli silahları tercih eden ve sayı üstünlüğünden güç alan bir ırk. IG askerleri süper birimler yerine bildiğimiz etten kemikten, duygusal askerler. Dolayısıyla moralleri kolayca bozulabildiğinden büyük bir tabur askeri kısa sürede kaybetmeniz olası. Bu duruma karşı yakınlarda onları motive edecek bir komutan bulunması (lazerimi yedim bekliyorum?) ve belli aralıklarla vurkaç yapılması faydalı olacaktır. IG askerlerinin göze çarpan iki özelliği belirli araç ve binalara saklanabilmeleri. Böylece girdikleri binayı bir bunker'a çeviriyor ve hızla bir yerden diğerine ulaşabiliyorlar. Piyade silahları önceden olduğu gibi bomba atar ve plazmadan oluşuyor. IG diğer ırklardan sonra birçok oyuncuya fazla sade gelebilir. Fakat ben bunu kullanıcı

Artı&Eksi

- ↑ Irklar arasında değişimli başarılı senaryo yapısı, başarılı atmosfer, harika grafikler/sesler, yeni ırk ve birimler
- ↓ Yapay zekâ, yol bulma sistemi

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

dostu olarak değiştirmek istiyorum. Çünkü şu haliyle, yönetimi en kolay ırk.

IG komutanları Commissar ve Imperial General tek kişilik yıkım ekibi yerine ordunun moralini artıran iyi birer takım elemanı ve yakın dövüş ustası durumundalar. Psyker ve Assassin uzaktan çalışmayı seven etkili birimler. Yıkılarak çekmiş AT ST'lere benzettiğim Sentineller, binaları ve araçları lazerleriyle kısa sürede temizliyorlar. Piyade temizleyen bir model içinse alev makinasına sahip Hellhound'u örnek verebiliriz. IG'nin süper birimi ise (diğer süper birimlerde olduğu gibi) bir Relic'e sahip olduğunuzda üretebileceğiniz Baneblade. Bu aracı tanımlamak için her yöne ateş edebilen 11 asker alan baba bir tank diyebiliriz.

ÇOK YAPAY ZEKÂ

DoW'un yol bulma sorunu hararetli bir şekilde devam ediyor. Düşman üssüne yolladığınız tankları ağaçlar veya başka tanklar arasında kovalamaca oynarken bulabilirsiniz. Özellikle IG'nin kalabalık piyade grubuna uzaktaki bir hedefi gösterdiğinizde "Nereye gidiyorsunuz laaan!" diye haykırmanız olası. Yol bulma sistemini geçip genel yapay zekâyâ gelelim. Hmm vazgeçtim gelmeyeelim. Çünkü yapay zekâ DoW'da olduğu gibi skript edilmiş hareketlerden oluşuyor. Yanda üssümün arkasına dolaşılacak açık bir yol varken savunma kuleleriyle kapattığım yola belli aralıklarla aynı birimlerle saldırılmamalıydı.

WA'nın grafikleri de hala kendi türünün en iyisi. Animasyonlar ve ışık oyunları izlenilesi sahneler yaratıyor. İlkinde olduğu gibi WA'da da çarpışmalar çok canlı ve bir film havasında gerçekleşiyor. WA'nın birim sayısı ana oyuna kıyasla arttığı için donanım ihtiyacı da artmış. Paketin seslendirmesi ilk oyundaki kaliteyi koruyor. Birimlerin oyununun müdahalesi dışında ortama göre haykırışları ve savaş çığlıkları atmosferi tavana vurduruyor. Jeremy Soule'un senfonik tabanlı gaz müzikleri ilk oyundaki kaliteyi koruyor. Multiplayer adınaysa önemli değişiklikler yok, yalnız harita sayısı 60'a çıkmış.

"COWARDS DIE IN SHAME!"

WA için DoW hakkındaki düşüncemi tekrarlayabilirim: Mükemmel olmayan yeni teknolojilerden en iyi şekilde faydalanan, çok gaz ve çok ama çok eğlenceli bir strateji. Keşke başarılı bir yapay zekâ ve yol sistemi de olsaydı. O zaman acımadan klasığı basardım. Fakat şu haliyle de bu tarz stratejileri sevenler için olmazsa olmaz. ■



Son karar

WA ne kadar oyun yağarsa yağsın bir strateji sever için edinilmesi ve savaş çığlıkları atarak oynanması gereken bir oyun.

Dawn of War: Winter Assault

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Relic Dağıtım ▶ THQ
Yaş sınırı ▶ 16+ Minimum Sistem ▶ 1,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB ekran kartı, 3,0 GB HD Alanı **Önerilen Sistem** ▶ 2,5 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB Ekran Kartı **Zorluk** ▶ Normal/Zor **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal **Multiplayer** ▶ İnternet ve ağ üzerinden **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ <http://www.dawnofwargame.com/>

level puanı ▶ 83

YENİ YAMA, TAZE BİRİMLER

WA yüklenirken DoW'a kocaman bir yama yaparak birçok irili ufaklı değişiklik yapıyor. Değişikliklerin merkezini taraflar arasındaki denge oluşturuyor. Üretilen birim miktarının artmasına paralel olarak birim ücretleri ve bina inşaat süreleri düşmüş. Böylece hem oyun daha hızlı bir yapıya kavuşmuş hem de süper güçlerin oyuna daha çabuk dahil edilmesi sağlanmış. Bunun dışında eski ırklara yeni birimler de eklenmiş. Bunlardan Chaplain Space Marines'e gelen rejenerasyon güçleri sayesinde uzun süre dayanan bir komutan. Chaos Marines'e gelen Khorne Berzerker adından da anlaşılabilir gibi yakın dövüşte önüne çıkıncı deviriyor. Birim isimlerine hasta olduğum Orklar'a piyade kasabı Mega Armored Nobz ekleniyor. Eldar'a ise bina ve araçlara karşı etkili ağır silahlı piyade Fire Dragon geliyor.

PRO EVO SOCCER

 LEVEL CLASSIC

Bunlar yeşil sahalarda görmek istediğimiz hareketler

Yazan **Fırat Akyıldız**



“Bunlar yeşil sahalarda görmek istemediğimiz hareketler.” Bu cümlede anlatılmak istenen şey, genel ahlak, toplum huzuru ve Türk aile yapısına aykırı; kavga, gürültü, küfür vb. eylemlerin stada taşınmasının yanlış olduğudur. Ama bir düşünün; neden sadece yeşil sahalarda? Bu eylemler beyaz bir sahada, mesela buz hokeyi sahasında yapılırsa önemli değil mi? Ya da kahverengi renkteki bir tenis kortunda? Bence, özellikle futbol spikerleri tarafından benimsenen bu İlker Yasin Sitemi’nin değiştirilmesi gerekiyor. “Lütfen sahaya yabancı madde atmayınız” uyarısında da aynı paralelde mantık hataları olduğunu söylemek mümkün; uyarıda sahanın rengi, niceliği, dini, dili, ırkı belirtilmiyor. Ancak önceki örnekte “saha”nın başına bir sıfat getiriliyor. Bir diğer ironi ise yabancı madde tanımının tam olarak yapılmaması. Yabancı madde nedir? Eğer dışarıdan alıp stada gizlice soktuğumuz bir pet şişe yabancı maddeyse, bu pet şişeyi satan Sinan Amca’nın suçunu ne?

3. DEVRE

Match, Master League, League, Cup, Training ana menüdeki seçenekler. Match’te ülke veya kulüp takımlarından birini seçip maç yapabiliyorsunuz. League ve Cup’ta ise yine lisanssız ligler, kupalar yer alıyor. Master League’de, artırılan zorluk seviyesi dışında değişiklik yok. Ancak üç yıldız ve yukarısında, özellikle Master League oynayanlar için oyun çok daha zor. Transfer

yapma ve oyuncu yetiştirme gibi özellikler de eskisi gibi ama yine daha zor bir şekilde oyunda yer alıyor. Online seçeneğinin Master League’e bir yansıması da var; Master League’deki takımınızla online olarak maç yapabiliyorsunuz.

Oynanışta yine büyük ve önemli değişiklikler var. Konami şimdiye dek herhangi bir PES oyununda yaptığı değişiklikte hiçbir zaman başarısız olmadı. PES5 de istisna değil. Yapımcılar her yeni oyunda gerçeğe biraz daha yaklaşıyor ve bizi dışarıdaki oksijenden/karbondiyoksitten biraz daha uzaklaştırıyor. Neyse, ana değişiklik her seride olduğu gibi yine top kontrolünde ve sürüşünde... Oyunun ağırlaştırılmış olması da bu değişikliklerle kesiliyor; futbolcular eskisinden daha yavaş koşuyorlar ve hızlanmaları daha fazla zaman alıyor. Buna paralel olarak tepkileri de eskisinden ağır... PES4’te ve özellikle PES3’te olduğu gibi topla hızla koşarken bir anda durmıyor ya da topu çekip rakibinizi basit bir şekilde geçemiyorsunuz, çünkü adamlarınız savruluyorlar. Bu da PES4’teki gibi topu kendi sahanızdan alıp rakip sahaya gitmenizi zorlaştırıyor, hatta imkansız hale getiriyor. Dolayısıyla devamlı çalım atmaya çalışmak da hiçbir şey

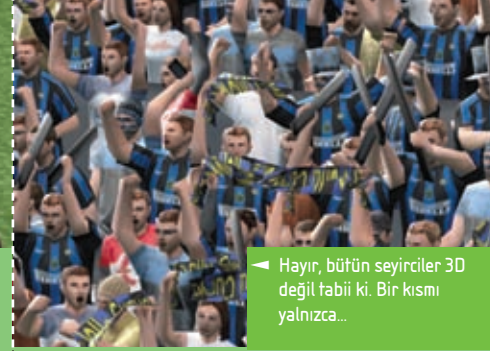


ifade etmiyor ve genelde topu kaptırmanıza neden oluyor.

Futbolcularımız yine eskisi gibi dönüşlerde “keskin” çizgiler çizmiyorlar. Dönüşleri ağır ve gerçekçi. PES4’te R2 ile yaptığımız topu sağa/sola yavaşça çekme hareketi, PES5’te normal top sürüşünün bir parçası (bu ağırlığı da beraberinde getiriyor). Yani adamlarımız çizgisel ve durağan hareket etmiyorlar. Bu da oyunun gerçekçi bir hal almasını sağlıyor.

91. DAKİKA

PES5’te bir yenilik daha var ki, oyunu baştan sona değiştiriyor. PES5’e kadar aşağı-yukarı her incelememizde topun fizik modellemesinin ne kadar iyi olduğundan, bunun oyuna ne kadar etki ettiğinden bahsettik. Şimdiyse Konami biz oyun editörlerine, yazacak bir şeyler bulalım diye yeni bir fırsat sunuyor: Futbolcular için gerçek fizik hesaplaması. Hayır, bahsettiğim şey futbolcuların savrulmaları ya da mükemmel



◀ Hayır, bütün seyirciler 3D değil tabii ki. Bir kısmı yalnızca...



animasyonları değil, gerçek bir fizik modellemesi ve akıl almaz bir hesaplama. Şu şekilde açıklayabilirim: İki futbolcu ortadaki bir topa müdahale etmeye çalışırken çarpıştığında, hangisi daha hafifse o yere düşüyor. Tabii ki bu sadece çarpışmalarda değil, omuz omuza mücadelelerde, top adama çarptığında, kısacası oyunun her anında geçerliliğini koruyor. Dolayısıyla futbolcuların fizik özellikleri de daha fazla ön plana çıkıyor. Ancak Konami'nin, futbolcuların rakip futbolcularla veya takım arkadaşlarıyla çarpıştığında (bu da oluyor) verdikleri tepkileri ayrı ayrı hesaplaması başlı başına bir devrim.

PES serisinde uzaktan gol atmak her zaman çok zor olmuştur. Ancak yeni PES'te, bu daha kolay. Bunun gereğinden fazla kolay olduğunu düşünenler var ama değil. Bu arada, aşırı gollerde ve ara paslarda büyük bir değişim var. Aşırı yapmak eskisi kadar kolay değil. PES4'te tek ve standart bir tıklamayla aşırı gol atabilirken, PES5'te şutta daha

fazla basılı tutmanız gerekiyor. Bunun da ayarını yakalamak oldukça zor. Aşırı taktiklerin daha alçaktan gitmesi de bir diğer etken elbette. L1+Üçgen pasındaki isabet oranı da düşmüş.

AVRUPA'DAN FUTBOL

Oyunun ilk 20 dakikası gerçek maçlarda olduğu gibi çok hızlı ve tempolu başlıyor. Gol pozisyonları, karamboller, direktten dönen toplar, pres yapan futbolcular vesaire... Ama yine gerçek maçlardaki gibi futbolcular yoruldukça maçın temposu gitgide düşüyor. Ve 60. ya da 70. dakikadan sonra gol atmak zorlaşıyor. Konami bu hissi, yani yorgunluk hissini neredeyse kusursuz bir halde bize yansıtmayı başarmış. Maçın sonlarına doğru gerçekten yorulduğunuz hissediyorsunuz. Artık R1 tuşuna basarken daha dikkatli olmanız gerekiyor. Zira dergideki P1 gamepad'imizin R1 tuşu bozuk, yavaş basıyor. Patron kızıyor.

PC versiyonunun PS2 versiyonundan hiçbir farkı yok. Online oyun büyük bir avantaj ancak bunun için Konami'in özel sunucusunu kullanmalısınız. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi PC'de PES oynamak için yine bir gamepad'e ihtiyacınız var. Oyunun puanını da gamepad'inizin olduğunu varsayarak veriyorum. Sonuçta, nasıl derler sizde; bunlar yeşil, hatta beyaz saha-



Son karar

Her zamanki gibi, şimdiye kadar yapılan en iyi futbol oyunu. Gelecek yıllarda puanının 100'ü aşmasından endişe ediyorum.

Pro Evolution Soccer 5

Tür ▶ Spor **Yapımcı** ▶ Konami **Dağıtıcı** ▶ Konami
Yaş sınırı ▶ - **Minimum Sistem** ▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM, NVIDIA GeForce 3 veya ATI Radeon 8500
seviyesinde ekran kartı **Önerilen Sistem** ▶ 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti veya ATI Radeon 9600
seviyesinde ekran kartı **Zorluk** ▶ Orta
İngilizce gereksinimi ▶ - **Multiplayer** ▶ www.pes5.net
Diğer sistemler ▶ - **Web** ▶ www.pes5.net

level puanı ▶ 96

LEVEL PES SÖZLÜĞÜ

Level dergisinden okurlarına dev hizmet! Dergiye bizi ziyarete geldiğinizde yabancılık çekmemesiniz, Fransız ya da Portekiz kalmayasınız diye işte Level PES Sözlüğü!

"PES kuralları geçerli hocam!": Bunu söyleyen kurban büyük ihtimalle art arda çok maç kaybetmiştir ve kan kaybetmeye devam etmektedir. Son maç berabere bittikten sonra da elini şöyle, paso gösterir gibi havaya kaldıran kurban, rakibinin işine dönmesini engellemek adına hızlı bir şekilde bu cümleyi sarf eder. Ve gerçekten de rakip işine dönemez. Çünkü PES kurallarına göre bir maç berabere bittiğinde penaltı vuruşları atlanır ve yeni maç yapılır.

Patates Baskı: Bu terim, futbolda pres diye tabir edilen taktikçi vurgular. Çok fazla pres yapıldığını belirtir ve genelde etkin oyuncu tarafından "Abi patates baskı yapıyorum, ehe, ehi, ehe!" şeklinde arsız bir tavırla dile getirilir.

"İlgaz Anadolu'nun sen yüce bir dağısın": Tarafardan biri şut tuşuna fazla basılı tutmuşsa ve bu eylem sonucunda top çok farkla üstten dışarıya çıkmışsa, kısacası top dağa taş gitmişse rakip oyuncu "İlgazaaaz Anadolu'nun..." sözleriyle başlayan bu güzel türküyü kart sesiyle söylemeye başlar. Özne sinirlenir ve sonucunda kavga çıkabilir.

Penaltı: Taraflardan birinin topu santraldan alıp, doğrudan gole gitmeye çalışması anlamına gelir. Ancak PES4'te favori olan bu girişim PES5'te geçerliliğini neredeyse tamamen kaybetmiştir. Çünkü artık bu şekilde gol atılmamaktadır.

Açlık Sınırı: Bu, kaleci topu oyuna elle sokmaya çalışırken rakip oyuncunun sinsice defans oyuncusunun yanına yaklaşıp, abuk subuk hareketlerle topu çalmaya çalışması anlamına gelir. Mağdur durumda olan oyuncu "Abi... Açlık sınırındasın yine?" gibi sitemkâr bir cümle sarf eder.

"Gol yemeeeeeeem!": Bu nara Türkiye ile oynarken Rüşdü'nün gol kurtarması sırasında herhangi bir oyuncu tarafından atılır. "Gol yemem, Sörf, tabii ki yerim." sloganıyla ünlenen Rüşdü Reçber'in reklamına bu şekilde gönderme yapılır. Çünkü oyunda Rüşdü gerçekten de topa "Gol yemeeeeeeem!" edasıyla atılmaktadır.

Yayla Lezzet Testi: Oyuncunun çok boş, yayla gibi bir alanda topa buluştuğu ve gole gittiği anlamına gelir.

Amatör: Oyunu yıllardır oynayan, buna rağmen hala amatör olan, topu "İlgaz Anadolu'nun sen yüce bir dağısın" efektiyle bam güm diye dağa taş vuran oyunculara verilen ad (örn: Gökhan Koç, eski grafikçimiz).

Orman Girmemiş Balta: Bir maç sırasında Fırat'ın "Amatör" lakaplı ismini vermek istemediğimiz bir Gökhan'a sarf ettiği hiddet dolu cümle.

Kasımpaşa Spor: Yine ismini vermek istemediğimiz Gökhan gibi amatör oyuncuların top koşturdıkları takıma verilen ad.

Alternatif



FIFA 06

Tüm eksiklerine rağmen PES'in tek gerçek alternatifi FIFA. Üstelik bu sene oynanabilir düzeye gelmiş.

Artı&Eksi

- ↑ Mükemmel oynanış, geliştirilen fizik modellemesi (top&futbolcular için), doğru hakem kararları, gerçekçi animasyonlar.
- ↓ Grafikler hemen hemen aynı, sesler vasat, lisanssız takım/futbolcu sayısı yine fazla.

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

CALL OF DUTY 2

LEVEL CLASSIC



Yazan Burak Akmenek



En son bir Garand'ın arpacığın-
dan ne zaman baktık ? Brothers
in Arms: Earned in Blood'da. Peki
en son ne zaman online olarak İkinci
Dünya Savaşı'na uzandık? Tabii ki Call of
Duty ile. İtiraf etmeliyim ki benim online
olarak devasa online oyunlardan sonra
saatlerimi başında harcadığım tek oyun
CoD oldu. Sabahlara kadar başından
kalkmadığım günleri hatırlarım. Yeni
oyunda da aynısını yapacağımdan hiç
şüphemiz olmasın.

İkinci Dünya Savaşı'nın klasik söy-
lemlerine baktığınızda ki her zaman
kahramanlık ön plana çıkartılmıştır.
Oyunun içerisinde görevlerinizi yapar-
ken sık sık aynı diyalogları okuyacaksınız
"ana vatan için faşistleri öldürün" vs.
Call of Duty 2, FPS olarak iyi tasarlanmış
bölümler, grafikler ve ses efektlerinin
yanında özellikle de bu propaganda or-

tamını yansıtmaması açısından çok
iyi.

ÖNCE RUSLAR

2003'te oynadığımız Call of
Duty'de olduğu gibi burada da
müttefik askerlerini sırayla oy-
nuyoruz. Önce Ruslarla başlıyor
sonra İngilizlere ve ardında da
Amerikalılara geçiyoruz. Her as-
kerle oynarken belli sayıda görev
bitirdikten sonra öteki askerin
görevlerine geçebiliyoruz. Ama
ben çok azının bu tercihi kulla-
nacağını sanıyorum. Çünkü tam
ortama ve silahlara alışmışken
bunları bırakmak istemiyorsu-
nuz. Gene de sabırsız oyuncular
için iyi bir seçenek. Oyunda kla-
sik olarak 4 zorluk seçeneği var.
İlki daha önce hiç FPS oynama-
mışlar için. Ama bu seviye o ka-
dar kolay ki hani baltadan sonra
eline ilk defa mouse almış birisi
bile bu seviyede oyunu bitirebi-
bilir. Eğer siz de benim gibi tüm
FPS'leri oynuyorsanız en zorunu
seçin. Sizi ancak tatmin edecektir.
Normal zorluk seviyesinde bi-
raz kasarak sırf eğlence için ra-
kiplerinizin dibine girip hepsini
dipçiklebiliyorsunuz, varın ge-
risini siz düşünün.

SAĞLIK PAKETLERİ NEREDE ?

Yok. Oyunda sağlık paketi falan
yok. Eğer kafanıza gözünüze bir
iki mermi yerseniz tek yapmanız
gerekten bir yere sığınip biraz ne-
feslenmek. Bu arada görünme-
yen enerjiniz doluyor ve sizde
oyuna kaldığınız yerden devam
edebiliyorsunuz. Oyunun zorluk
seviyesini düşüren ve biraz da
strateji üretmek yerine paldır
küldür dalabilmenizi sağlayan
bu özellik CoD 2'yi azıcık Quake
tadına getirmiş. Ayrıca gerçekçi-
liği de almış. Tamam, etrafta
sağlık paketleri olması oyunu ne
kadar gerçekçi yapar o tartışılır
ama en azından bir sağlık eri ça-
ğırarak kendinizi bandajlatmak
oyunu daha kabul edilebilir yapı-
yordu. Şimdi ise bir yere sığınip
gene aksiyona dalmak oyunu
pratik yapsa da atmosferi zede-
lediği tartışılmaz.





Üç milletten askeri yönetince tüm savaş boyunca en civcivli yerlerde dolaşmamız da kaçınılmaz oluyor. Koskoca oyunda gördüğüm en yaratıcı iki yerden birisi Pointe du Hoc öteki ise Hill 400 oldu. Pointe du Hoc'ta Amerikalılar olarak çıkartma yaptığımız dik kayalıklardan oluşan sahilde kayalıkların üstüne ulaşmak için, çıkartma botlarından atılan kancalı iplere tırmanmamız gerekiyor. Bir kale kuşatmasında merdivenlere tırmanmaktan bir farkı olmayan bu bölümde önce sniper tüfeğiyle tepedeki Almanları temizliyoruz. Daha sonrada ipten yukarı çıkıyoruz. Hill 400'de ise Almanların savunduğu ve topçu destek avantajı olan bir tepeye cephe saldırısı yapıyoruz. Her iki bölümde daha önce hiçbir 2. Dünya Savaşı FPS'sinde oynamadığım bölümlerdi. Özellikle Hill 400'de ki "ölüm koridorları" mantığı benim askeri strateji bilgimi daha da arttırdı. Düşmanı, mayın tarlaları ile uzun yoldan dolaşmaya yönlendirip bir yandan da iyi hazırlanmış mevzilerle tüketmeye yönelik bu savunma şekli oldukça heyecanlı bir bölüm oynamanızı sağlıyor.

ATMOSFER VE SİLAHLAR

Oyunun grafikleri 1024 X 768'de makinemi zorlamadı çünkü bunun dışında her şeyini kapattım. Böylelikle bir çok ayrıntıyı göremedim. Fakat sırf bunları görmek için açtığımda oyunun atmosferinin ne kadar etkileyici olduğunu fark ettim. Maalesef ATI Redeon 9600 PRO (128 MB) ekran kartım yavaş yavaş emekliliğe doğru yaklaşıyor sanırım. 1 GB ram ve 2,6 işlemcim olduğunu düşündüğünüzde bu kasılmanın direkt olarak ekran kartından kaynaklandığını sizde takdir edeceksiniz. Fakat soğuk havalarda askerlerin ağzından çıkan buhar, karda bıraktıkları ayak izleri yada ıslak zeminlere bastıklarında saçılan suya kadar tüm ayrıntılar düşünülmüş. Ses efektleri hakkında söyleyebileceğim hiçbir şey yok. Kulağınızın dibinden geçen mermilere kadar her şey eksiksiz ve çok etkileyici. Üstelik hafif piyade tüfeklerinden el bombalarına ve havan mermilerine kadar her şey farklı ve surround sistem içerisinde sizi çatışmanın içine itiyor.

CoD2'nin en iyi düşünülmüş kısımlarından birisi de silahları. Özellikle çok oyunculu kısımda gece gündüz CoD oynayan kitleden gelen dönüşümler sayesinde en son halini verdiklerini tahmin ettiğim seçimler çok isabetli olmuş. Çok oyunculu karşılaşmalarda en çok tercih edilen silahlarla oyuna başlıyorsunuz. Özellikle Amerikalılar da M1 Garand – Thompson ikilisi, Ruslarda ise PPSH ve STV çok etkili. Fakat aynı şeyi İngilizler için söyleyemeyeceğim. İngilizleri oynarken elinizde bir keskin nişancı tüfeği veya Bren LMG yoksa dandik Sten ile isiniz biraz zor. Eğer arada Almanların MP 40 veya MP 44 ve Gewerh 43'ünü bulabilirsiniz, ki bunlar yerde sürüyle olacak, hem mühimmat sorunu çekmezsiniz hem de daha etkili atışlar yapabilirsiniz. Aynı tercihi 2. Dünya Savaşı'nda Amerikalılar da yapmış ve her asker bulabildiği MP 40'ı omzuna asmıştır. Sonuçta hafif ve etkili bir yakın dövüş silahını herkes tercih eder. Kullandığı-

nız silah ne olursa olsun tabii ki head shot her zaman kesin sonuç veriyor. El bombaları ve sis bombaları tek kişilik oyunda gene çok işinizi görecektir. Çoğunuzun benim gibi sis bombalarını pek ciddiye almayacağını biliyorum. Fakat inanın cadde MP 42 ateşi altındayken veya iyi siper almış bir düşmana karşı sis bombası kullanmanız sizi rahatlatıyor. Aynı zamanda körlemesine daldığınız için oyunun atmosferini de katkıda bulunuyor.

Silahlar demişken, İngiliz kısmını oynarken iki üç tank muharebesine de giriyorsunuz. Uzun menzile sahip fakat yavaş Alman tanklarıyla kısa menzilli fakat çevik İngiliz tankları arasındaki bu çarpışmalarda tankı idare etmek ve isabetli atış yapmak son derece kolay. Tek derdiniz tankın gideceği yön ile taretin bakacağı yönü koordine etmek oluyor ki bir süre sonra buna alışılıyorsunuz. Ayrıca sabit MP 42 makineli tüfeklerini, tank savarları, isterseniz topları ve bir yerde uçak savarı da kullanıyorsunuz. Özellikle MP 42 en çok kullanacağınız sabit silah olacaktır.

TAVUKLAR

Oyundaki yapay zekâ Brothers in Arms serisiyle karşılaştırıldığında yetersiz kalıyor ama yer yer düşman sizi kuşatmaya çalışabiliyor ya da çok sıkıştıklarında geri çekilip yeniden siper alıyorlar. Fakat genel olarak yaptıkları siperin arkasına sığınıp aynı yerden kafalarını çıkartıp ateş etmek ya da size el bombaları atarak geri çekilmenizi sağlamak. Oyundaki "el bombası göstergesi" çok işe yarıyor. Bu gösterge size el bombasının hangi yöne düştüğünü işaret ediyor. Daha önce yazdığım gibi kurşunla ölmeniz zor. Genelde üstünüze el bombası atıldığında ya da çok coşup 3-4 Alman'ın arasına daldığınızda ölüyorsunuz. Bu göstergeyi dikkate alırsanız ölmeniz daha da zorlaşıyor. Size eşlik

Nedense Berlin'e yaklaşırken Alman askerleri daha şişman görünmeye başladılar. İşte bu da sudan çıktı ama popoyu toparlayamıyor.





Alternatif



BROTHERS IN ARMS 2

Tam bir FPS olmasa da 2. Dünya Savaşı temalı bir oyun olarak aynı tadı size verecektir.

eden takım arkadaşlarınızın üzerinde herhangi bir kontrolünüz yok. Fakat yapay zekânın dengeli ayarlanması sayesinde çatışma ortamında işe yarıyorlar ve size bir takım olduğunuzu hissettiriyorlar. Düşmanlar üstünüze gelirken sonsuz sayıda saldırmıyorlar. Belli bir sayıda öldürdükten sonra duruyorlar ya da siz onların siperlerine erken girerseniz geri çekiliyorlar. Bu durumlarda silah arkadaşlarınız ilerleyerek sizinde ilerlemenizi sağlıyorlar. Fakat bazı durumlarda silah arkadaşlarınız sizden daha ileriye gidebiliyorlar. Bu gibi durumlarda ise daha ilerlemeleri için sizin bir şeyler yapmanız gerekiyor. Çünkü kapının yanında ya da siperin arkasında durup sizi bekliyorlar.

Oyunda her bölüm bir “ele geçir ve

belli bir süreliğine savun” temalı çarpışmalarla sona eriyor. Genelde bir sayaç geri sayımını bitirinceye kadar bulunduğunuz kısmı karşı saldırıyı göğüsleyerek savunmanız gerekiyor.

ÇOK KİŞİLİK OYUN

Beni geceler boyunca başına bağlayan CoD'u az oynamadım. Zaten bu oyuna beni en çok sardırın kısmı çok kişilik bölümü olmuştu. Gerek orijinal oyun modları gerekse sonradan eklenen modlarla CoD devamlılığını korudu. CoD 2 de de aynı keyfi almaya devam edebilirsiniz. Üstelik oyunun sırf bu kısmında kullanabileceğiniz iki ayrı silah ta eklenmiş durumda. Death Match, Team Death Match, Capture The Flag dışında HQ ve Search and Destroy adlı iki yeni mod da eklenmiş. HQ'da rakip karargahları ele geçirmek için çarpışırken S&D'de bomba koyma – etkisiz hale getirme karşılaşmasına katılıyorsunuz. Yeni haritalarıyla CoD 2 gene gecelerinizi yemeye aday. Bana sorarsanız CoD 2 oynarken Battlefield 2'ye göre daha çok keyif aldığımı rahatlıkla söyleyebilirim. Özetle ne yapın edin bu oyunu mutlaka internetten oynayın.

EE YANİ ALAYIM MI ?

Almadıysanız kabahat ! CoD 2 hem tek başınıza hem de İnternette oynatabileceğiniz az sayıda kaliteli FPS'lerden birisi. Üstelik benim yıllardır söylediğim “CS ve benzeri oyunlar yanında alternatiflerine de yönelmeli-

yiz. Yeter artık hep aynı oyunlar” sözüm için örnek olarak alınabilecek çok iyi bir oyun. Eğer beni bulmak isterseniz LvL_Deus olarak ensenize doğru yolladığım kurşunun üstündeki imzadan tanıyabilirsiniz. ■



Son karar

Karşısında şapka çıkartmak gerekiyor. CoD2 özellikle bölüm tasarımlarıyla FPS sevenleri tatmin edecek bir oyun. Bitirmeden başından kalkamayacaksınız.

Call of Duty 2

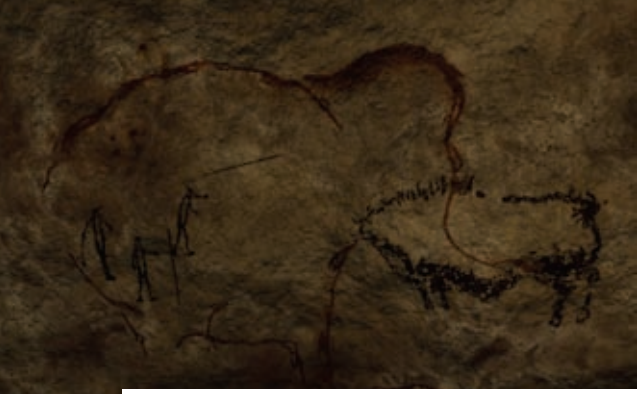
Tür ▶ FPS **Yapımcı** ▶ Infinity Ward **Dağıtım** ▶ Activision
Yaş sınırı ▶ 12+ **Minimum Sistem** ▶ 1,6Ghz işlemci, 1 GB RAM, 256 MB Ekran Kartı **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal
İngilizce gereksinimi ▶ Orta
Multiplayer ▶ LAN, İnternet. 24 oyuncu.
Diğer sistemler ▶ Xbox
Web ▶ www.callofduty.com

Artı&Eksi

- ↑ İyi atmosfer, grafikler ve ses efektleri. İyi ayarlanmış silahlar ve daha önce görülmemiş çatışmalar.
- ↓ Kendi kendinize iyileşme özelliği, çok taktik düşünmenize gerek kalmadan düşmana dalabiliriz.

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

level
puanı **90**



Başınıza ne geliyorsa bu Klem şamanının peşine düştüğünüz için.

ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN

Mağara adamı deyip geçmeyin, onun da paletiyle fırçası var

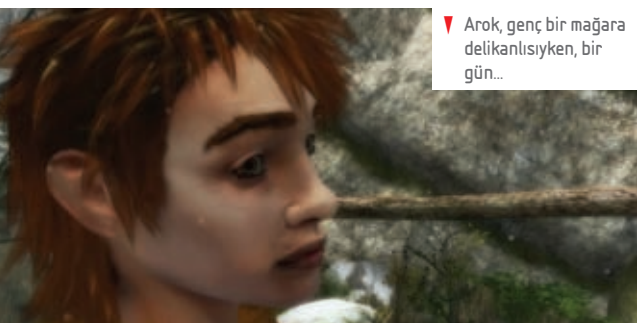
Yazan Güven Çatak



İlkel çağlarda bile insan kendini ifade etmenin, kafasındakileri dışa vurmanın ve ardında bir şeyler bırakmanın yollarını aramış. Bu arayış bazen icatlarla, bazen de resim ve heykellerle sonuçlanmış. Günümüz için de aynı şeyler söylenebilir. İnsan aklının derinliklerine yapılan bu sonsuz yolculukta, sanat halen hem üreten hem de tüketen için bir mola olmayı sürdürüyor. Echo, diğer oyunların aksine bizi geçmişe, taaa ilk çağlara götürüyor ve sanatın nasıl yankılanmaya başladığına tanıklık etmemizi istiyor.

SANAT KARIN DOYURUR MU?

Kahramanımız, mağara delikanlımız Arok, ava çıktığı günlerin birinde geyik yerine aslanla muhatap olunca az kalsın av olur. Çareyi en yakındaki mağaraya saklanmakta bulan Arok, çocuk-



▼ Arok, genç bir mağara delikanlısıyken, bir gün...

ken tanışıp çok etkilendiği şaman-ressam Klem'in imzasına rastlıyor. Duvardaki resimlerden çocukluğunda verdiği sözü hatırlayan Arok, artık zamanıdır deyip, içindeki sanatçıyı serbest bırakıyor ve işaretleri takip ederek Klem'i bulmaya karar veriyor. Bu aydınlanma anını Fransa'daki ünlü Lascaux mağarasında yaşadığını da ekleyelim (hani şu resim sanatının ilk örneklerine rastlanan mağara). Klem'in izinden gideceğiz ama önce şu mağaradan çıkmamız lazım. Dışarıda da aç bir aslan beklemekte. Alın size ilk bulmaca. Echo, hikaye kurgusu bakımından, yukarıda yazdıklarımın daha öteye gidemiyor. Ama zaten pek öyle bir derdi de yok. Birinci şahıs perspektifinden oynanan Echo, hikayeden çok bulmacalar üstüne kurulu. Bulmacalar da tahmin edeceğimiz üzere renkler ve desenler üstüne kurulu. Her bulmaca ve mağarayla akıl hocanız Klem'e biraz daha yaklaşıyorsunuz (tabii kızı Tika'ya da). Demin renk ve desen dedim ama bulmacaları çözmek için resim konusunda özel bir eğitim almanız gerekmiyor. Yalnız konu resim olunca, bulmacalar tabii ki daha renkli ve enteresan. Özellikle mağara resimlerinin harekete geçerek size bir şeyler öğretmesi gerçekten çok hoş. Evet, oyunun öğretici bir yanı

da var. Envanterinizdeki midye kabuğu bir tür ilk çağlar ansiklopedisi gibi. Oyunda kaydettiğiniz aşamalarla birlikte bilgi dağarcığınızı da genişliyor. Bu bakımdan Echo, Cryo'nun Egypt, Versailles, Pompei gibi eğlendirirken kültür geliştiren oyunlarını hatırlatıyor.

SANATÇININ AÇ GEZENİ Mİ MAKBULDÜR?

Grafikler gayet şık. Özellikle ışık konusunda ekonomik olmak zorunda olan mağaralar çok iyi kotarılmış. Yaktığınız ateşin veya elinizdeki meşalenin ışığı duvarları oldukça gerçekçi aydınlatıyor. Dış mekanlarda mağaralara göre daha yumuşak bir havaya sahip. O soğuk duvarların yerini rengarenk mevsimler alıyor. Echo'da renklerin yeri ayrı tabii ki. Daha çok pastoral bir palet oyuna hakim. Bulmacalarda muhatap olduğunuz renkler de bu tonlarda genellikle. Sesler de renkleri destekliyor. Dönem ait ilkel alet edevatlar ve rüzgar, yağmur gibi doğal olaylar kulağa gayet hoş geliyor. Müziklerse, atmosfere şamanistik bir hava katıyor. Zaten oyunun resim sanatı ve şamanizmi eşdeğer tutmak gibi bir eğilimi var, en azından o dönem için. Uzun lafın kısası bulmaca severler kesinlikle Echo'ya bakabilir ama beklentiniz kurgu odaklıysa Fahrenheit derim. ■

Son karar

Echo eli yüzü düzgün bir puzzle-adventure. Özellikle renk ve desenle uğraşanlar için keyifli bir tarih öncesi yolculuk olabilir.

Echo: Secrets of the Lost Cavern

Tür ▶ Adventure Yapımcı ▶ Kheops Studio
Dağıtım ▶ The Adventure Company Yaş sınırı ▶ -
Minimum Sistem ▶ 800MHz CPU, 64MB RAM, 64MB
GFX Önerilen Sistem ▶ 1.5GHz CPU, 256MB RAM,
128MB GFX Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Normal Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.echolostcavern.com

Artı&Eksi

- ↑ İyi hazırlanmış bulmacalar. Gerçekçi renkler ve dokular. Döneme ait ilginç bilgiler. Şamanistik müzikler.
- ↓ Oyun belli bir hikaye üstüne oturmadığı için belli bir süre sonra amaçsızlık ve yalnızlık çekiyorsunuz.

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

level puanı 78

LEVEL 107 PC İNCELEME



RAG DOLL KUNG FU

Eklemsiz dövüşçülerin üç perdelik komedyası

Yazan Olgay Ertez

Sinirlendiğimizde ya sille tokat, hunharca karşımızdakine dalarız (biraz sonra üst katta tepinip duran komşularımıza dalacağım gibi...) ya da sineye çekip, yıllar sonra politikacı ya da zengin bir iş adamı olup öcümüzü insanlıktan faiziyle çıkartırız. Ama unutmamak gerekir ki sille tokat dalmanın da bir adabı, bir usulü vardır ve buna Kung-Fu denir. Fable'dan tanıdığımız, Lionhead'in biricik tasarımcısı Mark Healey ve arkadaşları da bu adap üzerine deneysel bir oyun yapmışlar...

MANTAR VE KELEBEK

Haj Jimi (Mark Healey), dojoya yeni kabul edilen bir çırağıdır. Ustasının biricik kızı Ming Mong, kötü ninja Puk Bul Kum

DOJO'DA BİR GÜN

Dayak cennetten çıkmadır lafının muhteşemiyatı ya da döve döve ne kadar adam olunur:

Tip A: Kaldırımda, babasının malı gibi yürüyen tipler (dalın, acımayın, belli bir yerden sonra göreceksiniz ki onlar da size acımayacak...)

Sonuç: Kamuyu daha işlevsel hale getireyim derken eklemlerinizi işlevsiz hale gelebilir. (Büyük ihtimalle meydan dayacağı...)

Tip B: Üs katta sabahtan beri tepinen komşular (mesela ben, birazdan elimde meşe odunu ile denemelere başlıyorum...)

Sonuç: Komşularınızdan biri iri yapılı, kıllı, yaz-kış atlet ve çizgili pijama ile dolaşan bir sumocu çıkabilir. (Aşağı-yukarı sille tokat...)

tarafından kaçırılır. Haj Jimi ve arkadaşı Fat Bong, ustalarıyla birlikte Ming Mong'u aramaya koyulurlar ve başarılarına gelmeyen kalmaz. Bu "gelmeyen kalmaz" kısmında, Cüneyt Arkın'ın "Dünyayı Kurtaran Adam" filminde olanların aynısı yaşanır. Ordan oraya fırlayan cansız mankenler, kopan kollar, intikam yeminleri, aşk, ihtiras ve bol bol kahkaha... Ama en çok ustanın ölüm sahnesi beni gülmekten yerimden etti (mutlaka seyredin). Oyundaki karakterler resmen eklemsiz, fare ile çekiştirerek ordan oraya fırlatıp, şekilden şekile sokuyoruz. Oyunda ya bal arılarının kovanını patlatıyoruz ya da 2-3 ninja ile dövüşüyoruz, aşağı yukarı da oyunun toplamı 1.5-2 saat sürüyor.

ÇAKRALARI AÇMAK

İşe, "Ying-Yang" imlecini deliler gibi etrafa savurarak "Chi" gücünü artırmakla başlıyoruz. Peki bu "Chi" ne işe yarar? İlk önce vuruşumuzun şiddetini belirler. Vuruş şiddetini belirleyen bir diğer nokta ise duruş şeklidir. Mesela dimdik durup güzel bir tekme atama-

yız. Yere 45 derecelik açıyla sol bacağımızı geriye atıp, sağ bacağımızla düşmanımızın savunma yapmadığı bir noktasına vurmamız gerekiyor. Arkadan da sol bacağımızla vuruşu tamamlarsak, şık bir dönen tekme atmış oluyoruz. Oyunda dövüşçülerimizin çeşitli "Chi" duruşları ve özel yetenekleri var. Mantarla havada belli bir süre ağır çekimle uçabilirken, kelebekler ise Butterfly duruşundan sonra (bacakları ve kolları çapraz açıp) bize ateş topu ya da elektrik atmak için güç sağlıyor. Sağlığımızı ise ayaklarımızı yan yana koyup yere oturunca, "Chi" gücü ile meditasyon yaparak yükseltebiliyoruz. Bunun haricinde oyunda, kılıçtan sopalara, saldırgan köpeklerden lazer topuna kadar pek çok silahı kullanabiliyoruz ve gizli objeleri bulunca da yeni modları menüde açabiliyoruz (mesela Shaolin Futbol'u gibi).

Ne kadar yeni mod da açılrsa, oyunun kendisi eğlenceli de olsa hikâye sona erince bir yerde oyun da sona eriyor. Çünkü bariz bir şekilde oyun 15 dakika sonra sıkarken kısa film tadındaki ara videolar işi götürüyor. Birkaç saat keyifli vakit geçirmenize yetecek bir oyun, denemekten zarar gelmez. ■

Son karar

Rag Doll Kung Fu, eğlenceli bir kısa film ve vasat bir dövüş oyunu olmuş. Oyun tarafı ne kadar muhteşem olmasa da ara videolar yüzünden oyunu bitirmek için her şeye katlanabiliyorsunuz.

Rag Doll Kung Fu

Tür ▶ Dövüş simülasyonu **Yapım** ▶ QI Creations **Dağıtım** ▶ Valve **Yaş sınırı** ▶ ??? **Minimum Sistem** ▶ ??? **Önerilen Sistem** ▶ ??? **Zorluk** ▶ Norma **İngilizce gereksinimi** ▶ Az **Multiplayer** ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ -

Web ▶ <http://www.ragdollkungfu.com>

Artı&Eksi

↑ Eğlenceli ara videolar, mizahi üslup
↓ Kendini tekrar eden oyun yapısı, birbirinin aynısı hareketler

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

level puanı 52



STAR WARS



Resim kendini
açılıyor zannediyorum.

BATTLEFRONT 2

Bir klonun hüzünlü hayat hikayesi!?

Yazan **Jesuskane**



Aylar önce bir Republic Commando geldi geçti, bilmem hatırlıyor musunuz? Clone trooper'ların hayatı hakkında az çok fikir sahibi olmuş, hikâyenin beyaz perdeye yansımaya bölümlerinde yer alma şansı bulmuştuk. Battlefront 2 ile Revenge of the Sith'in başından başlayıp, hikâyenin sonuna kadar gidiyoruz. 501'nci birliğin hikâyesini oynadıktan sonra yetinmeyip, online ve offline galaksiyi tekrar tekrar ele geçirmeye çalışıyoruz.

Battlefront 2 ilk oyundan (ya da Battlefront oyunlarından) hatırlayacağınız tüm öğeleri barındırmaya devam ediyor. Yine haritada bulunan belli bölgeleri ele geçirip, rakibimizin sahip olduğu ticket sayısını sıfıra indirmeye çalışıyoruz. Tüm bölgeleri ele geçirip kısa bir

süre elde tutmak ya da üslerle ilgilenmeyip önümüze geleni mümkün olan en seri şekilde ortadan kaldırarak düşmanın sıfırı tüketmesini sağlamak mümkün. Bu sistem sayesinde, sadece frag yapmak değil, mümkün olduğunca uzun süre hayatta kalmak da önemli bir hale geliyor. Çok oyunculu mod üzerinde yoğunlaşan bir oyun için ise oldukça hoş bir tek kişilik mod bulunuyor. Temel olarak üs ele geçirip, adam vurmaya uğraşılıyor. Bir yandan da bir clone trooper'ın ağzından, 501'nci birliğin hikâyesini dinliyoruz. Tek kişilik oyun boyunca filmlerde es

geçilen ya da şöyle bir uğradığımız savaşların tümünü tekrar tekrar canlandırıyoruz. Oyun içi grafiklerle hazırlanan ve neredeyse anlaşılabilir hale gelene kadar blur efektine maruz bırakılan ara videolar pek heyecan uyandırmıyor. Ancak filmde tanıdığımız o ses, olanı biteni öyle acıklı anlatıyor ki insanın burnunun direği sızlıyor. Klon deyip geçmemek lazım, ne kadar da duygusallarmış canlarım benim.

ANAKIN MI DÖVER VADER MI?!?!?!?!?

Battlefront ile Battlefront 2 haritaları arasında bir benzerlik yok. Daha doğrusu benzerlik kelimesini kullanabileceğimiz bir platform yok. Çünkü haritaların çoğu ilk oyundakiyle neredeyse aynı. Zaten oyun, filmleri takip ettiğinden aksi de düşünülemezdi sanırım. Bu benzerliklere rağmen ne mutlu ki, bir iki yenilik de karşımıza çıkıyor.

Alternatif



Battlefield 2

Online Aksiyon oyunlarının vazgeçilmezlerinden Battlefield 2 ya da kısa süre önce yayınlanan Day of Defeat: Source hoşça vakit geçirmek için birebir.

Artı&Eksi

- ↑ Temposu yüksek aksiyon, sistem dostu
- ↓ Haritalar biraz daha büyük olabilir, oyuncuyu çabuk yoruyor, oyunda çeşitlilik yok, 10 dakikada her şeyi bilir hale geliyor insan

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

Bunlardan ilki, artık kontrol edebildiğimiz kahramanlar. Bulduğunuz haritada belli bir puana ulaştığınızda seçilebilir hale gelen kahramanlar yine bulduğunuz haritaya göre farklılık gösteriyor. Han Solo, Boba Fett, Anakin, Luke, Yoda, Chewy ve diğer sivri SW karakterleri ile oynamanıza imkân tanınıyor. Jedi olarak sağda solda koşturup düşmanın canına okumak kulağa heyecan verici geliyor. Ancak oyun anında herhangi bir birimin bu karakterlerden çok daha etkili olabileceğini görüyorsunuz. Jedi kahramanlarımız Lightsaber ve belli force yetenekleriyle donatılmış ve genellikle bu güçlerden yararlanabilmek için düşmanın dibine kadar girmeniz gerekiyor. Sağda solda düşen sağlık paketlerinden ve medic robotlarından yararlanamayan kahramanlarımız, sadece ve sadece öldürdükleri düşman başına sağlık kazanıyorlar. Saber Block özelliği karşınızda dikilip size ateş eden düşmanlarınıza karşı yüzde yüz koruma sağlasa da kimin kime ateş ettiği belli olmayan ortamlarda kahramanlar sahneyi çok seri terk edebiliyor.

Battlefront 2'nin getirdiği diğer bir yenilik ise uzay savaşları. Tek kişilik oyunda bu savaşları oynamadan geçme seçeneğine sahipsiniz. Ancak benim size tavsiyem bu bölümleri es geçmemeniz. Bir anda yeryüzünü terk edip kendinizi uzayda bulunca kontrollere az da olsa yabancılaşıyorsunuz. Harcayacağınız ilk bir iki dakikanın ardından geminizle istediğiniz her şeyi yapabilmeye başlıyorsunuz. Uzay savaşlarında kaos ortamı çok daha hakim. Dev Star Destroyer'ların yanında sinek gibi

kalan gemimizle sayısız gibi görünen düşmanla sürekli it dalaşındayız. Uzay bölümlerinde seçebileceğimiz iki karakter bulunuyor. Pilot ve Trooper arasında seçim yaparken geminize bindikten sonra ne yapacağınıza karar vermiş olmanız gerekiyor. Seçtiğiniz karakter uçuş fiziklerini etkilemese de pilotun, bulunduğu gemiyi tamir edebilmek gibi muhteşem bir özelliği bulunuyor. Uzayda gezerim avare diyorsanız sorun yok. Düşman gemisine inip pilotlarını daha havalanmadan temizleyeceğim diyorsanız Trooper silah envanteri nedeniyle çok daha iyi bir seçim haline geliveriyor. Düşman gemilerini araklamak da pek tabii mümkün. 64 kişilik bir sunucuda oynarken indığınız düşman gemisinde hayatta kalmak da bir o kadar zor elbette.

KILICIMIN İŞİNİ

Multiplayer ağırlıklı bir oyunda, tek kişilik oyunla ilgili bu kadar değişiklik yapılması ilginç. Bir diğer tek kişilik oyun modumuz, Galactic Conquest. İsim benzerliğine aldanmayın. GC modunda sıra tabanlı bir strateji haritasında filomuzu gezegenden gezegene taşıyarak galaksiyi ele geçirmeye taşıyoruz. Gezegenlere saldırınca ilgili harita açılıyor ve çarpışma başlıyor. Düşman filo ile karşılaştığımızda ise uzayda çarpışıyoruz. Her çarpışma ve istila sonunda belli miktarda kredi kazanıyor ve bu kredilerle yeni birimleri açabildiğimiz gibi, upgrade'ler de satın alabiliyoruz. Toplam olarak 4 farklı GC haritası bulunuyor, ancak temelde hepsi birbirinin aynı.

Son dönemlerde piyasaya çıkan oyunlarla karşılaştığımızda BF2 grafik olarak biraz güdük gelebiliyor. Ancak fps'nin hiçbir şekilde düşmemesi bu açığı kanımca gayet iyi kapatıyor. Sunucudaki tüm oyuncular ya da botlar aynı ekranda toplansa bile sisteminiz gık demiyor, tıkrık tıkrık çalışmaya devam ediyor. Oyunda heyecanın tavana vurduğu anlar genelde iki tarafın birbirine karıştığı, ciddi anlamda kimin kime ateş ettiğinin belli olmadığı anlar. Endor ve Yavin savaşları oldukça heyecanlı geçiyor. Bu gibi ortam ve anlarda heyecanımın sistemimin



Her şey iyi güzel de üç gündür oynuyorum o 'help tip'ler hala çıkıyor allta, deliricem!

Son karar

Hızlı, eğlenceli, biraz yorucu ama kesinlikle kötü değil. Star Wars severlerin kaçırmaması gereken bir yapım. Şimdiden tonla sunucusu mevcut. Oyundan çabuk sıkılırsanız bile bir dünya BF2 modu da yolda. Bekliyoruz heycanla.

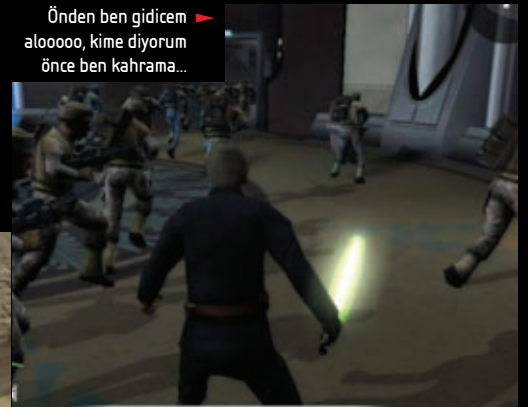
Battlefront 2

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Pandemic Studios
Dağıtım ▶ Lucas Arts Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum Sistem ▶ 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ Web ▶ www.lucasarts.com

level puanı ▶ 80

performansına kurban gitmiyor olması oldukça iyi. Haritalar biraz ufak tefek görünüyor göze. Özellikle 64 kişinin koşturacağı bir alan olmaktan çok uzak olduğunu düşünüyorsunuz ilk an. Sağda solda bulunan araçlara atlayıp belli bir bölgede yoğunlaşan çarpışmaya atıldığınız anda atmosfer sizi içine alıyor. SW evreninde bir çarpışmada olduğunuz hissiyatı da gayet güzel canlandırılıyor. Her haritadan önce giren, bölgeyle alakalı film den arak videolar zaten bir nebze olsun sizi havaya sokmayı başarabiliyor. Jedi Temple'a dalıp Jedi Order'a son verdiğiniz, ya da Kashyyk'te Wookiee'lerle omuz omuza Droid ordusuna karşı savaştığınız haritalar evin içinde sağlam bir Star Wars rüzgârı estiriyor. Rüzgârın kasırgaya dönüşmesini isterdi gönül. Ancak bu aksiyonu yüksek SW macerası insanı oldukça çabuk yorabiliyor. Bir oturuşta tek kişilik modları tamamlamak mümkün. Bunun ardından da geriye sunucu avına çıkmak kalıyor. Oyunun sürekli yüksek bir tempoya sahip olması oldukça hoş ancak yormasının yanında da bu tempo oyuncuyu sıkabiliyor. Zaman zaman sunucularda haritalar o kadar çabuk dönüyor ki, bir saat içinde mevcut tüm haritaları oynamış, kendinizi al baştan ederken bulabiliyorsunuz. Uzun süre başında oturmanızı zorlaştıran bu durum yine de her akşam girip en az bir saat oynamanıza engel olamıyor. ■

Önden ben gidicem aloo0000, kime diyorum önce ben kahrama...





Her şey çok parlak mı geldi gözünüze?
Hmm Lost Coast oynayın bakayım hemen.



Aaaaa mangal partisi
var şehirde galiba!



LEVEL HIT

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Yazan | Jesuskane

Yepyeni ama yine eskisi gibi



Source motoru hayatımıza Half-Life 2 ile girmiş olabilir. Ancak birçoğumuz HL2'yi yedik, bitirdik, tükettik, rafa kaldırdık bile. Gözümüzü Source ile yapılmış ve yapılacak oyunlardan fazlaca ayırmadan CSS ile eğlenmeye devam ediyoruz. Yavaş yavaş kendinden geçmeye başlayan Counter Strike, Source versiyonu ile biraz hayat bulmuştu. CS'ye pek bulaşmayan DoD severler ise sonunda Source Soslu oyunlarına kavuştu.

Oyunun genel anlamda hemen hiçbir yeniliği yok desek yanlış olmaz. Ancak DoD-S bambaşka bir oyun desek yine yalancı duruma düşmeyiz. Source motorunun nimetleri hakkında hepimiz iyi kötü bir fikir sahibiyiz. DoD'un bu nimetlerden sonuna kadar faydalandığını bilmek yüzünüzü güldürecek sanırım. Grafiklerdeki gelişme kadar fizik motorundaki değişiklikler de oyunu bambaşka bir noktaya taşıyor. Bir iki ufak eksi dışında mükemmele yakın bir oyun deneyimi sunuyor. Oyunda yine Amerika ve Almanya tarafları bulunuyor. Her iki tarafın da seçilebilir 6 ayrı birimi bulunuyor. Rakip takımın oyuncularını öldürerek ya da belli bayrak noktalarını ele geçirecek round kazanmaya çalışıyoruz. Belli noktaları ele geçirmek için bayraklara dokunmak yetse de bazı bölgeleri birkaç oyuncu ile ele geçirip bir süre savunmamız gerekiyor. Çarpışmalar genellikle çök, koru, ele geçir şeklindeki bu noktalarda düğümleniyor.

EMRET KOMUTANIM

Day of Defeat: Source'un en zayıf yanı sadece dört harita ile geliyor olması. Harita tasarımları oldukça başarılı ve öğrenmesi kolay. Ayrıca gereğinden biraz fazla hızlı hareket eden birimlerimiz sayesinde uzun mesafeleri olduk-

ça kısa zamanda kat edebiliyoruz. Sık sık aynı haritalarda koşturarak mekânın incik cıncık her köşesini öğreniyorsunuz. Ancak kısa sürede sıkıcı hale gelebiliyor. Her bayrak noktasına gitmek için en az iki alternatifiniz oluyor. Özellikle ekip halinde ele geçirmeniz gereken noktalara ulaşmak için mutlaka birçok alternatifiniz oluyor. Bu noktaların, savunan takımın kan kusması garanti edilecek şekilde yerleştirilmiş olması ise bambaşka bir durum. Savaşın yarattığı yıkım oyuncuya gayet iyi yansıtılıyor. Ayrıca çevrenizde yıkık dökük duran her şeyi siper olarak kullanmanız ve neredeyse görünmeden ilerlemeniz mümkün. Elbette giritisi çıkıntısı bol olan bu haritalarda döndüğünüz herhangi bir köşede kafanıza dipçığı yemeniz de mümkün.

Oyunda tek rakibiniz düşmanlarınız değil. Teknolojinin nimetleri ile de çarpışmanız gerekiyor. Lost Coast ile daha bir inceden incede anlatılan göz kamaşma hikâyesi özellikle keskin nişancı birimlerin başına bela olabiliyor. Görüş alanınızdan çıkan düşmanı yakalayabilmek için, saklandığınız karanlık delikten kafanızı uzatıyorsunuz. Güneşten gözlerinizin kamaştığı o birkaç saniye boyunca size nişan alan düşmanı göremiyorsunuz. Counter Strike oynar-



Koz maça ▶



ken de bol bol kullandığımız sis bombası Source'a geçişle çok daha önemli bir hale geliyor. Dümdüz koridorlarda atılan bir sis bombası rakibi görmenizi zorlaştırırken, savaşın etkisiyle yerle edilmiş şehrin kalıntıları içinde koştururken doğru zamanda atılan bir sis bombası ile nereye gittiğinizi şaşırtıyorsunuz. ■

Son karar

Baştan aşağı her şeyi yenilenen DoD yine muhteşem çıkıyor karşımıza. CSS siktysa ama Valve oyunlarından da kopamıyorsanız deneyin derim.

Day of Defeat: Source

Tür ▶ Online FPS **Yapımcı** ▶ Valve Software
Dağıtımçı ▶ Valve Software **Yaş sınırı** ▶ 17+
Minimum Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB
GFX Önerilen Sistem ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB
GFX Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ www.valvesoftware.com

Artı&Eksi

- ↑ Source ile DoD bambaşka bir oyun olmuş, eskisinden hızlı ve eğlenceli
- ↓ Harita sayısı çok az, sunucular ya bomboş ya da ağzına kadar dolu

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

Hmmm Lost Coast izledi mi acaba? Güneş gözünü almış mıdır? Çıksam mı? Bizden mi?





LEVEL HIT

SNIPER BERLIN 1945 ELITE

“Onları durdurmak için son şans”



Rüzgâr çok kuvvetli, tüfek elimde zor duruyor. Günlerdir bu ölmüş şehirde, yıkılmış duvarları, ceset dolu hendekleri kendime siper ederek hayatta kalmaya çalışıyorum. Tetiği her çekişimde, Tanrı beni cezalandırıyor. Bana yaşama gücü ve yeteneği veriyor ki, bu pisliği sonuna kadar yaşayayım, ölmeyeyim ama sürüneyim. Tanrı beni cezalandırdı, ben de onun kullarını cezalandırıyorum.

BİZ VE ONLAR

Level sayıları ikiye ayrılır: İçinde iyi bir WW2 oyunu olanlar ve kötü bir WW2 oyunu olanlar. Emin olabilirsiniz ki 1945'ten beri yayınlanan her Level'da mutlaka bir tane WW2 oyunu olmuştur. Bu bir gerçektir, değişmez!

Yıl 1945, savaşın son zamanları. ABD batıdan, Sovyetler ise doğudan Berlin'e girmiş, kalan son direnişle uğraşıyorlar. Ve siz bu sırada, ABD tarafından görevlendirilmiş bir keskin nişancı oynuyorsunuz. Göreviniz, Rusya'nın Nazi atom bombası planlarını almasını engellemek. Bunun için Alman kılığında, direniş yardım ediyorsunuz. Ben bu konuyu çok sevdim. Ortalık içimizi bayan D-Day senaryolarından geçilmezken, Rebellion çok güzel bir noktaya yakalamış.

Sniper Elite, bir üçüncü şahıs stealth-action oyunu. Şahsen 3. şahıstan oynanan oyunlarda çok iyi değildir, kontroller beni kasar, ateş edemem, hareket edemem, strafe yapamam. Ama Sniper Elite'in o kadar kolay bir oynanışı var ki; gerek kamera hareketleri, gerek adamınızın sizin komutlarınızı yerine getirmedeki kusesursuzluğu, sizi evinizdeymişçesine rahat hissettiriyor.

Bir sniper olarak, Rambovari ortalıkta dolaşıp kızıl avlayamıyorsunuz. Her daim gizlenmeli, sessiz olmalı, işinizi temiz tutmalısınız. Kolay seviyelerde bu gereklilikleri zaman zaman rafa kaldırabilirsiniz; ancak en zor seviyelerde dikkati asla kaybetmemek gerekiyor. Zorluk seviyeleri demişken, oyunun zorluğunu/gerçekçiliğini en ince detayına kadar ayarlayabiliyorsunuz. Düşmanların zekasından, rüzgârın, yer çekiminin ve kalp atışlarınızın nişancılığınıza etki edip etmeyeceğine kadar. Ve bütün bu ayarlar oynanışı çok et-

Yazan Mehmet Kentel

kiliyor. Mesela ateş altında adamınız çok heyecanlanıyor, kalp atışları hızlanıyor ve nişan almak çok zorlaşıyor.

NE ÖLÜMDEN KORKMAK AYIP

Oyunda, bazı kilit adamları öldürmek, belli direniş noktalarını kırmak, çeşitli binalara ya da araçlara sabotaj yapmak gibi görevler alıyorsunuz.. Aslında oynarken aklıma Commandos geldi. Commandos 4'ün çıkmak üzere olduğu şu günlerde, 3. boyuttan Commandos nasıl oynanır sorusuna de kendi çapımda bir

Alternatif



Call Of Duty 2

Ben daha oynamadım ama siz herhalde yemeyip yanında yatıyorsunuz.



Artı&Eksi

- ↑ Ses-müzik, yapay zeka, ve filmvari oynanışın yarattığı muhteşem bir atmosfer. İlginç konu ve sistem dostu bir oyun.
- ↓ Grafiklerin daha iyi olması beklenebilir, oyun zaman zaman kendini tekrar ediyor, bazı amatörce hatalar var.

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

rın sizi öldürmesi de çok olası. Yapay zeka o kadar iyi ki, kendinizi multiplayer oynuyor sanabilirsiniz. Düşmana karşı hissettikleriniz, karşınızda gerçek insanlar varken hissettiklerinize yakın. Düşman bu kadar zeki olunca, siz de onla başa çıkmak için çok dikkatli olmak durumunda kalıyorsunuz. İlk görenin büyük avantajı var bu sniper'lık müessesesinde, unutmayın. Asla aynı yerde durmayın, saklanın, şaşırtın. Tabii bu arada arkaya bakmayı da unutmamak gerekiyor, çünkü Sniper Elite durağan bir oyun değil. Temizlediğiniz zannettiğiniz bölgelere yeniden asker dolmuş olabilir, ya da karşınıza çıkmasını beklediğiniz düşman, arkanızdan dolaşip sizi gafil avlamak istemiş olabilir.

NE DE DÜŞÜNMEK ÖLÜMÜ

Grafiksel olarak, Sniper Elite "son teknoloji" değil. Ama sistem canavarı Doom türevlerine göre, hem çok iyi optimize edilmiş, hem de gayet güzel gözüken grafikleri var. Özellikle dürbününün zoom'unu iyice açıp etrafa baktığınızda, gördüklerinizden çok memnun kalacaksınız. Kaplamaların güzelliğinin ötesinde, animasyonlar da oldukça başarılı. Askerlerin hareketleri, vurulunca verdikleri tepkiler, kan, ter ve gözyaşı, hepsi çok gerçekçi. Ses ve müzik ise gerçekten muhteşem. Daha önce de söyledim, ses sisteminiz iyiyse, kapatın ışıkları, kapatın kapıları, kapatın gözünüzü kulağınızı (yok bu olmadı), açın sesi, oyunu yaşayın adeta. Sesler çok canlı ve çok da önemli. Ortamdaki bütün sesleri iyi takip etmelisiniz, yoksa canınızı yakarlar. Müzikler de atmosferi birkaç gömlek yukarı çıkartacak kadar iyi. Önemli sahnelerden önce değişen, klasik temalı bir müzik, sizi havaya sokmakla kalmıyor, bayağı da korkutuyor...

Peki Sniper Elite nerelerde olmamış dedirtiyor? Oyun, sürekli "alternatif yollar ara, en kolay gözüken yol en iyi olmayabilir" diyor. Peki bu lafı dinleyin-

Son karar

Rakiplerinden kesinlikle farklı bir deneyim sunan, harika atmosferli, güzel bir oyun Sniper Elite. Oynayın. Lütfen!)

Sniper Elite

Tür ▶ 3. Şahıs Aksiyon **Yapımcı** ▶ Rebellion

Dağıtımca ▶ Namco **Yaş sınırı** ▶ 17+

Minimum Sistem ▶ 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal/Çok **İngilizce gereksinimi** ▶ Az

Multiplayer ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ PS2, X-BOX

Web ▶ www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

level puanı ▶ **85**

ce ne görüyoruz? Önümüzde uzanan bir yol var, girişinde hiçbir engel yok; ya da koridorunu gördüğümüz bir binanın kapısında duruyoruz ama oyunun görünmez duvarı bizi içeri almıyor. Bu tip sınırlamalar olabilir ama bu işler uzun zamandır profesyonelce gizlenebiliyorken, Sniper Elite'in bu kadar beceriksiz olmaması lazım. Bir diğer olumsuzluk ise, ilk paragrafta övdüğüm kontrollerde. Hareket kontrolleri ne kadar sorunsuz çalışsa da, aksiyon oyunlarının vazgeçilmez öğeleri olan kullanma, aksiyon ve silah alma/atma tuşlarında bir problem var. Oyun bu tuşları bazen hiç algılamıyor. Özellikle sırtınızda bir cesetle etrafta dolarken, karşınıza bir düşman askeri çıktığında, dua ediyorsunuz ilk seferde cesedi yere atabileyim diye. Yoksa ceset sırtta düşman arkada ya Allah! Oyunun son kötü özelliği ise, genelde benzer şeyler yaptığınız bir oyun için fazla uzun sürmesi (8 görev, 26 Level).

AYIN KARANLIK YÜZÜ DİYE BİR ŞEY YOK

Sonuç olarak Sniper Elite, hiç tahmin etmediğim kadar iyi bir oyun. Biraz önce saydığım amatörce hataları da olmasaymış, çok daha iyi olacaktı. Yine de son zamanlarda en çok zevk aldığım, oynarken gerildiğim, kendimi kaptırdığım aksiyon oyunu oldu. Bu kadar tek yönlü bir konseptten böyle bir şaheser çıkardıkları için Rebellion'ı tebrik ediyorum ve en kısa zamanda yeni hit'lerle evime bekliyorum. (Ara başlıklar için Pink Floyd'a ve Nazım Hikmet'e saygılar.) ■

▶ Ekstra puanlar için böyle vuruşlar şart



yanıt buldum ve sonuç çok iyi. Tabii Commandos'da ekip olayı var, bunun farkını göreceğiz.

Sniper Elite'in filmvari bir oynanışı var. Yapımcılar atmosferi o kadar iyi oturtmuş ki, bir sniper'ın savaş ortamında yaşadığı yalnızlık hissi, Almanya'nın yıkılmışlığı ve terk edilmişliği, sizden bağımsız olarak her daim devam etmekte olan bir savaş ve sizi avlamaya çalışan başka sniper'ların yarattığı korku, monitörünüzden çıkıp sizi kavrayacak kadar gerçekçi. Başarılı vuruşlar gerçekleştirdiğinizde (çok uzak mesafeden headshot, hareket eden hedefi vurmak gibi), zaman yavaşlıyor, kamera döne döne ilerleyen mermiye zoom yapıyor, mermi düşmanınıza saplanana kadar metrelerce yol kat ediyor ve ölümün soğuk nefesinin düşmanınızla buluştuğu anı görüyorsunuz. Klişe olacak ama; ışıkları kapatıp, ses sisteminizin sesini de yükseltip oynadığınızda, oyunun etkileyiciliği çok daha artacak.

Sniper Elite'in atmosferinin bu kadar yüksek olmasının bir nedeni de, düşmanın yapay zekası. Sizin nasıl davranmanız gerekiyorsa savaş ortamında, düşmanınız da öyle davranıyor. Siper alıyor, yer değiştiriyor, hep aynı yerden ateş etmiyor. Özellikle düşman sniper'ları bulmanız çok çok uzun sürebiliyor, bu arada onla-

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Kemerlerinizi bağlayın..
Bir yarıştan fazlasına tanık
olacaksınız!



LEVEL CLASSIC

Yazan Berkant Akarcan



Bilimin hala açıklayamadığı kavramlardan biridir dengesizlik. Dengesiz bir kişiliğin ne zaman, nerede, ne yapacağı pek belli olmaz. Bazen bir melektir, bazense şeytanın elçisidir. Dengesiz kişiler aynı zaman da anlaşılmaçlardır. Yapılan arařtırmalara göre de EA firmasındaki çalışanların 90%'ının dengesiz olduđu tahmin edilmekte. FIFA, NBA gibi artık hiçbir yenilik yapmadan, otomatiđe bađlamıř bir řekilde oyun çıkartırlarken; nasıl oluyor da Need For Speed (NFS) serisi gibi muhteřem yapımlara imza atıyorlar, akıl sır erdiremiyoruz. Herhalde oyunun yapımına başladıkları gün hepsi sağından kalkmıř.

Need For Speed: Most Wanted'ın (NFS.MW) önceki NFS oyunlarına nazaran çok daha iyi olmasının temel nedeni elbette oyundaki yenilikler ve sıra dıřı olaylar. Artık bir yandan rakiplerimize karřı yarışırken, bir yandan da polis amcalara, nasıl 350km/h yaptığımızın hesabını vermek zorundayız. Hem de ne hesap. Polisten kaçma sahneleri gerçeđini aratmıyor bile. Arkanıza 8-9 adet polis arabası taktınız mı diyecek yok keyfinize. Belki de en önemli yenilik polisler.

Oyunda ilk gözünüze grafiklerin güzelliđi oldu. Sanat yönetmenleri oyuna daha ciddi bir hava katmayı amaçlayıp, o janjanlı renk paletini kaldırıp, yerine daha sepya efektli renkler koymuřlar. Oyunun sonbaharda geçmesi nedeniyle dökülen yapraklar da, sert ortamı pekiřtirmiş. Sert ortam dememin iki nedeni var. Birincisi oyunun sertlik içinde geçmesi. Yarışçılar arasında kıran kırana bir kavga var. Özellikle de bize karřı. İkinci neden ise oyunun ara videolarının, EA'in deyimiyile "edgy" olması. Ara sinematiklere uygulanan efektler, karakterlerin daha keskin yüz hatlarına sahip olmasını amaçlamış. Ayrıca sinematiklerdeki puslu hava direkt olarak göze çarpıyor.

REİS GELDİ, DAĐILIN

Her řey bizim Rockport řehrine girmemizle bařlıyor. BMW'miz ile tam gaz otoyolda ilerliyorken solumuzda kırmızı bir Mazda MX-8 beliyor. Camdan baktığımızda gördüğümüz řey muhteřem: Mia Townsend adlı hatun kiři. Mia bize oyun boyunca yardımcı olacak bir rehber ve oyundaki en yakın arkadaşımız. Bize polisten bilgi bile getiriyor (içerden çökertme eylemi). Polis ile tanışmamız daha řehre adım atışımızdan 5 dakika



sonra gerçekleşiyor. Yolumuzu Sergeant Cross adlı gıcık bir komiser çeviriyor, ancak elinden zor kurtuluyoruz. Bu kurtulma süreci pek uzun sürmüyor, bundan tam 4 gün sonra çeşitli entrikalarla hem arabamızı en büyük rakibimize kaptırıyoruz hem de hapsi boyluyoruz. Hapisten çıkıyoruz ve oyun başlıyor. Ancak ellerimiz bomboş, direksiyonunu tutacağımız bir arabamız bile yok. Her zamanki gibi sıfırdan başlıyoruz yükselmeye. Arabamızı seçip kendimizi Rockport'un geniş yollarına atıyoruz. Hem de ne atış...

Mia'nın bize ayarladığı mekânda konaklıyoruz, adı Safe House olarak geçiyor. Evimizin duvarında Blacklist'teki yarışçılar var. Oyun boyunca bu kara listede yükselmeye çalışacağız. Amacımız ise bizi yenerek arabamızı alıp, listenin en üst sırasına oturan Razor'dan intikamımızı ve arabamızı almak. İşte listenin en üstüne çıkmak için de diğer 15 kişiyi alt etmemiz gerekiyor. Elbette öyle her isteyince rakiplerimizle yarışmıyoruz. Onlarla yarışabilmek için belli bir seviyeye gelmemiz gerek. Belirli sayıda yarış kazanmak, belirli sayıda milestone geçmek ve belirli bir Bounty'ye sahip olmamız gerekiyor.

Yarış yelpazesi bildiğimiz klasik yarışların yanı sıra yeni yarış türleri de içeriyor. Yani circuit, sprint, drag gibi yarışlar devam ederken yeni olarak Tollbooth ve Speedtrap yarışları eklenmiş. Tollbooth bildiğimiz checkpoint yarışlarının aynısı, tek farkı bir bayrak altından geçmek yerine gişelerden geçiyoruz. Speedtrap ise tamamen hıza dayalı, yolumuzun üzerindeki polis kameralarının önünden en hızlı şekilde geçmeye çalışıyoruz. Toplamda en hızlı olan da yarıştan galip olarak ayrılıyor. Drift ve Street-X yarışları ise toptan kaldırılmış.

İkinci kategori ise milestone adındaki polisye türdeki yarışlar. Kâh polisleri peşimize takıyoruz, kâh polis barikatını yardırıyoruz, kâh radarın yanından rüzgar gibi geçiyoruz. E tabi polisle haşır neşir oldukça da bounty hanemizdeki sayı artıyor. Ekstra olarak bounty görevleri de var, ki bunlar sırf polisleri peşimize takıp bounty'yi arttırmaya yarıyor.

America's Most Wanted 10 Fugitives

1. Usame Bin Ladin – Federal yapıya saldırı – \$25.000.000
2. Jorge Alberto Lopez – Seri Cinayetler - \$100.000
3. Diego Leon Montoya Sanchez – Uyuşturucu Şebekesi - \$5.000.000
4. James J. Bulger – Seri Cinayetler, Dolandırıcılık - \$1.000.000
5. Genero Espinosa Dorantes – Seri Cinayetler - \$100.000
6. Robert William Fisher – Seri Cinayetler - \$100.000
7. Victor Manuel Gerena – Hırsızlık, Gasp - \$1.000.000
8. Glen Stewart Godwin – Seri Cinayetler - \$100.000
9. Richard Steve Goldberg – Tecavüz - \$100.000
10. Donald Eugene Webb – Seri Cinayet, Hırsızlık - \$100.000

SANIRIM BU BİR MELEK!

İsmi: Josie Maran

Rolü: Mia Townsend

Doğum Tarihi ve Yeri: 8 Mayıs 1978 / California

Boy: 1.70m

Ölçüleri: 85-58-90

Medeni Hali: Bekar

Bilgi: 12 yaşında restoranda yemek yerken bir modellik ajansı tarafından keşfedildi. 17 yaşında Elite Model Ajansı ile anlaştı. İlk defa 1998 yılında Glamaour dergisine kapak oldu ve aynı yıl Guess Kızı seçildi. Yaklaşık 25 adet reklam filminden sonra Backstreet Boys klbinde rol aldı. 1999'da New York'a taşındı ve Maybelline ile anlaşmaya vardı. Oyunculuga 2001 yılında The Mallory Effect filminde başrol olarak başladı. Çeşitli filmlerde oynamaya devam etti, 2004 yılında Aviator'da ve Van Helsing'de rol aldı. 2005 yılında EA ile NFS.MW oyununda yer almak için anlaştı. İyi de yaptı.



KELLE AVCISI

Bounty, bounty diyoruz durmadan, peki nedir bu bounty? Star Wars evrenine hakim olanlar hemen anlayacaklardır zaten. Bounty, başımıza konan ödül. Evet, kelleimizi avlamak istiyorlar. Evrenin en iyi kelle avcısı olan Jango Fett'in rolünü, NFS.MW'de Amerikan Polisi üstlenmiş durumda. Gerekliğinde şiddet kullanmaktan kaçınmıyorlar (insan hakları, demokrasi, medeniyet diye bağırırsınız ama!). Kelleimize konan ödül ise biz suç işledikçe artıyor.

Polislerden gizlenmenin en uygun yolu aracımızın arama seviyesi yükseldiğinde güzel bir modifiye yapmaktan geçiyor (aracın arama seviyesini sol alttaki minimap'in üzerinden görebilirsiniz). Evet geldik mi modifiyeye? NFS.MW'de modifiye kısmı serinin diğer oyunlarına göre daha sönük kalmış gibi gözüküyor. NFS.U2'de modifiyenin suyunu çıkartıp artık bagaja da parça eklemeler gibi atraksiyonlara girişmiştik. NFS.MW'de iste ön-yan-arka çamurlukları ayrı ayrı almak yerine tek bir bodykit alarak hallediyoruz, oyunda neon lambaları da pek yok, birçok detaylı modifiye seçeneklerini de kaldırmışlar bu sefer. Artık görsel modifiye yapmak yerine motora tuning yapmak daha önemli hale gelmiş sanki, ancak bu da eski oyunlara göre biraz daha arka planda kalmış. Eskisi gibi 3 ayrı seviyede açılmak yerine, her yarışçıyı elediğimizde yeni parçalar ve araçlar açılıyor. Böylece her an yeni parçalar ekleyebileceğimiz şansımız var arabamıza.

NFS.U2'de motor için ayrı, kasa için ayrı yerlere giderdik modifiye yapabilmek için. Bir dikiz aynası için onca yolu kat etmek akıl kârı değildi. EA de böyle düşünmüş olacak ki, artık tüm modifikasyonları tek bir dükkândan yapabiliyoruz. Ayrıca bu dükkânların arka odasına girebilirseniz, unique parçalarla arabanızı daha da kişiselleştirebilirsiniz. İşler böyle daha derli toplu olmuş.

BENİM ARABAM SENİNKİNİ YER!

NFS.U2'de oyuna şehir faktörü eklenince ne sevinmiştik. "Oley bizim de bir şehrimiz olacak ve şehri dağıtacağız" demiştik. Ama her yarış için şehrin bir ucundan diğer ucuna gitmek zorunda kaldığımızı fark edince, EA'e küfürü basmıştık. Yerin kulağı var deyimi doğru olacak ki, EA bizim küfürlerimizi duyup bizi yormamaya karar vermiş. Artık tüm şehri arşınlamıyoruz tek bir yarış için. Gerekliğinde oyun sırasında oyunu durdurup



Alternatif



BURNOUT REVENGE

PC'de rakipsiz olan NFS.MW'e ancak PS2 platformundan bir alternatif sunulabilir. İki oyun da adrenalin ve heyecan dolu.

Safe House'a dönebiliyoruz. Safe House'dan ise direkt olarak yarış listesinden, oynamak istediğimiz bölümü seçiyoruz ve kendimizi start çizgisinde buluyoruz.

Blacklist'teki rakiplerimizi eledikçe onların arabalarını alabiliyoruz. Bu da bizi yarışa asılmaya zorluyor. Yoksa kendi aracımızı da kaptırabiliriz ma-zallah. PinkSlip adı verilen bu arabayı alma seçeneği her yarışçının sonunda bize verilen marker'lerden çıkıyor. 4 tür marker var oyunda. Bu markerlardan unique parçalar çıkabiliyor. Performance Marker'larından arabanın aksamı için unique malzemeler, Visual ve Body Marker'larından da aracımızın görünüşünü değiştirmeye yönelik malzemeler çıkıyor. Son olarak 3 adet bonus marker bulunmakta. Bonus marker'lerden çok yararlı kartlar çıkabiliyor. Örneğin hapisten çıkma kartı (birisini monopoly mi dedi?), veya 10.000\$ para kartı veyahut da PinkSlip kartı. Ancak her yarışçıyı eledikten sonra 6 marker'dan toplam 2 tanesini seçmeniz gerektiğinden çok dikkatli düşünmeniz lazım.

Oyundaki araç yelpazesi gayet geniş tutulmuş durumda. Toplam 36 adet araba emrimizde modifiye edilmeyi bekliyor. Ancak bir Lamborghini-

ni'ye dokunmayı kaç kişinin gözü alır orasını bilemiyoruz. Eski oyunlardan da tanıdığımız modifiyeye uygun araçların yanı sıra BMW M3, Porsche Carrera GT gibi hız canavarları da galeride bulunmakta. Black Edition'da ise 10 tane daha özel araba mevcut. Ama bu bebekler hasar almamakta direniyorlar, hasar modellemesi yine yok. Sadece polis araçlarında hasar gözle görülüyor.

Rockport şehri ve pistler mükemleme yakın bir şekilde tasarlanmış ve çizilmiş. San Andreas eyaletini aratmayacak güzellikte. NFS.MW'nin şehir planlamasını hazırlayan kişileri İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nde işe sokmak lazım, belki adam ederler yolları.

BEYEFENDİ SİZ GERÇEK MİSİNİZ?

Her yıl çıkan oyunlardan 3-4 tanesi bizi upgrade yapmaya zorlar. İşte NFS.MW de bu oyunlardan birisi. Hayır, öyle bakmayın, bir yarış oyunu için de upgrade yapılır mı demeyin. Bu görüntüler artık grafik olmaktan çıkmış, bir şölene dönüşmüş adeta. Çok defa etrafı izleyeyim derken bariyerlere bodoslama girdim. Tüm arabalar gerçeğine birebir olarak modellenmiş. EA stüdyolarına getirilen arabalar lazerler aracılığıyla bilgisayar ortamına dijitalize edilip aktarılmış. Bu teknik de görüntüleri daha gerçekçi kılıyor. Dış mekânlar ise kusursuz bir şekilde görsel detaylara sahip. Özellikle araçların yansımaları göz kamaştırıcı. Son zamanlarda görebileceğiniz en iyi grafik kalitesine sahip NFS.MW. Oyundaki sesler üzerine konuşmaya pek gerek yok aslında. Eski NFS oyunlarında olduğu gibi oyunun ses efektleri kusursuz hazırlanmış. Aynı araç modellemesinde yapıldığı gibi, sesler de birebir şekilde oyuna aktarılmış.

Gerçekçiliğe bu kadar önem veren EA çalışanları elbette oyunun oynanabilirliğine de el atmışlar. Sürüş dina-

mikleri, yapılan modifikasyonlara göre değişiyor ve gerçeğe oldukça yaklaşıyor. Aracı kullanırken maksimum zevki alacağınızdan eminim. Yarışı kaybetmeniz bile aynı yarışı tekrar tekrar oynamaktan sıkılmamız imkânsız. Klavyeyle bile iyi iş çıkartan oynanabilirlik, direksiyonlarda anlatılamayacak kadar verimli oluyor. Hele bir de direksiyonunuz Logitech ise... Ah ah.. Multiplayer bölümü ise eskisi gibi vazgeçilmez bir hal almış. Umarız EA Online yetkilileri, oyunun Multiplayer kısmında Blacklist tarzı bir sıralama tablosu yaparlar, belirli bir düzeye geldiğinde bir üstteki oyuncuya meydan okunarak kapışılır. Hatta büyük kapışmalarda kazanan kaybedenin arabasını alır. Biraz kumarımsı bir hava oluşur, ancak oyunun içeriğine ve ana düşüncesiyle bütünleşecek Multiplayer modu da budur.

JAGUAR VADİSİ

Serinin 9. oyunu olan Most Wanted, belki de tüm NFS oyunları içerisinde en karanlık olanı, en sert, en acımasız olanı. Blacklist'teki rakiplerinizi düşman olarak görebilirsiniz rahatlıkla, çünkü ara videolar ve rakiplerin bakışları sizleri öyle bir gaza getiriyor ki, hırs yapıyorsunuz farkında olmadan. Savaşa gider gibi yarışa hazırlanıyorsunuz. Yarış sırasında da her türlü çamuru yapabilirsiniz. Yapay zekâ da elbette size karşılık veriyor. Siz eğer yarışa agresif başlayıp rakibin üzerine oynarsanız, o da aynı şekilde yapıyor. Kıran kırana yarışmak zorundasınız!

Uzun süredir şehrin en aranan adamı olmamıştım. Bizim evin karşısında karakol olduğu için hemen yakalıyorlar ne zaman suç işlesem. Most Wanted ise bana bu şans tanıdı. Bana hayatımı geri verdi, bana otobanda hız yapma fırsatını verdi, polislerin üzerine araba sürmeyi öğretti. Need For Speed: Most Wanted beni bitirdi. Bittim ben! ■

Son karar

2005'e muhteşem finalde NFS.MW'nin de payı çok büyük, kesinlikle bu heyecan fırtınası kaçırılmamalı.

Need For Speed: Most Wanted

Tür ▶ Araba Yarışı **Yapımcı** ▶ EA Canada
Dağıtımçı ▶ Electronic Arts **Yaş sınırı** ▶ 13+
Minimum Sistem ▶ 1.4 GHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX, 3GB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX, 3GB HDD **Zorluk** ▶ Orta
İngilizce gereksinimi ▶ Az **Multiplayer** ▶ Var
Diğer sistemler ▶ PS2, XBOX, XBOX360, PSP, GC, DS, GBA
Web ▶ www.needforspeed.com

level
puanı

91

LEVEL 107 PC İNCELEME

Artı&Eksi

- ↑ Polisler, sert oyun yapısı, sürüş zevki, kusursuz şehir tasarımı.
- ↓ Ufak detaylar, modifiye kısmının önceki oyunlara göre sönük kalması.

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

LEVEL CLASSIC

Gündelik hayatınızı her zamanki ritminde sürdürmek için hâlâ bir şansınız var, lütfen bu yazıyı okumayın! Lütfen!

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Yazan Serpil Ulutürk



Dünya uzun zamandır tatsız bir yer. Birkaç kuruş için işlenen cinayetler, tuhaf hesaplar üstüne kurulu savaşlar, koskoca ülkeler arasındaki küçücük çıkar ilişkileri, hızla tüketilen ve kirletilen doğal kaynaklar... Bir sürü insan gibi ben de haber bültenlerini izlemekten rahatsız oluyorum. Bakmadan durmasam da gazetelerin ön sayfalarıyla aram iyi değil. Kendi küçük dertlerime ve mutluluklarıma gömülmek, sığılaşmak pahasına gözüme daha makul görünmeye başladı. Ama ot beyinli olmaktan daha çok korkutan bir şey var: Dünyayı takmamaya başlarsam, Civilization oynamaktan yine bu kadar zevk alabilir miyim? Cevap büyük olasılıkla "hayır".

Civilization IV hakkında söylenecek çok şey var. Oyunda, serinin önceki bölümlerinde görmediğimiz ve tüm dengeleri etkileyen önemli yenilikler ve değişiklikler söz konusu. Ama bir Civ severin, oyunun ismini duyduğunda aklına gelen ilk özelliği olduğu gibi diyor: Bağımlılık. Üzerinize afiyet, bu Civilization başından beri kendini Tetris sanıyor. Zannediyor ki, oyunu bir açtık mı bir daha kapatamayacağız, zamanı unutup uykuyu, yemeği falan boş vereceğiz. Halbuki öyle değil. Şahsen ben bugün sadece yazmadan önce biraz daha bakayım diye öğlene doğru açtım ve gördüğümüz gibi sorunsuz bir şekilde, yazımı yazmak için oyundan çıkmayı başardım (saat biraz ilerlemiş gerçi evet, şu anda ertesi günün sabahındayız, saat 06: 11). Biraz midem kazanıyor, biraz da uykum var (eserken sandalyeden düşecek gibi olunca açılıyor ama uykum) ve "bir turn daha" oynasa mıydım diye düşünmeden edemiyorum ama kaya gibi sağlam bir iradem var işte, eninde sonunda kapatabiliyorum oyunu... Tamam, daha açık konuşalım: Şu aralar yapmanız gereken çok işiniz varsa, kritik bir dönemdeyseniz (tez yazmak, sınava hazırlanmak gibi sorumluluklarınız varsa) CivIV'ü bilgisayara kurmak için önce işlerinizin bitmesini bekleyin. Oyunun yarattığı kaçınılmaz zor bağımlılık önceki Civ'lerden daha şiddetli değil ama keşfedilmeyi bekleyen yenilikler, her zamankinden daha fazla vaktinizin oyunun başında geçmesine sebep olacak. Müessesemiz birazdan öve öve bitiremeyeceğimiz bu oyunun bünyesinde yaratacağı yan etkiler konusunda kesinlikle sorumluluk kabul etmeyecektir. Ona göre.

YAPBOZ DÜNYA

Strateji oyunlarının en önemli özelliği, siz sıkılana kadar bitmemesidir. Oyunu bir kez bitirmek insanı çok da bağlamaz, her yeni harita, her yeni taktik, yeni bir oyun demektir çünkü. Civilization söz konusu olduğunda buna; farklı özelliklere sahip ülkeleri ve onların farklı konularda yetenekli liderlerini, oyunun diplomatik, askeri, kültürel, teknolojik gibi farklı mücadele alanlarını, zorluk seviyesi ve oyun hızı ayarlarınızın yarattığı ciddi değişimi, yapay zekânın sizi büyük bir dikkatle izleyip onun da her defasında farklı taktiklerle karşınıza dikildiğini de eklemek gerekiyor. Civilization IV'ün seriye

kazandırdığı özelliklerin başında, zaten yeterince uzun olan oynama süresini (söylemek için erken olduğundan "sonsuz" diyemiyorum ama) her zamankinin de ötesine taşımak var.

Öncelikle oyunun, kurcalanmayı bekleyen kapalı bir kutu olduğunu söyleyelim. Siz ne kadar ilgi gösterirseniz o kadar detaylanan, ne kadarını anlarsanız bir şeylere karar verirken o derece zorlanmanıza neden olan ilginç ve çekici bir kapalı kutu. Eğer şimdiye dek esen Civ rüzgârlarından hiç nasiplenmediyseniz CivIV'e muhakkak eğitim bölümüyle başlamalısınız. Sürekli gülümseyen bir Sid Meier animasyonu tarafından yönlendirildiğiniz bu bölümde sadece oyunun temelleri anlatılıyor ama yeni başlayanlar için olduğu kadar tecrübeli Civ oyuncuları için de öğrenilecek şeyler olduğundan, herkese öneriyoruz. Çünkü oyun bir yandan eski günlerindeki (I ve II) sadeliğine ve anlaşılabilirliğine dönerken bir yandan da III'te bile olmayan bir "kelebek etkisi" mantığıyla tüm kavramların birbirine bağlandığı ve dünyanın kaderini değiştirdiği bir ilişkiler silsilesi sunuyor.

YENİ BİR SİLAH: DİN

Çok konuşulan ve merak edilen "din" meselesiyle başlayalım. Önceki Civ'lerde din bütün dünya için aynı anlama gelen ve insanların mutluluğunu etkileyen bir unsurdur. CivIV'te ise Hinduizm, Budizm, Judaizm ve Taoizm gibi öğretinin yanı sıra Ya-





DÜNYA CIVILIZATION OYNUYOR

Milattan önce 4000 yılından başlayıp uzay çağına kadar uzanan insanlık serüvenini anlatan Civilization'ı her zaman "gerçek hayatta da işler böyle mi yürüyor?" kıyaslaması üzerinden oynayanlar için Civilization IV, serinin interaktif bir tarih kitabına en çok yaklaştığı nokta. Yıllar önce CivlI oynarken, gündelik hayatımı oyundaki kavramlarla özdeşleştirerek yaşadığımda çok eğlendiğimi hatırlıyorum ama aynı özdeşliği insanlar değil ülkeler üzerinden kurduğunuzda tablo o kadar da sevimli değil. Tüm vaktinizi bilime yatırım yaparak ve savaşlardan uzak durarak geçirirseniz sorun değil, çünkü dünya bu şekilde dönmüyor. Gerçek dünyayı oyunda görmek içinse tüm hırslarınızı serbest bırakın. Henüz savaşa hazır olmadığınız için ilişkilerinizi iyi tuttuğunuz rakipleriniz karşısında sinsiliğinizi ve ikiyüzlülüğünüzü, halkınızın size karşı ayaklanmaması için despot yönetimleri tercih ettiğinizde acımasızlığınızı, daha fazla üretim ve yayılma için kestiğiniz her ormanda duyarsızlığınızı, şehirlere hava saldırısı düzenleyip sivilleri öldürdüğünüzde "sakarlığınızı" göreceksiniz. Neyse ki sadece bir oyuncusunuz demek isterdim ama dünyayı yönetenler de gizli birer hırs küpü Civilization oyuncusu maalesef.

hudilik, Hıristiyanlık ve Müslümanlık da birer birer tarih sahnesinde ortaya çıkıyor ve ne kadar ciddiye aldığınıza bağlı olarak oyun üzerinde önemli bir etkiye sahip olabiliyor. Ancak din hassas bir konu ve Firaxis de muhtemelen bu düşünceyle, dinlerin birbirlerine göre üstün ve zayıf yanları gibi bir ayrım eklememiş oyuna. Onun yerine aynı dini paylaşan uluslar arasındaki ilişkilerin daha esnek, karşılıklı hataların daha kabul edilebilir olduğu bir sistem kurmuş. Buna karşılık farklı dindeki ülkeler, özellikle eski çağlarda birbirine karşı daha saldırgan. Oyundaki tüm ülkeler kendi dinini yaymaya ve bir "din kardeşliği" ortak paydası oluşturmaya çalışıyor. Ama bu konu ilgini çekmiyorsa, yapay zekâyla polemige girmeden de işin içinden çıkmanız mümkün. Diğer liderler gerek gönderdikleri misyonerlerle gerekse



de bizzat kapınızı aşındırarak sizi kendi saflarına katmak için uğraşacak. Savaşmaktan çekincekleri kadar güçlüyseniz hiçbirini dinlemek zorunda değilsiniz. Bırakın diğer ülkeleri, kendi şehirleriniz arasında bile bir din ortaklığı yaratmanız gerekiyor ama bu taktikle bazı avantajları tepmiş oluyorsunuz. Çünkü topraklarınızda yaşanan her din, o dinin tapınağının olduğu şehirlerde bir dünya harikası yapmanıza izin veriyor ve bu binalar da o dini paylaşan tüm şehirleriniz üzerinde ekstra para ve mutluluk gibi olumlu etkiler sağlıyor. Ayrıca büyük tapınaklar dikmek, o şehirde daha sık din alimi yetişmesini sağlıyor ve bu alimler de... Sanırım bunun sonu anlatmakla gelmeyecek. Demiştim, bu oyunda "kelebek etkisi" esas alınmış. Her şeyin her şey üzerinde etkisi var. Dinlerin ortaya çıkışı, teknoloji ağacından topladığınız elmalardan farklı olarak izlediğiniz gelişime göre meydana geliyor. Örneğin felsefeyi ve ardından da Divine Rights'ı (ilahi haklar) bulursanız Müslümanlık bir şehrinizde kendiliğinden ortaya çıkıyor. Ama birileri zaten daha önce Müslümanlığı bulmuşsa siz ancak kendinize adapte edebiliyorsunuz.

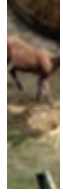
MEDENİYETİN KAHRAMANLARI: DÂHİLER

İkinci çok önemli konu, az önce sözünü ettiğim din âlimlerini de kapsayan "Great Person" ("dâ-



hi' diyelim buna) yeniliği. İlk duyduğumda çok hoşuma giden bir yenilikti bu. Şehirlerinizin ne ölçüde bilim, din, kültür ya da ticaret merkezi konumuna ulaştığına bağlı olarak kendiliğinden bir dâhi yetiştirmesi fikri son derece mantıklıydı. Hâlâ da öyle ama biraz suyu çıkarılmış. Beş çeşit dahi yetişebiliyor: Sanatçı, mühendis, bilim adamı, din adamı, tacir. Bunların hepsi de tıpkı binalar, teknolojiler, kaynaklar gibi dünya tarihinin bir parçası olan isimler. Oyunun başında seçtiğiniz liderden, şehirlerinize diktiğiniz binalara, o anki yönetim şeklinizden bir şehirdeki uzman sayısına kadar birçok şey bir dahi sahibi olmanızı etkileyen faktörler arasında. Doğru stratejiyi kurmayı başarırırsanız, her an bir Platon'a ya da Mimar Sinan'a sahip olabilirsiniz. Burada tek canımı sıkın tarih sahnesinden geçen bir sürü güzide ismin bir şekilde es geçilip, yerine hiç adını sanını duymadığımız (belki de benim cahilliğimdir, bilemiyorum) başka kahramanların oyuna eklenmesi. Büyük din adamları söz konusu olduğunda peygamberlerin oyun dışında tutulmasını anlayabiliyorum ama bir Gaudi'yi, bir Tesla'yı, Einstein'ı, Nietzsche'yi, Dali'yi (uzatayım mı daha?) görememek beni hayal kırıklığına uğrattı.

Her dâhinin kendi uzmanlığına göre doğduğu şehre ve uygarlığınıza yapabileceği yardımlar var. Örneğin bir bilim adamını bedava bir teknoloji için ya da şehrin bilim getirisini yükseltecek ve yeni dâhilerin doğmasına yardımcı olacak bir Akademi kurmak için kullanabilirsiniz. Dâhiniz bir mühendisse yapmakta olduğunuz binayı bir turn'de bitirmenize, din adamıysa özel bir tapınakla dininizin kolayca yayılmasına yardımcı olabilir. Ama "kırk yılda bir gelir böyle insanlar, bir bina için harcamam" diyorsanız doğduğu şehrin uzman kadrosuna "süper uzman" olarak da katabilirsiniz. Böylece şehrin o konudaki verimi artar, ülkenin de hayrına olur. Her dâhinin yapabileceği üç-dört iş arasından, o anda en çok neye ihti-



CIVLOPEDIA



Bana Civlopedia'dan bir harf öğrenenin kırk turn sömürgesi olurum. Oyunu anlamak için bu kitaba ihtiyacınız var.

yacınız olduğunu saptamak size kalıyor. Eğer hemen bir işte kullanmanız gerekmiyorsa biriktirin! Yeterli sayıya ulaştıklarında (içinde bulunduğunuz yıllara göre sayı değişiyor) hepsini birden medeniyetinizin "altın çağını" başlatmak için kullanabilirsiniz. Ortalama 10 turn süren altın çağ boyunca, hem işçileriniz daha hızlı çalışacak, hem şehirleriniz daha hızlı büyüyecek, hem de daha az para harcayp daha çok bilim üreteceksiniz.

ŞEHİR YÖNETİMİ

Civilization'ı yıllardır uzaktan, bir efsane gibi izliyor, merak ediyor ama bir yandan da başlamak için çok geç kaldığınızı düşünüyorsanız CivIV kaçırılmayacak bir fırsat. Oyunun kademlilerine göre kendinizi daha avantajlı bile hissedebilirsiniz. Çünkü önceki taktiklerinden kopamayanlar için oyunun yeni dengeleri, sizin için olduğundan daha zor alışılabilecek türden. Mesela ben tankı bulana kadar dünya tatlısı bir lider gibi takılıp, diplomatik ilişkilerimi al gülüm-ver gülüm prensibine yaslayıp, tanktan sonra çirkin yüzünü gösteren bir taktiği benimsemişimdir çoğu zaman. Oysa Civilization IV buna müsait bir yapı sunmuyor, iyi de ediyor. Oyunun ilk aşamalarında tüm gücünüzle bilime yüklenmek, birbirinin aynısı şehirler kurmak, her şehre kafanıza göre bir dünya harikası inşa etmek eskiden çok kullanışlıydı ama artık bunları unutmanız gerekiyor. Çünkü bahsettiğim

taktik CivIV'te sizi dünyaya hükmeden bir lider değil, ancak bir kamu kuruluşunda memur yapabilir. Hele de şehir yönetimine getirilen yeni derinliği gözden kaçırırsanız tarih sahnesindeki rating'iniz "Ivan the Terrible" bile olabilir, maazallah. Eskiden kurduğumuz her şehre sırasıyla bir kütüphane, bir kışla, su kemeri, amfi tiyatro inşa eder, yapacak bir şey kalmayınca da paraya bağlardık. Ama artık şehirlerinizi "her şeyden biraz" mantığıyla değil belli bir konuda uzmanlaştırarak oynamanız en mantıklısı. Özellikle oyunun başlarında kuracağınız 3-4 şehri her türlü detayını düşünerek yönetmenizde fayda var. Çünkü diyeceğiniz binalar, kullanacağınız kaynaklar, şehrin dini, oradan çıkan dâhiler ve yapımı yıllar süren dünya harikaları birbirinin etkisini katlıyor. Kentlerinize kimlik kazandırın: Biri kendini bilime versin, biri para işlerine baksın en çok, bir başkasını kültür başkenti yapın, biri kutsal şehriniz olsun, birinde asker üretin... Bunlar oyunda bir tuşa basarak saptayabile-

ceğiniz şeyler değil. Az önce de bahsettiğim gibi kafa yorarak kendi başınıza oluşturacaksınız bu kimlikleri.

Arayüzün yeni halini sonraki satırlara saklıyordum ama şehirlerden bahsetmeye başlamışken bunu da hemen belirtmek istedim. Çünkü oyunun esas geçtiği alan dünya haritası olsa da, arayüz tasarımının parladığı nokta şehir ekranları. Bu kadar çok şey anlatırken bu kadar düzenli olabilen bir arayüz daha hatırlamıyorum şahsen. Şehrin nüfusu, çevresindeki hangi karelerden hangi kaynaklarla beslendiği ve ne kadar yiyecek ne kadar üretim ağırlıklı olduğu, kaç asker barındırdığı gibi temel bilgiler her zamanki gibi var. Ama bunların yanında insanlar neden mutlu, neden değil, kaç turn sonra bir dâhi gelecek, şehirde hangi dinlerden insanlar var, hangi ırk yüzde kaç oluşturuyor, hangi binalar hangi değerlere (kültür, finans, vs) kaç ekliyor, uzmanlarınız ve sayıları, şehrin savunma bonusları... İlk aklıma gelen bu bilgiler tek bir ekrandan kolayca takip edilebiliyor. Ci-



Yeşil yeşil tüten dumanlar, şehirde kirlilik olduğunu gösteriyor. "Sevgili Atlantalar!" diye demec vermek yerine işe yarar bir icraat yapın.



NERDE BU TÜRKLER?

Şimdilik <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=123475&pp=20> adresinde harıl harıl “neden CivIV’te Türkler yok?” sorusuna cevap arıyorlar. Çoktan tarih sahnesinden silinip gitmiş ya da çok geç ortaya çıkmış kimi uygarlıkların da yer aldığı toplam 18 devletlik CivIV uygarlık listesinde Türklerin olmaması gerçekten de hatalı ya da en azından şaşırtıcı gelebilir. Ama olayı hemen “zaten bizi hep dışlıyorlar” eksenine çekmeye gerek yok. Sonu gelmeyecek bir tartışma yerine oyunun genişleme paketinde yer alacağından nerdeyse emin olduğumuz için o günü beklemek, beklerken de diğer uygarlıklarla oyuna iyice ısınmak daha iyi bir seçim. Beni asıl hayal kırıklığına uğratan oyunun sonunda, kazandığınız puana göre tarihten bir liderle özdeşleştirildiğiniz kapanış ekranındaki lider listesinde Atatürk’ü görememek oldu. Birçok özelliğiyle dünyayı kendine hayran etmiş, kendine özgü bir liderin unutulması hiç şık olmamış. Üst sıralara çok yakışırdı hâlbuki...

vIII’te şehirlere girmeden oynamama ve dolayısıyla esassız zevkli bölümü gözden çıkartmama sebep olan şehir yönetim ekranlarının bu yeni halini çerçeveleyip duvara bile asabilirim sanat eseri olarak.

Arayüzdeki sadelik ve derinlik aslında oyunun genel konseptini yansıtıyor. İlk Civ’den sonra “seri giderek kendini bozuyor” diyenler için bu harika bir haber. Çünkü strateji oyunlarında mikro-yönetimi seven herkesin özellikle CivIII konusundaki başlıca şikayeti oyunun ağırlığının daha yüzeysel bir oynanışa kaymasıydı. Oysa şimdi hem eklenen özelliklerin bolluğu hem de eskiden kalma özelliklerin etki alanının genişlemesi sayesinde detaycı oyuncular MÖ 4000-MS 2050 zaman aralığını kolay kolay tüketemeyecek. CivIV’ü 2-3 saat gibi kısa bir sürede bitiriyorsanız bilin ki henüz oyunu çözememişsiniz. Zamandan bahsetmişken; oyunda üç ayrı oynama hızı var. En uzun oynama süresi sunan “epic” seçeneği, turn’ler arasında geçen yıl sayısını azaltıyor ve daha fazla kontrol olanağı sağlıyor, bu yüzden benim favorim.

ÜLKE YÖNETİMİ

Tahmin edilebileceği gibi oyunun politika ayağı da her

zamankinden daha sağlam, daha ayrıntılı ve daha gerçekçi. Önceden feodalizm, despotizm, komünizm, cumhuriyet gibi temel başlıklar altında sıralanan yönetim biçimleri artık her birinin altında beş seçenek bulunan hükümet, ekonomi, din, işçi sınıfı gibi alt başlıklara bölünmüş durumda. Bunlarla nasıl bir kombinasyon yapıp, ülke koşullarına ne derece uygun bir sosyo-ekonomik yapı kuracağınızı belirlemek yine size kalıyor. Tabii hayalinizdeki adil düzeni oyunun istediğiniz anında uygulamak gibi bir şansınız da yok, her yönetim bileşeni için uygun teknolojileri bulmanız ve yan koşulları sağlamanız gerekiyor öncelikle. Ancak diplomatik bir zafer istiyorsanız bunu sadece yönetim biçiminizle değil, rakiplerinizle kurduğunuz ticari ve sosyal ilişkilerinizle sağlayabilirsiniz. Birleşmiş Milletler dönemi başladıktan sonra birkaç turn’de bir başkanlık seçimleri olacak. Eğer oylamada tüm yetkileri elinizde toplayabilecek sayısal çoğunluğa ulaşırsanız oyunu diplomatik zaferle bitirmiş oluyorsunuz. Ve bunun için diğer ülkelerin temsilcilerinin de size oy vermesi lâzım. Dahası küt diye oyunu kaybetmek istemiyorsanız, ne yapıp edip en yakın rakibinizin oylarını azaltmak zorundasınız. Bunun için oyunun başından itibaren ılımlı bir devlet adamı, sağduyulu bir lider, tilki bir diplomat olmanız yeterli! Ama açtığınız her savaş, paylaşmadığınız her kaynak ve teknoloji, milletin sınırına yığdığınız her birim asker sizi diplomatik zaferden uzaklaştıran etkenler. Üstünden ne kadar uzun zaman geçmiş olsa da, yapay zekâ gayet kindar ve yaptığınız yamukları kolay kolay unutmuyor...

Milletin gönlünü hoş tutmakla uğraşamayacaksınız “istikbal göklerde” prensibiyle teknoloji ağacını hızla tüketip, uzay geminizi



yapmaya başlayın. Yeterince sağlam, bereketli şehirleriniz varsa geminin parçalarını tamamlamak çok da uzun sürmeyecektir. “Benim yükseklik korkum var, şu işi toprakta bitirelim” diyenler içinse her zaman bir kanlı zafer seçeneği mevcut. Önünüze gelene bir tekme atarak (ya da biraz daha derin bir stratejiyle), dünya topraklarının çoğunu ele geçirebilir ve mutlak hâkimiyetinizi ilan edebilirsiniz. Evet, hepimiz savaşa karşıyız, biliyorum ama itiraf edin, oyunu bitirmenin en zevkli yolu diğer medeniyetleri yok etmek ve dünyaya yayılmak. Özellikle de askeri birimlerinizin yeni halleri, savaşın hemen her şeyden etkilenen dengeleri, çarpışma animasyonları, şehir almanın dayanılmaz lezzeti düşünülünce.

SAĞOLASIN FIRAXIS

Oyunun genel hatları bu kadar arkadaşlar! Anlatamadığım diğer özellikler içimi sızlatsa da bu yazının bir yerde bitmesi gerekiyor ki siz de oynamaya başlayabilin (ve tabii ben de evime gidip yarım kalan oyunuma devam edeyim). Ama bu kadar sayfa yazdıktan sonra birkaç şey daha değinmeden bu hesabı kapatamayız.

Alternatif



Rise of Nations

Tüm dünyayı ve teknolojinin evrimini detaylı bir şekilde ele alan başka oyun yok ama bu noktaya en çok yaklaşan oyun Rise of Nations. Eğer benzer bir hikâyeyi, sıratı tabanlı olmayan bir strateji oyunuyla yaşamak istiyorsanız başka da seçeneğiniz yok. Sid’in eski ortağı Brian Reynolds’ın bu harika oyununu, CivIV’le aynı gerekçelerle değilse de herkese öneriyorum.

Öncelikle CivIII'ün multiplayer paketi "Play the World"ün yarattığı küçük çaplı faciadan sonra CivIV'ün içinde yer alan multiplayer modunun hiç de fena olmadığını, modun satranç olmaktan çıkıp real-time pratikliğine kavuştuğunu söyleyeyim. Muhtakak deneyin. İkincisi, (benim başıma gelmedi ama) özellikle büyük haritalarda oynarken oyunun aşırı kasmaması, dayanmadığı noktada sizi masa üstüne atması, o da yetmezse RAM yetmezliğinden çakılıp kalması ve özellikle ATI ekran kartlarıyla sorun çıkarması konusunda birçok şikayet vardı. Firaxis elini çabuk tuttu ve oyundaki bazı küçük oynanış hatalarıyla birlikte

Artı&Eksi	
↑	Yepyeni özelliklerle çok daha derin, çok daha sade bir Civilization.
↓	Oyunu yavaşlatan optimizasyon hataları, müzikler.
Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

kendi dilinde konuşması (tabii tercümesi "ormancı", "buyur?" "Allah Allah!" gibiye bilemem), dünya haritasını daha cazip kılan doğa sesleri hoş. Sadece bir şehri ele geçirdiğinizde çıkan sesler feci. Yürek par-

çalıyor. Neyse ki yama bunu da düzeltecek. Ara yüze duyduğum hayranlığı daha önce dile getirmiştik. Grafikler için de buna yakın bir hissiyat içindeyim. Hem sade hem de göz alıcı olmayı başarabilen, insanı boğmayan ama her şeyi de gösteren, hem de güzel gösteren, canlı, çekici grafikleri var CivIV'ün. Doğa sesleriyle de birleştiğinde, "bu toprakların hepsi benim olsun" arzusu canlanıyor içinizde. Kaynakları işlemek, sırf yeni hallerinin nasıl görüneceğini merak ettiğiniz için bile eğlenceli. Askeri birimlerin tüm haritayı doldurduğu anlarda bile hiçbir şey birbirine karışmıyor. Bu başarılı formül için Sid Meier'ı ve tüm Firaxis'i bir kez daha kutluyoruz. ■

MAVİ EKCRANIN İNCELİKLERİ

Oyunun en önemli ekranı olan şehir ekranı ilk başta sizi korkutabilir. Ama korkutmayın, tüm ihtiyacınız olan bilgiler burada.

Kasanıza her turn kaç para giriyor...

Şehrin her turn kazandığı ve harcadığı yiyecek miktarı. Artanlar birikerek şehre nüfus ekliyor.

Şehrin her turn yaptığı üretim. Yapacağınız binaların kaç turn'de biteceğini belirler.

Şehirde hangi dinden insanlar bulunduğunu görüyorsunuz. Berlin biraz ateistmiş, n'apalım...

...ve bunda şehrinizin katkısı yeterli mi? Başkentten uzak şehirleriniz masraf çıkartabilir.

Ticaret yolları, küçük de olsa çok önemli bir para kaynağı. Şehirlerinizi birbirine bağlayın.

Şehrinizin yiyecek, üretim, ve para kaynakları için çevresindeki hangi karelerden beslendiğini görüyorsunuz, beğenmiyorsanız yerlerini değiştirebilirsiniz.

Burada yaşayan nüfusun yüzde kaçının hangi ırktan olduğunu ve kültürünüzü ne kadar yaydığını merak ediyorsunuz...

Şehirdeki birimleriniz.

Öncelikleriniz varsa, burayı kullanın. Acilen bir bina mı biteceksiniz, yoksa nüfusa mı ihtiyacınız var, ya da ilim irfan mı istiyorsunuz? Sadece seçin yeter.

Kaç turn sonra bu şehir bir dâhi üretecek?

Şehir yeterince kalabalıkla ya da acilen bir uzmana ihtiyacınız varsa nüfustan eksiltmek uzmanlar yaratabilirsiniz.

teknik sorunları da gideren ilk yamayı hazırladı. Gerçi biz yazıyı hazırlarken henüz yayınlanmamıştı ama siz bunları okurken yamanın da oyunun sitesinde sizi bekliyor olacağını tahmin ediyoruz. Üçüncüsü oyunun ses, müzik, grafik gibi önemli özelliklerinden hiç bahsetmedim. Kendimi ayıplıyorum bunun için. Biraz da Firaxis'i ayıplıyorum. Çünkü özellikle müzikler korkunç sıkıcı. Seçtiğiniz ülkenin geleneksel müziğini dinliyorsunuz çoğunlukla ve uzun süren bir oyunda bu hiç hoş olmuyor. CivIV başında geçen uzun bir geceden sonra rüyanızda bu müziklerin peşinizi bırakmaması ise işi gerçek anlamda kâbusa dönüştürüyor. Sesler konusunda ise bir şikayet yok. Her ulusun birimlerinin sizinle



Son karar

Serinin en sıkı takipçilerini de, CivIII'le birlikte canı sıkıp oyunu bırakanları da, şimdiye dek hiç Civ oynamamış olanları da, hatta strateji oyunlarına merakı olmayanları da tavlayacak (bu kelime hafif kalıyor aslında) bir Civilization var elimizde. Kabı oyun kitaplığınızdaki nadide bir köşede, CD'si ise uzun süre bilgisayarınızda kalacak ve muhtemelen beşincisi gelene kadar da sık sık kendini hatırlatacak bu klasığı iskalarsanız... Neler olabileceğini düşünmek bile istemiyorum.

Civilization IV

Tür ▶ Sıra Tabanlı Strateji **Yapımcı** ▶ Firaxis
Dağıtıcı ▶ 2K Games **Yaş sınırı** ▶ -

Minimum Sistem ▶ 1.2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 1.7 GB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Size kalmış

İngilizce gereksinimi ▶ Orta **Multiplayer** ▶ Hot Seat, LAN, Internet **Diğer sistemler** ▶ -

Web ▶ www.civiv.com

level
puanı ▶ 95



Marine Park Empire

i Yapım: Enlight Dağıtım: Enlight Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX



Kuşlar, böcekler, bilimum hayvanlar, güneş, doğa, kardeşlik, insanlar, ev, araba, top... Ne güzel bir gün değil mi? Değil. Hava çok soğuk bir defa; güneş falan yok, yalan söyledim. Ayrıca dergiye gelirken saatlerce taksi bekledim. Hepsini doluydu; ben de uzaktan gelen taksilerin dolu olup olmadığını anlayamadığım için elimi kolumu hızla sallayıp dengemi ve karizmamı kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kal-

dım. Kaldı ki karizma nedir, prizma gibi bir geometrik şekil midir ve iç açıları toplamı kaçtır, hiçbir fikrim yok. Neyse, sonunda kendi taksimi kendim yapmaya karar verdim, dergiye kadar yürüdüm. Vardığımda bir ya da en fazla iki hisimle asansöre bindim. Gorcan da oradaydı ve tabir yerindeyse asansörü işgal etmişti. Asansördeki reklamın üstüne köşesindeki gibi bir takım metalik şeyler karalamış, yazmış, çizmiş. "Abi" dedim, "Okumuş adamsın, dergi asansörüne zarar vermeye utanmıyor musun?!" "Abi"

level
notu 45



dedi, "Asansör düşerken tam yere çarpmadan zıplarsan ölmüyormuşsun." Teşekkür ettim ve 2.5'uncu katta inip masama ulaştım. Ve bu satırları size 4+1 hoparlör sistemim gibi beni çevreleyen Kısa Kısa oyunlarının arasından, yani masamdan yazıyorum (buradan dördüncü kattaki Gorcan'a, karşı masamdaki Sinan'a ve Trabzon'daki amcama selam yolluyorum).

Marine Park Empire'da bir hayvan parkını yönetiyorsunuz. Bu aynı zamanda bir su parkı. Amacınızsa parki ziyaret eden insanları mutlu etmek... Bunun için birçok araca ve birime sahipsiniz. Ne var ki oyunu benzerlerinden ayıran pek bir şey yok; ilerle ve hareket eden her şeyi vur. Yani... Sanırım... Neyse. 🎮

Caterpillar Construction Tycoon

i Yapım: Activision Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

"Tycoon oyunu" deyip geçmeyin... Ya da geçin. Beni fazla ilgilendirmiyor bu. Ama bir dakika durun ve düşünün: Hangimiz Tycoon oyunu oynamadık ki? Aliler, Ahmetler, Ayşeler, Sinanlar... Hepimiz oynadık. Ve aslında, oynadığımız her Tycoon oyunu derin anlamlar, kapsamlı çözümler içeriyordu. Mesela Mall Tycoon'ı hatırlayın; mağazaların ülke ekonomisine olan katkısı, çapraz kur, alışveriş yapan insanların ruh halleri (ki alışveriş yapmak iste-

yen bir insanın ruh halini anlatmam çok zor) ve birbirleriyle olan sosyal ilişkileri oyuna yansıtılmıştı. Caterpillar Construction Tycoon da bu oyuna paralel, psikolojik ve sosyolojik bir anlatıma sahip. Dolayısıyla yapmanız gereken tek bir şey var; kazmak.

Böyle bir giriş yapmak istemezdim ancak günümüz teknolojisi şimdilik yalnızca buna izin veriyor. Oyunda birçok farklı Caterpillar aracı yer alıyor. Buna ek olarak; traktör, yıkım araçları ve benzeri birçok aracı inşaatınızda ya da yıkımlarınızda kullanabiliyorsunuz.

Toplamda 10 tek kişilik görev alıyorsunuz. Özür dile-

level
notu 40



rim, bu şekilde konuşmak istemezdim ama birimizin bu elzem görevi üstlenmesi gerekiyor. "10 tek kişilik görev aldım" diyemezdim ya... Bir şekilde üstümden atmalıyım bu oyunu ama atılmıyor. Bir şeyler daha yazmam gerek; doğal felaketleri durdurmak için rüzgar blokları veya bariyerler kurabiliyorsunuz. Bunlar oyunun ilginç sayılabilecek özellikleri ancak birçok açıdan Caterpillar Construction Tycoon oynamaya değecek bir oyun değil. Özellikle ara birim sizi sizden alıp yerinize x değerini koyabilir. 🎮

London Racer Police Madness

i Yapım: Davilex Dağıtım: Davilex Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX



Most Wanted gibi bir oyun aramızda yaşamını sürdürürken, bu tip bir girişimin gerekli olduğunu pek sanmıyorum. Bunun yerine; hastane, okul, köprü ve yol yapılabilirdi. Ama şu elimde tutmuş olduğum Davilex adındaki firma, araba kovaladığınız bir oyun yapmaya cesaret etmiş. Burada bugün toplanmamızın nedeni de bu, sanırım.

Avrupa'nın farklı ülkelerinde, farklı araçlarla yolda taşkınlık veya serserilik yapan arabaları yakalamaya çalıştığınız Police Madness'ta,

şaşırtıcı ama, Most Wanted'dan farklı olan bir şeyler var. Ama Most Wanted'dan kaçan Police Madness'ı CJ köşede kısıtıyor. Yani oyunda GTA'dan bazı parçalar var. Kovalamaca sırasında arabaları vurmak bu parçalardan sadece biri. Ancak kontrollerdeki sorunlar nedeniyle arabaları vurmak sandığınız kadar kolay değil. Aslında bir şey sandığınızı ya da bu konuda fikir yürüttüğünüzü düşünmüyorum ancak cümlelerin akışına göre araya bu tip bir kelime koymam gerekiyordu. Zira işim söz konusu olduğunda kesinlikle taviz vermem.

Bunun dışında radarla hız sınırını aşan sürücüleri tespit edebiliyor ve onları yakalayıp ceza kesebiliyorsunuz. Bu sırada bazı mini oyunlar da oynuyorsunuz. Asıl ilginç olansa şu: Trafik kame-

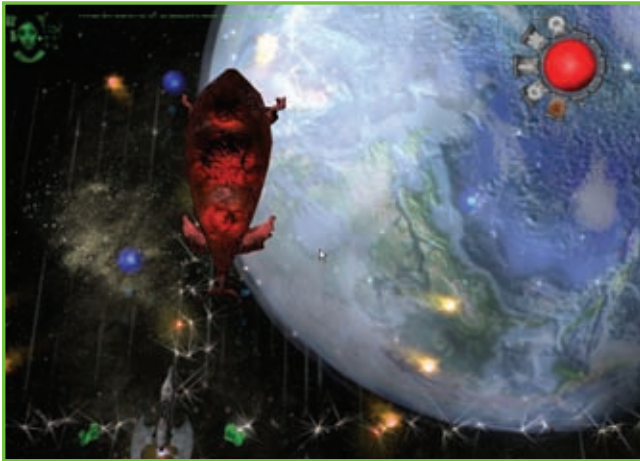
level
notu 43

rası gibi birçok eşya satın alabiliyorsunuz. Bu da taşkınlık yapan sürücüleri daha hızlı ve kolay bir şekilde yakalamanızı sağlıyor. Aklınıza "Nasıl yakalayacağım?" veya "Ben bu oyunu oynamak istemiyorum?" gibi sorular takılabilir. Gerçekten de Police Madness grafik ve kontrol açısından hız limitine yakalanan, polis tuzağına takılıp yere paklanan basit bir oyun, daha fazlası değil. 🎮



Silver Wings

i Yapım: Bampusht Dağıtım: Bampusht Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX



Dünyayı Kurtaran Adam'ı birkaç defa izledim. "Dünyayı kurtarma" temalı bir filmde ya da oyunda bu denli çarpıcı dövüş sahnelerine rastlamamıştım. Cüneyt Arkın altında Boeing 47 varmışçasına oradan oraya atlıyor, peluş Kurabiye Canavarı'nın kolunu bacağını koparıyordu. Bu dehşet verici sahneler aradan yıllar geçmesine rağmen aklıma kazındı. Bu sahneleri ne Cüneyt Arkın buzdolabına uçan tekme atarken meydana getirdiği sarsıntıyla aklımdan silebildi, ne de başka bir şey. Yine Cüneyt Arkın'ın "İnişe geçiyoruz" dedikten sonra, savaş gemisinin içinde kafasını aşağı-

ya eğip kokpitin içine soktuğu sahneyi de unutmak zor... İşte Silver Wings de, "dünyayı kurtarma" temalı bir shoot'em up oyunu değil. Evet, dengesiz girdim yazıya, farkındayım.

İlginç ama Silver Wings'te gerçekten de dünyayı kurtarmaya çalışmıyorsunuz. Hareket eden her şeyi vurmanız gereken diğer shoot'em up'ların tersine, Silver Wings'de yalnızca hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Seçebileceğimiz iki karakter var ve bu iki karakter güneş sisteminde bir yerde, bir patlamanın arasında kalmış.

Yaptıkları şey ise boş zamanlarında hayatta kalmaya çalışmak. İşte, gördünüz mü; herkes sizin kadar şanslı değil. Ya o karakterlerin yerinde olsaydınız? Hiç kendinizi onların yerine koydunuz mu? Ben koymadım.

Her şey bir yana, oyunda

orijinal Quake motorunun kullanılıyor olması oldukça şaşırtıcı. Ne var ki grafiklerin çok karışık olması ve bu yüzden nereden neyin geldiğini göremiyor olmanız bir shoot'em up için talihsiz bir açıklama veya sorundur. ■

level
notu 39

KONSOL USTASI

Yazan Tuna Şentuna

Ve Xbox 360 piyasada. Ben gördüm mü? Hayır. Neden? Çünkü bu yazıyı yazdığım da daha çıkmamıştı bile. Çıksa da ben ilk uçakla Amerika'ya gidip alacak değilim zaten. Buraya gelmesini bekleyeceğiz. Sonra gelecek 1500YTL'ye, kutusuna bakıp ağlayacağım evime koşup. Tabii bir de şöyle bir şey var ki, Xbox 360'ın tadını çıkarmak için sanki bir de HDTV almamız gerekiyor. Yani pamuk eller cebe (cebinizden bir şey çıkarsa haber verin). Bunun yanında bu ay yine PSP'yle yakından ilgilendim. Hemen anlatayım: Need for Speed Most Wanted güzel bir yarış oyunu olmuş, fakat yollarda pek araç görememe ve araçların çarpışma ayarındaki sorunlar yüzünden diğer versiyonlardan biraz geri kalmış. Kingdom of Paradise, iyi bir RPG bekleyenler için güzel bir çözüm. Climax'in RPG'leri zaten genelde kötü olmaz. Ve Infected. Zombi mücadelesinde son nokta. Herkesi, her şeyi dev silahlarla yok etmek ve hiçbir şey düşünmeden sadece ateş etmek istiyorsanız, Infected'a mutlaka göz atın. Son olarak Miyazaki'nin (Spirited Away) son şaheseri Howl's Moving Castle internete düştü. Bulun izleyin.

Yeni Dünya'nın en genç detektifi iş başında

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Yapım: Nautilus | Dağıtım: Aruze | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2006'nın ilk çeyreği

PS2'ye veda etmeye hazırlanırken, ardi ardına RPG bombaları patlıyor. Grandia III, FFXII ve Shadow Hearts... Hepsisi PS2'nin son zamanlarına denk geliyor ve kapanış için çok güzel seçimler. Bunların arasından Shadow Hearts'ı çekip alacak olursak karşımıza yine Amerika, yine eski zamanlar çıkar. Bu sefer 16 yaşında, babasını kaybetmiş Johnny Garland başrol karakterimiz. 16 yaşında olmasına aldırmadan detektif olan ve bacak kadar boyunu göz ardı ederek ona iş ve

ren bir adam sayesinde ilk işine kavuşan Garland, New York'un tüm ünlü mekanlarında gezerek aldığı işi araştırmaya başlar. İlk korkunç karşılaşmayı terk edilmiş bir sinema salonunda yaşar, zira sinemayı zombiler ve garip yaratıklar basmıştır (1929 yılında Amerika bu haldeymiş demek ki). Hikaye yine fantastik bir biçimde ilerliyor gördüğümüz gibi ve dövüş sisteminde de pek değişen bir şey yok. Yine karakterler sırasıyla saldırıyor, yine ortada bir "Judgement Ring" (saldırı yapıp yapamayacağınızı tuşlara basmaktaki hızınızla ölçen, güzel bir sistem) var ve yine saldırılarımızı biriktirip diğer karakterlerle kombo saldırılar gerçekleştirebiliyoruz. İkinci oyun kadar iyi olursa, fazla yenilik beklemeden bu oyunu hiç çekinmeden oynayabiliriz, kararım budur.



Uçaktan in, gemiye bin; gemiden in, denize... Olmadı bu.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Yapım: Mitis | Dağıtım: THQ/SCi Entertainment | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: Nisan 2006



Piyasada her ne kadar bir dolu üç boyutlu olduğunu iddia eden RTS olsa da, gerçek RTS keyfi bence Battlestations'la yaşana-

cak. Çok iddialı yaklaştım, ama oyun hakkında bilgiler geldikçe sanki bu oyun başarısız olamaz gibi geliyor. Ben böyle dedim diye de illa patlar, fakat pişman değilim. Oyunumuz Pearl Harbor'ın işgalıyla başlayacak. Mitis bunu etkili bir giriş yaşatmak için hazırladıklarını söylüyor. Hemen akabinde de ünlü savaşlarda bulacağız kendimizi. Filipinler'de McArthur'u kurtaracağız, uçak gemilerinin üstünden kalkan ve okyanusun ortasında sadece uçaklarla yapılan ilk savaş ünvanını kazanan Coral Sea savaşında rol sahibi olacağız, Bluebird Operasyonu'nu yöneteceğiz, gerçek savaş keyfini yaşayacağız. Bunlar nasıl olacak anlatayım. Bir filomuz olacak. Uçaklar, savaş gemileri, denizaltılar...

İstersek bir gruba emir vereceğiz, gir şurayı yok et diye, o grup bu emre uyacak veya atlayacağız gruptaki uçaklardan birine, aksiyonu bizzat kontrol edeceğiz. Üstelik bunu her türlü araç için yapmak bizim elimizde olacak. Tüm araçların sınırsız cephanesi bulunacak, fakat fazla ateşlenince ısınacaklar ve bir süre kullanılamayacaklar. Gerçekçilik adına da birçok detay bulunuyor oyunda. Mesela bir kruvazörle istediğimiz noktaya ateş etmek için silahlarını o noktaya çevirmemiz gerekecek. 16 kişinin online olarak karşılıklı oynaması planlanan Battlestations, enfes bir strateji oyunu da olabilir, denizin dibine batıp rezil de olabilir.

BASKIYI DURDURUN!

► Geçen ay burada duyurduğumuz yeni Legend of Mana'nın adı World of Mana olarak belirlendi ve sadece PS2 için hazırlanıyor.

► BLACK hakkında bir-iki ufak detay daha açıklandı. Buna göre oyunda gizlenmiş, saklanmış, böyle yavaş işlemler kesinlikle yer almayacak. Her daim hareket halinde olacağız ve attığımız kurşunların hiç biri boşa gitmeyecek. Ya çarptığı yerden bir parça koparacak, ya da düşmanı aşağı indirecek.

► Dan Brown'ın satış rekorları kıran kitabı Da Vinci Şifresi de oyun oluyor. Ama neden? Kitap çok sattı diye mi? Hayır tabii ki. Çünkü kitap filme dönüştürülüyor ve filmle birlikte 2K Games ve Sony ortaklığında bir de oyun çıkacak karşımıza. Bakalım kitap kadar çok satacak mı (sanmam)

► Ekim ayında piyasada olması beklenen 25 to Life, 18 Ocak 2006 yılında ortaya çıkmaya karar verdi. PS2, Xbox ve PC için...

► BioWare ve Pandemic Studios birleşti. Piyasanın en ünlü bağımsız iki firmasının

daha da güçlenmesini bekliyoruz.

► Atari'nin ünlü olması beklenen oyunu Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (daha uzun bir isim bulamazlar mıymış?) Şubat 2006'ya ertelendi. Bu garip oyunu inceleme fırsatımız da geciktikçe gecikiyor.

► True Crime: New York City (şu sıralarda piyasada olması gerekiyor) yaklaşık 80 adet Hip-Hop tarzı parçayla herkese New York müziğini yaşatmayı hedefliyor (yapımcılar öyle diyor en azından).

Geri sar, durdur, nişan al, HEPSİNİ ÖLDÜR! TIMESHIFT

Yapım: Saber Interactive | Dağıtım: Atari | Platform: Xbox, Xbox 360, PC | Çıkış Tarihi: Mart 2006

İlginç bir oyunla daha karşı karşıyayız. TimeShift bir FPS, ama bir Doom değil, bir Half-Life 2 değil. Bir Unreal Tournament da değil. Psi-Ops veya Prince of Persia birer FPS olsalardı onlara benzetebilirdim bakın. Bunun nedeni de özel güçlere sahip olmamız. Son derece teknolojik silahlarımız olmasının yanında, bu oyunda karakterimizin zamanla oynama gibi güzel özellikleri bulunacak. Zamanı durdurabilecek veya geri alabilecek. Prince'e benzettiniz değil mi? Fakat durum biraz farklı. Burada zaman sadece çevrenizi etkiliyor, sizi değil. Diyelim ki bir alana bodoslama daldınız. İçeride de sekiz tane düşman var. Üçü ateş etti, ikisi olayı kavramakta gecikti, diğer üçü de hani bana dedi (bir şey bulamadım). Üstünüze gelen üç kurşunu da yediniz ve paniğe kapılıp zamanı geri aldınız, odadan dışarı çıkmış oldunuz. Belki kurşunlar geldikleri yere geri döndüler, ama etkileri üstünüzde kaldı ve belki de aynı adamlardan tekrar kurşun yiyeceksiniz. Yani burada zamanı geriye

almak her şeyi kurtarmıyor, fakat çoğu durumu düzeltmekte, bulmacaları çözmekte son derece etkili bir özellik. Zaman durdurma da aynı şekilde işliyor ve bir hayli kullanışlı. Biraz önceki senaryoda, o sekiz adamın ortasına atlayıp zamanı durdurup bir bölümü temizleyebilir, hemen ardından bir yere sotalanabilir ve ne olduğunu anlayamayan düşmanlarını bir kez daha açıklarını yakalayıp haklayabilirsiniz. Tüm bunları da şekilli grafikler ve güzel bir senaryo eşliğinde yapacağınızı düşününce heyecanlanmamak elde değil.



Herkesin okulda sinir olduğu birkaç tip vardır...

BULLY

Yapım: Rockstar Vancouver | Dağıtım: Rockstar Games | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Mart 2006



Ortaokuldayken olabildiğince kendi halinde bir insan olmama rağmen, bir takım gerizekalılar inatla benle uğraşırlardı. Çok sessiz olduğumdan diye düşünüyorum, beni ezmek onlara garip bir zevk veriyordu. Canımı sıkımayı seven bu kişilere en fazla 15 dakika dayanır ve içimde yavaş yavaş büyüyen öfkemi bu dakikaların sonunda üstlerine salırdım, kimse inanmazdı neler olduğuna. Daha sonra beni tanıdılar ve sataşmamaya başladılar. Bunu niye anlattım, çünkü Bully'de de konu aynı. İçi pislik dolu bir okulda –ki okulun adı Bullworth oyunda- Jimmy adındaki karakterin diğer öğrenciler, öğretmenler ve türlü saçmalıklarla uğraşmasına tanık olacağız. Jimmy olarak yeri gelecek öğrencilerle dövüşeceğiz, yeri gelecek öğretmenlere eşek şakası yapacağız. Espirili ve olabildiğince komik bir anlatımla sunulması bekleniyor oyunun, fakat içereceği yoğun "gariplikler"den dolayı da 17 yaş ve üstüne açık olacak kapıları. Oyunun arkasında Rockstar olduğu için de özgür bir oyun yapısı da bekliyoruz istemeden. Bunun yanında dokuzyüz tane gizlilik beklememek de olmaz tabii. Şu anda elimizde başka bilgi yok, olunca hiç çekinmeden paylaşacağız ama. Merak etmeyin.

Ve Sam Fisher da yoldan çıktı...

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 4

Yapım: Ubisoft | Dağıtım: Ubisoft | Platform: PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GC, PSP, PC | Çıkış Tarihi: 2006'nın ilk çeyreği

Kurallara son derece bağlı, yasalara her zaman uyan bir askerin 20 yıl hapse mahkum edilmesine şaşırdınız değil mi? Sam Fisher yüzdü yüzdü, gizlene saklana sonunda kafayı yedi ve delirip çeşitli suçlara imza attı. Şimdi de hapiste. Hayır, ne gizli görevde ne de gençlik yıllarını anlatılıyor. 23 yaşındaki kızı ölen Sam Fisher, ne yaptıysa 20 yıl hapse mahkum olacak kadar büyük bir suç işlemiş. Oyunumuz da tam bu noktada başlıyor işte. Sam hapisede kendine birkaç arkadaş ediniyor ve onların yardımıyla hücrelerinden çıkmayı başarıyor. Hapisaneden tam anlamıyla çıkmak için de eski Sam Fisher taktiklerini kullanıyoruz. Yani gölgelere saklan, kapıları aralayıp arasından bak, düşmanların arkasından sinsice yaklaşip onları etkisiz hale getir. Bu ortamdan kurtulduktan sonraysa bir suç örgütünün karargahına gidiyorsunuz. Görevlerinizi de buradan alıyorsunuz ve Sam'in bir suçlu olarak terör estirmesini sağlıyorsunuz. Konunun içerisinde otuz tane de karakter ve onların hikayeleri geçiyor, ama şuradaki üç satırlık yere bu isimleri sıkıştırmak istemedim. Zaten bir tanesini bile aklımda tutabilmiş değilim. Önceki oyunlara göre karakterlerin hikayeleri de çok önemli bir yer barındıracak oyunda. Grafiksel açıdan da... Bu konuda yorum yapmak istemiyorum, zira herhalde inanamayacağımız görümlerimiz (PS3 versiyonu özellikle).



► Crystal Sky Pictures, Dimension Films ile anlaşarak Castlemania'yı film yapmaya karar verdiler. Arada Konami'den de izin alan firmalar, 3-5 yıla kalmadan filmi tamamlayacaklarını belirtiyorlar.
► Birçok Disney karakterini ve mekanını içinde barındıracak olan Kingdom Hearts II, 1982 yapımı Tron'dan da sahneler içerecek.

► THQ, Paradox Entertainment ile yaptığı anlaşma sonucu Conan'ı birçok platforma (el oyun cihazları, yeni nesil konsollar, PC vs.) uyarlayacağını açıkladı.
► Japonya'da çoktan piyasada olan Grandia III, yakında bizim evlerimizde de olacak. RPG severlere müjde.
► 2017'ye kadar X-Men ve Spider-Man oyunlarının yayım

hakkı yine Activision'da. Marvel ve Activision iyi anlaşılıyor gibi.
► Dance Dance Revolution'a Ubisoft'un cevabı Flow Spins oldu. 50'den fazla Hip-Hop parçasının bulunduğu oyunu eğer bir Dance Mat'iniz varsa kaçırmayın, T-Flare'ları, Turtle'ları havada uçurun.
► Japon'ların artık bir kenara bıraktığı Drakengard 2 (Hazaran'dan beri oynuyorlar), an-

cak 2006'nın Mart ayında Amerika'da ve Avrupa'da görülecek.
► Activision, Marvel'la yaptığı anlaşma yetmezmiş gibi DreamWorks'le de nikah tazeledi. Bee Movie, Kung Fu Panda, Rex Havoc, How to Train Your Dragon, Shrek 3 ve Madagascar 2'nin oyunları hep Activision damgasıyla piyasada olacak.



YENİ NESİL GELİYOR

PlayStation 3, Xbox 360 ve Nintendo Revolution yakında evlerimizde. Kendinizi bu mücadeleye hazırladınız mı?

Ve yarışmacılarımızdan bir tanesi ipi göğüsledi bile. Microsoft yeni nesil konsolunu hızla tamamladı, Xbox 360'ı piyasaya sürdü. İnanılmaz grafikleri, HDTV desteği, 20GB'lık hard diski ve Xbox Live ile online oyun olanağıyla yeni nesli artık yaşamaya başlayabileceğiz. O kadar heyecanlıyız ki, ne diyeceğimizi bilemiyoruz. Belki Xbox 360, PS3 gibi çığır açmayacak oyunlarda ama şu anda oynadığımız oyunlardan kat kat başarılı olacağından eminiz. Bu farkı da daha çok Xbox 360 için özel hazırlanan oyunlarda göreceğiz.

Yazan Tuna Şentuna

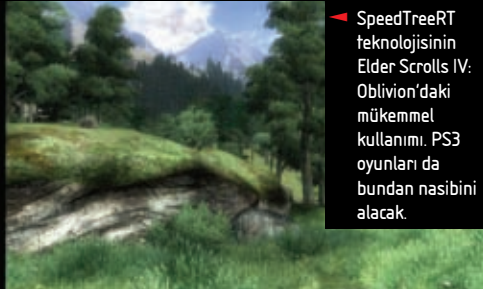
PS3'TEN HABERLER

Hepimiz Shenmue oynadık değil mi arkadaşlar? Dreamcast'iniz vardı değil mi? Yoksa Xbox'ınız vardır, orada oynamışsınızdır. Hayır mı? Çok şey kaçırdığınızı belirtmek istiyorum. Oynayanlarsa zaten ne demek istediğimi çoktan anladılar ve bana katılıyorlar (despotizm böyle bir şey olmalı). Shenmue'nun yapımcısı Yu Suzuki şu sıralar Shenmue Online üzerinde çalışıyor ve oyunun iptal edildiği söylentilerini de yalanlıyor. Fakat haberimiz bu değil. Geçtiğimiz günlerde yapılan bir röportajda, Suzuki-San'ın firması AM Plus'ın PS3 ve Xbox 360'a oyun üreteceğine dair sinyaller alındı. Şu sıralar kimse net bir açıklama yapmak istemiyor zaten. Bu çalışmanın, Arcade makineleri için hazırlanan Psy-Phi mi, Shenmue mi, yoksa başka bir yapımı mı olacağını sanırım 3-5 yıla görürüz.

Bir diğer açıklama da (bunlara açıklama değil, kerpetenle alınan laf demek lazım aslında) Square Enix'ten geldi. Square Enix PS3'ün Mayıs çıkarmasındaki şovunda Dragon Quest IX ve Final Fantasy XIII'ü tanıttığını belirtti. Hangi sistem için sorusuna da çok ilginç bir yanıt verdi RPG devi. Herkes PS3 cevabını beklerken, PS3 ve Xbox 360 veya sadece birisi yanıtını veren Square Enix yetkilisi, fanatik PS'ciler tarafından taşla sopayla kovalandı (yok canım daha neler).



Tabii şimdi soracaksınız PS3'te ağaçlar, çalılar, çimlen ne kadar gerçekçi gözükecek diye (konu da



SpeedTreeRT teknolojisinin Elder Scrolls IV: Oblivion'daki mükemmel kullanımı. PS3 oyunları da bundan nasibini alacak.

ancak bu kadar başarısızca değiştirilir)? Sorunun cevabı SpeedTreeRT teknolojisinde yatıyor. Bu teknolojinin sahibi IDV firması, rüzgara göre tepki veren dijital ağaçlar üretiyor. Sonra siz de bir oyun yapımcısı olarak bu ağaçları oyununuza serpiştiriyorsunuz ve oturup bir de yeşillikle uğraşmıyorsunuz. Firmayla anlaşma imzalayan Sony, SpeedTreeRT'yi oyun yapımcılarına dağıtacak, yapımcıların yüzü gülecek.

Bir bakalım elimizde başka ne haberler var. Evet, Electronic Arts, EA, Gracie Films ile anlaşarak The Simpsons'ın oyun haklarını satın aldı. Şu anki ve yeni nesil konsollara The Simpsons oyunları hazırlayacak olan EA'yı, dünyayı ele geçirmekteki hırslından dolayı tebrik ediyorum.

KEN KUTARAGI'NİN HAYALI

PS3 konusuna son vermiş değilim. Son hız devam ediyoruz. Sıradaki haberimizde Ken Kutaragi ve hayali başrolleri oynuyor. Sony'nin önemli insanı Kutaragi-San, PS3 için çok heyecanlandığını, fakat PS4'ü düşündükçe kendinden geçtiğini söylemiş bir açıklamasında. 2015 yılında dünyayı değiştirmeyi planlayan Kutaragi-San, teknolojiyi çok sevdiğini, dünyayı teknolojiye boğmak istediğini ve PlayStation'la bunu başaracaklarını da açıklayıp uzay gemisine bindi ve hızla geldiği zaman dilimine döndü. Bundan daha ciddi bir açıklamaysa direkt olarak Sony'den geldi. Daha önce açıklandığı gibi PS3 maalesef PSOne ve PS2 oyunları ile "tam" anlamıyla uyumlu olmayacak. Tam uyumu yakalamak için çok çalıştıklarını belirten Sony, çoğu oyunun problemsiz çalışacağını, fakat bazılarının olay çıkartabileceğini söyleyerek herkesi düşündürdü.

KENDİNİZİ HAZIRLAYIN

XBOX 360

Çıkış tarihleri: Japonya'da oturmuyorsanız, şu anda bir Xbox 360 alabilirsiniz.

Türkiye durumu: Avrupa'da çıkmış olmasına rağmen, ülkemize gelmesi biraz zaman alacaktır. Microsoft tarafından ne zaman resmi olarak getirilir, onu ilerki aylarda göreceğiz.

Gelişmeler: Yeni nesil konsollar arasında piyasada olmayı başarabilen tek makine Xbox 360 şu anda. Tabii bu yazıyı önceden hazırladığımız için neye benzediğini göremedik, hakkında yorumlar okuyamadık. Arkasında Microsoft olduğu ve dediğim gibi diğer konsollardan önce çıkmasından dolayı büyük ilgi göreceği kesin. Görmek için sabırsızlanıyoruz. Umarız gelecek ay biraz Xbox 360 oynamış olarak çıkarız karşınıza.



Hangi konsol ne durumda görmek için, bu köşeyi takip edin.

REVOLUTION

Çıkış tarihi: Belli değil. Nisan 2006'dan sonra her an piyasada görebilirsiniz.

Türkiye Durumu: Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirileceği açıklandı.

Gelişmeler: Nintendo hala gösteriye çıkardığı gamepad'inin halk üzerinde yaptığı şaşırtıcı etkenden yararlanıyor ve asıl cihaz hakkında bilgi vermekten kaçınıyor. Biz de o gruptayız zaten. Düşündükçe Nintendo'nun gerçekten bir devrim yaratabileceğinden şüpheleniyoruz. Eğer sistem gücü de PS3'e yakın olursa, her eve bir Revolution girecektir. Bu arada sistemin son ismi Revolution değil, her an değişebilir.



PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Hala belli değil. Mayıs 2006'dan önce gelmesini umut ediyoruz.

Türkiye durumu: Sony Eurasia tarafından, Avrupa çikışıyla büyük ihtimalle aynı zamanda ülkemizde olacak.

Gelişmeler: Geçen ay da belirttiğimiz üzere Sony, PS3 için müthiş bir şov hazırlığı içinde. Kendini buna odaklamış olan Sony, PS3'ü neredeyse tamamlamış sayılır. Üstünde son rötuşları yapıyor. Çıkışına hala uzun sayılabilecek bir süre olduğu için ve çoğu detayı da belli olduğundan, PS3 hakkında daha fazlasını şu an söyleyemiyoruz. Ya da şu yazıyı okuyun, detayları öğrenin.



Aslında bu haberin bir benzeri PS2 çıkacağı zaman da söylenmişti. Sözde PSONe oyunlarının hepsiyle uyumlu olmayacağı alet ama sonunda ne oldu; hiç birimiz bir PSONe oyununu alıp da takmadık PS2'ye.

Kötü haberler bununla sınırlı değil. Japonya'dan gelen bir habere göre PS3'ün geliştirme paketleri oyun yapımcılarına zor anlar yaşatıyormuş. Problemin kaynağı PS3'ün Cell çipi mimarisi olarak gösterilmiş adı belli olmayan bir oyun yapımcısı tarafından ve bu mimariye uygun kodlama yapılabilmesi için üstünde daha fazla düşünülmüş kontrol araçlarının tasarlanması gerekiyormuş. Bir şey anlayan varsa buraya gelsin ve bana da açıklasın. Sonuçta yapımcılar Xbox 360'ın "yapımcı dostu" geliştirme paketlerinden daha memnunar, buradan bunu anlıyor.

PS3 haberleri bitecek gibi gözüküyor. PSP ile oyunlarda bölge kodu kavramına son veren Sony, aynı tutumu PS3'te de sergileyebileceğini açıkladı. PS3'ün HDTV desteği bulunmasının bu konuda önemli bir yeri bulunduğu da belirtiliyor. Böylece dünyanın herhangi bir yerinden alacağımız bir oyun, aynen PS3'ümüzde çalışacak. PAL'mış, NTSC'ymiş diye dert etmeyeceğiz.

Geçen ayı Xbox 360'a ayırmanın verdiği rahatlıkla Sony'yi ön plana çıkarmaya

devam ediyorum, umarım kızmıyorsunuzdur bana. Sony İngiltere başkanı Sir Howard Stringer PS3'ün yaklaşık 300-400\$ arasında (hiç duymamıştık bunu, süper açıklama) olacağını ve PS3'ün içinin bir dolu film, müzik, oyun ve televizyon programıyla dolu olacağını söyledi. Yalnız konuşmanın sonunda cihazın "gelecek Noel'de" Amerika ve Avrupa'da olacağını söylemesi bende endişe yarattı, sizde de yaratması kuvvetle muhtemel.

XBOX 360'IN CİLVESİ

Biraz önce PS3'ün PS2 oyunları ile ilgili problem yaratabileceğinden bahsettik. Şimdi de bunun problem haline gelmiş halini sunuyorum. Xbox 360, Xbox oyunlarının tam 212 tanesini çalıştırabilecek. Geri kalanına ne olacak bilemiyorum. Bu bahsi geçen oyunlardan Xbox Live desteği olanları yine Xbox sahipleriyle oynayabileceksiniz. Bu da güzel, fakat güzel olmayan bir şey var, o da bir Xbox oyununu oynamak için bu oyuna özel bir emülasyon dosyasına ihtiyacınız olması. Yani Halo'yu alıp koyacaksınız Xbox 360'ınıza, alet internete bağlanmak isteyecek emülasyon dosyasını indirmek için ve internete bağlıysanız bunu Xbox 360'ın hard diskine indirerek olayı tamamlayacak.

Xbox 360'ta internet imkanı olmayanlar ise Xbox.com'dan ilgili oyunun dosyasını bir CD'ye yazarak durumu çözebilecekler. O da olmazsa Microsoft'tan bedava bir CD talep edebileceksiniz ama kargo parası size ait. Desteklenen ünlü oyunlar arasında Halo, Halo 2, Star Wars: Knights of the Old Republic I ve II, Ninja Gaiden, Ninja Gaiden Black ve üç Grand Theft Auto: III, Vice City ve San Andreas dikkat çekiyor. Tüm oyunları buraya yazmak isterdik de olmaz şimdi.

Peter Molyneux'nün büyük başarısı Fable'in devamı Fable 2 de Xbox 360 için açıklandı. 2006'nın Noel'inde piyasada olması planlanan Fable 2 hakkında ilk detaylar şu şekilde: Oyuna yine bir delikanlı olarak Oakvale'den farklı bir yerde başlayacağız fakat bu sefer yanımızda bir de köpeğimiz olacak. Yine Fable dünyası davranışlarımıza göre şekillenecek ve artık davranışlarımızdan köpeğimiz de etkilenecek. İyi bir insan olursak güneşte parıldayan, güçlü bir köpeğe sahip olacağız, kötülüğü seçersek cehennemden çıkmış bir yaratık bizi takip edecek. Şu anda bu kadar bilgiye sahip olduğumuz için bile şanslı saymalıyız kendimizi. Ve bakın ne olmuş, yazının sonuna gelmişiz. Kapatıyoruz arkadaşlar, elveda. ■



XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

Ich liebe dich Xenosaga!

çıkacak ama bu haliyle biraz kısıtlı kalmış. Yine de çoğu oyunun yanında çok başarılı.

ZONE SALDIRILARI VE BREAK'LER

Dövüş sistemindeki değişiklikler Xenosaga II'nin en iyi yeniliklerinden. Artık düşmanlarımızın üç farklı noktası bulunuyor: Low, Med ve High (A, B, C de diyebiliriz) olarak ayrılmış bölümlere yapacağınız her saldırı, her farklı düşmanda değişik bir sonuç doğuruyor. Bir düşmanın eğer B noktası zayıfsa ve o noktaya yüklenirseniz, rakibiniz "Break" statüsüne geçiyor. Yani bundan sonra yapacağınız saldırılar daha fazla hasar verecek ve onları yere indirme, havaya fırlatma gibi hareketler yapabileceksiniz. Tam bu noktada da anlaşmalı saldırı konusu devreye giriyor. Break edilmiş bir düşmanı havaya fırlatmak ve ardından hareketini "Stock" etmiş bir arkadaşınızla ona özel bir hava saldırısı yapmak, büyük hasar anlamına geliyor. Hareketleri saklamak (Stock) da sıranızı bir kez feda etmek ama bir sonraki aşamada Double Attack (çifte saldırı) yapmak anlamına geliyor. Net bir şekilde anlaşıldığı üzere savaş sistemi ön-

ceki oyuna nazaran çok daha gelişmiş durumda. Buna son derece ters olarak karakterlerin gelişimi yerlerde sürünüyor. Artık farklı puanlar alıp karakterinizin ona özel hareketlerini geliştirme imkanınız yok. Bu sefer herkes aynı yetenek ağacını takip ediyor ve sonunda birbirinin aynı birçok karakter elde etmiş oluyorsunuz, kimsenin kimseden farkı kalmıyor.

DER WILLE ZUR MACHT'İ BEKLERKEN

İçler acısı grafikleri ve karakterlerin fotokopi makinesinden çıkmış olmasını göz ardı edersek, bir RPG olarak çok iyi bir oyun. İlk oyunun orkestral müzikleri de bulunmuyor ama haydi onu da görmezden gelelim. Üçüncü oyunu oynamayı düşünüyorsanız –ki umuyorum o Xenosaga efsanesine yaraşır bir oyun olacak- Jenseits von Gut und Bose'u da oynamalısınız. ■



Son karar

Şu sıralar piyasada pek RPG görmediğimizi varsayarsak, Xenosaga II için en iyi seçim diyebiliriz fakat en seçmece RPG'leri tercih edenler için grafikleri kötü, az da sıkıcı bir oyundan fazlası değil.

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose

Tür ▶ RPG **Yapımcı** ▶ Monolith Software
Dağıtım ▶ SCEE **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Dual Shock** ▶ Var
60Hz Modu ▶ Yok **Hoparlör Desteği** ▶ Surround
Zorluk ▶ - **İngilizce gereksinimi** ▶ -
Multiplayer ▶ - **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ xenosaga2.namco.com

level
puanı **79**



Xenosaga Episode II Japonya'da ne zaman çıktı söylesem inanmazsınız. Amerika'da ne zaman çıktığını söylesem belki inanırsınız ama kalbiniz kırılır. Peki Avrupa'da nasıl oldu da Kasım'da çıktı bu oyun? İlginç bir soru, üstünde düşünmemiz gerekir.

Böylesine geç çıktığı için grafiksel anlamda artık çağın çok gerisinde kalan Xenosaga II, oynanış ve hikaye açısından da bocalayınca ortaya güzel bir hayal kırıklığı çıkıyor. Xenosaga'cılar ve RPG fanatikleri için yine de mükemmel bir oyun olan Xenosaga, geriye kalan kesim için anlamsız bir deneyim. Hem zaten ilk oyunu oynamadıysanız, burada neler olduğundan da bihaber olacaksınız. O yüzden isterseniz FFXII'yi bekleyin. Bu incelemenin de sonuna gelirken, büyüklerin gözlerinden, küçüklerin... Mavi ekran çıkardım.

ALBEDO'NUN HİKAYESİ

Eğer ilk oyunu oynadıysanız, senaryoda tüm karakterlerin dünyasına değinildiğini hatırlarsınız. Yeni oyunda böyle bir şey yok ya da varsa bile o kadar az ki belli etmiyor kendini. Burada daha çok, kötü arkadaşımız Albedo'nun etrafında dönüyor olaylar. Shion, Chaos, MOMO bunlar hep bir kenara itilmiş durumda.

Chaos ve bir Realian (android) olan Canaan'ın bir E.S. robotunun içinde ilerlemeleriyle başlıyor konu. Chaos ve Canaan son derece sıkıcı ses tonlarıyla bir konu konuşuyorlar (o kadar kötü bir seslendirme ki uykunuz geliyor) ve tam o sırada çeşitli Mecha'ların saldırısına uğruyorlar. Mecha'ları etkisiz hale getiren ikili gezegene iniş yapıyorlar ve dost sandıklarının düşman olduklarını öğreniyorlar. Düşmanlarla mücadele ederken katanalı bir adam da bize eşlik ediyor ve hikaye gelişiyor. Aslında Albedo'dan biraz uzaklaşsa, biraz daha diğer karakterleri içine alsaydı müthiş bir hikaye ortaya

Artı&Eksi

- ↑ Yenilenen savaş sistemi. E.S. robotlarının, A.W.G.S.'lere göre daha avantajlı olması.
- ↓ Çağın gerisinde grafikler. Sıradan müzikler. Kötü seslendirme. Karakter geliştirme özelliğinin kısıtlı kalması.

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



resident evil®

**İŞIKLARI KAPATIP SESİ AÇIN...
BIRAKIN BÖBREK ÜSTÜ BEZLERİNİZ
ÇALIŞSIN... BIRAKIN ADRENALİN
VÜCUDUNUZA YAYILSIN...**



LEVEL CLASSIC

Yazan MegaEmin™



Efsanevi oyun Resident Evil dolu dizgin geri döndü. Hem de ne dönüş, serinin en başarılı oyunu olan Resident Evil 2'de Raccoon City'den canlı kurtulabilmeyi başaran yakışıklı kahramanımız Leon Scott Kennedy'yi alıyor ve maceraya balıklama dalıyoruz.

Zombi olayı esnasında sadece bir gün polislik yapan Leon, kıyametten kurtulur kurtulmaz hemen başkanın ailesini korumakla yükümlü özel ajan olmuştur. İş bu ya, tam altı yıl sonra başkanın kızının kaçırılması tutar. Leon da tek kişilik zorlu bir görevle kızı kurtarmak için İspanya'nın ücra köylerinden birisine gönderilir. Köye ulaştığında yerel halk tarafından pek dostça karşılanmayan Leon'a baltayla saldırılır, kendisi de ateşle karşılık vermek durumunda kalır. Ardından tahmin ettiğiniz üzere ayıkla pirincin taşını durumu oluşur.

TAZE BEYİN DEVRİ KAPANDI

Zombi dendiği zaman akla ilk gelen şeylerden bir tanesi olan Resident Evil serisi bu kez tarz değiştirmeyi ve zombiler yerine farklı bir düşman tipi denemeyi uygun bulmuş: Bu kez basbaşa kanlı canlı, bir şeyleri yemeye çalışmayan insanlarla savaşıyoruz. Bu insanlar kesinlikle zombilerden daha hızlı ve akıllılar. Ayrıca tuttuklarını öpmek yerine sadece size saldırıyorlar.

Oyun serinin eski oyunlarına göre önemli bir miktarda değişmiş, ama o eski tadını yitirmemiş. Ve aslında Gamecube için yapılan Resident Evil 4, PlayStation2'ye inanılmayacak derecede başarılı şekilde çevrilmiş. Donanım kısıtlaması yüzünden birkaç göze batmayan görsel detay kırılmış ama onun ötesinde fazlaca bir kayıp gözlenmiyor. Hatta oyunda PS2'ye özel ekstralar bile var.

Korku öğeleri biraz daha geriye gitmiş ve gerilim ile aksiyon öğeleri ön plana çıkmış. Sanki Resident Evil değil de Silent Hill ile MGS'nin bir karışımını oynuyor gibisiniz. En büyük değişiklik sabit fonlar ve kamera açılarının gidip; gerçek zamanlı, üç boyutlu çevre ve omuz kamerası sisteminin gelmiş olması. Bu durumda görüş açınız çok azaldığı için etrafınızda olan bitenden her zaman haberdar olamıyor ve paranoyaklaşıp geriliyorsunuz. Sağ kolu kullanarak kamerayı sağa sola çevirebiliyorsunuz ama bu her yeri görmenize yetmiyor.

Lazer işaretçili veya dürbünlü silahlarınızla serbestçe iste-



diğiniz yere nişan alabiliyorsunuz ama yine de oyun bir shooter'a benzememiş. Bunun sebebi eski kontrol sistemine bağlı kalınması. Yani yanlara yürüme, yürürken ateş etme veya şarjörü doldurma gibi özellikler hala yok. En fazla geri + kare tuşu ile 180 derece ani dönüş yapabiliyorsunuz. Oyun çok daha güzel bir hava almış, bulmacalar azaltılmış, onun yerine aksiyon ve bosslar ağırlık kazanmış.

KIRMIZI ELBİSELİ KADIN: ADA WONG

Karakterimizin hareketleri de eskisine göre çok daha serbest. Artık aksiyon tuşlarını kullanarak çitlen atlamak, bir şeyleri iteklemek, sersemlemiş düşmanlara tekme atmak, kapıları tekmeleyerek açmak, bir yerlere tırmanmak, Cüneyt Arkın gibi artistik şekilde camı patlatıp dışarıya atlamak gibi aksiyonlar yapıyorsunuz. Bazen de ekranda aniden beliren tuş kombinasyonlarını uygulamanız isteniyor. Bu kombinasyonlar boss dövüşü esnasında çıkabileceği gibi oyun esnasında birden arkanızdan yuvarlanmaya başlayan dev kayadan kurtulmak gibi daha basit olaylar için de karşınıza gelebiliyor. Oyun boyunca buna benzer birçok sinematik aksiyon sahnesi var. Bunlardan birisinde ilk Resident Evil filmindeki lazerli koridor sahnesini Leon ile yaşıyor ve tuşları doğru zamanda kullanarak abinin el kıyması olmasını engellemeye çalışıyoruz. Aksiyon tuşlarının kullanımı oyuna bir akışkanlık kazandırmış. Biri höt dediğinde

tuşlara dokunabilmek için DualShock'u deli gibi sıkıyorsunuz.

Resident Evil 4'ün boss dövüşleri de bu tarz bir oyunda görebileceklerinizin en iyi ve en heyecanlılarından. Her ne kadar bosslarla başa çıkmak çok zor olmasa da, korkutucu ve psikolojik anlamda sindirici görüldüklerinden kendinizi aciz hissediyorsunuz. Üstelik oldukça da zekiler; tam onları çözdüğünüzü düşündüğünüzde farklı bir teknikle üzerinize geliyorlar. Kazanmak için çevreyi ve aklınızı çok iyi kullanmalısınız.

MOTORLU TESTERE YAŞ DA KEŞİYOR, BAŞ DA

Söylediğim gibi bu oyundaki düşmanlarınız zombiler değil, çok daha zeki olan yerel halk. Takım olup beraber saldırmayı veya etrafınızı sarmayı çok seviyorlar. Tipleri dizlerinden veya omuzlarından vurmanıza göre farklı tepkiler veriyorlar ve artık her kafadan vurduğunuz ölmüyor. Bu durumda ya ortaya karışık bomba sallayacaksınız, ya da artık silahlarınızı ve tekniklerinizi geliştirmeye bakacaksınız. Hele bir motorlu testere kullanıyorsanız ki sormayın gitsin, üzerinize doğru koşuyor ve bir şey yapamazsanız boynunuzu kesip anında öldürüyor. Tabanca adamı gıdıklamıyor bile.

Çevre çok detaylı olmasına rağmen sağı solu fazla araştırmanıza gerek kalmıyor çünkü etraftan toplayacağınız malzemeler kendilerini çok belli ediyorlar. En fazla elinizdeki bıçakla kutuları ve varilleri kırarak veya çekmeceleri karıştırarak içlerinden çıkanları alıyorsunuz. Zaten bıçak başka da bir işe yaramıyor. Bunların dışında öldürdüğünüz düşmanlarınızdan da faydalı nesnelere alıyorsunuz. Edindikleriniz nadiren silah, bol bol cephane, iyileştiren yiyecek, bitki ve spreyleyler, para ve kıymetli eşyalar olu-

yor. Bitkilerin kırmızı ve yeşil olanları eskiden oldukları gibi enerji verirken, yeni eklenen sarı bitki ise her seferinde maksimum sağlığını bir adım daha ileriye götürüyor. Topladığınız anahtar nesnelere ve kıymetli eşyalar çantanızda yer kaplamıyor, sınırsız şekilde ayrıca depolanıyorlar. Tabii yeni ve daha geniş bir çanta, yeni silahlar ve gelişmiş özellikleri satın almanız mümkün. Satın almak diyorum çünkü oyunda Ptas (muhtemelen peseta) isimli bir para sistemi ve adım başı karşınıza çıkan mistik tüccarlar var. Bunlara çantanızdan istediğiniz eşyayı ve bulduğunuz hazineleri satabiliyor veya istediğiniz nesnelere (hazine haritaları, silahlar, spreyleyler) geliştirmeleri satın alabiliyorsunuz.

AL GÜLÜM, VER GÜLÜM

Alışveriş sistemi gerçekten çok güzel olmuş, tüccar nerede neye ihtiyaç duyduğunuzu çok iyi biliyor. Oyunun zorluğu arttıkça satıcı da imdadınıza yetişiyor. Başta oyundaki silahların çok çeşitli ve güçlü olmasına anlam vermeseniz de, rakiplerinize yetmemeye başladıklarında onları daha güçlüleri ile değiştirmek veya modifiye etmek için elinizden geleni yapacaksınız. Tüccar size ateş gücü, hız, yeniden doldurma süresi ve şarjör kapasitesi gibi geliştirmeler yapma imkânı sağlıyor. Oyunda çok dar ve çok geniş alanlar, farklı düşman tipleri ve değişik özelliklere sahip si-

◀ Söyle, nereye sakladın paraları?



lahlar olduğundan, duruma göre en uygun silahlı kullanmanız gerekiyor. Sniper kullanımı çok etkili ve keyifli olmuş. Uzaktakilerin kafasını alabilir (kafalar hala kabak gibi patlıyor) veya dolu yakıt tankına ateş ederek tek tuşla çok kuş vurabilirsiniz. Kuvvetli silahlarla düşmanların kalkanlarını ve kapıları kırabiliyorsunuz, üstelik parçalanma bütün olarak değil, sadece ateş ettiğiniz kısımlarında oluyor.

Oyunun harita sistemi de gayet kullanışlı. Tek tuşla ulaşılan (üçgen) harita sizi hiç üzmeden ve yormadan detaylı bir şekilde her odayı, kilitli ve açık kapıyı, kaydetmeniz için gerekli daktiloları, satıcıları ve ulaşmanız gereken noktayı gösteriyor. Kayıt yapmak için artık daktilo şeritlerine ihtiyacınız yok, sınırsız kayıt hakkına sahipsiniz. Sık aralıklarla belirlenmiş kontrol noktaları ise sizi yüklemelerden ve dellenmekten kurtarıyor.

Oyun boyunca her zaman yalnız ilerlemiyor, bazen de başkanın kızını beraberinizde götürüyorsunuz. Kız da gayet akıllı uslu ve laf dinler olduğundan size işkence etmiyor. Ana oyunun yanı sıra haritada mavi noktalarla gösterilen keyifli alt görevleri de oynayabiliyorsunuz. Örneğin belli bölgelerdeki atış poligonlarında mücadele edebilir ve bu sayede para ve karakter oyuncakları kazanabilirsiniz.

Mini Mini Oyuncuklar

Resident Evil 4 uzun olmasına rağmen akıcılığı sayesinde insanı esir alan bir oyun. Eskiden de olduğu gibi bu oyunda da bir kez sona ulaştığınızda oyunu oynamayı sürdürmenizi sağlayan unsurlar var. Bir sonraki oyuna öncekinden kalan tüm silahlar ve para ile başlayabildiğiniz gibi ilginç alternatif kostümler ve silahlar da kullanımınıza sunuluyor. Bunun dışında ıvır zıvır galerisi ve Mercenaries, Assignment Ada gibi birkaç mini oyun açılıyor. Sadece Playstation versiyonuna eklenen Separate Ways (ayrı yollar) ise yaklaşık altı saat süren beş bölümlük önemli bir yan oyun. Burada Leon ile bitirdiğiniz görev ile paralel olarak geçen Ada Wong'un görevini oynuyorsunuz.

Oyun esnasında ve Ada'nın hazırladığı raporları okuyarak hikâye ile ilgili soru işaretlerinizi de giderebilirsiniz.

Oyun çevrim olmasına rağmen bir görsel şaheser. Düşmanlarımızın ve özellikle de ana karakterimizin modelleme ve kaplamaları çok detaylı. Boss'ların görsel kalitelerini ise şimdiye kadar başka hiçbir oyununda görmediğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Bütünlük açısından ara sahnelerde bile render videolar yerine gerçek zamanlı grafikler kullanılmış. Oyunun atmosferi ve çevre tasarımı harikulade. Bir köy veya şato ancak bu kadar gerçekçi ve tüyler ürpertici şekilde tasvir edilebilirmiş. Herifler oturup mimar gibi işlemler. Az da olsa çevreyle etkileşim de var, her an ayağınız yoldaki kapana kısılabilir veya gördüğünüz kilise çanını ateş ederek çalmak isteyebilirsiniz. Kapılar açıldığında geniş alanlar hafızaya yüklendiğinden her kapıda yüklemeler olmuyor, bu yüzden kapıları tekmeleyerek açıp mekâna dalmanız mümkün olabiliyor. Işık ve gölgelendirme fena değilken parçacık efektleri coşmuş. Özellikle de oyunda kullanılan alev efektlerine hayran oldum. Üstelik herhangi bir yavaşlama da görülüyor.

Atmosfere en büyük katkıyı yerinde kullanılan müzik ve sesler yapıyor kuşkusuz. Müzikler tamamen yeni olmalarına rağmen eski oyunlardakilerin tarzından ve kalitesinden uzaklaşmamışlar. Oyunda bazen hiç müzik yok, bazen tırs tırs müzikleri başlıyor, bazen de kayıt noktası gibi yerlerde iç rahatlatıcı ve huzur veren müzikler çalınıyor ki ruh haliniz devamlı zıplama durumunda olsun. Seslendirmeler kulağa hoş geliyor, özellikle de halkın İspanyolca çığrımları güzel bir hava katmış oyuna. Silahların ve diğer nesnelerin çıkarttığı sesleri de çok özenle hazırlamışlar. Çevrenin ambiyans efektlerine ise söylemeye söz bulamıyorum, cırcır böcekleri ve bastığınız kuru otlar ile geceyi yaşamanız

Artı & Eksi

- ↑ Grafik, ses, oynanış, aksiyon, modeller harika. Sadece PS2'ye özel bir oyun eklenmiş.
- ↓ Hikaye klişe başlıyor. Fazla uzun olması herkesin hoşuna gitmeyebilir.

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

gerekli. Hele bir yağmur yağıyor, sanırsın odanın içinde yağıyor. Gözünü kapatırsın üşür, nefesini tutarsın ıslanırsın. Pro Logic 2 desteği de sunan oyunun seslerine yüz üzerinden yüz verdim gitti.

EMREDERSİNİZ KOMUTANIM!

Sonuç olarak anlıyoruz ki zombi olmadan da güzel bir Resident Evil olabiliyormuş. Haklarını vermek lazım, açıkça görülüyor ki RE takımı çok ama çok çalışmış, hiçbir noktayı atlamamış ve bir yapıyı getirmiş karşımıza. Yani oyunu tam anlatmaya şu sayfalar yetmez, en iyisi düşünmeden bu oyunu alın ve oynayarak görün. Unutmayın ki bu oyunlar PS2'nin son bombaları artık. RE4 birçok yönden yeni olmasına rağmen, içinde kaybetmediği unsurlardan dolayı bende bir nostalji hissi uyandırdı. Hatırlıyorum da, Resident Evil 2'yi yirmi küsur kez sıkılmadan bitirmiştim. Bakalım bu oyunu da defalarca kez bitirebilecek miyim? Özellikle Aralık'ın onunda askere gideceğimi düşünürsek bu dediğim pek mümkün olmayacakmış gibi görünüyor. Eh, e-posta atarsınız artık herhalde. Bye&Smile... ■

Alternatif



SILENT HILL 4

Serinin son oyunu tırt olmasına rağmen yine de Resident Evil'in gerilim türündeki en büyük rakibi.

Son karar

Resident Evil'in muhteşem dönüşünü oynamak hepinize iyi gelecek. Kim böyle oyunlar varken yeni nesile ihtiyaç duyar ki?

Resident Evil 4

Tür ▶ Aksiyon / Gerilim **Yapımcı** ▶ Capcom
Dağıtım ▶ Capcom **Yaş sınırı** ▶ 12+ **Dual Shock** ▶ Var
60Hz Modu ▶ Var **Hoparlör Desteği** ▶ Dolby Pro Logic 2
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal
Multiplayer ▶ - **Diğer sistemler** ▶ Gamecube
Web ▶ <http://capcom.com/re4/>

level puanı ▶ 96



SHADOW OF COLOSSUS

Üç yılda yapılan, PS2'yi aşan ve unutamayacağınız bir oyun için doğru sayfa!

LEVEL CLASSIC

Yazan Volkan Turan

Yılsonuna doğru yaklaştığımızdan dolayı, bunca mükemmel oyunun geleceğini biliyorduk. Bu yüzden geceli gündüzlü hazırlandık; gamepad'lerimizi temizledik, randevularımızı iptal ettik ve bol bol uyuduk (Kiiiiim?). Şu PS2 sayfalarında gördüğünüz Resi 4, Calibur III, The Warriors gibi süper oyunlardan önce dayanamadım, ilk olarak Shadow of Colossus (SoC)'un tadına bakayım dedim. Bakış o bakış! Hala diğer klasiklere geçmeye fırsatım olmadı. Onca hazırlığa rağmen, savunmasız yerimden yakalandım. Aslında suç benim çünkü ICO gibi harika bir adventure yapan ellerden, en az bir bu kadar daha harika, tiryakilik yapan bir oyunun geleceğini tahmin etmeliydim. Edemedim!

THE NUMBER OF THE BEAST

SoC bir adventure oyunu ve ortada da içine balıklama daldığımız bir konu var. İşin garibi, nelerin olup bittiğinden oyunun sonuna kadar da pek haberimiz olmuyor. Kollarımızda bir kız yatıyor ve atımızla beraber girilmesi yasak olan bir tapınağa giriyoruz başlangıçta. Silüetini görmediğimiz bir sestem, kollarımızdaki kızın ruhunun geri gelmesi için yardım istiyoruz. Cevap pek iç açıcı değil ama bir oyunun başlayabilmesi için yeterli. Tam 16 adet Colossus'u yendiğimiz takdirde ruhun geri dönme "olasılığının" mümkün olduğunu duyuyor ve bu müthiş maceraya atılıyor. Konu kula-

ğa yavan geliyor olabilir ama kesinlikle değil. Tüm olayı bir anda karşınıza sunuyorlar ve emin olun ki sundukları şey size şok etkisi yapacak kadar etkili. Bu kız kim? Sizin için neden önemli? Neden Colossus'lar? İşte size oyunu bitirmek için bazı nedenler!

SoC'un işleyişi gayet basit; sırasıyla hedeflere gidiyor, yeniyor ve geri dönüyorsunuz. Buradaki 'hedeften' kastım Colossus'lar tabii. Oyunda yeneceğiniz başka hiçbir düşman yok. Bir tek siz, atınız, muallâkta olan bir kız, Colos-

sus'lar ve size sürekli "Thy next foe is ..." diye yeni hedefinizi söyleyen bir ses var (sanırım Ico'daki dili kullanıyorlar). Görevi alıyor ve uçsuz bucaksız, harika tasarlanmış bir dünyada kendinizi buluyorsunuz. Aslında bakarsanız sadece bu dünyada at koşturmak için bile bu oyun alınır. Dağı, tepesi, ovası, çölü, gölü, şelalesi, denizi, kumsalı, bataklığı, ormanı, antik kaleleri, kuleleri, uçurumları, koş koş bitmeyen çimenlik alanları, boğaza nazır villalarıyla mükemmel detaylandırılmış bir dünya burası (18.720.000metrekare kadar!). İşte

Artı&Eksi

- ↑ Harika tasarlanmış ve süslenmiş bir ortam. Değişik oynanış. Sade gözükken ve içerisinde garipleşen bir konu. God of War'unki kadar mükemmel müzikler (albümü çıktı). Ara sahnelerde kamera kontrolü. Ve tabii ki "Ben aslında varım" diye bağırın Colossus'lar!
- ↓ Birkaç kamera açısı problemi. Birkaç teknik hata.

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

buyle bir ortamda bir kılıcınız ve bir okunuzla at koşturup Colossus'ları arıyorsunuz. Bulmanız içinse tek ipucunuz kılıcınızın gücü. Gün ışığı gelen bir ortamda kılıcınızı kaldırıp ne tarafa gitmeniz gerektiğini gösteren bir ipucu alıyorsunuz. Ancak yönü biliyor olmanız Colossus'u hemen bulacağınız anlamına gelmiyor. Önünüze aşılamayacak bir vadi, uçurum ya da çıkmaz bir yol çıkabiliyor. Değişik yönlerden veya alternatif yollar kullanarak istenilen yere gitmeniz gerekebiliyor ki bu bile başlı başına bir eğlence. Çoğu zaman görevi unutup yaldır yaldır at kullanıyor, meyve ağaçlarına tırmanıyor, kuş/balık avlıyor veya üstüne atlayacak bir şahin bulmak için kendinizi haritanın en ücra köşelerine giderken bulabiliyorsunuz.

DEH DEH DÜL DÜL

Yol dostunuz olan atınız Agro, benim şu ana kadar gördüğüm en gerçekçi animasyona sahip hayvan olma özelliğini taşıyor. Bir at yarışı simülasyonu olan Galop Racer oyunlarındaki atlardan bile daha gerçekçi ve daha iyi tepki veriyor. Öyle her yolda son sürat koşmuyor, kendi yolunu kendi bu-



labiliyor, ağaca kafa atabiliyor ve adını söyleyince yanınıza Şeker Adam gibi geliveriyor. "At, avrat, silah" diyen atalarımızın bir bildiği varmış yani!

Gelelim Colossus'lara. Bunlar mitolojik hayvanlardan etkilenerek çizilmiş; taştan, kemikten oluşan, nefes alan, devasa boyutlarda düşmanlar ve tam 16 adet bunlardan bulunmakta (ki bu spoiler değildir, korkmayın). Yeni hedefi öğrendikten sonra Colossus'u bulmak için uzun ve karmaşık yolları geçiyor ve nihayetinde de buluyorsunuz. Burada bitiyor mu? Bitmiyor! Asıl oyun burada başlıyor zaten. İlk derdiniz şu pire kadar boyunuzla karşınızdaki devasa şeyin üstüne nasıl çıkacağınızı bulabilmek. Bu en başlardaki birkaç devde basit olsa da, ilerleyen bölümlerde oldukça karmaşık ama bir o kadar da keyifli hale geliyor. Yeri geliyor atınızı, yeri geliyor okunuzu, yeri geliyor çevreyi kullanıyorsunuz. Örneğin suyun altındaki ya da havadaki bir Colossus'un üstüne nasıl çıkacaksınız? Cevap aslında yanı başınızda duruyor ve bu cevabı bulmak gerçekten büyük keyif. Bir puzzle oyunu oynuyor gibi kafa patlatıyor ve sonunda kendinizi yaratığın üstünde buluveriyorsunuz.

DEATH OR GLORY

Üste çıktıktan sonra da durum kolaylaşıyor. Üstünde durduğunuz dev süreklili hareket halinde olduğundan ve siz de devin her yerine tutunamadığınızdan, ilerlemekte zorluk çekiyorsunuz çünkü bu oyunda Metal Gear oyunlarındaki gibi bir tutuş gücü var. Biterse elleriniz çözülüyor ve hop aşağı (ölebiliyorsunuz)! İşe ilk olarak Colossus'un zayıf yönünü bulmakla başlamalısınız. Dikkatli baktığınızda açık mavi bir sembol göreceksiniz yaratığın üstünde. İşte bu Colossus'un zayıf noktası ve buraya var gücünüzle kılıcınızı saplamanız gerek (emin olun süper bir duygu). Zayıf noktalar bir veya bir-

Alternatif



ICO

SoC'u yapanların daha önce nasıl bir oyun yaptığını merak ediyorsanız Ico'ya göz atmanız yeterli olacaktır. Boynuzlu bir çocuk ve sürükleyici konuyla, değişik oynanışı ve kendisine has atmosferiyle hala PS2'nin en iyi oyunları arasında. Oynamanız konusunda ısrarcıyız, çerçeve belli yani!

den fazla olduğundan, bu zevkli mücadeleler yeterince nefes kesici geçiyor. Kendinizi uçan ejderhamsı bir yaratığın kanatları arasında uçarken ya da bir su yılanının üstünde yüzerken hayal edin? Sonra SoC oynayın. Bingo!

Her şey bir yana, oyunun grafikleri bir yana. Göreceğiniz her şey çok güzel ve etkileyici. Uçsuz bucaksız bir ormanın içine süzülen ışıktan, tüm haşmetliyle gürleyen şelaleden, gözünüzü alan güneşten, yaşıyor hissi veren Colossus'lardan, kamerayı çevirdiğinizde renklerin kayıp blurlaşmasından etkilenmeyecek oyuncu tanımıyorum. En iyisi değil ama bizden yıldızlı pekiyi alacak kadar çarpıcı bir görselliğe sahip SoC.

ANGRY AGAIN, ANGRY OW

Maalesef SoC kusursuz bir yapımdır değil. Özellikle kamera açıları bazen çok sinir bozucu olabiliyor. At üstünde olmasa da, Colossus üstüneyken kameradan çok uzaklaşıyorsunuz ve zoom yaparsanız da gerekli açığı yakalayamıyor, fitil oluyorsunuz (çok nadir). Bunun dışındakiler hata değil ama olsa "belki" daha iyi olabilirdi. Örneğin; birkaç karakter, daha fazla silah, farklı hayvanlar... Ama bu haliyle bile SoC bir klasik. Hem de okuyarak değil, oynanarak anlaşılmalıdır! ■

Son karar

Yazı içerisinde bunu belirtmedim; Shadow of Colossus'u "mutlaka almalı", arşivinizin en 'işlek' yerine koymalısınız. Çünkü SoC "Bir kere oyna, at" türünden bir oyun değil. Oynadıkça yeni gizler, modlar, zorluk dereceleri açıyor ve gidemediğiniz yerlere gidebiliyorsunuz. Üstün hayal gücü ve parlak zekânın bir araya geldiği ender oyunlardan SoC.

Shadow of Colossus

Tür ▶ Adventure Yapımcı ▶ SCEA Dağıtımçı ▶ SCEA Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Zorluk ▶ Zor İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.playstation.com

level puanı 94



BATTLEFIELD 2

MODERN COMBAT

Modernize sanal savaşın konsol hali... Nasıl yani?!

Yazan | Jesuskane



Evet arkadaşlar Battlefield ve konsol, konsol ve Battlefield. Ne kadar ilginç değil mi? Eh bence de değil. Battlefield 2 PC'den konsollara sıçırıyor sıçırmasına ama platformla temasının kesildiği anda başına olmadık işler geliyor. Konsola inişini gerçekle-

tirdiği anda ise neredeyse tanınmaz hale geliyor. Oyunu kötü yapmaktan çok şekilsiz bir hale getiren bu değişim rüzgârından oyun ve oyuncu ne şekilde etkileniyor? Buyurun birlikte bakalım.

Battlefield serisinin tanıtıma ihtiyacı yok artık sanırım. Yıllardır oynayıp durduğumuz, her yeni oyunuyla iyi kötü yüzümüzü güldüren serilerden kendisi. Hal böyle olunca beklentiler de herhangi oyundan çok daha yüksek oluyor. Bunun yanında bilgisayarımın başında yaşadığım keyfi, salondaki kanepeye taşıyabilme ihtimali beni her zaman heyecandırmıştır açıkçası. Hele ki bu taşınma hadisesi, keyif bir kayba uğramadan gerçekleşebilirse ne ala. BF2 konsola geçişte ne keyiften ne de kişiliğinden pek bir şey kaybetmiyor. Aslına bakarsanız kaybedecek bir durumu yok. Çünkü tüm beklentinin aksine Battlefield 2: Modern Combat bambaşka bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Daha giriş videosunu gördüğümüz anda bilgisayarda, az önce başından kalktığınız oyun ile tüm bağlarınız kopuyor.

KARLAR DÜŞER TÜFEĞİMİN DÜRBÜNÜNE

Karşımızda yepyeni bir oyun var. Doğrusunu söylemek gerekirse pek online ağırlıklı da değil. Özellikle konsol versiyonu sadece 24

oyuncuya kadar sunucular destekliyor. Bu da PC sürümünde oynadığımız devasa haritalarla buluşma şansımızı ortadan kaldırıyor. Oyunun tek kişilik modunda yaşadığımız takılmalar, 24 oyuncu limitinin nedenleri hakkında gerekli açıklamayı yapmış oluyor. Kazakistan'da başlayan gereksiz hareketlenmeyi bastırmak için BM güçleri olarak bölgeye gönderiliyoruz. Biz burnumuzu ona buna sokarken, bizden rahatsız olan Çin de ortamda boy gösteriyor. Bir BM bir Çin birlikleri olarak o görev senin bu görev benim koşturuyoruz. Her haritalarda verilen görevleri tamamlamaya uğraşıyoruz. Tek kişilik modda bunu yaparken BF'yi BF yapan Conquest modunun C'sine rastlamıyoruz. Tek kişilik mod kendi çapında başarılı sayılsa da bir Battlefield oyunu oynadığınızı unutmamız mümkün. Düşman denizaltılar patlat, şu bölgeyi ele geçir, sniper'ları temizle vb türdeki görevler sık sık tekrar ediyor. Tekrar eden görevler hızımızı biraz kesse de ardı arkası kesilmeyen minik 'challenge'lar hırs yapmamıza neden olabiliyor. Vurduğunuz adam sayısı, bir şarjörde vurduğunuz adam sayısı, görevleri tamamlama süresi gibi pek çok farklı olay, bölüm boyunca toplayacağınız puana etki ediyor. Her öldüğünüzde ise puan kaybediyorsunuz. Her bölüm sonunda bu puanlar hesaplanıyor ve size yıldız olarak geri dönüyor. Belli sayıda yıldız topladıkça er olarak başladığınız oyunda rütbenizi yükseltebiliyorsunuz. Oyunda sabit silah setleri bulunuyor. Her sınıf için ayrı



ayrı hazırlanan silah setlerindeki her silahı maalesef kullanamıyorsunuz. Rütbeniz arttıkça silah envanteriniz yavaş yavaş büyüyor. Ancak farklı birimler arasında bir denge olduğu pek söylenemez. Yani medic sınıfı olup, PC sürümündeki gibi sıcak çatışmalarda adam yerine konmayı beklemeyin derim. Sınıflar arasında bir denge-sizlik söz konusu olsa da bu her biriyle oynamayacağımız anlamına gelmiyor elbette. Tek kişilik oyun modunda tek tuşa basarak, görüş alanınız dahilindeki herhangi bir karakterin kontrolünü ele alabiliyorsunuz. Bu hem uzun mesafeleri hızla kat etmenize hem de kilit noktalara çok daha hızlı müdahale etmenize imkan tanıyor. Örneğin birliğinizi dar bir alanda düşman araçları tarafından sıkıştırıldığında, yakındaki bir binanın çatısında mevzilenmiş anti-tank biriminizin kontrolünü ele alıp, yapay zekânın keyfini beklemeden sorunu çözebiliyorsunuz. Kullanmaya biraz alıştıktan sonra bu özelliğin savaş alanında size ne kadar esneklik sağladığını görüyorsunuz. Çatıdan tankı patlatıp, diğer çatıdaki sniper' a geçiyor, düşman askerlerini tek tek hakladıktan sonra, aşağıdaki piyadelere birine geçip en yakın araca binip bir sonraki görev noktasına doğru harekete geçebiliyorsunuz. Ancak biraz sabırlıysanız, elinizdeki silahla tank, helikopter gibi araçları ortadan kaldırmanız mümkün. İşin güzel yanı, bir aracın şoförünü vurarak aracı etkisiz hale getirmeniz de mümkün. Karşınızdaki bir tank ise bu durum pek söz konusu olmasa da, özellikle helikopterlerden kurtulmak için en hızlı yol olduğu kesin.

Artı&Eksi

- ↑ 24 kişilik online oyun, kullanılacak bir sürü araç, atılacak bir sürü silah var.
- ↓ Battlefield 2'nin PC'deki o muhteşem oynanışından eser yok. Tek kişilik görevlerde hiç zevk yok.

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



TANK SAĞA MI ÇEKİYOR NE?

Harita tasarımları pek fena değil. Ancak haritaları öğrenmek gereğinden fazla zaman alabiliyor. Bunun nedeni ise komplike olmaları değil, aksine fazla düz ve basit olmaları. Binaların hemen hemen hiçbirinin içine giremiyorsunuz. Belli binalar ya da yanlarında bulunan rampalar çatıya çıkmanıza imkân tanıyor. Görev gereği bunu yapmanız gerektiğinde pek bir sorun yok. Çünkü ekranda gitmeniz gereken noktayı ve mesafeyi gösteren bir imleç beliriyor. Ancak sokak aralarında koştururken bir anda ateş altında kalırsanız vay halinize. Çünkü binaların içine giremediğiniz gibi pek çok bina arasında siper alabileceğiniz ya da saklanabileceğiniz bir boşluk da yok. Sağda solda yanmış bir araba iskeleti vs yoksa dımdızlak ortada kalabiliyorsunuz ki bu oldukça sinir bozucu. Harita tasarımındaki bu açık, ilk başta kendini pek belli etmiyor. Sürekli yağan kar ya da yağmur gayet başarılı bir şekilde ayıpları örtüyor. Ancak olan biteni daha net görebildiğimiz anlarda çevrede, birimlerde ve araçlarda kullanılan düşük çözünürlüklü kaplamalar ve gereğinden düşük detay seviyesi yüzünüze tokat gibi çarpıyor. Bütün bunlara rağmen PS2'nin ortalığın azıcık karıştığı her anı fırsat bilip kasılması biraz can sıkıyor. Müzikler, seslendirme ve ara videolar kendinizi biraz toparlamanıza yardımcı oluyor.

Tek kişilik oyun modundan hevesinizi alıp, gördüğünüz ilk sunucuya balıklama atladığınızda ise içiniz biraz rahatlıyor. Bildiğimiz, sevdiğimiz Conquest modu karşımızda yine. Harita boyutları ve maksimum oyuncu sayısı biraz kırılmış olsa bile yine oldukça zevkli. Ancak yine ciddi sorunlara sahip. Özellikle tek kişilik oyunda düşman birimlerinin üstünde beliren kırmızı işaret rakip takım oyuncularının tepesinde de mevcut. Daha atış menziline girmeden rakibinizi fark etmeniz oldukça kolay. Yine her türlü hava ve kara aracına sahip olmamıza rağmen kullanımları pek kolay değil. Daha doğrusu araçlar olması gerektiği şekilde bir türlü hareket edemiyor. İstedğiniz yere gitme-

Alternatif



SOCOM 3

PC'cileri kışkıracak bir online aksiyon oyunu olan SOCOM ile hala tanışmadıysanız, serinin en son ve en iyi oyunu yeni çıktı. Detaylı incelemesi gelecek sayıda.

mekte direnen araçlardan vazgeçmeniz pek uzun sürmüyor. Bu yüzden çarpışmaların çoğu piyade ağırlıklı geçiyor. Akli başında bir takıma denk geldiğiniz anlarda bu pek bir sorun yaratmasa da, iletişimin pek kolay olmadığı bu platformda oyun çok seri bir şekilde team death-match havasına bürünebiliyor. İyisi, kötüsüyle Battlefield 2: Modern Combat konsollar için ortalama bir FPS olmaktan pek öte gidemiyor. ■



Son karar

İsminin gazabına uğrayan orta halli oyun. BF dediğimizde aklımıza gelen tablo ile kesinlikle örtüşmüyor. Konsolda FPS oynayacağım diyorsanız, serinin PC oyunlarıyla karşılaştırmadığınız sürece, çok da kötü bir tercih sayılmaz.

Battlefield 2: Modern Combat

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Digital Illusions Dağıtımcı ▶ EA Games Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Normal Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.eagames.com

level puanı ▶ 70





LEVEL HIT

70'li yılların savaşıları karşınızda!

THE WARRIORS

Yazan Tuna Şentuna



60'lı, 70'li ve 80'li yılların bir karakteri vardı. Mesela 50'lerde yoktu böyle bir şey. Ya da 40'larda. 40'larda savaş vardı zaten. O da bir karakter olarak sayılabilir ama konu dışı şimdi. 90'lı yıllar çok fenaydı. 80'lerin acısının atılmaya çalışıp modernleşme çabalarının yoğunlaştığı ve bocalanılan yıllar... 2000'e de milenyum dendi, o da öyle bir şekil yaptı kendine. Bence hala aynı karakterizlik sürüyor oysa ki. Gençlerin ve dünyanın iyice zıvanadan çıktığı yıllar diye anacağız bu yılları, yeşil renkli, biber dolması esanslı haplarımızı yemek niyetine yutarken.

The Warriors da işte aynen böyle bir şey (hah, kaçtı konunun ucu, kolaysa topla). 70'li yılların sonunda Amerika'daki çetelerin birbiriyle mücadelesini anlatan, aynı isimdeki filmi konu alan bir oyun. Yapımcı da Rockstar. Yani Grand Theft Auto'nun arkasındaki isim. Durum böyle olunca da ister istemez kaliteli bir ürün bekliyoruz ve

neyse ki Rockstar bizi bu konuda hayal kırıklığına uğratmıyor. "Ne? 70'li yıllar mı? Hippi görünümü çetelerin birbiriyle savaşı mı? Off, çok gereksiz..." diyen ben bu oyundan zevk aldysam, dünyadaki herkes eğlenecek bir şeyler bulacaktır.

REMBRANDT TARZI GRAFİTTİ SANATI

İlginç bir tutum sergilemiş Rockstar ve filmi değil de, filmden önce olanları konu almış oyunda. Buna göre de devlette görev yapan bir adamın öldürülüşünden ve Warriors çetesinin bundan sorumlu tutuluşundan 60 gün öncesinden başlıyor hikâye. 23 bölümün sonunda da filmin bir bölümünü oyunda yaşamış olarak bitiriyorsunuz macerayı.

Tüm Rockstar oyunlarından daha fazla hikâye içeriyor oyunumuz. Konu o kadar önemli ki, takip etmezseniz yaptıklarınızın gerçekten hiçbir anlamı olmuyor. Mesela GTA'da genel hikâye önemli sayılmazdı, çünkü senaryo birçok yan görevle bölünüyordu ve hikâyeden çok, koskocaman şehirde özgürce dolaşmak, kargaşa yaratmak önemliydi. Burada ise tam tersi söz konusu.

Oyundaki hareketleri anlatan bir alıştırmaya bölümünün hemen ardından hikâyeye balıklama giriyoruz. Çetenin üyelerinden bir tanesini kontrol ettiğimiz görevler sunuluyor önümüze. Tek karakteri kontrol ediyor olabiliriz ama yanımızda her zaman bizimle birlikte savaşan arkadaşlarımız da oluyor. Üstelik bu arkadaşlarımıza emirler de verebiliyoruz. Eğer durumumuz kötüyse, "Watch my back" komutunu veriyoruz,

İşte oyun boyunca bunu yapıyorsunuz: Düşene bir de siz vuruyorsunuz!

Dayak yedikçe yara bere alıyorsunuz ve bunlar da üstünüzde gözüküyor.

Artı&Eksi

- ↑ Dövüş sistemi. Senaryo. 70'lerin ruhunu aynen yansıtmaları. 2 kişilik oyun imkânı.
- ↓ Grafikler karanlık ve biraz özensiz. İki kişilik oyundaki yavaşlamalar.

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

çetenin diğer üyeleri bizi korumak üzere harekete geçiyor. Etrafın yıkılması gerekiyorsa, "Mayhem!" diyoruz, herkes ortalığı parçalamaya başlıyor. Aylak aylak dolaşarak elemanlarımız, diyoruz "Let's go", koşarak geliyorlar yanımıza. Yani yanımızda ufak da olsa (çok ufak) bir ordumuz var. Yapay zekâları da fena sayılmaz. Ama düşmanın yapay zekâsı çok daha iyi. Genelde diğer elemanlarınıza değil, direkt sizin üstünüze çullanıyorlar.

BOYAMASANA KARDEŞİM DUVARIMI!

Oyunun yüzde 70'lik bölümünde dövüşüyorsak, yüzde 20'sinde duvar boyuyor, yüzde 5'inde soygunculuk yapıyor ve kalan kısmında da peşimizden koşturan kötü adamlardan kaçıyoruz. Bu anlatıklarımın hepsi birer mini oyun aslında. Tamam, dövüşme kısmı pek mini değil ama duvarlara grafiti yapmak öyle. Nasıl köpekler, kediler sağa sola idrarlarını bırakarak alanlarını belli ediyorlarsa, bu çeteler de duvarlara amblemlerini çizerek güçlerini kanıtlamaya çalışıyorlar.

The Warriors'a 5 aşamada alışma şeması

Bu oyun sizi çekmiyor mu? Yoksa oyunu aldınız ama bir türlü sarmadı mı sizi atmosferi? Ya da karnınız aç ve oyun oynayacağınıza yemek yemek istiyorsunuz. İşte çözüm burada. Bu aşamaları takip edin, hayatın anlamını yalayın...

1. Filmi izleyin

Evet, The Warriors filmi bulun ve izleyin. Sıkılabilirsiniz, kafanızı duvarlara vurabilirsiniz ve hatta içinde adımın geçtiği "saygılı" cümleler de kurabilirsiniz, ama emin olun oyundan daha fazla zevk alacaksınız.

2. Manhunt oynayın

Böylece The Warriors'a çok daha hızlı adapte olursunuz, çünkü oynanışları çok benziyor. Hatta bana kalırsa bu oyun daha da iyi.

3. Grand Theft Auto oynayın

Çünkü iki oyunda da ortalığı yakıp yıkmak

şıyorlar. Biz de birçok görevde bunu uygulamaya çalışıyoruz. Önce etraftaki satıcılarıdan boya spreyi alıyoruz, daha sonra ilgili duvara gidiyoruz ve ekranda beliren şeklin üstünden analog kolla gitmeye çalışarak hızlı bir şekilde şekli tamamlamaya uğraş gösteriyoruz. Bu işlemi 20 kez yaptıktan sonra yolda yürümüş gibi grafiti çizilebiliyor.

Grafiti çizmenin yanında para kazanmak için de birkaç şey yapabiliyoruz. Dükkanlara girip ortalığı yakıp yıkıyoruz ve arada da değerli eşyaları çalıyoruz. Ya da yolda park etmiş arabaların camlarını kırıp teypelerini götürüyoruz. Burada da mini bir vida sökme oyunu devreye giriyor. Para elde etmenin bir yolu da sokakta yürüyen sivilleri soymak. İşlem şöyle gerçekleşiyor: Zavallı kurbanımızın yanına gidiyoruz, onu yakalıyoruz ve analog tuşla oynanan mini oyun sonucunda parasını gasp ediyoruz. Gayet kolay.

TEKME, YUMRUK, DİRSEK, DİZ...

Beklenmedik bir şekilde (GTA'da yakın dövüş adına bir şey olmadığı için) The Warriors'ın dövüş sistemi çok iyi bir iş başarıyor. Hafif, ağır saldırı hareketlerinin yanı sıra, farklı tutup atma hareketleri, özel güçlü saldırılar, yere düşmüş bir adamı hırpalama, yere düşürmeden önce onu duvara çarpma, duvara çarptıktan sonra suratına diz geçirip ardından dirsek darbesiyle yere indirme gibi hafif vahşi, fakat uygulaması bir o kadar zevkli güzellikler bulunuyor. Yani hareketler elde edemiyoruz belki ama çetenin karargâhında kum torbası, barfiks gibi aletlerle çalışarak güçlenebiliyoruz.

Olayın en iyi tarafıysa ne dövüşler, ne de mini oyunlar. Dilediğiniz zaman, bir arkadaşınız diğer gamepad'i alarak oyuna dahil olabiliyor. Hep çete olarak ilerlediğiniz için,

bize kalmış. Ayrıca GTA süper bir oyun. Bahane olsun diye yazdım, pişman da değilim.

4. 70'li yılları araştırın

70'ler partilerine gidin. Annenizle, babanızla konuşun, o yıllarda ne nasılmış öğrenin, bilgilendirin. Ama Türkiye'deki durumu değil, Amerika'daki olayları öğrenirseniz daha iyi olur.

5. Dövüş oyunlarından zevk almayı öğrenin

Bunu nasıl yaparsınız bilemiyorum, fakat bir şekilde dövüş oyunlarını seviyorsanız The Warriors'ı zaten anında benimseyeceksinizdir. Eğer bu türe karşı ilginiz yoksa da lütfen ilgi sahibi olmak için uğraş gösterin. Yoksa PS2'yi niye aldınız ki? The Sims oynamak için mi? Hi?!

Alternatif



GTA: SAN ANDREAS

The Warriors'ı, GTA'nın bir bölümü olarak düşünebilirsiniz. Sadece daha iyi bir dövüş sistemi sunuyor. Çok daha geniş ve eğlenceli bir tecrübe istiyorsanız, mutlaka GTA'yı deneyin.

çete elemanlarından bir tanesinin rolünü de arkadaşınız almış oluyor. Oyunun zevki böylece iki katına çıkıyor fakat hızı da iki kat aşağı düşüyor maalesef. PS2'nin güç sorunu burada da devreye giriyor. Ekrandaki aksiyon biraz yükseldi mi, FPS aynen aşağı çekiyor kendini.

Peki oyunu bitirince ne oluyor? Kaldırıp çöpe mi atıyoruz? Hayır. Hikâyede ilerlerken veya oyunu bitirdikten sonra Rumble Mode'a adım atma imkanınız var. Burada bir dolu farklı oyun çeşidi önümüze atılıyor ve kâh hayatta kalma mücadelesine katılıyoruz, kâh tekerlekli sandalye yarışında yer edinip eğleniyoruz. Rumble Mode küçümsenecek bir bölüm olmamış, hatta neredeyse senaryo kadar büyük bir yere sahip.

Günümüzün oyunlarından görsel anlamda biraz daha geride olsa da, oynanış mekanığı ve hikâyesiyle gerçekten büyük bir başarı The Warriors. Bana sorsanız bilim-kurgu veya daha fantastik bir oyunla zaman geçirmeyi seçerim ama bu kadar özenilmiş bir oyuna da şans vermek lazım. Farklı bir deneyim yaşamak ve Rockstar kalitesini görmek için herkesi buraya davet ediyorum. ■



Son karar

Final Fight gelene kadar sokakların tozunu attırmak istiyorsanız, çok güzel bir seçim. Ayrıca yaşça büyük oyuncular bu oyundan daha farklı tatlar alacaktır. Bir kez oynamaktan zarar gelmez.

The Warriors

Tür ▶ Aksiyon Yapımı ▶ Rockstar Toronto
Dağıtım ▶ Rockstar Games Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Yok Multiplayer ▶ 1-2 oyuncu Diğer sistemler ▶ Xbox Web ▶ www.rockstargames.com/thewarriors/warriors.html

level puanı 85



Dövüş kavramında son nokta... Veya, dövüşmekten parmaklarımız nasır bağladı!



"Bir efsaneydi, bir efsaneydi senle beraber olmak..." sözleriyle başlamak istiyorum yazıma, zira heyecanlıyım. Heyecanlıyım, çünkü Tekken 5'ten kafamı kaldırılabilmemi sağlayacak yegâne oyun şu an elimde. Elimde, çünkü...

Piyasaya çıktığı zaman, anında bir Sega Dreamcast almış biri olarak, doğal olarak yüksek çözünürlüklü Soul Calibur'la da tanışmıştım. Sonra Tekken'i, Street Fighter'ı bir kenara bıraktım ve hayatımı bu oyunla bütünleştirdim. Böylesine sevdiğim Soul Calibur'un ikincisine gerektiği önemi verememiş olduğuma iki gün öncesine kadar inanıyordum. Bir şekilde SCII'yi adam gibi oynayamadım, tam anlamıyla içimde kaldı. Eh, böylesine dertli bir insan olarak SCIII'e nasıl sekiz kolla sarıldığımı tahmin etmiş olacaksınız. Muhtemelen bu yazıyı okuduktan sonra siz de aynı düşünceleri paylaşacaksınız üstelik. Efsanenin son basamağı için hazırlanın...

HERKES GÜNEŞ GÖZLÜKLERİNİ YANINA ALSIN

Yeni karakterler, yeni oyun modları ve onbinlerce gizlilik olmayacak sizi etkileyen. PS2'de görebileceğiniz en kaliteli, en göz kamaştırıcı, kısaca en iyi grafikler olayın başından sonuna kadar sizi etkilemeye devam edecek. Tam alıştığınızı sanacaksınız görsel başarıya, arada başka bir oyun oynayacaksınız ve SCII'l'e geri döndüğünüzde yeniden hayranlığınız tavana vuracak. Oyunda bulunan tüm karakterler en baştan gözden geçirilmiş ve kıyafetlerinden vücut oranlarına kadar her türlü alanda değişime uğramışlar. Kilik artık daha atletik gözüküyor, Talim daha kıvrak, Cervantes daha ezik. Evet, iri karakterler artık eskisi kadar iri değil. Rock'ı görünce korkmuyor, Nightmare'le karşılaşınca kaçacak delik aramıyorsunuz. Bir tek Astaroth hala ihtişamını korumayı başarıyor.

Grafik konusunu üç sayfa daha gündemde tutabilirim ama oynanışı ve yeni oyun modlarını anlatmak lazım. Oynanışta ilk dikkat çeken, oyunun artık daha hızlı olması. Gözünüzü açıp kapayınca kadar enerji barınızın yarısı git-



LEVEL CLASSIC

Yazan Tuna Şentuna



Artı&Eksi

- ↑ Yeni karakterler, eski karakterlerin makyajlanması. Yapay zekâ.
- ↓ İnaniçsiz grafikler, kaliteli müzikler. Genel olarak başarısız oyun modları. Üç oyundur aynı kalan ses efektleri. Online oyunun olmaması.

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

miş oluyor mesela. Kombolar daha hızlı gerçekleşiyor, hareketler birbirine daha hızlı bağlanıyor. Bu elbette demek değil ki tuşlara rasgele basarak bir yere varabiliyoruz. Daha önceden tanıdığımız karakterlerin de birçok hareketinin yapılış şekli değiştiği için, Practice'ten Command List'e bakarak ilgili karakterin hareketlerini iyice beyninize kazımanızı öneririm.

BİR KILICIN HİKÂYESİ

Oyuna hızla adım atmaya çalıştınız ve tökezlediniz değil mi? Neden; çünkü bir arcade modu yok oyunda. Tales of Souls var onun yerine. Yani bir karakterin hikâyesini takip ettiğiniz ana bölüm. Bu-

Alternatif



TEKKEN 5

Soul Calibur III'ü aldıktan hemen sonra, koşarak Tekken 5'i alıyorsunuz ve Namco'yu bu kadar başarılı dövüş oyunları yaptığı için bizzat tebrik ediyorsunuz Japonya'ya gidip (yanınıza beni de almayı unutmayın).

an kazanmaya çalışıyorsunuz. Her üstesinden geldiğiniz görev de size altın olarak geri dönüyor. Altınla da ne yapılır? Harcanır elbette. Oyunda toplam altıbindokuzyüztaltmışüç tane (zor oldu, ama saydım) gizlilik olduğu ve bunların büyük bir bölümünü de parayla satın aldığınız için altın olayına dikkat etmenizi önereceğim. Neyse ki oyun bu açıdan bonkör. Her tamamladığınız oyun tipi, her hareketiniz size altın olarak geri dönüyor.

Ve Chronicles of the Sword. Soul Calibur III'ün bize müjdesi. Ne mi bu? Anlatayım. Bir karakter yaratıyoruz kendimize, sonra bu karakteri alıp bir "kale savunmacı, kale kuşatmacı" oyununda sürüklüyoruz savaflara. Her hari-



KIYASIYA MÜCADELE

Yeni karakterler, arka planlar, yeni oyun modları, yeni hareketler ve karakter yaratma özelliği derken, yenilenen bir başka konu da yapay zekâ olmuş. Yapay zekâ o kadar iyi ki bir kez yaptığınız hareketi bir daha yemiyor. Hep gard alırsanız, üşenmeden yanınıza gelip sizi tutup fırlatıyor. Komboları art arda diziyor, basit saldırılarınızı savuşturup atıyor. Özellikle World Tournament'ta ve Soul Arena'nın 'hard' zorluk derecesinde bayağı zorlanacağınızdan eminim. Bu kötü bir şey değil, aksine oyunun ömrünü uzatmak için mükemmel bir etken.

Elimde olsa bir çırpıda yok edeceğim Chronicles of the Sword bölümü olmasaydı ve daha eğlenceli oyun tipleriyle zenginleştirilseydi SCIII, 98 puanı yapıştırdım kafasına ama bu haliyle sadece çok zevkli bir dövüş oyunu olmaktan ileri gidemiyor



nu beğenmezseniz World Tournament verelim size? Art arda 12 turnuvada başarılı olmaya çalıştığınız bu oyun tipinde düşmanlarınız ilerlediğiniz her aşamada daha da azıtıyor ve sizi yenmek için türlü türlü pislikler yapıyor. Oyunda uzmanlaşmak veya uzmanlaştıktan sonra yeteneklerinizi sınamak için aradığınız bölüm budur. Farklı görevleri yerine getirmeye çalıştığınız Soul Arena da hayli eğlenceli bir bölüm. Burada üç farklı zorluk seviyesine ayrılmış bölümlerde, sizden istenenleri yapmaya çalışıyorsunuz. Mesela bir bölümde dev, hareket eden bir heykelle dövüşüyor, bir diğerinde rakibinizden düşen paraları toplayarak pu-

ta bir görev demek ve her görevi başarmanın da farklı koşulları var. Genelde düşmanın ana kalesini geçirmek oluyor amacımız ve o sırada düşmanımız da anısını yapmaya çalışıyor. Buradan anlatınca eğlenceli gözükse de, bu oyun gerçekten çok sıkıcı. Bir kere ille de yarattığımız karakteri kullanmak zorundayız. Pekki, güzel ama ya ben Mitsurugi'yle bu olayı yaşamak istiyorsam? Onu geçelim, oynanış o kadar yavaş, o kadar sıkıcı ki, iki bölüm bile dayanabilirdeniz mucize. Keşke önceki oyunlardaki gibi bir harita üzerinde dilediğimiz noktaya ilerlediğimiz, farklı görevler içeren uzunca bir oyun modu bulunsaydı. Chronicles of the Sword bu haliyle özensiz, zevksiz ve gereksiz bir tecrübeden ötesi değil. Bırakın ağlayacağım.

(iyicine şımarıdık biz de ha!).

Elbette ve kesinlikle bu oyunu alacaksınız ama kâinat güzeli değil de, dünya güzeli olduğunu bilin en azından (berbat bir benzetme giderayak). Size iyi günler diler ve oyunumun başına dönerim. Elveda... ■

Son karar

"Ben yumruk, tekmeyle değil, silahlarla ve artistik hareketlerle dövüşmeliyim ve bunu mükemmel grafikler eşliğinde yapmalıyım" diyorsanız, işte çözüm. Her PS2 sahibinin arşivinde bulunması gereken, kısaca süper bir oyun.

Soul Calibur III

Tür ▶ Dövüş Yapıma ▶ Namco Dağıtım ▶ Namco Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ - Multiplayer ▶ 1-2 Oyuncu Diğer sistemler ▶ - Web ▶ soulcalibur3.namco.com

level puanı ▶ 90



Yazan Ali Güngör



NINJA GAIDEN: BLACK

Siyah leke kaldırır, mesela kan lekesi...

LEVEL CLASSIC



Yeni Ninja Gaiden enfes grafikleri ve binbir türlü sapık Japon işi atraksiyonu Xbox'larımızı şenlendiriyor. Dövülecek yüzlerce, binlerce düşman, yenilecek bölüm sonu boss'lar, ara boss'lar ve sağda solda kalmış keşfedilecek ipuçları ve bulmacalarla yine çok zevkli, yine bağımlılık yapıcı. Ana oyun sırf dövüş ama görev modu keşfedilecek şeylerle dolu. Stil olarak oynadıkça görüyoruz ki oyun çok daha karanlık çok daha acayip ama aynı zamanda daha parlıtlı ve güzel. İkisini bir arada nasıl yapmışlar hayret ama sonuç mükemmel...

KATANA!

Kimi bölümler iyice klasik anime, tabii en uç noktada hareket dolu ve bütün Ninja numaralarını da kullanarak aklımızı alıyor. Kimi bölümler daha garip yaratıklarla dolu, daha da bir anime. Ama artık atraksiyon uğruna Ninja'mız iyice abarmış durumda, daha büyük silahlar kullanıyor, daha fazla kombo yapıyor ve kalbimizi böylece çalmış oluyor. Ninja yıldızları saçıp katana ile bir oda dolusu kılıçlı düşmanla kapışmak için Ninja Gaiden yegâne seçim. Şimdi esas güzel kısma gelelim, ilk Ninja Gaiden'in saçma derecede zor olmasından tiksinenlerdenseniz, bu yüzden bıkip bıraktıysanız derdiniz derman bulundu, nihayet bu oyuna beş farklı zorluk ayarı konuldu. Mazoşistseniz veya gereksiz derece fazla vaktiniz varsa da uç zorluk seviyelerinde oynayabilir, böylece insanlığın geri kalanından da uzakta durarak hayırlı bir iş yapmış olabilirsiniz.

Ayrıca artık kamera açısında arada bir olan sapıtma da söz konusu değil, iki açı arasında tık tık gidip gelmek her türlü durumdan sizi kurtarıyor, birincil görüşe geçmekten daha iyi bir çözüm. Böylece ensenize düşman ninjaların

tokadını yemiyorsunuz. Hoş zaten arena tipi karşılaşmalarda ortam karambol oluyor ama bu karambolün içinde dahi vazifemiz herkesi öldürmek, öldürmek ve öldürmektir...

DELİ AKSİYON

Karakterlerin modellemeleri ve hareketlerinin yumuşaklığı, akıcılığı etkileyici, çok güzel. Adeta dans eder gibi, ibadet eder gibi dövüşüyorlar ve izlemesi çok güzel, yanınızda izleyen varsa tonla süper hareket ve karizmatik darbeler göstermek de ayrı bir zevk. Bir oyun insanı uyuz etmeden herhalde ancak bu kadar artistik olabilir. Yapımcı Team Ninja'yı tebrik etmek lazım.

Ninja Gaiden: Black her yönden Ninja Gaiden'in daha fazlası ve daha da iyisi. Bu iki oyunu oynamak her aksiyon sever için hayati önem arz ediyor. Tabii şu yeni haliyle ve daha büyük silahlar (ay asası) ile Black'i oynamak daha bir öncelik taşıyor. Bu oyunun enfes grafiklerini ve müziklerini 'solmak' lazım. Bitirdikçe ve daha zor olarak bitirdikçe Arcade Mode ve farklı özellikler açılıyor. Ayrıca arkadaşlarınızla da takım olarak oynayabiliyorsunuz. Şahsen ilk oyunda zorluk yüzünden bazı noktalarda alamadığım keyfi bu oyunda aldım, normal zorlukta bile gayet dengeli. ■



Artı&Eksi

- ↑ Hızlı ve eğlenceli; teknik olarak da harika.
- ↓ Çizgisel.

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

Son karar

XBox'a özgü aksiyon oyunları içinde en iyisi.

Ninja Gaiden: Black

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Team Ninja
Dağıtım ▶ Tecmo Yaş sınırı ▶ 13+
Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Normal
Multiplayer ▶ Xbox Live ile Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ <http://tecmogames.com/games.asp?id=21>

level puanı 94

LEVEL 107 XBOX İNCELEME

MECH ASSAULT 2: LONE WOLF

Yalnız kurt...

Yazan Ali Güngör



Mech'lere bayılırım, power armor'a aşığım, gatling gibi yar olmaz... Her türlü sağlam vuran ışın silahı, roketatar, havan, füze ve alev makinesi benim için günlük hayatın vazgeçilmez birer parçasıdır, sabahları napalm kokusu gibisi yoktur. Siz de böyle bir manyaksanız Mech Assault 2'yi seveceksiniz. Dev savaş robotlarının birer şehri kolaylıkla imha edebilecek kadar silah yüklendiği Battletech dünyasında uzak yıldızlardaki derebeyleri ve krallıklar arasındaki savaşlar Xbox keyfimize keyif katıyor.

Mech Assault 2'de tek bir Mech'e bağımlı değiliz, artık savaş alanında bir pilot olarak gezabiliyor ve farklı araçları kullanabiliyoruz. Tabii düşmana yaya olarak zarar vermek mümkün olmadığından yine kullanacağımız araçların en hafifi bir power armor oluyor. Dev mech'lerin arasında bu zırhın kabiliyetlerini sakın küçümsemeyin. Binalara tırmanabilir, inanılmaz manevra kabiliyeti sayesinde mech'leri savunmasız yerlerinden vurulmadan parçalayabilir, düşman piyade ve tanklarını katledebilirsiniz. Artık atış gücünüz ve zırhınızın yetmediği yerde de düşman mech'lerini

ele geçirip büyük silahlarla oynatabilirsiniz. Oyunda mech'ler, vtol'lar(hava araçları), tanklar, piyadeler ve power armor (oyunda battle armor olarak geçiyor), yani şık bir çeşitlilik var.

YIKIM YARATIN!

Bu kadar araç ve çeşitlilik süs değil, vtol haritada bir yerden bir yere hızlı bir şekilde gitmek ve taktik avantaj sağlamak için hayati öneme sahip. Mesela düşmanın tepedeki silahlarından birine bu şekilde gidip ele geçirdiğinizde aşağıyı

sağlam dağıtabiliyorsunuz.

Bir mech'ten inip diğerine binebilmek de aynı şekilde hayati çünkü elbet aracınız kevgire dönecek. Havaya uçmadan onu terk edebilmek gayet güzel bir duygu. Ardından yeni bir araç ele geçirebiliyorsunuz ama bunun Grand Theft Auto'daki kadar kolay ve komik olacağını zannetmeyin. Düşman mech'in arkasındaki paneli ele geçirip hack'lemeniz, pilotu dışarı fırlattırıp içeri girmeniz gerekiyor.

Oyunda tanklar da alışılanın dışında davranıyor, yani üzerinize atlayıp ölmüyorlar. Tanklar pusu için kullanılıyor, mech'lerle kafa kafaya kapışamayacaklarından gizlilik sağlayan cihazlar ile pusuya yatıp en uygun anda saldırıya geçiyor, vur-kaçlar yapıyorlar.

Bütün bunlar olurken de savaş alanının belirli bir canlılığı ve atmosferi var. Grafikler, sesler ve müzikler... Bu oyunda her şey güzel. Tek güzel olmayan şey oyun süresinin gayet kısa olması.

Ama neyse ki Mech Assault 2 Xbox Live desteği sayesinde arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz bir oyun. Bu sayede oyunu oldukça uzun bir süre bıkıp usanmadan oynayabilirsiniz. ■

Artı & Eksi

- ↑ Battletech dünyası, sağlam atmosfer ve grafikler, keyifli oyun tecrübesi, çeşitlilik.
- ↓ Kısa oyun süresi, yapay zekânın zaman zaman saçmalaması.

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



Son karar

Mech Assault2: Lone Wolf gayet gaz bir oyun ve aksiyon seven oyuncular da bu oyuna bayılacaktır. Ne zamandır ortada bir Battletech oyunu göremeyen, mech kullanamayan oyuncular için kesinlikle ilaç gibi...

Mech Assault 2: Lone Wolf

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Day1
Dağıtımçı ▶ Microsoft **Yaş sınırı** ▶ 13+
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal
Multiplayer ▶ Xbox Live ile **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ <http://www.xbox.com/en-US/games/m/mechassault2/>

level puanı **84**

GUILD WARS REHBERİ -3-

İÇİMDEKİ PVP AŞKI BAMBAŞKA

Yazan Göker Nurbeyler



↑ Savaşın başlaması için son saniyeler. Heyecan dorukta.



↑ Hayvancık(!) tepenize binince Resurrection Signef'li arkadaşları daha çok seversiniz.

Bu ayla beraber bir devasa online rehberinin daha sonuna geldik. Ben en iyisi Burning Crusade rehberinin bir yıl sürmesi için şimdiden kulis çalışmalarına başlayım. Siz de o sırada yazıyı okuyun.

EŞYALAR

Yaz.ıya söz verdiğim gibi eşyalar üzerine püf noktalarıyla başlıyorum.

Collectors (Toplayıcılar): Toplayıcılar şehir dışında takılıp yaratıklardan düşen bir nesneden belirli sayıda getirdiğinizde işinize yarayacak bir eşyayla değiştiren vatandaşlardır. Başlarda onları bulmak kolay olsa da yüksek level alanlarda çok abuk yerlerde bulunabiliyorlar. Önerim kolay bulabiliyorken faydalanıp başlardaki kaliteli eşya ihtiyacınızı gidermeniz.

Crafting (Zanaarlık): GW'deki bir başka güzellik kendi eşyalarınızı imal edilebilmeniz; tabii gerekli parçalar (çelik, odun, vs) ve ücret karşılığında. Bazı parçalar yaratıklardan düşerken bazıları içinse başka eşyaları Salvage Kit ile parçalamanız gerekiyor. Elinizde bir miktar parça birikti mi eksik olan parçaları öğrenmek için demirciye bakabilirsiniz. Eksik parçaları tamamlayınca

koşa koşa zırhçı babaya gidebilirsiniz. Tabii daha iyi eşyalar imal etmek için daha iyi eşyalara (Rare Crafting Items) ihtiyacınız olacak. Bunları bulmak için ya bir Materialist'e gidecek ya da Expert Salvage Kit ile parçalaya parçalaya kendiniz bulacaksınız. Materialist sizin için düşük seviye parçalardan kaliteli olanları üretecek.

Upgrading: Silahları customize ettirerek ek hasar kapasitesi elde etmekten daha önce bahsetmişim. Bunun bir üstü, eşyalarınıza rünler eklemekten geçiyor. Rünleri ve gerekli upgrade parçalarını Expert Salvage Kit'le parçaladığınız eşyalardan bulabilirsiniz. GW'de kaliteli zırhlar daha zor bulunduğundan rünleri zırh üzerinde kullanın derim.

BİR OYUNCU ON NPC'YE BEDELDİR

GW görevleri hehmen ile yapılabilsede online oyun insanlarla, daha önemlisi arkadaşlarla oynamak içindir. Oyunda bir loncaya girmek için ya Ascalon City'deki çağrılara kulak vereceksiniz ya da kendi arkadaş grubunuzu bulacaksınız. Bunun için www.level.com.tr/forum ve <http://forum.patıcik.com> gibi forumlara göz atabilirsiniz.

Henchmen: Devasa online oyun-

larda görevinize katılacak biri bulamadığınızda veya grupta eksik eleman olduğunda sonuç genellikle hüsrana olur. GW'de Henchmen denilen NPC'ler sayesinde bu problem hallediliyor. Henchmen grubunu şehirlerde yanyana beklerken bulabilirsiniz. İhtiyacınız olanları seçmek için tıklayıp gruba katmak yeterli; hatta tüm grubu Henchmen'den kurabilirsiniz. Fakat unutmayın ki kazanılan XP ve para onlara da adil dağıtılıyor. Ne yazık ki eşya alma sırası onlara geçtiğinde eşya düşmüyor, yani "her düşen benim" diyemiyorsunuz. Henchmen olaylara hızlı tepki veremese de ufak çaptaki görevleri aradan çıkarmak ideal. Siz bir hedefe saldırdığınızda hepsi ona saldıracak kadar akıllı da (önce healer'a dalıyorsunuz değil mi?). Buna rağmen yer yer kendilerini savunmada yetersiz kalabiliyorlar. Özellikle sizden aşağıda ya da yukarıda olan düşmanlara karşı sapıtabilirler.

PARAYLA DEĞİL SIRAYLA

İster strateji, ister RYO oynayın; doğru olan grubun aynı düşmana saldırıp onu indirdikten sonra diğerine geçmesidir. Aksi taktirde herkes bildiği gibi çalar oynar. Saldırımı organize etmek GW ile çok kolay. Yapılması gereken, grubun bir elemanı seçip yönlendirme işini ona bırakması. Bu eleman genelde bir rakipten diğerine hızlı geçebilen Warrior oluyor. Bundan sonra Ctrl+Space ile düşmana tıkladığınızda "Göker: I'm attacking Big Boss Sinan" gibi bir mesajla bir sonraki hedef tüm gruba bildirilmiş oluyor. Saldırı mesajı çıktıktan sonra T'ye bastığınızda bir sonraki saldırınız otomatikman Sinan'a olacaktır. Tabii ilk saldırı alan etkili



↑ Büyünüzün yarıda kalması grupta kelebek etkisi oluşturur.



↑ PVP takım işidir. Hmm bu da bir takım işte.

büyülerle olacaksa bu yöntem gerek kalmıyor.

YENİ YETENEK, YENİ SOLUK

GW'de yeni yetenekler öğrenmenin üç yolu var: Görevler, yetenek satıcıları ve Signet of Capture. Bunlardan satıcılara ve SoC'a (PVP bölümünde) değinelim.

Yetenek Satıcıları (Skill Vendors): Çoğu şehirde yetenek alabileceğiniz NPC'ler bulabilirsiniz. Bir yeteneği alabilmek için paraya ve yeterli yetenek puanına (Skill Point) ihtiyacınız olacak. Yetenek puanları XP kazandıkça yavaş yavaş geliyor. Daha fazla yetenek puanı için bol bol (özellikle Cooperative) görev yapmalısınız. Yalnız yetenek satıcılarının siz yetenek aldıkça artan meblağlar isteyeceğini unutmayın.

Önünüze çıkan her yeteneği alcağınıza karakterinize bir kariyer belirleyip yolunuzu ona göre çizin.

PVP İÇİN YETENEK SEÇİMİ

Oyunun amacı "lonca savaşları" olduğundan asgari bekleme süresiyle PVP'ye dalyor, sonra istersek PVE'ye devam edebiliyoruz. PVP hızlı ve daha eğlenceli bir XP yöntemi olsa da olaya dalmadan önce bir ince ayar istiyor.

GW'de Ascalon City, Yak's Bend ve Fort Koga'dakini de içeren az sayıda savaş alanı bulunuyor. Bölgelerden birine girerek Start Mission'ı seçtiğinizde kendinizi diğer oyuncularla beraber savaş alanında bulunuyorsunuz. Kapıların açılmasıyla beraber olay başlıyor. PVP için ilk önerim herkesin elinde Resurrection Signet (bir defalığına hedefi 3 sn. içinde hayata döndürüyor) buldurması. Monk bu bunu Re-

surrect ve Restore Life ile istediği kadar tekrarlayabilse de bunlar 8 sn. sürdüğünden ve kolayca yarıda kalabildiğinden can sıkabilir. Gelelim Signet of Capture'a. Hazır bir karakterdense el emeği göz nuru PVE karakterini PVP'de kullanmanın en önemli nedeni SoC'dur. Çünkü SoC sayesinde oyunun güçlü yaratıklarının kullandığı ve başka bir yerden edinmeyeceğiniz elit yetenekleri çalabilirsiniz, tabii yeteneğin iki mesleğinizden biriyle uyumlu olması şartıyla. SoC'u Quarrel Falls ve Henge of Denravi'de yetenek satıcısından aynı bir yetenek alır gibi alıyoruz. Bunu boss yaratıklardan biri üzerinde kullandığınızda SoC kaybolarak yerini çaldığınız yeteneğe bırakıyor. Birçok level 20 oyuncu bu nedenle PVE'ye devam ederek boss yaratıkları arar. Çünkü kapılan tek elit yetenek bile PVP'de büyük avantaj sağlayabilir (boss yaratıkların yerlerini ve hangilerinin size uygun olduğunu şu siteden öğrenebilirsiniz: <http://www.xennon.co.uk/eliteskills>).

GW yapımcılarının bir başka cin fikri sadece PVP oynatabilen level 20 karakterler. Yalnız bu arkadaşlar karakter yaratımında seçilen standart yetenekler ve eşyalara sahip olduğundan rünlere, modifiye eşyalar ve birçok yetenektan yoksunlar. Buna rağmen deneyim kazanmak isteyenler ve sadece biraz kafa dağıtmak isteyenler için harika bir fırsat.

PVP'ye girmeden önce yetenek listesinde değişiklikler yapmanın büyük faydası var. Çünkü gerçek zekâyı alt etmenin yolu yapay zekâninkinden çok farklı. Örneğin Warri-

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **SONY'DEN YASAL KARA BORSA** • Sony aylık ücreti olmayan bir devasa online oyun geliştirdiğini duyurdu. EverQuest'in kalitesini bilenler için bu gayet sevindirici bir haber. Fakat bu sefer değişik birşeyler var. Hahırlarsınız Ebay ve türevi sitelerde devasa online oyunlarla ilgili nesnelere satmak oyundan ahlma sebebidir. Sony bunu resmileştirerek yeni bir ödeme sistemi çıkarıyor: Oyunda silahlar, karakterler ve hafta upgrade'ler bile gerçek parayla satılacak. Tabii EverQuest'te olduğu gibi ek paket sağanağı da cepleri dolduracak. Oyuncuların yasal kara borsaya nasıl bakacağı 2006 sonunda belli olacak.

@ **WoW 1.9'A ULAŞIYOR** • Ek paket geleceğünce, WoW yamanmaya devam ediyor. Yamayla beraber 20 kişilik Ruins of Ahn'Qiraj ve 40 kişilik Ahn'Qiraj Tempel Raid Instance'ları oyuna ekleniyor. Ahn'Qiraj Tempel'in Molten Core'dan daha zor olacağı belirtiliyor. Bunun dışında artık fraksiyon

inde bir Auction House'dan diğerindeki eşyalar görülebilecek.

@ **SAGA OF RYZOM ALPHA TEST** • Devasa online oyunlara değişik bir soluk getirmesi beklenen Saga of Ryzom: Ryzom Ring'in yapımında son aşamaya gelindi. Kısa süre önce yapımcılar 50 oyuncuyla beraber alpha teste başladılar. 2006 başında büyük bir beta test bekleniyor, teste katılanlara aynı hesapla devam edebilecekler, ilgilenenlere duyurular.

@ **GUILD WARS'A YENİ SINIF** • Arena.net yapımcıları Guild Wars için büyük bir eklenti duyurdu. Second Chapter adlı eklenti 2006'nın ilk yarısında hazır olacak. Eklentiyle yeni silahlar, görevler ve bilimum eşya eklenecek. (Şaşırın var mı?) Bunun dışında yeni bir sınıf da geliyor. Pakefle gelen sınıf ölümcül manevralarla düşmanı kısa sürede indiren Assassin olacak. Sınıfla ilgili yetenekler henüz kesinleşmedi. Ayrıntılı bilgi için güzel bir site vereyim: <http://www.guildwarsguru.com/>



↑ 6 Blood Magic'i bir ilerletmek için 7 puan. Bu ne enfasyon?!

or PVE'de verebileceği kadar çok hasar vermeye çalışmakla beraber PVP'de yapılan büyüleri yarım bıraktırmaya çalışırsa rakip grup felç olacaktır. Olay deneme yanılmanın yanı sıra karakterinizi ve yapmak istediğinizi iyi bilmekten geçiyor. Aynı şekilde bir Necro için Blood Magic PVP'de Death Magic'ten daha faydalıdır. Böylece düşmanlarınızın savaş alanında kalacağı süreyi kendinize ekleyebilirsiniz. Diğer PVP-PVE yetenek öneri-

lerim için Rehber 1-2'deki meslek tanıtımlarıma bakabilirsiniz. Eşya değişimi yetenekler kadar zorunlu olmasa da gerekebilir. Örneğin kılıç ustası bir Warrior taktiğini büyü tamamlatmama olarak belirlemişse yanına favori çekicini de alması iyi olacaktır. Çünkü Hammer Bash yeteneği bu konuda gerçekten başarılı. Aynı şekilde büyü bazı sınıflar farklı bonuslar getiren asalar arasında değişim yapabilir.

GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ

Battlefield 2: BF2 Nights 0.95

BF 2 Nights ile Battlefield oyuncularını uyularından uyandırıyor. Çünkü bu modla oyunun üç popüler haritası olan Mastuur City, Şarqi Peninsula ve Strike at Karkand'da geceleyin çarpışmak mümkün oluyor. Bu haritaları puslu ay ışığı altında, sokak lambalarının gölgesinde oynamak gayet eğlenceli. Modla eklenen gece görüşü etrafı yeşile boyadığından çok kullanışlı değil. Bir sonraki versiyonda el feneri de eklenenler arasında. Mod için 70.85.47.250:16567'den bağlantılabilen bir sunucu da bulunuyor.

Web: <http://bf2nights.stringerstudios.com>

Boyutu: 155 MB

LEVEL Puanı: 8,0/10 ■



↑ Hazır geceye kavuşmuşken gözlüğün ne alemi var.

Dawn of War: Steel Legion 1.0

Steel Legion modu DoW'a oyunda bulunmayan Imperial Guard'ı ekli...Aradaki şaşkınlık süresince gördüğümüz gibi mod DoW'a resmi paketiyle gelen ırkı gayri resmi olarak ekliyor. Aslında bu işi şaşırtıcı derecede iyi yapıyor. Çünkü SL ile Imperial Guard'a 25 birim ve 11 bina, Ork ve Space Marines'e 3, Eldar'a da 1 birim geliyor. Yeni kahramanlar da cabası. Sadece multiplayer ile kalmayı ek paket bile olabilirmiş.

Not: Kurulum için 1.3 ya da 1.4 yamalarını istiyor.

Web:

<http://forums.relicnews.com/showthread.php?t=73339>
(Resmi sitesi yok)

Boyutu: 64 MB

LEVEL Puanı: -/10 ■



↑ Ek paket gibi mod yapmak dedikleri bu olsa gerek.

UT 2004: Defence Alliance 2 1.0

DA, tepemize resmen yağın yaratıklardan üssümüzü koruduğumuz kooperatif bir moddu. DA 2 de, değişikliklerle beraber benzer bir mantığa sahip. Artık daha çeşitli görevlerimiz var. Gerçi bunlar, bir yeri havaya uçurmamızı ya da savunmamızı gerektiriyor. Altı kişiden oluşan takımlarda sağlıksızdan keskin nişancısına herkes görevini en iyi şekilde yapmak zorunda. Yalnız saldırı yolları kısıtlı olduğundan savunma biraz avantajlı.

Web: <http://www.planetunreal.com/da>

Boyutu: 107 MB

LEVEL Puanı: 8,0/10 ■



↑ Büyük savunma silahlarına karşı yapacak çok az şey var.

Star Wars Galaxies Starter Kit

DVO dünyasında maymun olma sanatı!

Yazan | Jesuskane



↑ 14 Kasım 2005, skill setlerine dikkat



↑ 15 Kasım 2005, dikkat et crosshair gözüne girmesin

Bir önceki Level'in Inbox bölümünü okuyordum, SWG ile ilgili bir soru ilişti gözüme. Bakınız size muhteşem bir cevabım var. SWG yaklaşık iki yıl önce DVO dünyasına sıkı bir giriş yapmıştı. 32 farklı uzmanlığı, oyuncunun skill setlerini tamamen kendisinin belirlemesine izin veren sistemi, tamamen oyunculara dayalı crafting sistemi ve ekonomisi ve benzeri pek çok özelliği ile SWG DVO oyunlara yepyeni bir soluk getiriyordu. Gerek bu, gerekse tempo su yüksek combat sistemiyle yüzbinlerce oyuncuyu kendine bağladı. Bağladı bağlamasına ama bir türlü adam edilmeyen oyun, temizlenemeyen bug'lar, dengelenemeyen combat sistemi oyuncuların canını sıkıya başladı. Daha 4. publish ile kan kaybetmeye başlayan oyunu kurtarmak adına, daha en başından "hayır, oyunda Jedi olmayacak, adil olacak bir şekilde oyuna eklenmesi imkansız" denilen Jedi profession'ı oyuna dahil edildi. Bunun kaymağı yenilip, oyun yine kan kaybetmeye başlayınca Combat Upgrade karşımıza çıktı. Oyunu kısmen basitleştiren

CU, yeni nesil kardeşleri gibi oyuncu na cici bicili ikonlar ve yeni efektler ekledi. Güç dengelerini değiştirirken bir balans yine söz konusu olamadı. Oyuncuların tüm itirazlarına rağmen CU belirtilen tarihten bir hafta önce sunuculara yüklendi. Yeni sisteme acılı geçişin ardından oyundaki bug sayısı ikiye hatta, üçe katlandı. Ne yenileri ne de eskilerle uğraşmayan SOE, yine destek vermeyeceği bir genişleme paketiyle karşımıza çıktı, Rage of the Wookies. Oyuna genişleme paketi ile eklenen yeni bug'lar da temizlenmezken, daha büyük sorunlara neden olacak saçma sapana değişiklikler yapılmaya devam edildi. Son genişleme paketi Trials of Obi Wan Level sayfaları ile ne yazık ki buluşamadı ve buluşamayacak. Çünkü ToOW genişleme paketinin yayınlanmasından tam 2 gün sonra, yani 3 Kasım 2005 tarihinde New Gaming Enhancements (NGE) duyuruldu. Ve SWG oyuncularının yüzde 99'u tarafından öfke ve nefret ile karşılanmasına rağmen 15 Kasım 2005 tarihinde sunucular NGE sistemine geçti. Haftalar önce Amazon, Walmart ve benzeri online alışveriş yapabileceğiniz web sitelerinde SWG Starter Kit ön siparişleri boy gös-

termeye başladı. Oyuncuların bu nedir sorusuna web sitesinin hatası diye karşılık veren SOE, tüm ToOW ek görev paketleri aktif hale gelene kadar sesini çıkartmadı.

Peki nedir NGE? SWG'ye ne kattı, ne götürdü?

Sadece adına bakıldığında oyunu geliştirdiğini düşünebilirsiniz. Tam tersi desek? Oyundaki 32 profession oyundan tamamen çıkartıldı. Yerine 9 'iconic' diye adlandırılan profession getirildi. Sözde filmlerdeki karakterler ile özdeşleştirilen bu meslekler, oyuncuların kendine has karakterler yaratma imkanını tamamen ellerinden alırken, oyundan tamamen çıkartılan profession'ların sahibi oyuncular mağdur edildi. Yeni combat sistemi, Kısa Kısa'ya giremeyen ValueSoft oyunlarından daha rezil bir hale geldi. MMORPG olan oyun türü MMO-FPS-TPS kırması bir hale getirildi. Profession'ları gibi skill setlerini de kaybeden oyuncuların artık yapması gereken tek şey, nişan alıp ateş etmek. Sol fare tuşuna rakibinizden hızlı basarsanız ve bağlantınız daha iyiyse kazanırsınız. Ne kadar komplike değil mi? Oyuncularını – müşterilerini hiçe sayan, bu kadar rahat yalan söyleyebilen bir oyun firması daha olduğunu sanmıyorum. Kendi forumlarında isyan çılgınlıkları atan, iki yıldır iyisi ve kötüsü ile ne firmayı ne de SWG'yi yalnız bırakmayan sadık kullanıcılarına alenen hakaret eden bir firma daha görmedim açıkçası. Utanmadan yapılan röportajlarda oyuncularımızdan çok olumlu tepkiler alıyoruz diyen SOE aynı zamanda bu değişiklikleri yapan biz değiliz LucasArts demekten de geri kalmıyor. Yazacak yerim olsa sayfalarca yazarım en ince ayrıntısına kadar. Ancak böyle bir şansım yok maalesef. Uzun lafın kısı, SWG gibi muhteşem bir oyunu kendisine saygısı olan hiç kimsenin oynamayacağı bir hale getiren SOE ve LA'a teşekkür ediyorum. Bu iki firmanın adının karıştığı-geçtiği hiçbir DVO'yu almamanızı şiddetle tavsiye ediyorum, üzülmürsünüz. SWG konsol versiyonunun promosyonu yakında başlar, aman uzak durun. Biz yandık siz de yanmayın. Kalın sağlıcakla. ■

Rakiplerinizi silmeye hazır mısınız?

Wipeout Pure



Yapım: SCEE Dağıtım: Sony TürkiyeTür: Yarış Platform: PSP Multiplayer: Var



Pist altınızdaki süratle akarken nefesiniz kesilecek, her virajda o mükemmel dönüşü zorlayacaksınız, gözleriniz fal taşı gibi açılmış sürekli rakibinizi vurmaya doğru anı kollayacak ve hıza doyacaksınız. Bundan 9 sene önce Playstation için çıktığında güçlü hız duygusu, kışkırtıcı elektronik müzikleri ve harika grafikleriyle olay yaratmıştı Wipeout. Aradan geçen uzun sürede başarısız Wipeout'lar görsek de seri PSP ile eski ihtişamına geri dönüyor.

Fütüristik bir çağın hızlı pistlerinde geçen Wipeout Pure, geleceğin hovercraft'larıyla yarışacağınız bir oyun. Aracınız pistin kenarlarına çarpıp yavaşladığında çok vakit kaybettiğiniz için sizi mükem-

mel sürüşe zorlayan bir oyun Wipeout. Bu yüzden hızla birlikte bu mücadelenin gerginliğini de yaşıyorsunuz. Üstelik pistteki rakiplerinize size yol vermek konusunda inatçı oldukları gibi pist boyunca topladıkları silahları üzerinizde kullanma konusunda ısrarcılar. Kazanmak için siz de yolda hızınızı arttıran okları yakalayıp bolca silah toplamak ve bunları doğru kullanmak zorundasınız.

Önceki Wipeout oyunlarında olduğu gibi aracınızın belli bir enerjisi var ve harsar aldıkça azalıyor. Fazla kaza yapıp rakiplerden fazla darbe almak sizi yarış dışı bırakıyor. Ancak önceki oyunlardan farklı olarak aracınızı tamir etmek için sizi yavaşlatan pit alanından geçmiyor bunun yerine topladığınız silahları enerjiye çevirerek hayatta kalmaya çalışıyorsunuz.

Tüm Wipeout oyunlarının ortak özelliği muhteşem müzikleri olmasıdır. Hatta Wipeout XL'de müzikler o kadar iyiydi ki

oyunun ardından çıkan müzik albümü hala en iyi elektronik müzik albümlerinden sayılır. Wipeout Pure'da müzikler bu denli iddialı değil. Chem Bros, FSOL, Orbital gibi büyük isimlerdense daha az tanınmış müzisyenler var. Ama yine de müzikler bir bilgisayar oyunu için fazlasıyla iyi ve hızdan sarhoş olduğunuzda aracınız değil de siz pistte uçuyormuşsunuz etkisi yaratıyor.

Harika oynanış, süper grafikler, muhteşem pistler, iyi müzikler ve nefes kesen hız duygusuyla Wipeout Pure, PSP'nin olmazsa olmaz oyunlarından. Oyun başta yavaş ve heyecansız görünebilir. Ama oyunda ilerledikçe hızla birlikte heyecan artacak ve PSP'nin bu ilk hitinin bağımlısı olacaksınız.

Web: www.playstation.com

NOT **87**

Havalar soğudu, lastikleri yakmanın vaktidir

Burnout Legends

Yapım: EA Dağıtım: Aral İthalat Tür: Yarış Platform: PSP Multiplayer: Var



Önce PS2'yi, ardından Xbox'ı yıkıp geçtiği yetmiyormuş gibi Burnout şimdi de PSP'ye çıkarma yapıyor. Bu yeni konsolun tüm kullanıcılarını bağımlısı yapmaya aday. Oynanış ve grafik olarak Burnout 3'e çok benzeyen Legends aslında ilk iki Burnout'dan da bazı parçaları taşıyor. Son çıkan ve benim bir türlü beğenemediğim Burnout Revenge ile hiçbir ilgisinin olmaması isabetli olmuş.

Boost, Takedown, Crash... Burnout Legends'ın mantığı önceki oyunlarla aynı. Amacınız arabanızı çalınca kullanarak boost toplamak, rakiplerinize savaşarak onlara kaza yaptırmak ve her seferinde bitiş çizgisinden ilk geçmek. Önceki oyunlardaki gibi bol trafikli kavşaklara dalıp maksimum hasarı yaratmaya çalış-

tığınız Crash Modu, Legends'da da var. Ama World Tour'da diğer modlardan ayrı tutulmuş. World Tour'da ilerlemek için Race, Road Rage, Burning Lap ve Pursuit yarışlarında ilerleyip tek tek yarışları açarak Grand Prix yarışını açmak. Grand Prix'i kazanınca bir üst seviye araba sınıfı açılıyor.

Oyuna Compact sınıfı arabalarla başladığınızda oyun biraz yavaş geliyor. Ancak Muscle ve Coupe'de işler iyice kızışıyor, Sport sınıfında hızın zirvesine varıyorsunuz. Super arabalar ise öylesine hızlı ki oyunda iyice ustalaşmadan ancak pistte duvardan duvara tosluyorsunuz.

Oyunun grafikleri PS2'deki Burnout 3'e kafa tutacak güzellikte. Sadece kazalardaki patlama ve sis efektleri azaltılmış. Elbette küçük ekranda böylesine hızlı bir oyun oynamak kolay değil ve za-

man zaman yolun sonunda ne olduğunuzu, karşıdan araba gelip gelmediğini görmekte zorlanıyorsunuz. Ayrıca oyunu dinlene dinlene oynamak lazım çünkü bir noktadan sonra gözleriniz öylesine yoruluyor ki yoldaki hiçbir şeyi seçemiyorsunuz.

Oyunun ses efektleri ve müzikleri de muhteşem. Özellikle yarışlarda size eşlik eden 21 parça oyunun havasına mükemmel uyuyor ve hız hissini katlıyor. Oyunu Wi-Fi üzerinden çok oyunculu da oynayabiliyorsunuz ama oyunun maksimum oyuncu sayısı olan 5'i yakalayamazsanız pek de heyecanlı olmuyor.

Burnout Legends tartışmasız olarak PSP'nin en iyi yarış oyunu. PS2'de hatmetmiş olsanız bile PSP'de oynamaya başlayınca elinizden bırakamayacaksınız.

Web: www.eagames.com

NOT **90**

Tilt olmanın en pratik yolu

Mile High Pinball

TÜR: Arcade YAPIM: Bonus.com DAĞITIM: Nokia PLATFORM: N-Gage MULTIPLAYER: 2 kişi - Bluetooth



Aslında bu ay sizin için (kendimiz için istemiyoruz hiç cidden) Civilization II'nin N-Gage versiyonunu incelemek istiyorduk ama bahtımıza bir adet Mile High Pinball çıktı; yani bildiğin tilt!

Oyunda bir tilt masasının başına geçip topunuzu olabildiğince uzağa taşımaktan sorumlusunuz. Uzağa derken gerçekten uzağı kastediyoruz. Oyunda tam 83 tane birbirinden farklı tilt masası var. Kendim saymışım gibi konuşuyor ol-

mamın hepsini oynadığıma inanmanızı sağlayacağını sanmadığımdan hemen itiraf edeyim: Bu Nokia'nın açıkladığı bir şey. Bizzat görmedim. Her neyse, oyunun esas özelliği, tilt masalarının birbirine bağlı olması. Yani uc uca eklenmiş 83 tilt tablası arasında, topunuzu doğru yere fırlatıp kilitleri açarak, power-up'ları ve puanları toplayarak ilerliyorsunuz.

Masaların da kendilerine göre hikâyeleri var. Kimisi günlük güneşlik, evcil

bir kedi havasında, bazı şimşeklerin çakıp rüzgârların estiği yırtıcı bir kaplan gibi. Bu da oyunda bir sonraki bölümü merak etmenizi ve "hadi biraz daha oynayalım" demenizi sağlıyor. Ayrıca birbirinden farklı işlerde kullanılacak power-up'larınızı da akıllı ve tutumlu kullanırsanız masaların getirdiği dezavantajları elimine edebilirsiniz.

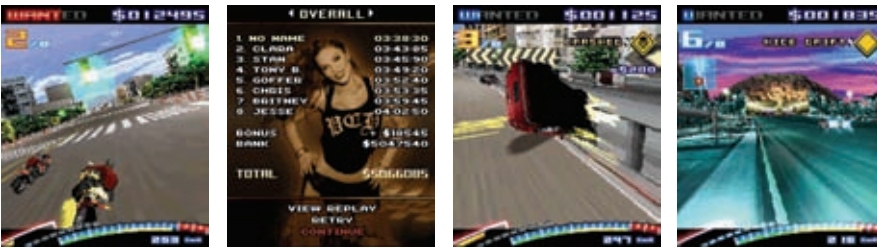
Oynaması basit, kafanızı yormayacak ve hoş grafikleriyle içinizi açacak bir arcade oyun arayışındaysanız Mile High Pinball'u kesinlikle öneriyoruz ama tüm masaları göreceğ kadar ilgiyle ve heyecanla oynayacağınızı da garanti edemiyoruz. Bir yerden sonra sıkabiliyor niha-yetinde...

NOT **80**

Göründüğünden çok daha hızlı

Asphalt 2: Urban GT

TÜR: Yarış YAPIM: Gameloft DAĞITIM: Gameloft PLATFORM: N-Gage MULTIPLAYER: 4 kişi - Bluetooth



N-Gage'in oyun portföyü hızla genişliyor ve çeşitleniyor. Her türlü zevke göre birkaç farklı oyun seçeneği sunmak için elinden geleni yapıyor Nokia ve haliyle her zaman turnayı gözünden vuramıyor. Çıkan oyunlardan bazıları başarısız bulunup tarihin tozlu yaprakları arasına terk edilirken bazıları da N-Gage'le özdeşleşecek kadar benimsenip devam oyunlarıyla birer seriye dönüşüyor. Bu oyunlar arasında birinciliği tartışmasız Pathway to Glory'ye vermemiz gerekiyor. İkincilik ise bizce Asphalt: Urban GT'nin. Asphalt 2'yi görünce bu fikrimiz daha da netleşti. Çünkü oyun yeni haliyle N-Gage'e daha

da bir "cuk oturma" performansı gösteriyor.

Asphalt 2, birçok yeni araba, yeni yarışlar, modlar, yeni müzikler ve yeni grafiklerle geliyor cebimize. Artık arabanızı daha dikkatli kullanmak zorundasınız. Çünkü hem diğer arabalarla hem de o sırada trafikte bulunan masum şehir halkıyla çarpışma tehlikesi var. Aracınızın aldığı (ya da iyi ihtimalle diğer yarışçılara verdiğiniz) hasar sürüşünüzü zorlaştırıyor, arabanızın motorundan dumanlar yükselmesine neden oluyor. Oyundaki hız duygusu eskisine göre çok daha belirgin ve etkileyici. Tek sorun frene basmak

istemediğiniz anlarda bile önünüzü doğru düzgün göremediğiniz için temkinli sürmek zorunda hissetmeniz. Vol üstünden topladığınız paralar ve power up benzeri faydalı malzemeler bir sonraki tura daha avantajlı başlamanızı, yeterince para biriktirirseniz damak zevkinize göre yeni bir araba almanızı sağlıyor. Mini Cooper mi tercih edersiniz, Lamborghini mi? Oyunda yirmiyeye yakın markadan farklı performanslara sahip araçlar bulunuyor. Hayallerinizdeki araç için bir süre iyi çalışmanız ve beklemeniz gerekebilir. Ondan sonrası ise daha da hızlanan ve eğlenceli hale gelen bir yarış deneyimi...

İki kişi polis takibi modunda takılabilmeniz gibi dört kişi Bluetooth'tan da yarışabileceğiniz Asphalt 2: Moto GP, cebinizde taşıyacağınız en hızlı şeylerden biri...

NOT **87**

Dağa fazla taktik, dağa fazla lezzet



PES5 STRATEJİ REHBERİ

Yazan | Fırat Akyıldız

İlkinden sonuncusuna dek peşini bırakmadığınız, Detektif Gadget gibi izini sürdüğünüz bir oyun hayal edin ("PES5 Uydu Kent... Konut reklamı gibi). Aynı oyunu, sonunda farklı rakamlarla yıllardır oynuyoruz, turnuvalar yapıyoruz. Ve artık, derginin deposunda sakladığımız bu iki ton ağırlığındaki deneyimimizi sizinle paylaşmanın zamanı geldi.

Not: Yazıyı gamepad kullandığınızı varsayarak yazıyorum (PS2 gamepad'i ya da başka bir gamepad); X: Pas/Pres, Üçgen: Ara pas, Daire: Orta/Çift alma, Kare: Şut/Pres, R1: Koşma, L1: Özel hareketler.

KONTROL

Taktik ekranı bir yana, öncelikle oyunu ve oyuncuları nasıl kontrol etmeniz gerektiğinden, hangi şartlarda başarılı olabileceğinizden ve özel hayatımdan bahsedeceğim. Hakkımda hiçbir şey gizli kalmayacak, dergiye geldiğinizde beni 5-0 ya da 10-0 gibi skorlarla yenebileceksiniz. Top kontrolünden başlayalım; top kontrolü, oyunun yüzde 40'ını oluşturuyor. PES5'te topla bulduğunuz anda hemen bir hamle yapmak genelde olumsuz sonuçlar veriyor. Topu aldıktan sonra onun "sakinleşmesini" beklemeniz gerekiyor. Bunun için de yukarıya, aşağıya, sağa veya sola

doğru hareketlenebilirsiniz. Tabii ki gelişine verilen paslar ve vurulan şutlar, bahsettiğim konunun dışında kalıyor; bu zaten olması gereken bir şey. Ancak, uzak mesafeden şut çekmek için, topu aldıktan sonra bir-iki saniyeliğine topun tamamıyla yere inmesini beklemek ve bu sırada herhangi bir yöne doğru topu sürmek gerekebilir. Şut çekmeden önce de kararlı bir şekilde gittiğiniz yönü korumalısınız. Ta ki top ayağınızdan çıkana kadar... Bu, dengesiz ve dergide "İlgaz" adını verdiğimiz kötü vuruşların önüne geçecektir. Topu bir yere doğru çekerken ya da R1'de basılı tutarken, yani hızlı koşarken şut çekmek de yine aynı sonucu





doğurabilir. Topun ne zaman ayağınıza değdiğini, ne zaman ayağınızdan çıktığını saniye saniye gözlemlerseniz vuruşlarınız yüksek oranla kaleyi bulacaktır. Mesela çalımlarla ceza alanına girmeye çalışırken topu bir yöne doğru çektiğinizde (ekstra bir tuş kullanmadan, yalnızca yön tuşlarıyla), adamınız hareketini tamamlamadan topa vurursanız büyük ihtimalle top dışarı çıkacaktır. Anlattıklarım birçok oyuncu tarafından fazla dikkat edilmeyen detaylar, ancak bunları uygulayabilerseniz temeliniz güçlenecek ve oyuna daha fazla hakim olacaksınız.

Topu rakibe kaptırmamak için de hızlı düşünmeniz, hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Eskisi gibi kolayca rakiplerinizi geçemediğiniz için PES5'te oyun kurmak ve pas vermek de daha önemli. Dolayısıyla bunları gerçekleştirmek için öncelikle topu boş bir alana taşımanız gerekiyor. Bu yüzden bir pas aldığınızda, daha topla buluşmadan gideceğiniz yönü seçmeniz gerekiyor. Gideceğiniz yönde şu özelliklerin olması gerekiyor. Çoğul eki kullandım, ama aslında tek bir özelliğin olması gerekiyor: Boşluk. Önceden boş bir alan seçin ve o noktaya doğru topu çekin. Bu, top size gelirken arkanızda ya da yanınızda bulunan rakibi oyundan düşürecek ve topu kaptırmamanızı sağlayacaktır. Pas vermeniz, oyun kurmanız bu sayede kolaylaşacak.

Oyunda çok gerçekçi bir kontrol sistemi kullanılıyor. Yüksekten ya da uzaktan sert bir şekilde gelen pasları kontrol etmek de bu yüzden zor. Top size doğru gelirken R2 tuşunu kullanarak da yüksekten ya da uzaktan gelen topları durdurabilirsiniz. Bu büyük oranda futbolcunun yeteneğine de bağlı, ancak genelde bu hareket topu kolayca kontrol etmenizi sağlıyor. Ancak bu hareketi yapar yapmaz yine topu bir yöne çekmelisiniz, çünkü büyük ihtimalle rakip pres yapıyor olacaktır. Bu sayede iki hızlı hamleyle topu boş alana çıkarmış olacaksınız. R2 tuşuyla ayrıca çizgiye yakın topları dışarıya çıkarmadan kontrol edebilirsiniz. Çünkü bu tuş aynı zamanda topun üstüne basıp 180 derece dönmenizi ve hızlıca pas vermenizi, şut çekmenizi sağlıyor. Çizgi üstündeki toplar için de "çift alma"dan daha iyi bir çözüm. Aksi halde sahayı sınırlayan çizgilerin dışına çıkmanız işten değil.

PES5'te top çalmak da eskisi kadar kolay değil. Artık daha dikkatli ve daha dengeli hareket etmeniz gerekiyor. Bildiğiniz gibi X ve Kare tuşları pres yapmaya yarıyor. X normal, tek kişiyle pres; Kare ise iki kişiyle pres yapmanızı sağlıyor. İki kişiyle aynı anda pres yapmayı tavsiye etmiyorum, çünkü bu şekilde adamlarınız hem daha fazla yoruluyor, hem de rakip presten kurtulduğu anda çok fazla boş alan buluyor. Eğer yenik değilseniz ve acilen gole ihtiyacınız yoksa, top çalmak için X tuşunu kullanın. Ancak dediğim gibi, pres tuşunu dengeli kullanmanız gerekiyor. Çünkü PES5'te futbolcuların aniden durması ve hızlıca dönmesi



pek mümkün değil. Yani devamlı X tuşunda basılı tutarsanız, rakip topu çektiği zaman bariyerlere bindirebilirsiniz. Bu da kolay çalım yemenize, diğer bir deyişle savrulmanıza neden olur. Yapmanız gerekense şu: Rakibin üstüne bir anda gitmemek ve kısa aralıklarla, dengeli bir şekilde X tuşuna basmak. Bu sırada da rakibin nereye gideceğini iyi sezmeli ve gözlemlemelisiniz. Ama dergide PES5 oynarken karşımdakinin nereye gideceğini sezdiğimde ya da tahmin ettiğimde, PES kurallarına göre gamepad'ine bakmakla suçlanıyorum. Aslında tek yaptığım şey rakibin topu atabileceği muhtemel ve kritik yerleri sezip o noktalara doğru hamle yapmak. Eğer defansın arkasına bir adam kaçırıyorsa ya o adamı kovalayın ya da rakibin kaçan arkadaşına pas vermesini engellemek için topu sakladığı taraftan pres yapın. Diğer yandan rakibin topu aniden çekip sizi ekarte edebileceğini düşünerek her zaman temkinli davranın.

PAS

PES4'te topu santradan alıp hızlıca kaleye gidebilirken, PES5'te bunu yapmak oldukça zor, hatta imkansız; yeni fizik modellemesi keskin dönüşler yapmanızı veya defansın içinden geçip gitmenizi engelliyor. Dolayısıyla PES5 sizi oyun kurmaya zorluyor. Oyun kurmak için de kısa aralıklarla pas vermeniz gerekiyor. Aynı topu kontrol ederken olduğu gibi, pas verirken de top gelmeden X ya da Üçgen tuşuna basmanız prestin kurtulmanızı ve hızlı hücumu kalkmanızı sağlar. Buna ek olarak L1 tuşunda basılı tutarak kısa mesafeli ver-kaçlar da yapabilirsiniz. Hatta, defansta değilseniz genelde L1 tuşunda basılı tutarak pas vermeniz size hiçbir zarar getirmez. Aksine ekstradan bir adamınız boşa çıkar.

Top kalecinizdeyken topu mümkün olduğunca oyuna elle sokun. Eğer konu PES4 olsaydı bunu tavsiye etmezdim, zira PES4'te topu oyuna elle sokmak sınırlı ve etkisizdi. PES5'te ise kaleciler topu ileriye uzun pas gibi atabiliyor ve takımlarını kontra atağa çıkarabiliyorlar. Eğer kaleciniz topu yakınındaki bir futbolcuya verirse, yine sorun yok; kısa paslarla hücumu çıkın ve topu fazla ayağınızda tutmayın. Kanatlar, hangi taktığı kullanırsanız kullanın en etkili hücum yolu. Kısa paslarla topu kanatlara taşıdıktan ve orta sahayı geçtikten sonra sıra geliyor Üçgen tuşuna. Üçgen tuşunun kullanımı da oyunun diğer birçok özelliği gibi değiştirilmiş. Her şey bir yana, normal paslarda olduğu gibi Üçgen pasında da, yani ara paslarda da top artık daha fazla falso alıyor. Bu da Üçgen'le defansın arkasına atılan ara pasları özellikle kanatlarda daha etkili kılıyor. Yanınızda rakiple birlikte kanattan ilerlerken ise, solunuzdan ya da sağınızdan hareketlenen takım arkadaşınızı iyi takip edin. Ve topu ayağınızdan ilk açışınızda, takım arkadaşınız rakipten biraz öndeyse Üçgen tuşuna bir defa



basarak topu önüne yuvarlayın. Bu sadece kısa paslarda değil, kaleciyle karşı karşıya kaldığınızda ve kaleci açıldığında da gol atma ihtimalinizi yarı yarıya artırıyor; sizi açıktan takip eden takım arkadaşınızın önüne Üçgen tuşuyla topu bıraktığınızda top ağlarla buluşuyor. Ya da Ercan Taner'in dediği gibi: Ve top ağlarda gol!!! Ancak golü yazının uzatma dakikalarına bırakıyoruz ve hazırlık paslarına devam ediyoruz.

Üçgen pasını olumlu bir şekilde kullanmak gerçekten dikkat gerektiriyor. Orta sahayı geçtikten sonra rakip defansa ve forvetinize odaklanmalısınız. Top ayağınızdayken bunu yapmanın zor olduğunu biliyorum, ancak Üçgen tuşunu kullanacaksınız, yani ara pas atacaksanız forvetinizin ne zaman defansın arkasına doğru hareketlendiğini, ne zaman çapraz koşu yaptığını gözlemlememiz gerekiyor. Hayır, burada radar işinize yaramaz. Çünkü pas vermeden önce adamlarınızın ofsaytta olup olmadığını görmemiz gerekiyor. İnce ofsaytları da radardan yakalamak oldukça zor. Peki defansın arkasına nasıl uzun top atacaksınız? Pas atmak istediğiniz futbolcu defansın arkasına doğru kat etmeye başladıktan sonra defans çizgisine ne kadar yaklaştığını kontrol edin. Ve bu çizgiye yaklaşır yaklaşmaz, Üçgen tuşuna veya L1'de basılı tutarak Üçgen tuşuna aynı anda basın. Buradaki adamınızın defans çizgisine ne kadar yaklaştığı, ne kadar hızlı olduğu ve ne zaman çizgiyi geçeceğini takip etmek çok önemli. Tabii ki bunlar zamanlamayla direkt ilgili. İyi bir zamanlamayla pasınızı atarsanız kaleciyle karşı karşıya kalmanız olası; pası erken atarsanız defans karşılar, geç atarsanız adamınız ofsaytta kalır. Bu yüzden top ayağınızdayken gözünüz kaçan adamınızda olsun ve defanstan sıyrılmasına yarım saniye kale pasınızı verin.

PES4'te L1 + Üçgen pası (defansın arkasında havadan pas) çok kolay yerini bulduğu için Konami bu pasta da bir değişikliğe gitmiş. Bunun sonucunda L1 + Üçgen pasının isabet oranı düşmüş. Artık bu pasla kolayca defansın arkasına sarkmak çok zor. Çünkü top daha sert ve daha yerden gidiyor. Bu yüzden tavsiyem normal ara pas, yani Üçgen...

ŞUT/ORTA

Gelelim şuta... Karşı karşıya gol atmak ve şut için boş alan bulmak da eskisinden daha zor (her şey daha zor zaten). PES4'te kaleciyle karşı karşıya kaldığınızda hemen hemen her şutu gole çevirebiliyordunuz, ancak PES5'te bu pozisyonlarda gol kaçırma ihtimaliniz çok daha fazla. Ama bu ihtimali düşürmek için birtakım çalışmalarımız ve kazılarımız var; ilk olarak, uzaktan şut deneyin. Artık uzaktan daha fazla gol oluyor. Hatta bir kısım medya tara-

findan uzaktan gol atmanın fazla kolay olduğu iddia ediliyor, ama değil. Uzaktan gol oluyor tabii ki, ama bunun sayısı abartıldığı kadar fazla değil. Zaten yukarıda bahsettiğim pres sistemini uygularsanız bu şutlara da engel olabilirsiniz. Neyse, konudan uzaklaşıp açımızı kaybetmeyelim, gol atmamız gerek. Kaleciyle karşı karşıya kaldığınızda gol atmanın üç yolu var; birincisi direkt şut, ikincisi aşirtma, üçüncüsü ise çalım. Bunlardan en garanti olanı direkt şut elbette. Ancak şut çekerken de dikkat etmeniz gereken bazı şeyler var; en önemlisi, top ayağınızdan çıkana kadar gittiğiniz yönü değiştirmemeniz, yani vuruş yönünde kararlı olmanız. Genelde düz değil de, çapraza dönerek ve o yönde topu kısa bir süre sürdükten sonra şutunuzu çekin. Sahayı diklemesene kat ettiğinizde ise gol olma oranı düşüyor. Kanattan, yani çaprazdan içeriye doğru girdiğinizde ise yine yönünüzü koruyarak ve depar atmadan (bu çok önemli) Kare tuşuna basın. İkinci yol, aşirtma. Aşirtma atmak gerçekten çok zor. Yine havadan aşirtma pasta olduğu gibi aşirtmada da top alçaktan gidiyor ve eskisi gibi, tek ve aynı şiddette tıklamayla gol atılamıyor. Aşirtma şutlarda artık daha fazla Kare'de basılı tutmak zorundasınız. Ancak futbolcunun tekniğine, moraline bağlı olarak ne kadar Kare tuşunda basılı tutma süreci değişiyor. Genelde yarının biraz üstünde ve normal şutta olduğu gibi hafif çapraza dönerek, veya ceza alanı çizgisine paralel, düz bir pozisyonda vuruşunuzu yapın. Tabii ki kalecinin ne kadar açıldığı veya ne kadar iyi olduğu da gol olma ihtimalinde etkili... Son seçenek ise kaleciyi geçme; kaleciyle karşı karşıya kalacağınızı fark ettiğiniz andan itibaren R1'den, yani koşma tuşundan parmağınızı çekin. Ve arkanızdan gelen adamların size fazla yaklaşmasına izin vermeden, kaleciye yarım metre kala topu sağa ya da sola çekin (standart yön tuşlarıyla, ekstra bir tuş kullanmadan). Kaleciyi bu şekilde geçebilirsiniz.

Bir de orta seçeneği var tabii ki. Genel olarak dört farklı orta kullanıyoruz. Bunlardan üçü L1 tuşunda basılı tutarak, biri ise normal, Daire tuşu ile. L1'de basılı tutup Daire tuşuna bir defa basarsanız ilerideki boş adama, havadan; L1'de basılı tutup Daire tuşuna iki kez basarsanız ilerideki boş adama, bel hizasından; L1'de basılı tutup Daire tuşuna üç defa basarsanız ilerideki boş adama; yerden orta yaparsınız (veya "sert pas"). Genelde sıfıra yakın noktalarda veya ceza alanına yakın bölgelerde L1 + 2 x Daire bir bilinmeyenli denklemi tehlike yaratıyor. Çünkü top bu şekilde hızla ceza alanına iniyor ve karambol pozisyonları doğabiliyor. Buna ek olarak bu şekilde kafa vurmak da daha kolay... Normal pas tuşunu ise arka direktteki futbolculara orta yapmak için kullanın. ■



FOOTBALL MANAGER 2006 REHBERİ

Evinizde rahat rahat oturmuş, maçları televizyondan takip ediyorsunuz. Birdenbire teklif geliyor ve bir futbol takımını çalıştırmamız isteniyor. Oldukça zor bir karar. Büyük sorumluluk gerektiriyor. A takımında 30'a yakın futbolcu, bunun yedek kadrosu var, altyapısı var, teknik kadrosu var, memnun etmeniz gereken bir başkan var. En önemlisi de her zaman başarı isteyen büyük bir taraftar kitlesi var. Bu yükün altına girmeye değer mi? Hadi girdik diyelim, kalkmak o kadar kolay mı? Kalkmayı kafaya koyduk diyelim, hangi yolu izlemeli?

Yazan Şefik "Rocco" Akkoç

TAKIMIN MI VAR DİRDİN VAR

Bir teknik direktörü yoracak belli başlı konular vardır. Bunlardan ilki bir antrenman programı hazırlamak. Futbolcuları iyi çalıştırmadan sezona girmek intihar olur. Daha ligin devre arasını görmeden televizyon başında maç izleme günlerine dönebilirsiniz. İkinci konu çalıştırdığınız futbolcu sürüsünden doğru bir 11 belirlemek, onları doğru bir taktik ile sahaya sürmek, özel görevler vermek, maç içinde gerekli taktik değişiklikleri yapmak ve başarı sağlamak. En zor kısmı bu aslında. Galibiyet eşittir başarı, o da eşittir "göreve devam", unutmayın.

Bir diğer konu, teknik ekibi ve futbolcu kadrosunu güçlendirmektir. Size daha çok yardımcı olabilecek asistan ve antrenörlerle çalışmalısınız. Yeri geldiğinde futbolcu sorunlarıyla sizin adınıza ilgilenebilecek, siz başka işlerle uğraşırken futbolcuların antrenmanlardaki performansları hakkında not tutup size bilgi verebilecek güvenilir ekip arkadaşları. Sizi başarıya götürecek bir oyuncu kadrosu da kurmalısınız. Takımın eksiklerini belirleyip en kısa zamanda takviye yapmalı, uyum sürecini lige yansıtmamalısınız. Son derdimiz ise insan ilişkileri olacak. Basın size diğer teknik direktörlerin açıklamalarını iletcek, polemige girmenizi isteyecekler. Futbolcular ile ilgili sorular soracaklar. Ağzınızdan laf almak isteyecekler.

I. ANTRENMAN

Football Manager'daki en önemli ve belki de en zor iş futbolcuları sezona hazırlamaktır. İmzayı atıp takımın başına geçtik. Gözümüzün içine bakan sürüyle futbolcu var. Geniş oyuncu kadronuza olabildiğince yararlı bir antrenman programı uygulamalısınız. Özellikle göreve sezon öncesi geldiğinizi varsayarsak futbolcuları 1-2 hafta kondisyon çalışmasına boğmalısınız. Boğmalısınız ki "hoca gelir gelmez takıma disiplin getirdi ve antrenmanda futbolcuların pestilini çıkardı" desinler.

Takım önünüze geldiğinde zaten hazır ve yararlı bir antren-

man programına sahip. Ama neden daha iyi çalışmasınlar ki? Antrenman bölümüne girdiğimizde üçe bölünmüş "players" (oyuncular) ekranı ile karşılaşırız. Burada çeşitli antrenman gruplarında (kaleciler, gençler gibi) kaçır futbolcunun çalıştığını, bu antrenman gruplarının ne tür çalışmalara ağırlık verdiğini ve son olarak bu çalışma türlerinin futbolcuları nasıl etkilediğini görebiliyoruz. Bahsettiğim son bölüm için çeşitli seçenekler var. Örneğin futbolculara yeni pozisyon kazandırabiliyoruz. Elbette futbolcu ne kadar genç ise pozisyon kazanma ihtimali o kadar artıyor. 28 yaşından sonra Ümit Özat'tan sol bek olmaz, ancak sol bek pozisyonunda oynamaya çalışan bir Ümit Özat olur.

İlk bahsettiğim antrenman gruplarına ise yenilerini eklemek mümkün. Örneğin bazı futbolcuların fiziksel olarak çok geride kaldığını görürsek onlara fiziksel güce dayalı bir program hazırlayabiliriz. Peki program hazırlamak nedir? Ekranın sağ tarafındaki çalışma türleri dokuz seçeneğe kadar ibaret. Bunlar strength (güç), aerobic (adı üstünde), goalkeeping (kalecilik), tactics (taktik), ball control (top kontrolü), defending (defans), attacking (hücum), shooting (şut) ve set pieces (takım düzeni). Bu seçeneklerin karşısındaki barları sağa – sola götürerek hangi seçeneği ne kadar uygulayacağınızı seçebilirsiniz. Elbette burada bir kısıtlama var. Bu dokuz seçeneğin dokuzunu da kökleyemiyoruz. En altta "workload" yani takıma yüklenme derecesi var. Siz üsttekileri kaydırırken bu da otomatik olarak kayıyor ve belli bir yerden sonra ilerlemiyor. Azdan çoğa doğru none, very light, light, medium, heavy ve very heavy gibi seviyeleri var. Takıma fazla yükleneyim, eşek gibi çalışınlar dersiniz lifi atan ve baldırı çeken futbolculardan kurulu renkli bir takıma sahip olursunuz.

Antrenman bölümünün diğer alt başlığı ise "coaches" yani antrenörler. Bu ekran da üçe bölünmüş. Sol üstte antrenörlerin listesini ve çalıştırma yeteneklerini görüyoruz. Bunun sağından hangi antrenörleri hangi tür çalışmalarda görevlendirebileceğimizi seçiyoruz. Altta ise hangi çalışma türlerinde kaç futbolcu ve kaç antrenörün çalıştığını gösteren genel bir ekran var. Bu alt





▶ Oyuncu profillerinde Training altındaki Overview ekranı



▶ Oyuncu profillerinde Training altındaki Attributes ekranı

başlıkta tek yapabileceğimiz, antrenörleri yeteneklerine göre çalışma türlerine dağıtmak.

Antrenman ayarları bu kadarla bitmiyor. Oyuncu profillerinde de “overview” (genel görünüm) ve “attributes” (özellikler) olarak ikiye ayrılmış bir antrenman bölümü var. Overview’da oyuncunun antrenman verilerini ve aylık performansını görebiliyoruz. Ayrıca futbolculara takımın genel programından ayrı bir program da uygulayabiliyoruz. Attributes alt başlığında ise oyuncunun değerlerinin antrenman sonucu değişimini grafiksel olarak görebiliyoruz.

II. TAKTİK

Oyuncuları bir güzel çalıştırdık. Şimdi hepsi fit bir şekilde sahaya çıkmayı bekliyor. Ama bir gerçek var ki sahaya sadece 11 kişi çıkacak ve diğerleri hoca tarafından görevlendirilmeyi bekleyecek. Peki sahaya çıkacak olan oyuncular nasıl bir diziliş ve taktiğe bağlı kalacak, ne gibi özel görevler üstlenecekler?

Ben her zaman standart taktikleri kullanmaktan yanayım. Ama birçok kişi sahaya kendi ürettikleri karmakarışık ama iş yapan taktiklerle çıkıyor. İşin en kolay yönü olan sahaya diziliş geçiyorum (ama siz siz olun, kesinlikle bir ön libero oynatın diyorum). Takımın kaptanlarını, penaltıcılarını, frikikçilerini, korner atıcılarını ve hatta taç kullanacakları belirlemek de size kalmış. İsterseniz kafanıza göre isterseniz de oyuncuların değerlerine göre bunları belirleyebilirsiniz

Gelelim esas ayrıntılara, yani “team instructions” (takım talimatları) ve “player instructions” (oyuncu talimatları) ekranlarına. Takım talimatları ekranında birçok seçenek var. Genel oyun stilimizi seçebilir (mentality), paslaşma stilini belirleyebilir (passing style), maçın temposunu ayarlayabilir (tempo), sahaya dar ya da geniş bir şekilde yayılabilir (width), presi artırabilir (closing

down), zamana oynayabilir (time wasting), defans hattını ileri çekebilir (defensive line), alan savunması ya da adam markajı uygulayabilir (marking), hedef santrfor (use target man) ve oyun kurucu (use playmaker) seçebilir, ofsayt taktiği uygulayabilir (play offside) ve kontra atak taktiğiyle oynayabiliriz (counter attack). Bunlar gibi birkaç opsiyon daha var. Her opsiyonun da kendi içinde seçenekleri var. Örneğin hedef santrfora topların yerden (to feet) ya da havadan (to head) atılmasını söyleyebilirsiniz. Bunun ışığında pivot santrfor fenomenimiz Hakan Şükür’e havadan toplar atarak onun topu indirmesini ve yanındaki oyuncuların rahatlıkla gol bulmasını sağlayabiliriz (bu kadar kolaydı sanki, futbol da çocuk oyuncaymış zaten).

Oyuncu talimatları ekranında ise takım talimatlarının bazıları ile birlikte başka seçenekler de var. Futbolcuların toplu ve topsuz koşularını, uzun şut denemelerini veya top sürme sıklıklarını (nadiren ya da sık sık şeklinde) belirleyebiliriz. Bunun dışında herhangi bir rakip futbolcuya adam adama markaj uygulayabiliyoruz, ona sıkı markaj yapabiliyoruz. İstedğiniz futbolcuya serbest oyuncu rolü de verebiliyoruz. Bu yıl gelen bir seçenek ise “swap position”. Bu özellik sayesinde iki oyuncunuza maç içinde pozisyon değiştirmeleri talimatını verebiliyorsunuz. Özellikle forvet ve kanat oyuncularınıza bu talimatı verdiğinizde rakip takımın kafası karışabiliyor. Ne kadar saf ve etkisiz olduklarına bağlı tabii. Daha da ayrıntıya inerek futbolcularınıza barajda durmalarını, kornerlerde arka direğe gitmelerini ya da taç atışlarını kısa kullanmalarını da söyleyebilirsiniz. Yani bir sahaya çıkıp oynamadığınız kalıyor.

III. TRANSFER

Transfer denince akla tabii ki futbolcu transferi geliyor ama teknik kadromuzu geliştirmek de önemli. Yanımıza asistan menajer,



▶ Asistan menajerin takım hakkında verdiği rapora bir örnek



▶ Oyuncuları sahaya dizelim



← Takımın geneline talimatlar verelim



← Şimdi de bazı futbolculara özel talimatlar verelim

antrenör, fizyoterapist veya izci alabiliyoruz. Özellikle asistan menajerinizi iyi seçmelisiniz. Sizinle anlaşabilecek, dilinizden anlayan ve yetenekleri yüksek biriyle çalışmak işinizi kolaylaştırıcaktır.

Futbolcu transferi çok önemlidir. Aldığınız oyuncu hem takımınıza destek olmalı hem de ülkeye ve takım arkadaşlarına kısa sürede uyum sağlamalıdır. Kimse parasını sokağa atmak istemez. Ayrıca taraftarlarınızı kızdıracak transferler de yapmamalısınız. Real Madrid'in başındayken gidip Barcelona kaptanı Puyol'u almak oldukça ses getirebilir ancak taraftarlarınızın gözünde sizi oldukça küçültebilir. Bir diğer problem ise uyum problemi. Özellikle kıta değiştiren futbolcuların birçoğu bu problemi çekiyor (köyünü özleyen Ortega modeli). Ancak futbolcu "ben buraya uyum sağlayamıyorum hocam" dediğinde ondan kolayca vazgeçmeyin. Futbolcunuzu belli bir süre vatanına gönderin. Böylece kendisini toplama şansı olacak ve daha mutlu bir şekilde geri dönecektir. Ancak bunun garantisi yok, olamaz da zaten.

Futbolcuyu kendimiz arayabileceğimiz gibi izcilere (scout) görev vererek bize iyi oyuncular bulmalarını isteyebiliriz. Kendiniz aramayı tercih ederseniz, aradığınız pozisyona göre bazı yeteneklere özellikle dikkat etmelisiniz. Kaleci ararken handling (el le kontrol), positioning (pozisyon alma), reflexes (refleks) ve aerial ability (hava hakimiyeti); defans oyuncusu ararken tackling (top kapma), marking (markaj), anticipation (önsezi), heading (kafa); orta saha oyuncusu ararken passing (pas), creativity (yaratıcılık), dribbling (top sürme), flair (yetenek); forvet oyuncusu ararken ise finishing (bitiricilik), dribbling, flair ve off the ball (topsuz oyun) özelliklerinin yüksek olmasına özen gösterin.

İzcilere görev vermek ise ayrı bir eğlence. Onlara özel görevler verebiliyorsunuz. Örneğin izcilerinizden birine "Brezilya'yı bir ay boyunca tara ve bana top kapma özelliği yüksek olan bir sol bek

bul veya iyi bir sağ açık getir" diyebilirsiniz. O da kendi yetenekleri doğrultusunda size en iyi oyuncuları önermeye çalışacaktır.

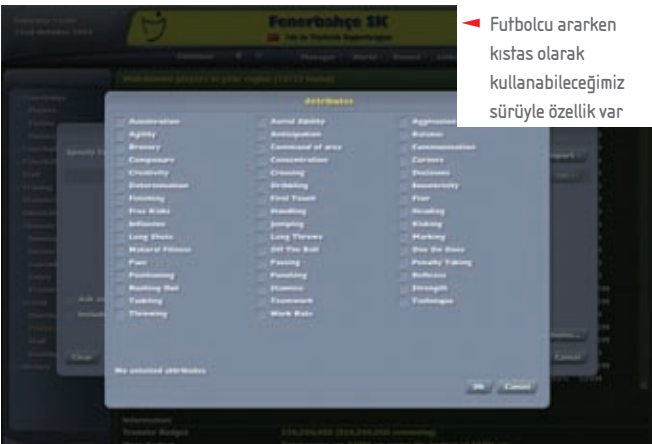
IV. İNSAN İLİŞKİLERİ

Bir takımın teknik direktörysenez futbolcularınız ve rakip teknik direktörlerle bol bol diyaloga girmek zorunda kalırsınız. Aslında gireceğiniz tüm diyaloglar basın önünde oluyor. Maçınız olan bir takımın teknik direktörü sizin hakkınızda olumlu ya da çoğu zaman olumsuz açıklamalarda bulunuyor. Sizin de buna cevap vermeniz gerekiyor. Ancak burada önemli olan nokta futbolcularınızı da düşünerek cevap vermeniz. Çünkü sizin takınacağınız tavır onların gözünde sizi yüceltebilir ya da yerin dibine sokabilir. Onlar size inanıyorsa siz de onların inançlarını törpülememelisiniz.

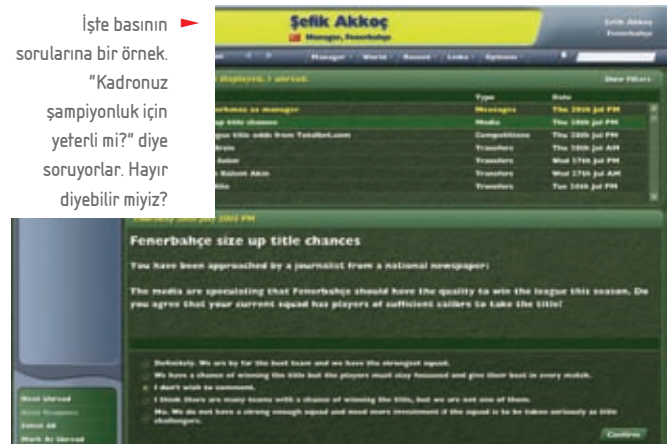
Oyuncularınızla ilişkileriniz ise daha hassas. Zaman zaman onlar hakkında medyaya olumlu veya olumsuz demeçler verebilirsiniz. Ayrıca basından gelen sorular da olacaktır. Örneğin bir futbolcunuzun düşük performans göstermesine rağmen hala neden ilk 11'de yer aldığını merak edebilirler. Yine cevap verirken dikkatli olmalısınız. Futbolcularla muhatap olduğunuz bir diğer durum ise maç devre araları ve sonları. Onlarla konuşabiliyor, performanslarını yorumlayabiliyorsunuz. Tutarlı ve dürüst olun yeter. Hem hatalarını hem de övgüleri ağırbaşlılıkla kabul edebilecek olgunluğu göstereceklerdir (umarım).

EN BÜYÜK HOCA BİZİM HOCA

En başta dediğim gibi, takımınız mı var derdiniz var. Şimdi ne yapacaksınız? Bu kadar derdi çekecek ve bu yükün altına girecek cesaretiniz var mı? Eğer cevabınız evetse kontrollü olun ve bu işin zevkini çıkarın. Bir takımdan kovulur, bir başka takımda göreve getirilirsiniz ne olacak... ■



← Futbolcu ararken kıstas olarak kullanabileceğimiz sürüyle özellik var



← İşte basının sorunlarına bir örnek. "Kadronuz şampiyonluk için yeterli mi?" diye soruyorlar. Hayır diyebilir miyiz?

PC hilekar

Bir Çin atasözü der ki, "Düşünmeden öğrenmek verimsizdir, öğrenmeden düşünmekse tehlikelidir". Yani hile yaparken önce düşünün, sonra harekete geçin. Olmadı değil mi? Neyse...

CALL OF DUTY 2

Ana Menüden Game Options'ı seçin ve konsolu aktif hale getirmek için gereken seçeneği işaretleysin. ~ tuşuna basın ve açılan konsol ekranına developer 1 yazın. Böylece hileler aktif hale gelecek. Load düğmesi ekrana geldiğinde ona basın ve istediğiniz bölümü seçin. Bölüm başladıktan sonra tekrar ~ tuşuna basın ve konsola devmap yazın. Artık ~ tuşuna basarak açılan ekrana aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Ölümsüzlük – god

Cephane ve el bombası – give ammo

Tüm silahlar, tam cephane, sağlık ve zırh – give all

Duvarlardan geçme – noclip

Düşmanlar sizi görmez – notarget

İntihar – kill

Bölümleri açmak için de ~ tuşuyla açılan konsolu kullanabilirsiniz. Bölümlerin kodları şu şekilde:

Kod - Bölüm

/seta mis_06 9 - "Rommel's Last Stand" Görev paketi

/seta mis_07 9 - "D-Day" Görev paketi

/seta mis_08 9 - "The Battle For Caen" Görev paketi

/seta mis_09 9 - "Hill 400" Görev paketi

/seta mis_10 9 - "Crossing The Rhine" Görev paketi

/seta mis_05 9 - "The Tank Squadrons" Görev paketi

/seta mis_04 9 - "Fortress Stalingrad" Görev paketi

/seta mis_03 9 - "Not One Step Backwards!" Görev paketi

/seta mis_02 9 - "The Battle Of El Alamein" Görev paketi

/seta mis_01 9 - "The Winter War" Görev paketi

Açılan bölümleri oynamak için de aşağıdaki kodları girin:

Kod - Bölüm

map rhine - "The Crossing Point"

map cityhall - "Stalingrad City Hall"

map downtown_sniper - "Comrade Sniper"

map libya - "Crusader Charge"

map 88ridge - "88 Ridge"

map toujane_ride - "Armoured Car Escape"

map toujane - "Retaking Toujane"

map matmata - "Assault On Matmata"



map duhoc_assault - "The Battle Of Pointe Du Hoc"

map duhoc_defend - "Defending The Pointe"

map silotown - "The Silo"

map beltot - "Prisoners Of War"

map crossroads - "The Crossroads"

map hill400_defend - "The Battle For Hill 400"

map hill400_assault - "Rangers Lead The Way"

map bergstein - "Bergstein"

map breakout - "The Brigade Box"

map newvillers - "The Tiger"

map downtown_assault - "Downtown Assault"

map trainyard - "Railroad Station No. 1"

map tankhunt - "Repairing The Wire"

map eldaba - "The End Of The Beginning"

map elalamein - "El Alamein"

map decoytown - "Holding The Line"

map decoytrenches - "The Diversionary Raid"

map demolition - "Demolition"

map moscow - "Red Army Training"

AGE OF EMPIRES 3

Oyun sırasında ENTER tuşuna basarak sohbet ekranını açın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

Sisi kaldırma – x marks the spot

10.000 yiyecek – medium rare please

10.000 para – give me liberty or give me coin

10.000 tecrübe – nova & orion

100X Toplama/İnşaat derecesi – speed always wins

Bölümü kazanma – this is too hard

Dev kamyon – tuck tuck tuck

Orta seviyede bombardıman – ya gotta make do with what ya got

Haritadaki hayvanları şişmanlatma – A recent study indicated that 100% of herdables are obese

QUAKE 4

Eğer Masaüstü'nde bir QUAKE 4 kısayolu yoksa oluşturun ve kısayolun oyunu çağırdığı bölüme +set com_allowconsole 1 bölümünü ekleyin. Eğer bu satırda tırnak işaretleri varsa, bu satırı tırnak işaretlerinin dışına yazın.

Oyun sırasında CTRL + ALT + ~ tuşlarına veya sadece ~ tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Ölümsüzlük – god

Oyuncu sağlığı 1'e indiğinde daha fazla hasar almaz – undying

Duvarlardan geçme – noclip

Tüm silahlar ve eşyalar – give all

Zırh – give armor

Sağlık – give health

Cephane – give ammo

Hyperblaster - Spawn weaponmod_hyperblaster_bounce2

Lightning Gun - Spawn weaponmod_lightninggun_chain

Machine Gun - Spawn weaponmod_machinegun_amm

Nailgun 1 – Spawn weaponmod_nailgun_power

Nailgun 2 - Spawn weaponmod_nailgun_seek

Nailgun 3 - Spawn weaponmod_nailgun_rof

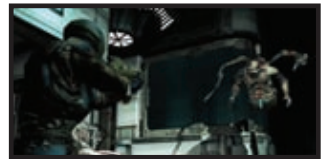
Nailgun 4 - Spawn weaponmod_nailgun_amm

Railgun - Spawn weaponmod_railgun_penetrate

Roket atar 1 - Spawn weaponmod_rocketlauncher_burst

Roket atar 2 - Spawn weaponmod_rocketlauncher_homing

Pompalı Tüfek - Spawn weaponmod_shotgun_amm



PS2 hilekar

Kendini dünyadaki bir "gizli karakter" olduğuna inandıran bir oyunsever, açılmak için belirli tuşlarına basılmasının gerektiğini söyleyince zaman kaybedilmeden akıl hastanesine kaldırıldı. Tedavisi halen sürüyor.

SOUL CALIBUR 3

Gizli karakterler

Aşağıdaki karakterleri açmak için karşılığındaki bölümü bitirin veya yazan sayıda dövüş kazanın. Başında Chronicle yazan bölümler, Chronicles of the Sword Modunun bölümleridir.

Abelia – Chronicle 18'i tamamlayın veya 1050 dövüş kazanın.

Abyss – Cervantes, Lizardman, Olcadan, Rock, Sophitia ve Yoshimitsu'yu açın ve ardından Tales of Souls modunu bitirin veya 725 dövüş kazanın.

Amy – Soul Arena bölümlerinden Beloved bölümünde "Clear" veya daha yüksek bir seviye derece alın veya 1250 dövüş kazanın.

Arthur – Tales of Souls'da Arthur'u yenin veya 550 dövüş kazanın.

Aurelia – Chronicle 12'yi tamamlayın veya 900 dövüş kazanın.

Cervantes – Tales of Souls'da Cervantes'i yenin veya 625 dövüş kazanın.

Chester – Chronicle 19'u tamamlayın veya 950 dövüş kazanın.

Demuth – Chronicle 10'u tamamlayın veya 850 dövüş kazanın.

Giradot – Chronicle 15'i tamamlayın veya 800 dövüş kazanın.

Greed – Tales of Souls'da Greed'i yenin veya 500 dövüş kazanın.

Hualin – Tales of Souls'da Hualin'i yenin veya 750 dövüş kazanın.

Hwang – Tales of Souls'da Hwang'ı yenin veya 600 dövüş kazanın.

Li Long – Tales of Souls'da Li Long'u yenin veya 1150 savaş kazanın.

Lizardman – Tales of Souls'da Lizardman'i yenin veya 675 dövüş kazanın.

Luna – Chronicle 11'i tamamlayın veya 650 dövüş kazanın.

Lynette – Tales of Souls'da Lynette'i yenin veya 1100 dövüş kazanın.

Miser – Tales of Souls'da Miser'ı yenin veya 750 dövüş kazanın.

Olcadan – Tales of Souls'da Olcadan'ı yenin veya 575 dövüş kazanın.

Revenant – Tales of Souls'da Revenant'ı yenin veya 1200 dövüş kazanın.

Rock – Tales of Souls'da Rock'ı yenin veya 475 dövüş kazanın.

Sophitia – Tales of Souls'da Sophitia'yı yenin veya 525 dövüş kazanın.

Strife – Chronicle 20'yi tamamlayın veya 1000 dövüş kazanın.

Valeria – Tales of Souls'da Valeria'yı yenin veya 700 dövüş kazanın.

Yoshimitsu – Tales of Souls'da Yoshimitsu'yu yenin veya 425 dövüş kazanın.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını CompStat/Map ekranında girin. Tuşlara basarken her zaman L1 ve R1 tuşlarına basılı tutun.

2 kat hasar – X, X, Kare, X, X, X.

1 milyon dolar – Kare, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare.

Süper polis modu – Üçgen, X, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen.

Kolay mod – Daire, Kare, X, X, Üçgen, Daire.

Sonsuz cephane – Daire, Kare, X, Kare, Kare, Üçgen.

Sonsuz dayanıklılık – Daire, Kare, X, Kare, X, Daire.

Redman Gone Wild mini oyunu – Üçgen, X, X, Daire, Üçgen, Kare.



STAR WARS BATTLEFRONT II

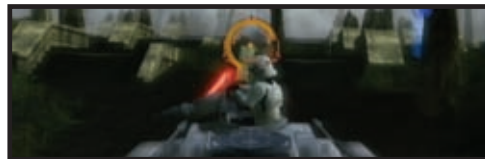
Aşağıdaki tuş kombinasyonları oyunu durdurduktan sonra girin. Eğer kodu doğru girdiyse bir onay sesi alacaksınız.

Ölümsüzlük – Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sağ.

Yavaş sesler – Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ.

Hızlı cephane dolumu – Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ.

Ses değişimi – Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Sağ.



THE WARRIORS

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyun sırasında girin.

Sonsuz Rage – Kare, Daire, Üçgen, Select, X, Sol.

Polisten sıyrılma – Yukarı, Select, X, Üçgen, Üçgen, Kare.

Sonsuz sağlık – Yukarı, Üçgen, L3, Select, X, L2, Aşağı, Kare, Sol, X, L1, Select.

Sopa – Kare, R2, Aşağı, Aşağı, L1, L1.

Bıçak – Aşağı, Aşağı, Select, Yukarı, Yukarı, L3.

Büyük bıçak – L1, X, R1, R1, Select, R2.

Boru – R2, Daire, Select, Yukarı, L1, Sağ.

Görevi tamamlama – Aşağı, Kare, X, Select, R1, Sol.

Oyunu %100 oranında tamamlama – L1, Select, Kare, Aşağı, L2, Sağ.

200 Bone, 3 Flash ve boya kutuları – R1, R2, L1, X, Aşağı, L1.



THE SIMS 2

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyunu durdurduktan sonra girin. Ancak Gnome hilesini yaptıktan sonra diğer hileleri çalıştırabilirsiniz.

Gnome'u açma – L1, R1, Yukarı, X, R2.

Tüm ihtiyaçları giderme – Yukarı, Daire, Yukarı, Sağ, L2.

Tüm eşyalar – L2, Daire, Aşağı, Sol, Yukarı.

Tüm tarifler – R2, Kare, Yukarı, Aşağı, Sağ, X.

Müzikler – R1, L1, R1, L1, Üçgen.

Takım resmi – Sağ, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ.

Tüm kıyafetler – Kare, R2, Aşağı, Sağ, Kare.

donanım

DONANIM YOLLARDA

Geçen senelerde olduğu gibi bu sene de WCG'nin büyük finaline davetliyedik. 67 ülkenin katıldığı dünyanın en büyük oyun organizasyonunu takip etmememiz düşünülemezdi. Ancak bu keyifli seyahatin yarattığı ciddi bir sorun da vardı. Hem uzun yolculuk, hem de gidiş gelişte adapte olma süresiyle 15 güne mal oluyordu. WCG'yi izleyeceğiz diye Donanım'ı boş vermezdik ya!

Ben de madem bu ay mobiliz Donanım'ı da mobilleştirelim diye düşündüm. Singapur'a yol almadan önce piyasanın sükseli taşınabilir cihazlarını topladım ve seyahat boyunca bu cihazları kıtalar arası zorlu bir teste tabi tuttum.

Ama itiraf etmek gerekirse insan elinde bir PSP olunca diğer başka hiçbir cihaza bakası gelmiyor. Bu yüzden PSP'nin altını üstüne getirip bütün sırtlarını ve alternatif kullanım yollarını sizin için araştırdım. Bu arada ben mobil haldeyken yeni Donanım çıraklarımızdan Olgay, Call of Duty'den performans almanın ve Türk Telekom'un ADSL zammının peşindeydi.

İnsanın yanındaki elektronik cihazlar yolculuğunu çok daha keyifli hale getirebiliyor. Ama uzun süre uzak kalınca insan evini ve bilgisayarını özlemeden yapamıyor. Memlekete dönünce belki toprağı (havaalanında toprak yok zaten) öpmeye kalkmadım ama eve gelir gelmez Civilization'ı açarken az kalsın monitöre sarılıp ağlayacaktım.

Tuğbek Ölek

RAZER'DAN WCG ÇIKARTMASI

Dört günde dört yeni ürün



Bu sene WCG'ye sponsor olan Razer, organizasyon sırasında üst üste dört günde dört yeni ürününü tanıttı. Zaten bütün turnuva alanı WCG'nin resmi faresi Razer Copperhead ile dolup taşmıştı.

Razer'ın tanıttığı ilk ürün yeni kumaş mousepad'i Mantis'di. Yüksek hassasiyet ve düşük hassasiyet kullanan oyuncular için iki farklı versiyonu olan Mantis 44,4cm'ye 35,5cm'lik geniş ebatlarıyla Steelpad QcK+'ı andırıyor. Bu ürün pi-

yasaya çıkmış durumda.

Razer'ın ikinci ürünü oyun klavyesi Tarantula. Üzerindeki geniş OLED ekranı ile oyunlar sırasında pek çok bilgiyi sizinle paylaşan Tarantula ayrıca tuş kombolarınızı ve oyun profillerini kendi hafızasında tutabiliyor. Böylece klavyeyi başka bir bilgisayara taşıtığınızda ayarlarınızı kaybetmiyorsunuz. Ayrıca Tarantulanın üzerinde boydan boya uzanan led ışıklanması karanlık ortamlarda tuşları görebilmenizi sağlıyor.

Üçüncü ürün ise Krait isimli yeni fareydi. Görünüm olarak Diamondback'e benzeyen Krait 1600dpi optik sensora sahip. Copperhead kadar hassas değil, ancak hafif yapısıyla strateji ve devasa online oyuncular için geliştirilmiş. Krait ve Tarantula aralık ayında piyasaya çıkacak.

Duyurulan son ürün Piranha isimli kulaklık. Ocak ayında piyasaya çıkacağı söylenen ürünü benzerlerinden ayıran mikrofonun istendiğinde sol taraftan sağa alınabilmesi. ■

COMPLEX 2005

Kışın gelmesi ve karın bastırmasıyla birlikte Complex 2005'de yaklaştı. Bu sene 1 - 4 Aralık tarihlerinde düzenlenen fuar yine Lütfü Kırdar Fuar Merkezinde düzenleniyor. Fuar yine son kullanıcılara yönelik ve IT sektörünün önce gelen firmaları yer alıyor. Eğer siz bu haberi okurken bitmemişse de son günleridir. Elinizi çabuk tutmakta fayda var. ■

ADSL ÜCRETLERİNDE SON DURUM

Telekom'un ettikleri

Türk Telekom kafayı takmış, ülkedeki kanser oranını illa ki yükseltecek. Geçen ay nadide kurum tarafından yapılan açıklamada, 1 Kasım 2005'ten itibaren geçerli olmak üzere en düşük ADSL bağlantısının 512kbps olacağı duyuruldu. Hesapta tarifeye zam yapmıyorlardı ama halkın çoğunun kullandığı 256kbps hızını kaldırarak pratikte %100 oranında zam getiriyorlardı. Telekom Genel Müdürü Mehmet Ekinalan'ın limitli kullanımını Türkiye'de özendirmek istediklerini açıklaması üzerine tepkiler daha da arttı.

Kasım başından beri 256kbps limitsiz bağlantı için yeni kayıt alınmazken, eski 256kbps limitsiz kullanıcıları aylık 49 YTL'den mevcut paketlere devam edebilecekler. Ancak isterlerse başvuru yaparak fiyat farkı ödemeksizin 512/128 kbps 6 GB kotalı hizmeti geçebilirler. 256kbps kotalı kullanıcılar ise hiçbir başvuruda bulunmadan ya da ek ücret ödemeden 512kbps hızına çıkıyor. Eskiden 512kbps kullanan limitli kullanıcıların da ödedikleri ücret değişmezken limitleri 6 GB'a çıkarıldı.

İşin acı yanı Telekom'un marifetmiş gibi bunu hız artırımı olarak lanse etmesi. Ancak bu hareketin sebebi Telekom'un altyapısının mevcut kullanıcı sayısına yetmemesi. Kullanıcı

sayısı ve dolayısıyla geliri artarken Telekom altyapısını geliştirmek yerine kullanıcıları limitli kullanıma zorlayarak günü kurtarmaya çalışıyor. Yani basit bir deyişle "değirmen hızlı dönmüyor vanaları kapadık, gelin kovayla su alın" diyor. Gelirlerin bu kadar düşük ve adaletsiz dağıldığı bir ülkede internet gibi önemli bir iletişim aracını lüks hale getirdikleri için Telekom yetkilileri önünde saygıyla eğiliyoruz. Bir sonraki adımları ne olacak acaba, interneti karneye bağlamak mı?!!

Dünya tavşan biz kaplumbağa

Telekom genel müdürü Ekinalan her yerde "Türkiye'de internet pahalı değil" diyor. İşte CNN Turk'un araştırmasına göre dünyadan birkaç örnek:

Finlandiya: 1 Mbps 35 dolar

Fransa: 20 Mbps 35 dolar

Japonya: 47 Mbps 38 dolar

Türkiye: 2 Mbps 202 dolar

Türkiye: 0.5 Mbps 75 dolar

Sayın bükrata sormak lazım:

Bunun neresi pahalı değil?! Aslında haklı, buna yüksek fiyat denemez bu alenen soygundur. Başka ülkeler onlar için çerez parası bir fiyata internet üzerinden televizyon bile izlerken ülkemizde web sitelerine bakmak için bile aile bütçesini daraltmak gerekiyor. ■

Erişim hızı	Bağlantı ücreti	Aylık ücret
Limitsiz		
256/64 kbps (eski kullanıcılar için)	59 YTL	49 YTL
512/128 kbps	59 YTL	99 YTL
1024/256 kbps	59 YTL	169 YTL
2048/512 kbps	59 YTL	269 YTL
Limitli		
512/128 (3 GB kotalı)	59 YTL	29 YTL
512/128 (6 GB kotalı)	59 YTL	49 YTL
512/128 (9 GB kotalı)	59 YTL	69 YTL

SAMSUNG'DAN EN BÜYÜK DİZ ÜSTÜ

Kucak zamanı geçmiş bunun



Her şeyin en büyüğünü yapmaya meraklı olan Samsung şimdi de dünyanın en büyük dizüstü bilgisayarı M70'i üretti. Ülkemizde dizüstü sistemleri satılmıyor olsa da Samsung bu sektördeki büyük oyuncularından. Bu yeni çıkardıkları model tam 19"lik bir monitöre sahip. Onu dünyanın en büyüğü yapan da bu. Üstelik bilgisayarın monitörü özel bağlantı sistemi sayesinde yerinden çıkıp ayrılabilir. Böylece aynı bir masaüstü bilgisayar kadar kolay kullanılabilir. ■

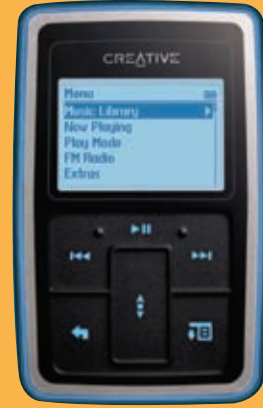
CREATIVE ZEN 20GB

Micro'nun Makrosu

Üretim: Creative (www.creative.com),

İthalat: Multimedya (www.multimedya.com),

Fiyatı: Belli değil



Zen Micro ve Zen Neon modelleri popülerliğini arttırırken Creative sessiz sedasız bunlar için bir kardeş daha doğrusu ağabey sürdü piyasaya. Creative Zen (evet sadece Zen), firmanın son modellerinden farklı olarak daha büyük ebatlara ve bununla beraber 20GB gibi çok daha geniş bir kapasiteye sahip. Ama bunun dışında görünümünden kullanıma kadar Zen'in bütün özellikleri Zen Micro ile aynı. Hatta Zen Micro'nun büyümüş, biraz serpilmiş hali bile diyebiliriz.

Müzik dosyalarını çalmanın yanı sıra radyo dinleme ve ses kaydı özellikleri de bulunuyor Zen'in. Cihazın kontrolleri aynı Zen Micro'da olduğu gibi dokunmatik düğmelerle sağlanıyor. Menüler de Zen Micro ile birebir aynı.

Creative Zen'in ebatları 62mm x 95mm x 19.5mm şeklinde. Yani bu kapasitedeki diğer MP3 çalarlardan biraz daha küçük. Cihazın kalınlığı hemen hemen Zen Micro ile aynı ama hacim olarak %40 oranında daha büyük. Yani cihazın en boy oranlarında farklılık var. Açıkçası bu da Creative Zen'in, Micro kadar güzel görünmemesine yol açıyor.

Bu yeni model sanki Zen Micro'ya aşerip de kapasitesini yetersiz bulanlar için üretilmiş. Önceki Zen Touch ve Zen Jukebox modellerinden iyi olduğu da aşikâr. Yeni model olmasına karşı renkli ekran kullanılmamış olması dışında Creative Zen'in hiçbir ciddi eksigi yok. ■

Artılar: Micro ile aynı tasarım, yüksek kapasite

Eksiler: Renksiz ekran

BENQ DUR DURAK BİLMİYOR

2ms tepki süresi!



Bu sene LCD monitörlerde teknolojik üstünlüğü ele alan BenQ oyuncular için en kritik özellik olan tepki süresini 4ms'ye kadar düşürmüştü. Herkes artık bundan da aşağısı olmaz derken şimdi de 2ms tepki süresine sahip yeni bir model çıkartacaklarını duyurdular. FP93GX isimli 19"lik yeni model 1280x1024 çözünürlük, 700:1 kontrast oranı ve 300cd/m2 parlaklığa sahip olacak.

Bundan çok değil bir buçuk sene öncesine kadar en iyi LCD'ler 25ms tepki süresine sahipti ve bu yüzden oyunları çamura çevirirlerdi. Bu kadar kısa sürede bu teknolojinin 12.5 misli hızlandığına inanmak çok zor. Bu arada size daha da iyi bir haber, özellikle widescreen özelliğine sahip monitörlerin önümüzdeki sene içinde %30 oranında ucuzlaması bekleniyor. Bunun sebebi yeni üretim metodlarının widescreen ekranlarda, klasik orandaki ekranlara göre daha efektif çalışması. ■

512MB GEFORCE 7800 GTX

Yeni Kralı Selamlayın



ATI'nın X1800XT'yi piyasaya sürmesinin üzere NVIDIA beklenen hamlesini yaptı ve 7800 GTX'in daha gelişmiş bir versiyonunu piyasaya sürdü. 512MB belleğe sahip olan yeni GeForce 7800 GTX'de fazladan RAM'in yanı sıra saat hızları da arttırılmış. 256MB'lık modeldeki 430MHz çekirdek ve 600MHz RAM hızına karşılık 512MB'lık model 550MHz

çekirdek ve 850MHz RAM hızına sahip. NVIDIA'nın iddiası bu değişikliklerin performansı %33 arttırdığı.

Elbette daha fazla RAM ve daha yüksek çekirdek hızları ekran kartının daha fazla ısınmasına yol açıyor. Bu yüzden NVIDIA yeni model için devasa bir soğutucu geliştirmiş. Henüz test etmediğimiz için ne kadar ses çıkarıyor bilemeyiz ama kasada bir hayli yer kapladığı kesin. İnternete yayılan ilk test sonuçlarına göre GeForce 7800 GTX 512MB, ATI'nın yeni X1800XT'sini bütün testlerde geçiyor. Zaten geçen ay 256MB'lık GeForce 7800 GTX'i geçmekte zorlanan X1800 XT'nin 512MB'lık versiyon karşısında zayıf kalacağını söylemiştik. ■

SATA DVD YAZICI

Bye bye PATA



Sabit Disklerin Serial ATA'ya neredeyse tamamen geçmesine rağmen optik sürücüler bu konuda yavaş kaldılar. Bunun ilk sebebi şu anki okuma ve yazma hızlarıyla optik sürücülerin SATA'nın gelişmiş 150MB/sn hızına ihtiyaç duymaması. İkinci sebebi ise ana kartlardaki SATA portlarının yetersizliği. Samsung bu konuda da öncü rolü üstlendi ve ilk SATA destekli

DVD yazıcıyı önümüzdeki ay piyasaya sürüyor. 16x hızında DVD yazabilen SH-W163A1 aynı zamanda Dual Layer'da destekliyor. ■

MOBIBLU DHH-100

Bambaşka özellikler

Üretim: MobiBLU www.mobiblu.com

İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr

Fiyatı: 279\$ +KDV

Kullanıcıların MP3 çalarlarından daha yüksek kapasite beklemesiyle piyasadaki sabit disk kullanan modellerin sayısı da artıyor. Geçtiğimiz aylarda dünyanın en küçük MP3 çalarını piyasaya sürerek adından söz ettiren MobiBLU da sabit disk'e yönelen firmalardan.

MobiBLU DHH-100'ü diğer MP3 çalarlardan ayıran üç önemli özelliği var. Birincisi oldukça sağlam görünmesine rağmen çok hafif olması. Cihazın ikinci önemli özelliği üzerinde dahili hoparlör bulunması. Bu kadar küçük bir MP3 çaların üzerinde hoparlör bulunması oldukça enteresan. Üstelik ses kalitesi de beklediğimden iyi çıktı. Elbette kulaklıkla aldığınız sestene çok daha zayıf. Ama arada MP3 çalarınız bir kenarda tıngırdasın istiyorsanız çok kullanışlı.

DHH-100'ün diğer bir enteresan yanı üzerinde bir SD/MMC kart okuyucu bulunması. Elbette 5GB hafızalı bir MP3 çalara flash kart ile bellek eklemenin bir anlamı yok. Ama bu yuvayı kullanarak SD kartınızın içeriğini MP3 çalara aktarabiliyorsunuz. Mesela fotoğraf makinenizin hafızası dolduğunda çok işinize yarıyor. Ama kart okuyucunun transfer hızı çok yavaş.

Siyah beyaz ve "blur"lü ekranı ve menülerin pek kullanışlı olmaması dışında iyi ve farklı özellikleri olan bir ürün DHH-100. ■

Artılar: Dahili hoparlör, kart okuyucu

Eksiler: Ekran ve menüler yetersiz



CALL OF DUTY 2 TEKNİK REHBERİ

DirectX 9'sak mı yoksa DirectX 7'sek de mi oynasak?



Aylardır beklediğimiz Call of Duty 2 piyasada, herkes eve kapanmış, harıl harıl bu oyunu oynuyor. Ama siz bu oyunla ilgili teknik sorunlar yaşıyorsanız ya da performanstan memnun değilsiniz. Sorun değil, biz ne güne duruyoruz...

DirectX 9 ve DirectX 7 farkı

CoD 2'nin en önemli özelliği DirectX 9'un getirdiği pek çok yeniliğe destek vermesi ve Shader teknolojilerinin nimetlerinden sonuna kadar yararlanması. Haliyle sistem gereksinimleri de hayli yüksek, ama diğer yandan CoD 2 düşük sistemlerde bile rahatlıkla çalışabiliyor. Bunun sebebi çok basit aslında. Oyunun grafik ayarlarındaki "Rendering Method Preference", DirectX 7 ya da DirectX 9 uyumlulukları arasında tercih yapmanızı sağlıyor. Eğer ayar Auto'daysa, oyun sisteminize göre DirectX sürümünü seçiyor. DX 7 ile DX 9 arasında büyük performans farkı var elbette. Bu yüzden sizin bilgisayarınız zorlanırken sizinkinin yarısı kapasitesinde bir bilgisayarın oyunu sorunsuz oynattığını duyarsanız aşmayın.

Peki, DX 7 ile DX 9 arasında ne fark var? DX 9 öncelikle, DX 7'nin desteklemediği dinamik aydınlatmayı destekliyor. Yani gölge ve aydınlık alanlar, ışığın geldiği tek bir yöne göre değil, birçok yöne göre hesaplanıyor ve daha gerçekçi bir atmosfer sağlıyor. DX 9'un bir diğer baskın yönü ise Shader'larla yaratılan efektler. Ayrıca DX 9 daha gelişmiş kaplama metodlarına olanak tanıyor. Mesela DX 7 modunda oynarken Rus generalimizin, sinek kaydı, pürüzsüz bir cildi varken DX 9 ile oynarken suratındaki yaraları, derisindeki çöküntüleri hatta eski sivilce izlerini bile görebiliyoruz.

ATI mi? NVIDIA mi?

CoD 2'de genel olarak ATI kartlar daha yüksek performans sağlarken, NVIDIA GPU'lu kartlar daha yüksek görüntü kalitesi sunuyor. Bunun sebebi NVIDIA'nın daha fazla modelde DX 9 desteklemesi, ayrıca uzun süredir tartışılan Shader Model 3.0 desteğinin ATI kartların çoğunda bulunmaması. NVIDIA performanstaki farkı düzeltmek için yeni ForceWare sürümünü 81.94'ü yayınladı. Bu yeni sürücü özellikle Quake 4 ve CoD 2'de performansı ciddi ölçüde artırıyor.

OYUNİÇİ AYARLAR

Çözünürlük: İdeal olan 1024x768 ama takılmalar yaşıyorsanız 800x600'ü tercih etmelisiniz. Üst seviye bir ekran kartına sahipseniz gönül rahatlığıyla 1280x1024 çözünürlükte oynayabilirsiniz.

Optimize for SLI: Eğer SLI destekli iki ekran kartına sahipseniz bu özelliği açmanız gerekiyor. Ama tek NVIDIA ekran kartına sahip kullanıcıları da bu ayarı deneyebilir. Bazı durumlarda az da olsa performans farkı sağlıyor (DX7'de daha da fazla).

Texture Settings: Manual'a getirip kendiniz ayarlayabilirsiniz. Texture Quality ve diğer ayarların "high" olmasında fayda var. Eğer ekran kartınızın RAM'i düşükse bu ayarları minimum seviyede tutun.

Number of Corpses: Etrafta ne kadar ceset kalacağını belirler. Ne kadar fazla olursa ağır çatışmalarda o kadar sistem zorlanır. "Medium" olması yeterli.

Soften Smoke Edges: Duman ve sis detayını belirler. Kaliteli ve dalga dalga yayılan bir sis tabakası hoş gözükebilir ama performansı çok fazla düşürür. Benim şahsi görüşüm "FPS bir kere düşmüşse

sis dalgalansa kaç yazar" şeklinde.

DirectX 9 Ayarları:

Shadows: Eğer DirectX 9 ile rahat oynayabiliyorsanız gölgelerin kaliteli olması için kesinlikle bu özelliği açın.

Number of Dynamic Lights: Aynı anda kullanılan dinamik ışık kaynaklarının sayısını belirler. En azından "Low" olmalı.

Konsol komutları:

(X değeri yerine konsolda çıkacak olan değerlerden birini girmelisiniz.)

r_glow X: Glow efektini ayarlar. Kapatmak ya da açmak çok fazla fark etmeyecektir ama FPS fakiri iseniz kapatın.

cg_drawFPS X: Sağ üst köşede FPS sayacı görünür.

fx_enable X: Özel efektleri açar ya da kapatır. Ancak son çare olarak kapatın.

r_anisotropy X: Anisotropic Filtering derecesini belirler. Oyunu bilinear ya da trilinear oynamaktansa anisotropic oynamak daha iyi ama derecesini sadece buradan ayarlayabiliyorsunuz. O yüzden düşük sistemler için "2", yüksek sistemler için "4" ya da "8".

cg_marks X: Kurşun ve patlama izi sayısını belirler.

com_hunkMegs X: Ara yüklemelerdeki RAM miktarını belirler (Toplam RAM'inizin en fazla yarısı olmalı. Çok az olması ara yüklemeleri uzatır, fazla olması oyunu az da olsa hızlandırır ancak bu sefer sistemi kitler).

r_aaAlpha X: Antialiasing (AA) etkinliğini ayarlar. Performans için "0", kalite için "2" seçilmeli.

r_fog X: Sisi açar ve kapatır. ■

SANDISK GAMING MEMORY STICK PRO DUO PSP'ye Hafıza

Üretim: Sandisk www.sandisk.com İthalat: Turanlı www.turanli.com.tr Fiyatı: 256MB 41\$ / 512MB 63\$ / 1GB 102\$ / 2GB 204\$ (+KDV)



Bu ay PSP'nin içini dışına çıkar ilk fark ettiğimiz PSP ile birlikte gelen 32MB'lık Memory Stick'in (MS) hiçbir şeye yetmediği. PSP'nize film, müzik ve videolarınızı eklemek istiyorsanız

geniş kapasiteli bir MS'e ihtiyacınız olduğu kesin. PSP için MS seçerken daha küçük ve hızlı olan Pro Duo tipine ihtiyacınız olduğunu unutmamak lazım. MS Pro Duo'larda da şu an sadece iki marka seçeneğiniz var Sony ve Sandisk.

Sandisk'in PSP'ye özel ürettiği MS Duo Pro'larının iki avantajı var. Birincisi renkli ve şeffaf görüntüsü çok daha hoş. İkincisi Sony'ye kıyasla Sandisk'in fiyatları daha makul. Üstelik Sandisk yeni belleklerin içine oyunlar için ekstra içerik de koymaya başladı. Şimdilik sadece Madden NFL olsa da ileride bir ton oyun için ekstra bölümler çıkabilir.

Ürünün farklı renk ve kapasitede dört ayrı modeli var: 2GB'lık mavi, 1GB'lık sarı, 512MB'lık yeşil ve 256MB'lık kırmızı. Piyasada şu an 2GB'lık sıkıntısı var ama PSP'ye yükleyebileceğiniz onca şeyi düşününce en mantıklı yatırım 2GB'lık kart kullanmak. ■

Artılar: Daha güzel, daha ucuz
Eksiler: Yok

CASIO EX-Z110 Mega Mega Pikseller

Üretim: Casio www.casio.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr Fiyatı: 279\$ +KDV

EX-Z110, 6 Megapiksel'lik CCD görüntü algılayıcısı dışında genel olarak eski modellerden farklı değil. 3x optik zoom ve 2" TFT ekrana sahip. Ayrıca resim çekerken titremlerden doğan bozulmaları engelleyen ANTI SHAKE DSP sistemine sahip. İki AA pille çalışan EX-Z110



güç tüketiminde tasarruflu ve flaş kullanmıyorsanız pil değiştirmeden uzun süre idare edebiliyor. Dahili 8MB hafızası sayesinde içinde kart olmadan da ufak tefek bir şeyler çekebiliyorsunuz. Menüleri ve çekim seçenekleri fazlasıyla yeterli.

EX-Z110'un özellikle iki özelliği beklediğimden iyi çıktı. Birincisi üzerindeki oldukça küçük flaş boyuna göre çok iyi sonuç veriyor. İkincisi cihazın video çekim kalitesi çok iyi. Üstelik üzerindeki mikrofon sayesinde sesli video kaydı da yapıyor.

Şu ana kadar ki özelliklerine bakınca EX-Z110 ortalama bir kullanıcının için ideal fotoğraf makinesi gibi görünüyor. Ancak ortam biraz loş olmaya başlayınca kameranın performansı çok fazla düşüyor. Fotoğraflarda grenler (kumlu görünüm) ortaya çıkma-ya başlıyor ve titreme engelleyen sistem işlevini yitiriyor.

Kısacası güneşli havalarda kullanıldığında EX-Z110 harika bir kamera ama loş ve puslu havalarda kullanmak isterseniz performanstan memnun kalmayabilirsiniz. ■

Artılar: Yüksek çözünürlük, düşük pil tüketimi, kaliteli video çekim

Eksiler: Loş ışıkta performansı çok düşük

LOGITECH QUICKCAM FUSION Patlamaya Hazır

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr Fiyatı: 279\$ +KDV

QuickCam Fusion iki ay önce duyurulduğundan beri denemek için can atıyorduk. Bu ay bu şansı yakaladık ve boşuna heyecanlanmadığımızı gördük. Fusion öncelikle gerçek 1.3 Mega piksel sensörü ile bugüne kadar denediğimiz pek çok web kamerasından daha yüksek çözünürlük ve kare oranı veriyor. Üstelik kullanılan RightLight teknolojisi ile hem görüntünün sürekli olarak aydınlık ve renklerin doğru olmasını sağlıyor hem de görüntüdeki geometrik bozulmaları düzeltiyor. Böylece kötü ışıkta web kamerasını azıcık kendinize yaklaştırdığınızda ortaya çıkan, "karanlıktan fırlamış pancar renkli koca burun" derdinden kurtuluyorsunuz.

Fusion'un üzerinde yüksek performanslı bir mikrofon da bulunuyor (gümüş renkli, noktalı alan). Bu mikrofonunun özelliği ise hoparlörden gelen sesleri filtreleyerek yankılanmasını engelleyen RightSound teknolojisi. Böylece kulaklık ve mikrofon olmadan da kamera üzerindeki mikrofon ve hoparlörlerle kolayca konuşabiliyorsunuz. Kulaklığı daha rahat bulanlar için de pakette birlikte kaliteli bir mikrofonlu kulaklık geliyor.

Fusion'un ilginç özelliklerinden biri yapısı. İlk defa Logitech'in denediği ilginç bir ayak yapısı var. Rahatça şekil verilebilen U şeklindeki ayak; monitör, diz üstü bilgisayar kapağı veya web kamerasını neyin üzerine koymak istiyorsanız onun şekline uyuyor. Böylece rahatça kullanılabilir.

Logitech web kamerası yazılımını da bir hayli geliştirmiş. Sizin kameraya verdiğiniz mimiklere göre hareket eden 3D avatarların da bulunduğu pek çok video efekti ve yüz takip etme özelliğine sahip.

Fiyatı biraz pahalı olsa da Fusion bugüne kadar denediğimiz en kullanışlı, en yüksek performanslı ve en şık web kamerası. Ona web kameralarının tutku objesi dersek yanlış olmaz sanırım. ■

Artılar: Yüksek performans, RightLight ve Right Sound, kullanışlı ayak
Eksiler: Yüksek Fiyat



PSP

HACK SANATI



Kestik, biçtik... Sizin için yepyeni bir PSP yarattık

Duyurulduğundan beri dünyanın en gözde elektronik cihazı PSP. Belki şimdiden bazılarınız bir PSP edindi ve PS2 kalitesindeki grafiklerle oyun oynamanın, film izleyip müzik dinlemenin, resim albümünü cebinde taşımanın keyfini yaşıyor. Ama PSP'yi biraz kurcalarsanız daha nice mucizeler sunduğunu görebilirsiniz. Belki çoğunuz emülatörlerin ve PSP programlarının methini duydunuz ama bunların nasıl çalıştığını, neler yapmanız gerektiğini bilmiyorsunuz. Şimdi Level CD'si ve PSP'nizi bilgisayarınıza takın ve bizimle heyecanlı bir yolculuğa çıkmaya hazırlanın.

Ancak bu yolculuğun belli riskleri de olacak. Verilen direktifleri harfiyen yerine getirmeniz PSP'nize zarar verebilirsiniz. Bu yüzden Level'ın burada anlatılan işlemlerden dolayı hiçbir sorumluluk kabul etmeyeceğini unutmayın. Biz anlattığımız her şeyi kendimiz denedik ve PSP'miz hala sorunsuz çalışıyor. Verebileceğimiz bütün garanti bundan ibaret.



Ev yapımı programlar

PSP'nin nimetlerinden faydalanırken Homebrew adı verilen ve PSP üzerinde çalışan, ücretsiz, yarı amatör programları kullanacağız. İhtiyacınız olan programları Level CD'sinde komple paket olarak bulabilirsiniz. Öncelikle bu paketi bilgisayarınıza kopyalayıp klasör yapısını bozmadan açın. Bu tip programları bir arada bulunduran internet siteleri de var. Ancak bu sitelerin çoğu aynı zamanda kopya oyunlarla ilgili bilgiler de verdiği için adreslerini yayınlamak istemiyoruz. CD'de yer verdiğimiz programların hakları yazılımcılarına aittir ve kopya oyun bilgileri vermeyenlerin web sitelerini yazımızda bulabilirsiniz. Sonuçta bizim amacımız PSP'de kopya oyun oynamak değil PSP'nin nimetlerinden tam olarak yararlanabilmek. Siz de PSP'nizi kurcalarken yasal sınırların dışına çıkmamaya dikkat edin.

Homebrew yazılımlarla ilgili ilk bilmeniz gereken, Sony'nin bunlardan pek hoşlanmadığı. PSP'de emülatör çalıştırmak veya hava durumunu takip etmenin onlar için problem olduğunu sanmam. Ancak oyunların kopyalarını çalıştırmaya yarayan Homebrew yazılımları da olduğu için Sony, PSP'yi geliştirebilecek bu hareketin önünü kesmeye karar verdi. Bu yüzden üst üste yayınlanan yeni PSP Firmware'leri bu yazılımları çalıştırmamızı engelliyor. Firmware her taşınabilir donanımda bulunan ve donanımın işlemesini sağlayan yazılımlardır. Bir anlamda Firmware'e PSP'nin işletim sistemi gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden öncelikle bu Firmware duvarını aşmamız gerekiyor.

Hadi şunu Firmware'leyelim

Sony'nin PSP için geliştirdiği temel Firmware sürümleri 1.0'dan başlayıp 2.50'ye kadar gidiyor. Bizim ihtiyacımız olan sürüm 1.50. Çünkü bu sürüm hem Homebrew yazılımlara olanak tanıyor hem de aynı anda birden fazla yazılım kurmamızı sağlayan bir açığı (exploit) var. Eğer PSP'niz 1.50'den daha düşük bir Firmware'deyse tek yapmanız gereken Firmware'inizi güncellemek. Bunun için CD'mizde yer alan Firmware dosyasını (EBOOT.PBP) MemoryStick'inize kopyalayıp Game menüsünden MemoryStick'ten Update seçeneğini seçmelisiniz. Bunun çalışması için dosyanın PSP\GAME\UPDATE klasörüne kopyalanması gerektiğini unutmayın. Bu

klasör bulunmuyorsa kendiniz oluşturun.

Eğer Firmware'iniz 1.51 veya 1.52 ise bu durumda önce yukarıda anlatıldığı şekilde ama bu sefer 2.0 sürümüne güncellenmelisiniz. Çünkü PSP'de bulunan bir açık Firmware'i 2.0'dan 1.50'ye düşürmenize olanak tanıyor. Firmware sürümü 2.0 olanlar bir sonraki bölümde yer alan açıklamalardan faydalanarak 1.50'ye düşebilir. Ama PSP'nizi 2.50 sürümüne güncellediyse maalesef, Homebrew yazılımları şimdilik kullanma şansınız yok.

Firmware'inizi değiştirmeden önce bunu yapmanın bazı oyunları oynamanızı engelleyeceğini bilmelisiniz. Çünkü bazı oyunlar 2.0, yeni çıkan birkaç tane ise 2.50 sürümü Firmware olmadan çalışmıyor. Maalesef GTA: Liberty City Stories'de 2.50 Firmware isteyenler arasında. Ama 1.50 sürümünü dilediğiniz zaman 2.50'ye çıkarabileceğiniz için bu çok da büyük bir sorun değil.

Firmware düşürmek

PSP'nin Firmware'ini 1.50'ye düşürmek için MPHDowngrade paketini kullanacağız. Bu paketi kopyaladığınız Level PSP paketinde bulabilirsiniz. Daha sonra PSP'nizi bilgisayarınıza bağlayıp aşağıdaki adımları harfiyen takip edin.

- Firmware klasöründen 1.50 Firmware dosyasını açın ve içindeki EBOOT.PBP dosyasını MemoryStick'in PSP\GAME\UPDATE klasörüne kopyalayın.
- MPHDowngrade'de bulunan overflow.tif dosyasını PSP\PHOTO klasörüne kopyalayın.
- Aynı paketteki h.bin ve index.dat dosyalarını MemoryStick'in ana dizinine kopyalayın.
- PSP'nin adaptörünü takın.
- Şimdi PSP'nizin PC bağlantısını kesin ve PHOTO menüsüne girin. Bu Firmware versiyonunu değiştiren işlemi başlatacak. Eğer bu sırada PSP'niz kilitleirse panik yapmayın. Kapatıp açın tekrar. İşlemin düzgün gerçekleştiğinden emin olmak için PSP'yi PC'ye bağlayıp ana dizinde index.dat.bak isimli bir dosya olup olmadığına bakın. Eğer



dosyayı görüyorsanız doğru yoldasınız demektir.

• Şimdi PSP'nin GAME menüsüne girin ve MemoryStick'den 1.50 versiyonunu yükleme seçeneğini seçin.

Hepsi bu kadar, artık her türlü yeni uygulamaya açık bir PSP'niz var.

Homebrew yazılım kurulumu

PSP'de çalışacak Homebrew yazılımlarını kurmak çok basit. Tek yapmanız gereken program dosyalarını MemoryStick'te bulunan PSP\GAME dizinine kopyalamak. Ancak PSP'nin yapısı MemoryStick'te aynı anda iki yazılımın bulunmasını engelliyor. Firmware 1.50 versiyonunda bulunan bir açığı kullanarak bunun önüne geçebiliyoruz. Ancak bunun için kuracağımız programların KXploit denen işlemci geçmesi gerekiyor. Bu işlem oyunun kendi klasörüne ek olarak sahte bir klasör daha oluşturuyor ve bu klasöre aynı ismi verip sonuna % işareti ekliyor. Mesela programın orijinal klasörü SNAKE adını taşıyorsa oluşturulan diğer klasör SNAKE% adını taşıyor. Bu iki klasörü de PSP\GAME dizinine kopyaladığınızdan emin olun. KXploit işleminden geçen programları kurduğunuzda GAME menüsü altında program ikonunu ve ayrıca her program için bir Corrupted Data ikonu göreceksiniz. Bu Corrupted Data'lar işin doğası gereği oluyor, bunun için dertlenmeyin ve bu ikonları görmezden gelin.

Level CD'sinde yer alan tüm programlar KXploit işleminden geçmiş hazır programlar. Yani PSP'ye kopyalanmaları yeterli. Ancak siz kendi bulduğunuz programları yüklemek isterseniz PC'nizde KXploit işlemini gerçekleştirecek bir yazılıma ihtiyacınız

var. Benim tavsiyem CD'de bulabileceğiniz PSP Homebrew 9 programını kullanmanız (www.pspvideo9.com/homebrew). Bu yazılım hem PC'nizde Homebrew arşivini düzenliyor, hem KXploit yapıyor, hem de dosyaları kendisi kopyalıyor. Program oldukça kullanışlı ve tamamen ücretsiz.

Birkaç iyi Homebrew

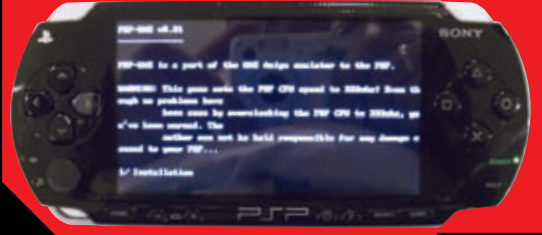
Neredeyse iki sayfadır PSP kurcalıyoruz, detaylı ve sıkıcı şeyler yapıyoruz ama daha hiç eğlenmedik. Haklısınız artık eğlenceli bir şeyler yapmanın vakti geldi. PSP'de Street Fighter veya Lucas adventure'ları oynamadan önce işe daha basit bir iki örnekle başlayalım.

Şimdi Level paketinde yer alan Homebrew klasörüne girin ve buradaki PSPCALC, PAINT ve PSPWEATHER programlarını kopyalayarak yükleyin. Şimdi PSP'nin bağlantısını kesip GAME menüsüne gelin. Eğer doğru kopyaladıysanız bu üç yazılımın ikonunu göreceksiniz.

Şimdi PSPaint yazılımını çalıştırın. Böylece ilk PSP hack'imiz gerçekleşmiş oluyor ve PSP'de basit resimler çizebiliyoruz. Program henüz fazlasıyla yetersiz. Zaten versiyonu da v0.02. Ama biraz daha gelişirse oldukça faydalı olabilir.

Şimdi ikinci programımız pspWeather'ı çalıştıralım. Bu programın çalışması için Wi-Fi bağlantınız olması ve IP adresini kendiniz atamış olmanız gerekiyor. Program çalışınca önce hava durumu sunucusuna bağlanacak. Eğer bağlantıda sorun yoksa karşınıza New York'un hava durumu duruyor olmalı. Programın içindeki pspWeather.cfg dosyasına herhangi bir posta kodunu girerek Amerika'nın başka bir yöresinin hava durumu

1MHz reader sayesinde kurduğunuz programların readme.txt'lerini de okuyabilirsiniz.



muna bakabilirsiniz. İleriki versiyonlarda dünyanın geriye kalanının da ekleneceğini umuyoruz.

Üçüncü programımız olan PSPCALC çok kullanışlı bir hesap makinesi. Kullanımı sıradan bir hesap makinesinden farklı olmadığı için bahsetmiyorum.

Emülasyon Çılgınlığı

Artık PSP'nin gizli yanlarını ortaya çıkardığımızdan eminiz. Ama yine de henüz eğlendiğimiz pek söylenemez. Bu yüzden işi uzatmadan PSP'de çalışan emülasyon programlarına geliyoruz.

PSP'de çalışan emülatörlerin hepsi birer Homebrew yazılımı. Kurulumları da yukarıdaki örneklerden farklı değil. Tek yapmanız gereken CD'de gelen dosyaları doğru olarak kopyalamak. Şimdi sıradan hangi emülatörler var ve neler oynanabilir bir bakalım. Bu emülatörlerin hepsini CD'deki paketin Emulator kısmında bulabilirsiniz.

Sistem: SCUMM (PC Adventure)

Emülatör: SCUMMVM

Oyunlar: Zamanında Lucas Arts'ın geliştirdiği muhteşem adventure oyunlarının hemen hepsi Ron Gilbert'in yarattığı SCUMM isimli motoru kullanıyordu. Bu oyunlar arasında Sam & Max, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Monkey Island, Maniac Mansion, Day of Tentacle gibi adventure türünün en büyük klasikleri bulunuyor.

Kullanım: SCUMMVM'yi kurduktan sonra oyunların dosyalarını kendi klasörleri içinde istediğiniz yere kopyalayabilirsiniz. Daha sonra programı GAME menüsünden çalıştırın ve karşınıza çıkan pencerede Add Game seçeneği ile oyunun bulunduğu klasörü gösterin. Oyun listeye eklenecek ve Start seçeneği ile çalıştırabileceksiniz. Hangi tuşun neye yaradığını SCUMMVM klasöründeki readme.txt dosyasından görebilirsiniz.

Sistem: SNES

Emülatör: SNES9X TYL (yoyofr92.free.fr)

Oyunlar: Nintendo'nun efsanevi SNES sistemi için çıkan iyi oyunların listesini vermek çok zor. Ama Final Fight, Street Fighter, Mortal Kombat, Final Fantasy 5, Prince of Persia 2, Tetris,



Lemmings desek yeterli olur herhalde. Şu ana dek PSP için geliştirilen üç SNES emülatörü var. Ama üçü de bir parça yavaş çalışıyor. Bizim verdiğimiz TYL bunlar içinde en hızlı çalışanı.

Kullanım: Oyunları istediğiniz bir klasöre kopyalayabilirsiniz. Tuşlar hem readme.txt dosyasında hem de oyunu ilk çalıştırdığınızda karşınıza çıkan sayfada yer alıyor. Son oynadığınız oyunu silerseniz bir hata mesajı verebiliyor, endişe etmeyin.

Sistem: GameBoy Advance

Emülatör: PSPGBA

Oyunlar: Mesele yanınızda taşıyabileceğiniz oyunlar olunca GBA ile baş etmek zordur. Aklınıza gelebilecek hemen her oyun serisinin mutlaka bir GBA oyunu çıkmıştır. Tabii GBA için özel çıkan Final Fantasy Tactics, MegaMan Battle Network gibi oyunları, Zelda serisini ayrı bir yere koymak gerekir. GBA belki de PSP'nin asla sahip olamayacağı sayı ve çeşitlilikte oyuna sahip.

Kullanım: Bu emülatörün kullanımı ilk ikisiyle aynı. Kullanmadan önce readme.txt dosyasına bakmayı unutmayın. Emülatör biraz yavaş çalışıyor ve seslerde problem var. Umarız gelecek versiyonlarda bunlar düzeltilir.



Sistem: NeoGeo

Emülatör: NGPSP ve NEOCDPSP (yoyofr.fr.st)

Oyunlar: Atari salonlarının en güzide oyunları genelde NeoGeo'dan çıkmıştır. Diğer arcade oyunlarına göre daha güzel grafikleri olur ve daha gelişmişlerdir. İlk oynanması gereken NeoGeo oyunları elbette Metal Slug ve King of Fighters.

Kullanım: Verdiğimiz iki emülatörden biri CD NeoGeo'lar diğeri ise eski NeoGeo'lar için. NEOCDPSP hem daha kullanışlı hem de CD oyunları daha iyi. Ancak çalıştıramadığı oyunlar olursa diğerini kullanın.

Sistem: Amiga

Emülatör: PSPUAE

Oyunlar: Herhalde yıllarımızı verdiğimiz (bana almamışlardı ühüü) Amiga oyunlarının listesini yapmaya başlasak on sayfadan az olmaz. Siz Speedball veya Defender of the Crown'dan başlayıverin gerisi gelir. CD'deki pakette iki ayrı versiyon bulacaksınız. Bunların farkı birinin klavye desteği olması.

Kullanım: Emülatörün çalışması için Kickstart ROM'una sahip olmanız ve bu dosyanın PSP/Game/PSPUAE klasörü içinde kick.rom adıyla bulunması gerekiyor. Amiga sistem ROM'larının

dağıtımı yasak olduğu için biz veremiyoruz. Sizin bu konuda başınızın çaresine bakmanız gerekiyor. Elbette bir Amiga emülatörünün kullanımı, oyun emülatörlerinden daha karışık. Bu yüzden readme.txt dosyasını iyice okuduğunuzdan emin olun.

PSP için geliştirilen emülatörler bu kadar değil. Ama zaten bu emülatörleri kullanan iyi oyunları bitirmeye ömrünüz yetmez. Eğer özellikle farklı sistemler için (mesela Spectrum) emülatör arıyorsanız biraz araştırma yapmanız gerekecek. Tabii bu emülatörlerin çalışması için oyunların ROM dosyaları da gerekiyor size. Yasallığı tartışılır olduğu için bu konuda da yalnızsınız. Yine Google ve P2P'ler yardımcınız olsun diyelim. ■

Kişisel radyonuzu kurun

Sadece üç sayfadır PSP kurcalıyoruz ama şimdiden oynanabilir oyun sayısını onlardan binlere çıkardık. Eğer eski oyun cennetinden sıkıldıysanız gelin biraz da müzik ve videolarla uğraşalım. İlk yapacağımız şey evimizde PSP için bir radyo istasyonu kurmak. Böylece bilgisayarımızdaki MP3'leri

evin istediğimiz bir noktada PSP ile dinleyebileceğiz. Ama bunun için aktif ve IP'si elle girilmiş bir Wi-Fi bağlantısına ihtiyacımız olacak.

Level paketinin ana dizininde WiFi Jukebox'ı bulalım

önce (www.globware.com). Bu klasöre girince iki farklı klasör çıkacak karşınıza. Bunlardan biri bilgisayarınıza diğeri ise PSP'nize kurmak için. Önce PC klasörüne girip buradaki yazılımı kuralım. Yazılım Visual Basic gerektirdiği için kurulum öncesi restart isteyebilir. Kurduktan sonra WiFi Jukebox'ı çalıştırın. Sağ altta IP adresinin doğru olduğundan emin olun. Onun altındaki Music Folder kısmına dinlemek istediğiniz MP3'lerin dizinini yazın ve Reload'a tıklayın. Artık müzik yayını başlandı.

Yayını dinlemek için paketin PSP bölümündeki dosyaları PSP\GAME altına kopyalayıp GAME menüsünden WiFi Jukebox'a girin. Wi-Fi bağlantısının açık olduğundan emin olun. Program çalıştıktan sonra yayın yapan bilgisayarınızın IP adresini girin. Sonra tek yapmanız gereken şarkıların hangi sırayla çalınmasını istediğinizi belirlemek. Eğer karışık çalsın istiyorsanız kareye basıp Jukebox ekranına geri dönün.

AVI ve MPEG oynatmak

PSP'nin sadece kendi formatındaki videoları oynatabildiğini biliyoruz. Ama eminim hepimiz AVI ve MPG dosyaları da oynatsa da her ufak tefek şey için video dönüştürmesek diye düşünüyorsunuzdur. Bu işin de kolayı var. Önce CD'deki paketin Homebrew kısmına girin ve PMP isimli programı yükleyin. Ama bu programı çalıştırmadan önce PSP\VIDEO klasöründe video ve PSP\MUSIC klasöründe MP3 olduğundan emin olun. Programın çalışması için bu şart değil ama

yaşayacağınız şoku azaltmak için gerekli. Şimdi GAME menüsünden PSP Media Player'ı çalıştırabiliriz. Eeeeet... Gördüğümüz gibi programımız Çince. Maalesef piyasadaki video oynatabilen tek PSP medya oynatıcısı bu. Ama paniğe gerek yok, ben deneye yanıla temel fonksiyonları buldum. Videoları çalıştır-



PSP'nin bütün video formatlarını nasıl oynattığını görseniz Ali Sami bile şaşardı.



mak için SELECT'e sonra da daireye basın. Listedeki videoyu seçin ve tekrar daireye basın. Müzikler için ise SELECT, aşağı, daire yapmanız gerekiyor. X tuşu play/pause işlevi görüyor, kare ise ana menüye dönüyor. Bunları bulmak için bir hayli debelendikten sonra readme.txt dosyasının İngilizcesini de buldum. Programın içinde bunu da bulabilirsiniz =)

Kitapların PSP'de

Oyunlar, müzikler, videolar... Ne eksik kaldı? Elbette kitap ve dokümanlarımızı okumak. Henüz PSP için Word veya PDF dosyalarını okuyan bir program yok. Ancak txt dosyalarını PSP'de okuyabilirsiniz. Her ne kadar dokümanları JPG formatına çevirerek PHOTO menüsünden okumanızı sağlayan programlar olsa da bu hem çok yer tutuyor hem de pil ömrünü kısaltıyor. Bundan daha iyi bir alternatif 1MHz Reader programı. Bu programı Homebrew bölümünde bulup kopyalamanız yeterli. Çalıştırdığınızda kocaman bir Chinese Reader yazısı ile karşılaşıyorsunuz ama kafanıza takmayın, İngilizce karakterleri de gayet güzel okuyor. Maalesef programın Türkçe karakterlere alerjisi var. Açtığınız yazı dosyaların-

da Türkçe karakter varsa PSP'yi kilitliyor buna dikkat edin.

1MHz Reader'ın çok önemli iki özelliği var. Birincisi .ini, .cfg, .php gibi tekst tabanlı tüm dokümanları okuyabiliyor. Böylece prog-

ramlarınızın ayarlarına göz atabiliyorsunuz. Diğer özelliği ise işlemci hızını 1MHz'e düşürerek pil ömrünü uzatması. Açıkçası tam denemesini yapmadım ama mantıken işlemci hızı 1MHz iken PSP'nin pil ömrünün en 3-4 kat uzaması gerekiyor.

Bu programı burada bahsettiğimiz diğer tüm programların readme.txt dosyalarını okumak için de kullanabilirsiniz. İşinizi kolaylaştıracaktır.

Dosyalarınıza hükmedin

PSP'nin en büyük eksikliklerinden biri MemoryStick'teki dosyaları PC bağlantısı olmadan düzenleyememesi. Ama bu sorun da Homebrew yazılımlarıyla aşıldı. Benim tavsiye edebileceğim iki farklı dosya yöneticisi var. İlki eski Norton Commander'ı andıran PSP File Assitant. Görüntüsü çirkin olsa da kesinlikle en kullanışlısı. Bu programı FA adıyla Homebrew paketimizde bulabilirsiniz. Diğer program BLOS ve UMD diskleri kurcalamanıza olanak veren File Assitant for PSP, hem arayüzü de daha hoş. Bu dosyamızın adı ise FileAS. Programların isimleri çok benzer, karıştırmamaya dikkat edin.

Şekilden şekile PSP

Şimdiye kadar hep faydalı işlerle uğraştık. Şimdi biraz da PSP'mizi gereksiz yere kurcalayalım. Ama uyarıyorum önereceğim program PSP'nizi alt üst edebilir. O yüzden iyi İngilizceniz ve sıkı macera ruhunuz yoksa bunları yapmayın.

İlk olarak kurmamız gereken programın adı PSPset. Bu program PSP'nin açılış videolarından, geri plana, dilden PSP seslerine kadar her şeyi değiştirebilmenize olanak veriyor. Bu fonksiyonların bazıları derin kurcalamalar gerektiriyor. Ama en basit ve muhtemelen makul olanı geri planı değiştirmek. Tek yapmanız

gerekli geri plan yapmak istediğiniz resmi 300x170 ebadında bir Bitmap (BMP) dosyası haline getirip MemoryStick'in ana dizini-

ne kopyalamak. Ancak dosyanın ismi 01 ile 12 arasında bir sayı olmalı (Hangi ayın resmi olduğunu ifade etmek için). Daha sonra PSPset programına girip kopyaladığınız resmi geri plan olarak atayabilirsiniz. İşin güzel yanı ana menüdeki hoş dalga efekti kaybolmuyor, kötü yanı menülerdeki ikonların görüntüsünü bozabiliyor.

PSP'de Windows

PSP'de bunca şeyin yapılabileceği aklınıza gelirmiydi? Açıkçası yola çıkarken biz bile bu kadarını beklemiyorduk. Ama daha gördükleriniz hiçbir şey değil. Şimdi daha çılgınca bir şey yapıp PSP'ye Windows 95 kuralım. Yanlış duymadınız PSP'ye Windows 95 kurulabiliyor. İlk yapmanız gereken Win95-PSP'yi internetten bulup indirmek. Biz CD'de vermek isterdik ama bu çok büyük dosyayı CD'ye koyarsak PSP'si olmayan okurlar ofisi taşlar diye korktuk (tabii bir de Microsoft'un taşlarının büyüklüğünden). "Şimdi nereden bulup indiricem bunu" diyenlerin Google yardımcısı olsun.

Dosyayı bulup indirmeyi başaranların kurulum için yapılması gereken tek şey PSP-COPY dizininin içeriğini olduğu gibi MemoryStick'in ana dizinine kopyalamak. Bu bütün dosyaları olması gereken yere yerleştirecek. Sonra GAME menüsüne girin ve Bochs isimli uygulamayı çalıştırın. Bu Windows'u başlatacak. Windows'unuzun açılması yaklaşık 10

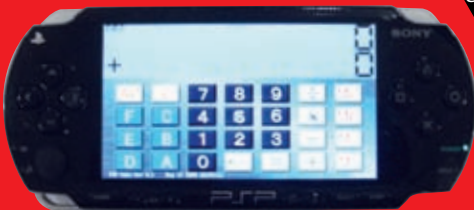
Lucas adventure'ları PSP'nin oyun kütüphanesindeki önemli bir boşluğu dolduruyor. Dayan Indy yettim!



dakika sürüyor. Açıldığında çok yavaş çalışıyor ve genelde kısa sürede kilitleniyor. Ama yine de PSP'de bu görüntüyü görmek bütün verdığınız emeğe değer. İleri sürümlerde eğer daha hızlı ve stabil çalışan bir Windows 95 yaratılabilirse PSP deneyimimiz bambaşka bir safhaya varacak.

Bizden şimdilik bu kadar. Gelecek sayılarda size yine ufak ufak ipuçları vermeye devam edeceğiz. Mesela şu an 2.0 Firmware versiyonunda Homebrew çalıştırmaya yönelik çabalar var. Bunlardan sizi haberdar edeceğiz. Bu arada siz de bu geniş dünyada kendi çabalarınızla yeni ve eğlenceli çözümler bulursanız bizimle paylaşabilirsiniz. ■

İşte PSP'nizden eksik etmeyeceğiniz bir program. Ne zaman hesap yapmanız gerektiği belli olmaz.



Teknik Servis



DOS OYUNLARI, VIDEO KAYDI

Selamlar Level, ben ki sadece 3 sayınızı almış (98 Nisan, 05 Eylül ve 05 Ekim) bir okurum. Şöyle bir hatır sorayım dedim, ne de olsa son görüşme üzerinden 8 sene geçmiş. Ya zaten makinem arızalıydı, yaptırmak için ailem kredi vermedi :(Sanki yazdıkça batıyordum gibi bir his var içimde ama neyse ben yüzüzlüğü diz boyuna çekip sorularımı sorayım.

Windows XP Home ile XP Professional arasında ne fark var?

XP de eski MsDos oyunlarını nasıl çalıştırırım? "Manyak mısın?" dediğini duyar gibiyim. Çalışanlar-

SORU dan nasıl ses alabilirim? İlla eski makinemden Sound Blaster 16 çıkarmam mı gerekiyor?

Bende Splinter Cell var. Oyun açılıyor ama adam ilerlemiyor. Fare ile etrafı izleyebiliyorum ama adamı ilerletemiyorum. Crack Problemi mi?

Yine bende Philips La Contre TV kartı var. Kayıt yaparken çok iyi kalitede gösteriyor ama daha sonra o kaydı izlediğimde kalite düşük oluyor, pikselleşme yaşıyorum. Ayarlarda kayıt formatını değiştirdiğimde de çok fazla yer kaplıyor. 11 dk. Spongebob Mpeg1 ile 300 MB yer kaplarken pikselleşme, AVI'de kayıt yaptığımda aynı sürede 8 GB yer kaplıyor ama pikselleşme olmuyor. Bunun için ne yapabilirim.

Artık yeter aklıma gel-

dikçe gene soru sorarım değil mi? Size çalışmalarınızda başarılılar dilemekten başka bir şey demiyorum. Çalışmalarınızda başarılılar. Güç sizinle olsun.

Barış Halaç

Hoş geldin Barış,

Aslında hoş geldin gelmesine de bakıyorum bir parça boş gelmişsin. Sorunlar birikmiş, dertler büyümüş. Eee... Geçen 8 sene boyunca Level okusaydın bugün bu sorunları çözebiliyor olurdun. Neyse biz bırakalım ahkâm kesmeyi dertlerini çözelim.

Windows XP'de Professional ve Home arasında çok büyük bir fark yok. Var olan farklarda açıkçası bir oyuncunun derdi olabilecek şeyler değil. Daha çok büyük domain network'ler ve iş bilgisayarları için gerekebilecek bazı özellikler.

Eski oyunları rahat çalıştırmak ve ses sorununu aşmak için bir program bir de ses emülatörü kullanman gerekiyor. Programın ismi Abandon Loader (www.angelfire.com/realm/zeroone/). Bu program oyunları arşivlemeni, kurulumlarını

CEVAP yapmanı ve kolayca çalıştırmayı sağlıyor. Ses sorunu için de VDMSound (sourceforge.net/projects/vdmsound/) isimli emülatörü kullanabilirsin. Bu ikili sayesinde eski oyunların çoğu sorunsuz çalışıyor.

Splinter Cell'deki sorun elbette Crack'den kaynaklanıyor olabilir. Ayrıca ayarlardan klavye ayarlarını kontrol et. Sorun klavye sürücülerinde olabilir. Kurduysan kaldırmayı aksi takdirde kurmayı dene.

Kaydettiğin AVI videoların büyük ebatlı olmasının sebebi Ham AVI dediğimiz basit formatta olması. Kayıt yaptıktan sonra bunları DivX formatına çevirirsen ebatları makul seviyelere iner.

Umarım sorunlarını çözebilmişizdir 8 sene sonra görüşmek üzere =)

ÇOKTAN SEÇMELİ

Merhaba Sinan, sana kısacık bir sorum olacak. Benim bilgisayarımın özellikleri: MSI K8N Neo2 anakart, AMD 3000+ (939), 1GB Kingston DDR-400 RAM, 9600SE ekran kartı. Sence bu bilgisayara 6600GT takmam bana kaç yıl dayanır.

A)1 B)2 C)3 D)4 E)5

Cebraill Hoca Keleş

Selam Hoca,

Yanlış adama sormuşsun sorunu ama sağ olsun Sinan sorunu bana ilettiler. Öncelikle "Bu donanım bana ne kadar yeter" sorularına alerjimiz olduğunu hatırlatalım. Çünkü donanım yeterliliği görecelidir. Hangi

CEVAP çözünürlüğün, hangi performans ve ayarların senin için yeterli olduğunu

biz bilemeyiz. Ama ben olsam bu sistemle bir sene mutlu yaşar, ikinci sene kasılır, üçüncü sene kururdum. Ama halen FX 5200 ekran kartı ile gül gibi geçinen okurlarımız sana bu sistemin beş sene koçlar gibi yeteceğini söyleyebilir.

WINDOWS DISKİMİ SİLİYOR

Merhaba Level ailesi umarım iyisinizdir, benim sabit diskimle ilgili bir problemim var. Windows'um sabit diski silmeye çalışıyor nedenini bilmiyorum. Masaüstünün sağ altında "Safely Remove Hardware" diye bir şey çıkıyor. Görünürde bir problem yok ama ben Kıbrıs'ta yaşadığım için orijinal

SORU oyun alamıyorum ve burada bazı oyunları oynamak için third party araçları (örnek Daemon Tools) kullanamıyorum. Benim sabit diskim Seagate Barracuda 7200 200GB SATA 8 MB Cache ve anakartım ASUS K8N lütfen yardım edin.

Cagurtay

Selam Cagurtay,

Windows Diskimi silmeye çalışıyor derken tam olarak ne kastettiğini anlamadım. Ömrümde böyle bir olay da duymadım. Ancak masaüstünün sağ altında çıkan o ikon USB

CEVAP üzerinden sisteme bağlı olan donanımları güvenli olarak sökebilmen için. Yani Flash disk, webcam,

MP3 çalar gibi bir cihaz bağlandığında çıkar. Oyunlarla veya sabit diskinle alakası olduğunu sanmam. Deamon Tools'da öyle bir ikonun belirmesine yol açmış olabilir. Ama bunun bir sorun yaratacağını sanmam.

Eğer Deamon Tools'un sorun yarattığını düşünüyorsan onu güzelce kaldırıp (geçen ayın teknik servisinde anlatmıştık) yerine Alcohol %120 kurabilirsin. Alcohol nispeten daha az sorun çıkaran bir program. Yok sistem Sabit Diski formatlamak gibi bir eğilimde fa-

lansa bu ancak sisteme bulaşan bir virüs veya trojan'dan olabilir. Windows yapmaz öyle şeyler.

SÜRÜCÜLER PCI-X Mİ YOKSA AGP Mİ?

Merhaba Tuğbek sana bir kaç tane sorum olacak,

1) Bende ASUS 6600 PCI-X ekran kartı var. Bu yeni çıkan NVIDIA sürücülerini AGP için mi yoksa her ikisi için mi?

2) Belki komik ama ben bu ekran kartının eski sürücüsünü kaldırmamasını ve yenisini yüklemesini tam olarak bilmiyorum. Nasıl oluyor?

3) Son sorum şu. Eski sistemimde XP çabuk açılıyor-

du ama yeni bir sistem aldım ve XP ekranı geliyor ve (altında dolma işareti oluyor ya orda) 30 sn civarı bekliyor. Niçin? (Amd64 3200+; ASUS 6600; Epox SLI Nforce4 yeni sistemim) Hepinize kolay gelsin.

Özgür Gökmen

Selam Özgür, NVIDIA ve ATI'nın yayınladığı sürücüler PCI-X veya AGP ayrımı yapmaksızın piyasadaki tüm ekran kartlarına uyuyor. Çekeceğin sürücüyü seçerken sadece 32-bit mi yoksa 64-bit mi olduğuna dikkat etmelisin.

Genelde indirdiğin sürücü kurulum dosyasını direkt çalıştırdığında eski sürücüyü kaldırıp yenisini otomatik olarak kurar. Ama işi garantiye almak için öncelikle Denetim Masası > Program Ekle Kaldır'a girip buradan ekran kartı sürücülerini ve beraberinde kurulmuş araçları kaldırmanda fayda var. Sistemini yeniden başlattıktan sonra normal program kurar gibi indirdiğin sürücülerini kurabilirsin. Windows'un hangi hızda açılacağı RAM

miktarı, sabit disk okuma hızı ve bilgisayarın yüklemesi gereken yazılım ve donanımlara bağlıdır. Muhtemelen yeni bilgisayarında eskisine göre daha çok ve daha gelişmiş donanımlar olduğu için Windows bunların sürücülerini yüklerken daha fazla vakit harcıyor. Yine de 30sn oldukça uzun bir süre. Sabit diskini Disk Birleştiricisi ile düzenlemeyi ve gereksiz programları kaldırmayı dene. Bu belki açılışı biraz daha hızlandıracaktır.

_Tuğbek Ölek

SORU

CEVAP

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

Bir ay boş bıraktık Donanım Pazarında neler neler olmuş demek isterdim. Ama gelin görün ki pek de bir şey yok olan biten. Biz de bu ay incelediğimiz ürünlerden ve Sabit Disk testinden gelen yeni ürünlerimizi eklemekle yetindik. Ne yapalım piyasa daha hareketlenmemiş.

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 Sempron64 3000+ (Socket 754) \$103	Pentium 4 640 (LGA 775) \$249	AMD Athlon 64 FX-57 (939 Pin) \$1,188
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$80	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$138	MSI K8N SLI Diamond \$240
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$49	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$102	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$232
Sabit-disk	Samsung HD080HJ 80GB \$69	Western Digital WD1200JS 120GB \$93	Seagate ST3400832AS \$318
Ekran Kartı	Sapphire X600 Pro 256MB \$101	Asus Extreme N6600TD \$143	Asus N7800 GTX \$669
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$132	Samsung 797MB 17" \$214	BenQ LCD 17" \$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 X-Fi Fatal1ty \$280
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 \$70	Logitech G5 \$54
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-5500 \$523
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$749	\$1,279	\$4,173

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.



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

BİR FİNCAN DOLUSU SIR

Uzak yolculuk hatıraları

hennemi yarattı ve insan bir kere daha kendi hataları karşısında irkilmekten aciz, kendine hak verdi.

Ancak saf zihnin temizliğiyle var olabilirdi insan. Düşündükçe ilerledi, ilerledikçe arkasından yıkım bıraktı. Sevmeyi öğrendi ama sadece kendini ve kendi seçtiğini. İnsan dünyada her şeyden çok acı yarattı. Ve daha da utancı, nice mutlulukları başkalarının acıları üzerine kurdu.

Düşündükçe bulandı beynim. Anlamaya çalıştıkça her şey öylesine anlamsız kaldı ki. "O kadar çoksunuz ki! Hanginizden başlamalı bilemiyorum...", bıraktı mücadeleyi. Kendini bıraktı pisliğin akışına.

Gözlerini kapatıp da hayal ettiğinde var olabilirdi Ada. Mutlu olabilirdi belki de. Var olamayacak kadar güzel olabilirdi ve hayallerinde olabilirdi. Gözlerini yumdu defalarca, her seferinde savaştı, kurtuldu ve kurtardı. Saf zihni hayaller doldurdu, mücadeleler... Her seferinde cezalandırdı, kazandıkça umursamamaya başladı, acı vermeye, kin tutmaya, nefret etmeye. Var olamayacak kadar saftı zihni, temizdi. Aslında hiç var olmadı.

Dünyanın güzelliği ve insanın pisliği harmanlandı; her seferinde insan kazandı. Cehalet sardı yerküreyi, anlamsız yere acı, anlamsız yere ölüm, anlamsız yere günah. Ford bile kurtaramazdı, Ford'un kurban ettiği medeniyet bile çözemezdi insanın kördüğümünü.

Birbirine eziyet etmeden yaşayabilir miydi insanlık? Küçük hesapları olmadan. Her adımında herkesin mutluluğunu düşünerek, saygı duyarak, anlayarak, konuşarak, dinleyerek, severek, çaba vererek yaşayabilir miydi insanlık. Bir mutluluk adası olabilir miydi yeryüzünde?

"Lanet olsun!" diye haykırdı, ayağını yere vurdu, dizini çarptı, yumrukladı toprağı, ona kabahat buldu, "Sen!" diye haykırdı, "Sen yarattın düzeni ve asırlardır yiyorsun cesetlerimizi", toprağı yığıldı, toprağı sarıldı, toprağı sığındı. "Çok korktum, çok korktum kaybolmaktan..."

Ford olsaydı keşke, benliğimiz olmasaydı, sanatımız olmasaydı, düşünseydik de felsefemiz, tarihimiz olmasaydı. Mutluluk olsaydı keşke ve çirkin bir

yalanı yaşamaktansa güzel bir yalanı yaşasaydık. Mutluluk, mutluluk... hayvanlar gibi, robotlar gibi mutluluk. O zaman düşünseydim keşke, o zaman lanet etseydim ve belki o zaman gidebilirdim Ada'ya.

Büyüdükçe mi oldu yoksa zamanın akışı mı bu dehlize iniyordu, her geçen gün daha saçma her geçen gün daha çirkin oldu dünya. Sokağına çıkmaktan korkar oldu, tahammülsüz oldu ve sevgisiz. Karırdı, kurudu, yaşlandı ve her seferinde parça parça taşlaştı ruhu. Acımadan, hissetmeden, sevmeden, günler, geceler, mevsimler, yıllar, asırlar... Güneş hiç doğmadı artık, artık güneş hiç olmadı. Kaçsaydı, keşke vakti varken kaçsaydı, kendini kapatmadan, kendini kandırmadan önce.

Neden nefret ettiler bizden? Yoksa bizi bizden çok mu sevdi. Utanmışlığımız kompleks yapmadan önce belki de gerçek bizle yüz yüze çok sevmişlerdi bizi. Ama ne kaldı ki bizden geriye sevecek. Her gazetenin üçüncü sayfası gibi aynı hayatlarımız. Güzelliği yaratmadık, güzelliği harcadık, fütursuzca, yersiz yere, sırf cahilliğimizden, sırf aptallığımızdan. İhanet ettik toprağı, ilk canlıdan ilk at binene, bu toprağı ilk ekenden bu topraklar için ölen herkese dek... İhanet ettik atamız kim varsa.

Mutluluk olabilir mi dünyada? Bizde olmayan bir mutluluk, esenlik. Saf güzellik olabilir mi dünyanın bir yerinde... Bir ada... Mutluluk Adası. Olabilir mi?

Veni Vidi Mori ■



GUILD TOPLANTISI YAPTIK

Daha önce hiç yüzünü görmediğiniz insanlar

Garip,

Aslında garip değil de alışılmadık.

Aylarca Team Speak'te konuşarak gecelerimi beraber harcadığım insanlarla aynı masada oturuyorum.

Hepsiyle saatlerce sohbet etmeme, genel, özel hayatımla ilgili birçok konuyu paylaşma karşın hiç birinin yüzünü görmemiştim.

Şimdi yarısı etrafımda oturuyor. Üstelik bazıları gene oyunu bizimle beraber oynayan eşleriyle birlikte gelmişler.

Ya ortalamasına bakıyorum, 21'i de var 37'si de. Toplam 30 kişi iki ayrı masadayız.

Guild lideri dediğimiz ve hep bizi yönlendiren adama bakıyorum, hesabı sonunda o topluyor. Onun toplaması bize doğal geliyor.

İstanbul, Beyoğlu Nevizade Sokak'tayız.

Gaziantep'ten gelen de var Bükreş'ten de.

BÜTÜN GECE NASIL GEÇTİ?

Tabii ki bütün gece WoW'dan konuştuk. Solumda oturan arkadaşın 1 saniyede mage almasından (ki aslında 6 saniyede almış ve arka arkaya yaptığı 10 düellodan sadece bir tanesini kazanmış), raid'lerde neden wipe yediğimize (çünkü raid'deyken heal atması gereken priest kardeşimiz TV seyrediyormuş) ve nasıl hızlı para kazanılırdan yetenek ağaçlarına kadar oyunun her yerine girdik çıktık.

Hatta bir ara WoW'u bırakıp masa üstünden konuştuk. Forgotten Realms anılarımızdan bahsettik. Sonra sağıma baktım ve 1998'de tanışıp senelerce bir şekilde beraber oyun oynadıktan sonra ilk defa yüzünü görebildiğim başka bir arkadaşımı gördüm. 11 aylık oğlunu uytup eşyle beraber gelmişti. Onlar ise devesa online geçmişlerinden, oyun tarihinden (Amstrad, C64, kafa ayarı, Amiga, 383) ve oyunlarda-

Hani bir okuldan içeri ilk girdiğinizde bir süre sudan çıkmış balık olup sonradan ortak yanlarınızın çok olduğu insanlarla farkına varmadan bir araya gelirsiniz ya.

ki anılarından konuşuyorlardı.

Şöyle bir etrafa baktım.

Tamam, daha önceden tanışan ve uzun zamandır arkadaş

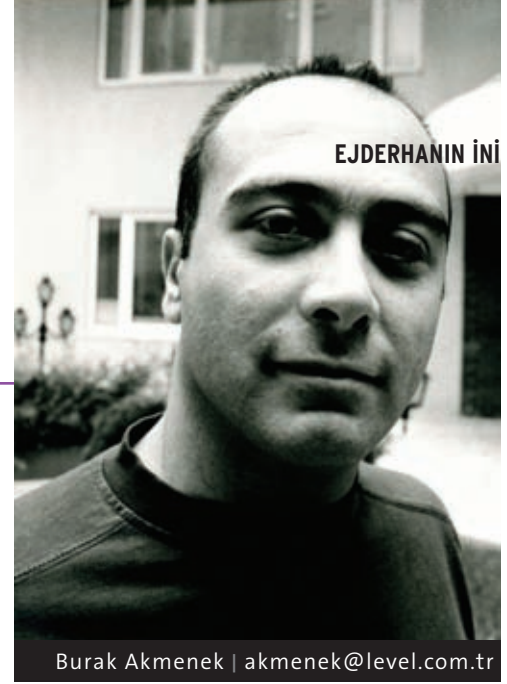
olan kişiler de vardı. Ama daha önce hiç yüzünü görmediğin bir insanla karşı karşıya gelip sanki senelerdir tanışıyormuşsun gibi sohbet edebilmeni sağlayan çok az konu biliyorum. Oyunda bunlardan bir tanesi. Saatin nasıl 12 olduğunu anlamadım. Durmadan konuştuk, güldük, yedik, içtik.

Herkesin derdi aynı, oyuna bakışı aynı, hayata bakışı aynı. Herkes rahat, herkes hoşgörülü.

Sonra yaptığımızı başka bir gözle daha gördüm. Aramızda küfür eden kimse yoktu. Hiç kimse saçma sapan hareketlerde bulunmuyordu. Herkes sanki (dramatize ettiğimi sanmayın) biraz kardeş gibiydi. Tabii ki eğlenirken şebeklik yapmaya açtık. Ama kimsede aşırılık yoktu. Ayrılırken herkes birbirine sarılıyor, telefonlar alınıyor, çıkışta bile sohbet bitmiyordu.

Ben bu kadar keyifli bir guild toplantısı yapacağımı tahmin etmiyordum.

Buradan sonra "kim bilgisayar oyunları insanı asosyal yapar demiş?!" gibi bir cümle kurup bir şeyler savunmaya ya da bu iddiayı savunmaya çalışmayacağım. İlla ki her yazının bir



Burak Akmenek | akmenek@level.com.tr

mesajla bitmesi gerekmiyor. Buluştuk, birlikte zaman geçirmekten çok çok keyif aldık ve dağıldık.

Tek söylemeye çalıştığım insanların nerede olursa olsun kendine benzer insanları bir şekilde bulabildiği. Hani bir okuldan içeri ilk girdiğinizde bir süre sudan çıkmış balık olup sonradan ortak yanlarınızın çok olduğu insanlarla farkına varmadan bir araya gelirsiniz ya. İşte bu da böyle bir şey. Sanal veya gerçek, ister istemez birbirine benzeyen insanlar bir araya geliyor. Ama sonra iş asıl zor olan kısma, yani bu grubu kurduktan sonra onları ahenkle yönetmeye ve yönlendirmeye geliyor ki işte burada guild lideri denen naçizane kişiye çok iş düşüyor. ■



▲ GM Kanuni paşa düşünülmektedir: Ne olacak bu guild'in hali?..

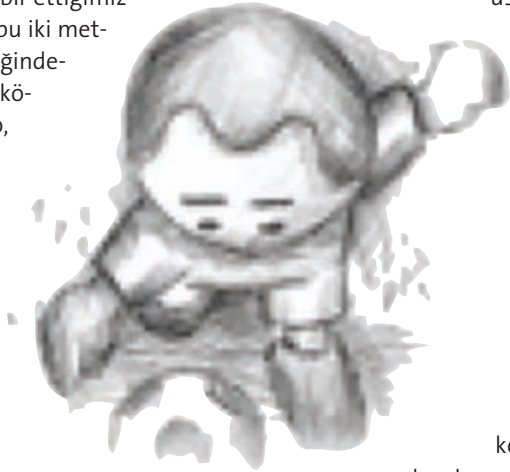


Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

O GOLÜ BİLEREK YEMEDİM!

Elimden geleni yaptım...

Kimse kaleye geçmek istemediğinde ortaya atılan, herkesin sırayla kaleye geçmesi ve iki gol yiyene kadar kalede kalması tehlikeli bir fikirdi. Orta sahasını çevresi demirlerle çevrili Atatürk heykelinin oluşturduğu taş sahada top koşturmak, nefes nefese kalmak, bilim adamları tarafından araştırma amaçlı kullanılan iki taş parçası arasında kalmaktan daha eğlenceliydi bir defa. Bunda herkes hemfikirdi. Kaleye hiçbir zaman maçın başında geçmek istemedim ama. Aslında maçın başında geçip bu baskıdan kurtulabilirdim. Ama dedim ya, hiçbir zaman bunu yapmadım. Ne var ki, er ya da geç, her gelecek vaat eden genç futbolcunun yolu kaleden geçirdi. Ya maçın en kritik anında, futbolda kesme diye tabir ettiğimiz vuruşla topu iki metre yüksekliğindeki duvarın köşesine asıp,



pabilirdi.

Maç hızlı başladı. Rakip takım, okulun bah-

kahraman olma ihtimali? Abanmak yoktu. İyi de; plastik, meşin yuvarlağa benzemesi için üstüne yamuk çizgiler çizilmiş olan ve rüzgarı arkasına aldığı zaman Rıdvan Dilmen gibi hızla atağa kalkan o topla abansam ne olur-

du? Sanırım, hiçbir şey. Ancak Futbol Federasyonu'nun kuralıydı bu; abanmak yoktu işte.

Bir gün, babamın yıllarca dışarıya çıkar-mama izin vermediği ve yalnızca evdeki uzun, halıfleksli koridorda çift kale maç yaparken kullandığımız meşin topumu özgürlüğüne kavuşturmak için gerekli görüşmeleri yapıp, ondan müzakere tarihi aldım. Ve sonunda, mavi/beyaz renkli Mikasa topumu şişirip abimle her zamanki gibi okulun bahçesine gittim. Mahallemiz için küçük, insanlık için büyük bir gündü bu; meşin topla maç yapacaktık, düşünsenize. Takımlar kuruldu, 25 Eski Lira'yla hava atışı yapıldı; kaleler seçildi, ama top benimdi, istediğimde alıp giderdim. Maçın başındaki kaleci seçimlerinde pozisyonu uzaktan takip ettim. Seçmeler bitene dek görüş mesafesinin dışında, Gölge Adam gazetesi gibi sahada dolaştım; kaleye geçemezdim, buna hazır değildim. Maçın mavi, meşin topuyla yapıyor olması işimi zorlaştırıyordu. Kaleye geçip "SABA, çok iyi televizyon!" demek istemiyordum, aynı Simoviç gibi. Neyse ki Ahmet geçti kaleye. Zaten o bu iş için biçilmiş kaftandı;

üstündeki çubuklu

Beşiktaş formasına rağmen hala enlemesineydi.

"Algıda Yanılgı"ya ihanet ediyordu. Çünkü dikey çizgili formasına karşın zayıf görünmüyordu. Değildi de... Bu yüzden o kalemizi tehlikelerden koruyabilir, SABA'nın tanıtımını en iyi şekilde yapabiliirdi.

Maç hızlı başladı. Rakip takım, okulun bah-

çe düzenlemesine aldırmadan kanat akınlarıyla bizi baskı altına aldı, uzun paslarla gol aradı, kaleye etkili şutlar çekti; Mikasa topumuza acımadan. Ve Ahmet art arda iki gol yedi. Nefesimi tuttum, gözlerimi yumdum. Godzilla peşimdeydi; Volkan Abi'nin "Fıraaaaaaat, kaleye-eeee!" demesi an meselesiydi. Aslına bakarsanız, çocukken her şey an meselesi gibi gelirdi bana. Her şeye aniden karar verirdim, her şey aniden olurdu. Ben dururdum, çevremdeki her şey hızlanırdı. İki farklı kaset çalar varmış gibi; birinde "Stop" tuşu basılı, diğerinde ise "Forward"... İkisi de bozduktu sonuçta. Volkan Abi, "Fıraaaaaaat, kaleye-eeee!" diye seslendi, altı, ya da yedi "a" ile. Adaya düşseydim yanıma alacağım üç şeyin içinde bu iki direk olmazdı kesinlikle, ama kaleye geçtiğimde otomatik olarak iki hakkımı kullanmıştım. İki direk vardı elimde... Kaleyi ortaladım önce, ellerimi iki yana açtım. Kale için fazla küçüktüm, neyse ki statta gözlemci vardı ve bu yüzden abanmak yoktu. Ama topa sahip olma oranımız ben kaleye geçince tersine döndü; yüzde 72'ye yüzde 28. Yalnızca birkaç defa gol girişiminde bulundular, birinde başarılı oldular. Kaleden çıkmak içinse bir gole daha ihtiyacım vardı. Çok sıkılmıştım; karıncaların kendi aralarında yaptıkları şehirlerarası maçı izlemekten de sıkılmıştım. Çok ağır hareket ediyorlardı bir defa. Bir maç, İkinci Dünya Savaşı gibi yıllarca sürüyordu. Gol yemem gerekiyordu, kendimi The Shawshank Redemption'daki Andy Dufresne gibi hissediyordum; bu esarettten kurtulmalıyım. Sonunda karşı takım atağa kalktı. Ver-kaçlarla, dağıntık çizgilerle çevrili ceza alanına doğru yaklaşılar. Fatih uzaktan köşeye doğru kötü bir vuruş yaptı. Kurtarmak için bir hamle yaptım. Ve top şaşkın bakışlar arasında ağlarla buluştu. Çevremdeki herkes hızlandı, Forward tuşuna basılmış gibi, bu kez durmadım; zira çok hızlı koşuyorlardı. Dayak yememek için kaçmam gerekiyordu. Ama o golü bilerek yemedim... Kesinlikle bilerek yemedim... ■

Seçmeler bitene dek görüş mesafesinin dışında, Gölge Adam gazetesi gibi sahada dolaştım; kaleye geçemezdim.

HER OYUN FİRMASI BUNU KONUŞUYOR

Komple teorileri aslında benim tarzım değil. Ama bu teorilere her ne kadar "Aman hadi canım, olur mu öyle hiç" deseniz de içinize ateş düşer bir kere. Bayramda el öpmeye diye gittiğin memlekette bir telefon çalar gece vakti. Gizemli bir ses, telefonda sana aynen şöyle der: "Duydun mu lan oyuna olanları?!". O gizemli ses tabii ki seninle aynı oyundaki Jesuska-ne'den başkası değildir. Devam eder artık gizemi kalmamış ses: "Abi mahvettiler oyunu mahvettiler. Oyunu FPS'ye çeviriyorlar!" Nasıl yani, kem küm derken durumu anlayıp, derhal bu önemli meselenin kaynağını bulmak için İstanbul'a dönülür.

Gerçi sağolsun Kane'in "rezil ettiler, mahvettiler" diye söylenmesine alıştım ama bu sefer durum bayağı ciddi. Aslında bazı detayları onun yazısında okuyacaksınız (sayfa 83) ama o pes ettikten sonradan ben bu yazıyı yazana kadar "isyanlar" dinmedi.

200 BİN SES SANKİ AYNI ANDA ÇIĞLIK ATTİ VE BİR ANDA SUSTU

Star Wars Galaxies'in son görev paketi Trials of Obi Wan resmi olarak çıkıp, alan aldıktan bir gün sonra, tüm combat'ın artık sizin "isabet" yeteneğinize bağlı olacağını açıklaması, herkesi tepetaklak etti. Çünkü o gün duyurulan şey, daha betası olmadan 15 gün sonra oyuna girecekti. Bu tamamen oyunun türünün

RPG'den shooter'a çevirmek demektir. Yani şöyle örnekliyeyim, SWG'nin başına gelen bu olay Blizzard'ın çıkıp, "Arkadaşlar WoW değişiyor. Artık mevcut karakterlerinle oynayabileceğiniz online yarış oyununa çeviriyoruz" demesiyle aynı şey. Peki, neden böyle apar topar bir değişiklik?

Değişik teoriler yürütülüyor forumlarda bu konu üzerinde ama en göze çarpan teori, Lucas Arts'ın (LA) Sony Online Entertainment'ı (SOE) bunu yapmaya mecbur bırakması. Yılbaşı alışverişlerinin başlaması ve Xbox360'ın çıkıyor oluşu da sebeplerden bazıları sayılabilir. Ama yine de yeterli değil. Söylentilere göre LA'nın oyunu kendine göre geliştirmeyi sürdürdüğü, Austin'de yapılan toplantıdan sonra SWG oyun geliştiricilerinin dahi bu projeyi çok kısa süre önce öğrendiği idi. Firmalar arasında yasal dava konusu olabilecek bu konu biraz da LA'nın kaba dayılığıyla mı olmuştur?

Bu teori her ne kadar mantıklı gibi görünse de, bu projenin varlığından haberi vardı tabii ki SOE'nin ama "rafa kaldırılmış" bir proje olarak. Daha bir ay öncesinde bir meslek tamamen elden geçirilmiş, özellikleri düzeltilmiş ve değiştirilmişti. Eğer böyle bir şeyin varlığını SOE biliyor olsaydı, neden ayrı ayrı meslekleri dengeleyerek zaman kaybetmişti?

Bir diğer söylenti ise, LA'nın, oyunun isim haklarından gelen parayı yeterli bulmadığı için SOE'ye "Şubat 2006'ya kadar oyuncu sayısını arttırması, aksi halde isim haklarını geri alacağı" yönünde uyarıda bulunduğu ve SOE'nin de paniğe kapılıp "Ne denersek kârdır, battı balık



Selçuk İslamoğlu | sislamoglu@level.com.tr

yan gider" mantığıyla böyle bir şey yaptığı. Bu da tartışılır ama yine bir önceki gibi mantıklı bir teori diyebiliriz. LA'nın zaten isim haklarından dolayı diğer firmalardan aldığı paralarla cebini doldurduğu da bilinen bir şey. Her ne kadar "Star Wars" gibi bir isme güvenip, mevcut oyuncuları da elinden kaçırma riski olan bir değişikliğe yatırım yapmak, akıl kârı değil. SOE'nin "Artık LA'ya para vermekten bıktığından dolayı" oyuncuları bilerek ve isteyerek kaçırdığı söylentisi de kulaktan kulağa dolaşıyor, bizden söylemesi...

"SÜPER EKŞİN, ÇOK OLUMLU TEPKİLER ALDIK" MI?!

Ne kadar "ekşin" tartışılır ama sözde olumlu tepkileri görmedik forumlarda da. RPG diye oyunu almış olanlar, 2 sene emek verdikleri oyunun "şuutir" a dönmesine tepki olarak hesaplarını kapattılar. 15 günde tahmini 60 bin hesabın kapatıldığı dolaşıyor dedikodular arasında. 200 bin toplam oyuncusu olan bir oyun için bu atar damar patlaması demek.

Yeni halini beğenenler de yok değil, ama eski haliyle tek ortak yanının grafikler olduğunu söylersek yalan olmaz. SWG'ye "MMOshooter" olarak yeni bir soluk getirebilir mi zaman gösterecek ama bir çok soluğu götürdüğünü görüyoruz. Oyun firmaları bundan böyle bir değişiklik yaparken bir kez daha düşüneceklerdir. Aslında şimdiden SWG'nin ders verdiği bir firma var gibi. WoW'a bir türlü eklenemeyen Hero'nun, Jedi gibi bir alfa sınıfının MMORPG'ye getirdiği sorunlar yüzünden eklenmediği söyleniyor... Ama aramızda kalsın. bende dedikodu bitmez ;) ■

Kane'in "rezil ettiler, mahvettiler" diye söylenmesine alıştım ama bu sefer durum bayağı ciddi.



SANALDAN GERÇEĞE

Fabrica açıldı

Ama bu başka fabrika. İçinde tasarım yapılıyor. Kendisi İtalya'da ama çalışanları dünyanın dört bir yanından. Fabrica, Benetton'un bir tür tasarım merkezi. Her yıl farklı ülkelerden tasarım öğrencilerini konuk ediyor ve çeşitli alanlarda (video, fotoğraf, endüstriyel tasarım, vs.) etkileşimde bulunmalarını sağlıyor. İyi de yapıyor çünkü eğitim, araştırma, paylaşım derken yeni fikirler, yeni ürünler ortaya çıkıyor; bir anlamda gelecek tasarlanıyor. İstanbul'da

açılan Fabrica Features ise bu genç tasarımcıların ürünlerinin sergilendiği ve satışa sunulduğu küçük bir dükkan. Yeri BeYOĞLU'ndaki Benetton'un köşesini hemen dönünce. Eğer günlük kullandığınız objelerin tasarımsızlıklarından sıkıldıysanız Fabrica Features'a bir göz atın, ayrıca pizzat tasarımıyla uğraşıyorsanız da www.fabrica.it adresine bir tıklayın.



Festival Zamanı



Aralık ayı özellikle dijital video ve kısa filmle ilgilenenler için oldukça bereketli geçecek. Özellikle geçen ay filmlerinizi varsa verin diye duyuru yaptığım Akbank Kısa Film Festivali var (6-16 Aralık, AkSanat). Bu sene ikincisi

Çekilir?" diye bir atölyeyi de üstlenmiş durumdayım. Ayrıca festival bu yıl canlandırma kırsalarına ve uluslararası kısalara da birer bölüm ayırmış (detaylar için www.akbank-sanat.com/kisafilm). Akbank'ın hemen ardından dijital film festivali ResFest başlıyor (16-18 Aralık, Yeni Melek). Dünyada kendi alanındaki en önemli festivallerden

lerin yanı sıra konsept partiler ve atölyeler de program kapsamında. Kısa film, grafik tasarım, video, fotoğraf veya oyunla veya hepsiyle ilgileniyorsanız, kısacası yeni medyanın herhangi bir sanat-tasarım alanıyla bir şekilde haşır neşirsanız, ResFest'i kesinlikle tavsiye ediyorum. Dijital tasarım ve video dünyasını



düzenlenen festival gayet zengin bir programa sahip. Ön elemeyi geçen 48 filmlik seçkinin yanı sıra söyleşiler ve atölyeler de bulunmaktadır; hatta en ufak bir fikrim olmamasına rağmen "En Ucuza Nasıl Kısa Film

birisi olan ResFest, İstanbul'a ilk kez geçen sene uğramıştı. Bu yıl program yine çok leziz. Gerek teknik gerekse de fikir açısından birbirinden tuhaf ve enteresan kısa film, tasarım videosu ve video klip meraklıısıyla buluşacak. Gösterim-

yakalamak için çok iyi bir fırsat. Ne menem şeyler gösterildiğini merak ediyorsanız festivalin resmi sitesine bakabilirsiniz (www.resfest.com). İstanbul'da gerçekleşecek gösterimler içinse adresin sonuna bir '.tr' ekleyiverin. Fuayede görüşmek üzere.

Geleceğin Sineması

Belki gelişmiş ülkeler için değil ama IMAX deneyimi bizim için yepyeni. Şimdilik Ankara ve İstanbul'da birer adet IMAX salonu bulunmakta. Peki nedir bu IMAX? Geleceğin sineması dersek abartmış olmayız herhalde. Evlerinize kurmak için didindiğiniz projektörlü 5+1 (hatta 7+1) dolby-digital-surround sistemleri unuttun artık, boşuna uğraşıyorsunuz. IMAX, gerçek anlamdaki 3 boyutlu görüntüleri ve sesleriyle inanılmaz bir seyir deneyimi yaşıtıyor. Gözümle görmeden inanmam deyip soluğu AFM Maltepe'deki basın gösteriminde aldım. 'Uzay istasyonu' adlı belgeseli izledik bir grup şanslı insan olarak, daha doğrusu yaşadık demeliyim. Görüntü adeta perdeden çıkıp katmanlar halinde burnunuzun önüne kadar geliyor. Dokunmak istiyor ama tabii dokunamıyorsunuz (o kadar da 3D değil yani). Bu yepyeni sinema deneyimini daha fazla tarif etmeye çalışmak yerine bizzat yaşamınızı şiddetle tavsiye ediyorum. Teknolojiden ana hatlarıyla bahsetmek gerekirse, IMAX filmleri, en büyük film formatını (15/70mm) kullanan özel IMAX kameralarıyla çekiliyor. Her göz için farklı odaklarda çekim ya-

bıldığını ve daha sonra bu iki ayrı film şeridinin özel IMAX projeksiyon makinesiyle (1.5 milyon dolarmış) perdeye yansıtıldığını ve izleyicinin taktığı yine özel IMAX polarize gözlükleriyle birleştirildiğini düşünün. Gerisini düşünmeyin, bırakın üstünüze gelsin yunuslar, dinozorlar ve kozmonotlar. Gerçekten her şeyiyle bambaşka bir sistem. Sistemin yanı sıra IMAX salonları da başka olmak durumunda. Öncelikle salon özellikle projeksiyon makinesine göre tasarlanıyor (etrafına kurulduğu da söylenebilir). Sonra perde neredeyse sekiz katlı bir bina yüksekliğinde ve koltuklar öyle bir açıyla yerleştirilmiş ki bu sefer kabarıklık saçlı kadınla labut kafalı adamın hiç şansı yok. Zaten görüşünüzüze bir şeyin girmesi tüm deneyimi bitiriyor. Neyse, tüm bu teknik detaylar ve hangi film nerede



oynuyor için www.imaxtr.com.tr adresine bakmalısınız. IMAX filmleri şimdilik azami 45 dakikalık belgesellerden ibaret. Ama Hollywood çoktan olaya el atmış durumda. Neyse ki kameraların ebatları ve sistemin maliyeti hızlarını kesiyor. Yine de IMAX devşirme yöntemiyle (IMAX 3D DMR) standart filmlere üçüncü boyutu kazandırmak mümkün. Bu yöntem ilk defa Polar Express üzerinde uygulanmış ve film inanılmaz gişe yapmış. Darısı diğer filmlerin başına. Pek yakında uçan bir tekneyi bizzat ağızımıza yemenin, alien soluğunu ense-mizde hissetmenin veya havaya uçan arabanın plakasını beynimize yemenin hazzını yaşayacağız. Yaşasın sinemalar, tü-kaka home-theater'lar diyerek, 'iyi film sinemada izlenir, ister 2D ister 3D olsun' diye yazmaktan da kendimi alıkoyamıyorum. Hatta sinemayı uyduruk VCD'lerle tüketmeyin bile diyorum.



Taksim istila ediliyor!



Bağlantı kesilmeden önce yazarlarımızdan Güven Çatağ'ın, İstiklal Caddesi'nden son sözleri: "Şimdilik herhangi bir can kaybı yok. Sadece şukurlara

düşenler ve ayaklarını burkanlar var. Nereden çıktığı belli olmayan bu makineler, İstanbul'un kalbi Beyoğlu'nu yerle bir etmiş durumda. Bu makineleri kim kontrol ediyor ve neden güzelim İstiklal Caddesi'ni kazıyor, kazmalı-

yor? Aldığımız bilgilere göre kendilerine 'b.e.l.e.d.i.y.e.' diyorlar. Harflerin açılımları halen bir muamma. Bu istila ne kadar sürecek? Geldikleri gibi gidecekler mi yoksa Beyoğlu'nu dönüştürecekler mi? Açıkçası bilemiyoruz ve acımızı içimize atıyoruz. O da ne? Kazıcı androidlerden biri varlığını farketti ve buraya doğru geliyor! (başka bir ses) Ya gardaşım çıksana kazı alanından! deminden beri ne konuşuyosun kendi kendine? Çekil yoksa indiricem beline kazmayı!"

İşgal

Uzun zamandır yazmıyordum, ilk defa geçen ay yazdım sizden hiç tepki gelmedi. Neden diye düşündüm, sanırım sayfaya adımlı ve mail adresimi yazmadığımız için olabilir gibi geldi bana! Aha adım, aha e-mail adresim. Arada bir ah dersiniz artık...

gorcan abi - gorcan@gmail.com

DVD

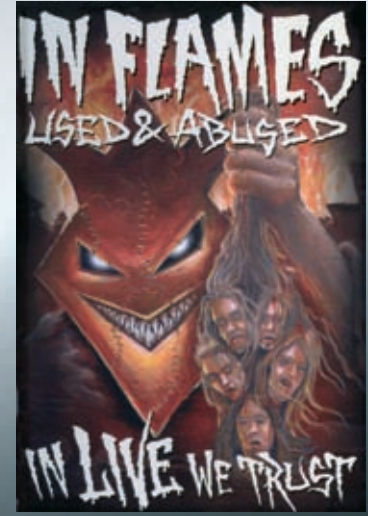
In Flames Used & Abused - In Live We Trust

Ben uzun süredir dinlemiyordum In Flames'i. Whoracle'dan sonra bi soğuma gelmişti. Jester Race albümüne takılıp kalmıştım. Sanırım benim gibi çok adam vardır böyle. Neyse Colony ve Clayman derken Reroute to Remain'den sonra ısındım yeniden. Bu arada In Flames büyüdü, semirdi tabii, Amerika, Japonya derken açıldıkça açıldı. Geçen yaz Türkiye'de de konser verdiler—ki feci içimde kalmıştır. Tersime geldi gidemedim. Performansları süpermiş denilene göre. Eh ben de DVD'sini izleyeyim dedim, daha da kötü oldum. Hakikaten sahnede süperlermiş.

İki diskten oluşan DVD setini tıka basa doldurmuşlar. İlk disk DVD 9 ve 3 ayrı konserden oluşuyor. Live at Hammersmith, Sticky Fingers GBG, Soundtrack Tour 2004 sahnelerinde tam

tamına 34 parça gömülü! Son albümlerden geriye doğru azalarak hemen hemen tüm albümlerden şarkılar mevcut. Hammersmith konserinde Dimebag Darrel anısına Pantera'dan FucKin' Hostile'i da çalıyorlar. Sticky Fingers sahnesi biraz küçük ve kameralar pek başarılı değil ama bu üç mekanda da ses düzeni iyi. Oldukça temiz çalmış elemanlar.

İkinci DVD'de 6 tane video klip bulunuyor. Soundtrack To Your Escape albümünden 5 (oha nerdeyse albümün yarısı kadar şarkıya klip çekmişler), bir de Reroute To Remain albümünden System adlı şarkı. Backstage, tur görüntüleri ve elemanlarla yapılmış röportajların yer aldığı Jester TV de bu diskte. Ayrıca Dial 595 – Escape ve Touch of Red şarkılarının soundcheck'lerini de izleyip konserden önce



İçeri sızma fantazinizi yaşayabilirsiniz.

Sonuç olarak bir DVD'ye para verecekseniz, tıka basa dolu ve kaliteli bu DVD setiyle paranızın karşılığını alırsınız.

Hypocrisy Virus

Extrem Metal'in en dolu müziğini yapan grup desem Hypocrisy'ye yanlış olur mu acaba? Başında bir dev, Peter Tagtgren varken yanlış olmaz herhalde... Bu adam ne için yaratılmış acaba? Hypocrisy işlerinden biri sadece. Pain, Abyss, Bloodbath ve daha birçok yan projesi var. Asıl işi produktörlük—ki şu an piyasadaki çoğu büyük ekstrem metal grubunun arkasındaki adamdır kendisi. Davul çalar, bas çalar, gitar (eh yani) çalar, vokal yapar. İnsan değil bu adam!

Neyse bir nefes alayım... Virus, son üç albümdür Hypocrisy'nin devam ettiği tarzda. Eski fanlar sevmese de sonradan olma bir Hypocrisy dinleyicisi olarak bana gayet akıcı ve güzel geliyor. İntrodan sonraki albümün gi-



riş şarkısı War-Path süper bir riff'le giriyor. Bu tarzın hastasıyım işte. Black mi Death mi arada bir sound, dümdüz değil... Scrutinized ve Let the Knife Do The Talking benim favori şarkıları. Craving For Another ve Blooddrenched şarkıları daha Death Metal'e yakın ve eski fanların hoşuna gidebilir diye düşünüyorum. Living to Die'daki düz vokaller oldukça etkili olmuş. Albümün geneline göre biraz sönük de olsa dinlenesi bir şarkı.

Bu albüm de yanında bir bonus DVD ile geliyor. 2004 yılında Strasbourg konserinden 12 şarkı yer alıyor. Pek profesyonel olmasa da birkaç kamerayla çekilmiş bir konser. DVD'nin ilginç yanı bir şarkıda Destruction vokalisti ve basçısı Schmier vokale geçmesi.

Gorefest La Muerte

Rock the Nations'da Gorefest'i en önde neredeyse gözlerim kapalı izledim. Gorefest sahneyken öyle coştum ki kafa sallamaktan, bağır-maktan sahneye bakmadım desem yeridir. O kadar coşmuşum ki bir ara yanımdaki adamla birbirimizi "haaağın" efektiyle yumrukluyorduk. O arkadaşına buradan selamlar. Yanımdaki kozmonot Manowar fanatikleri her ne kadar bizden tiksinsin de süper eğlenmiştim. Konserden beri playlistimden Gorefest eksik olmadı. Erase ve False'un yanında olgunluk albümleri Soul Survivor ve Chapter 13'e abanıyordum. Mindloss biraz takoz olsa da o da Gorefest'tir, onun da tadı ayrı. Ama bir şeyler eksikti. Bu ay buldum eksikliği sonunda! Adamlar yeni albüm çıkarmışlar. Görünce ağzımın suyu aktı. Bir de yanında DVD var imiş ki o da biraz belgesel niteliğinde olsa da

görselimizi doyuruyor.

Neyse ilk önce albüme bir bakalım. Bir kere şunu söyleyeyim; bu adamların müzik bilgisi süper. Yumilik yapıp değişik tarzlara kayabilirdi belki ama müzik bilgilerini o sert sound'la birleştiriyorlar ve Gorefest çizgisinden hiç çıkmıyorlar. Bu adamları bu yüzden çok seviyorum işte. Albüm bomba gibi. O ağır bas tonlarda gümbür gümbür müzik. Şarkıların sololarla süslenmiş olması da ayrı bir güzellik. Her şarkıda olmasa da bence tatmin edici.

Albümdeki ilgi çekici şarkılara bakarsak... - Gerçi bana göre hepsi süper ama- Yavaş bir gi-



rizgahtan sonra "rööö" diye albümün ilk şarkısı For the Masses giriyor. Albümün nasıl olacağı buradan belli oluyor zaten. You Could Make Me Kill, Rogue State, Exorcism -ki albümün en gözde şarkısı bence ve The New Gods süper şarkılar. Ayrıca albümün son şarkısı ve albümü adını veren La Muerte 10 dakikalık bir enstrümental şarkı. Onun da ayrı hastası oldum.

DVD'ye gelince... Albümün kayıt aşamalarını anlatan bir belgesel niteliğinde olmuş. Grup elemanlarıyla muhabbet, geyik vs. DVD'deki bir de From Ignorance to Oblivion şarkısının konser görüntüsü yer alıyor. Kötü kayıt konserdense böyle grubu gösteren DVD'yi tercih ederim.

Dimmu Borgir Stormblast

Bu ayki ikinci bomba da Dimmu Borgir'den. Grup 1996 tarihli ikinci albümleri sayılacak Stormblast'ı yeniden kaydetmiş. Ve öyle böyle değil, neredeyse yeni albüm kadar değişik olmuş. Eskisini çok severdim, yenisini dinleyince "oy" dedim, kesinlikle yenisini edinilmeli. Klavye tonundan, gitar tonuna, vokalden, introlara kadar değişmiş şarkılar. Dimmu Borgir'in son iki albümdür yakaladığı o güçlü sound Stormblast'la birleşince mükemmel olmuş.

İki albüm arasındaki farklara gelirsek... Bir kere şarkılarda intro kalmamış. Zaten Commodore 64'le yapılmış MIDI'ler gibi çoğu. Albüm, Alt Lys Er Svunnet Hen'in introsu atılmış şekilliyle başlıyor. Broderskapets Ring şarkısında gitar riff'ini bile değiştirmiş adamlar. Albümdeki en büyük değişiklik değişiklik ise Sorgens Kammer şarkısında. O ka-

dar değişmiş ki albümde bu şarkı yok! Yerine Sorgens Kammer Del II şarkısı var -ki sanı-



rım bu "Bölüm II" demek. Da Den Kristine Satte Livet Til'in başına bir davul atağı koymuşlar, bir hızlandırmışlar, bir güçlendirmişler ki şarkıyı, eskisini nasıl dinledik dersiniz. Valla anlatmakla bitmiyor. Sorgens Kammer'in ikinci bölümünü sayarsak albümde iki bonus şarkı mevcut o da albümün son şarkısı Avmaktslave.

Bitti mi bitmedi. Albümde bir de bonus DVD bulunuyor. Grubun 2004 tarihli Ozzfest performansından 5 parça yer alıyor. Spellbound, Mourning Palace Dimmu Borgir'in demirbaşları zaten. Konserde Kings of the Carnival Creation şarkısını izleyin bence. Borknagar eski üyesi Simen Hestnæs'in vokali büyüleyici.

Son söz: Bu albüm diğer yeniden kayıtlara benzemiyor. Çok farklı ve gelişmiş bir albüm olmuş.

Opeth Ghost Reveries

Biraz geç de kalsam Opeth'in albümünü dinlemeyi başardım. İlk başta şunu söylemeliyim ki beklediğim gibi çıkmadı albüm. 2002 Deliverance ve ardından bir yıl bile geçmeden çıkardıkları Damnation albümleri ile dinleyici kitlesini artırdılar. Artırdılar da Damnation gibi akustik ağırlıklı yavaş bir albümden sonra baya korkmuşum. Güzel olmasına güzel bir albüm ama fazla yumuşak değil. Opeth'in o sert ve yumuşak geçişleri muhteşemdir zaten. İşte albüm beklediğim gibi çıkmadı dedim ya beklediğimden daha iyi olmuş. Tamamen düz vokal ve akustik olacak diye korkmuşum. Brütal vokal de var, düz

vokal de, akustik de. Bütün bu öğeleri birleştiren bir albüm yapmışlar. Albüm yumuşak havasında gayet sert bir girişle açılıyor: Ghost of Perdition. Bu şarkıdaki inişler çıkışlar süper olmuş.

Albümün ilk yarısından sonra sertlik azalıyor. Hours of Wealth Damnation'e girebilecek bir şarkı. Aslında sert şarkılar Deliverance, yumuşaklar ise Damnation'a girecek nitelikte. Bence grup kendini tekrar ediyor şu aralar. Grubun sıkı hayranları bu albümü sever, ama hala kafanız Still Life albümündeyse bu albüm sizi sıkar. Ama ben Opeth olsun çamurdan olsun diyorum.



KONSERVAR

Destruction, Candlemass, Perzonal War, Deathchain
4 Aralık İstanbul

To Die For
16 Aralık İstanbul / 17 Aralık İzmir / 18 Aralık Eskişehir

Behemoth, Cortyard, Black Omen
17 Aralık İstanbul / 18 Aralık Ankara

Haggard
7 Ocak İstanbul / 8 Ocak İzmir

Gorefest
20 Ocak İstanbul / 22 Ocak İzmir

Helloween
1 Şubat İstanbul

Soufly
25 Şubat İstanbul

İncelediğimiz albümlerin
Türkiye dağıtıcısı
Atlantis Müzik'tir.

ATLANTIS
M Ü Z İ K

INBOX&OUTBOX

Sevgiyle, saygıyla, Strogg'la dolu günler geçirmeniz dileğiyle Inbox'a başlıyorum sevgili okuyucular. Geçen aydan bu aya içimde bir şeyler değişti sanki, ardı ardına FEAR, Quake 4 ve Call of Duty 2'ye maruz kaldıktan sonra artık kötü grafikli oyunlara tahammül edemediğimi fark ettim. O kadar beklediğim GUN ve Matrix: Path of Neo'dan bile arkama bakmadan kaçtım grafikleri yüzünden... Boş durmamış bol bol mektup göndermişsiniz siz de. İşte çuvaldan seçtiklerim (Outlook da olabilir, bilemiyorum)

PROGRAMCI OLMAK YA DA OLMAMAK

Merhabalar Level Ailesi,

Selamlar bütün Level yazarlarına,

Yukarıdaki girişi yaptıktan sonra nedense 5 dakika bekledim, önceden ne yazacağımı düşünmeme rağmen. Yine uygulamaya geçirmekte sıkıntı yaşıyorum galiba düşündüklerimi. Olsun, başladık bir kere. Sonu gelir elbet...

Aslında bu e-postayı yazma amacım, "Oyun yapacağız" diyen genç arkadaşlara bir yanıt vermek idi. Onlar bana bir soru sormadılar gerçi, ama siz gelen "Şu an matematik dersinden bu mesajı atıyorum. Çıksak buradan da oyun yapsak." şeklindeki e-postalara binaen burada birkaç şey söyleme ihtiyacı duydum içimde.

Oyun yapmak iyidir, güzeldir. Eğlencelidir de cidden, eğer bu tip şeylerle uğraşmak size eğlenceli geliyorsa. Ama eğlence kavramı, oyunu yaparken, oyunu oynamak safhasına geldiğinizle aynı şeyleri kapsamıyor. Zira oyunu yaparken "Şu bölümü bitireyim. Bir seviye daha atlayayım. Bu yeteneğimi de arttırayım." gibi cümleler yerini "Şu özdeğer ve özvektör bulma algoritmasını nasıl hallederim? Bu bölümde nümerik türev mi aldırısam, yoksa analitik türev aldırısam daha mı kolay olur?" gibi cümlelere bırakıyor. Yani bu tip şeylerle de eğlenenler vardır tabi (mesela ben :)). Demek istediğim, işler görüldüğü kadar kolay değil dışarıdan (en

azından programcı için). Derslerini aksatıp da oyun programcısı olmak isteyen arkadaşlara sormak istiyorum: Acaba matematikte fonksiyonları bilmeden nasıl anlayacaksınız programlamanın mantığını? 3 boyutlu bir oyunun grafik motorunu nasıl yapacaksınız türev ve integral bilmeden, vektörler ve matrisleri yalayıp yutmadan? Bir fizik motorunu nasıl yapacaksınız doğrusal ve dairesel fizik bilmeden, salınım hareketlerini anlamadan? (ki tam bu noktada işin içine diferansiyel denklemler girer ve bununla birlikte Taylor serileri, Euler Yöntemi gibi üniversitelerde 1-2 yıl okutulan konular da girer). Oyun programcısı olma hevesindeki arkadaşların bir kısmı, yukarıda saydığım konuları henüz duymamış bile olabilirler. Ama elbet bir gün duyacaklar ve bir çoğu da "Ne zaman bitecek bu konular???" diye ağlayacaklar. O zaman da çoğu şeyi yapmanın, düşünmekten "biraz" daha zor olduğunu anlayacaklar...

Biraz sert bir tavır takınmışım gibi geldi yukarıda. Ama lütfen bunu sert bir şekilde algılamayın. Ben sadece hevesi olan genç arkadaşlara birkaç tavsiyede bulunmak istedim sadece. Zamanında ciddiye alırlarsa derslerini, ileride işleri çok kolaylaşır (şimdi de bu cümleden "Sen öğretmen misin, yoksa veli misin? Ders çalış deyip duruyorsun" gibi bir sonuç çıkarmayın lütfen. Çünkü ben de bir öğrenciyim, fizik mühendisliği öğrencisi:))... Zaten alıp başını gitmiş olan tecrübeli arkadaşlara lafım yok. Zira onların, benim tavsiyeme ihtiyacı da yok...

Uzun zamandan beri içimi dökmek istiyordum. Kismet bugüneymiş. Kasımpaşa'daki ziyaretimizden beri sizleri görmek kismet olmadı (Ne kadar çok zaman olmuş!). Bir gün yine geleceğiz ama (Gelmeden önce de arayacağız ve mümkün olduğunca profiterolün en güzel gittiği mevsimi tutturmaya çalışacağız:))...

Çalışmalarınızda başarılar diler, saygılar sunarım...

Mustafa Çağatay "beawolf" Tulun **Sevgili Mustafa, beni tanıyanlar bilirler, durup dururken bir şeyleri kategorilere ayırmayı pek severim. Bu yüzden ve yeri gelmişken hemen genel bir kategorizasyon yapayım: Bence topluluklar ikiye ayrılır: Konuşanlar ve yapanlar.**

Biz Türkler de çok uzun zamandır konuşanlar kategorisindeyiz ne yazık ki. Çok afedersin, kıçımızı bırak kaldırmayı, kaşımaya bile üşenirken, yerimizden kalkıp nasıl koşabiliriz? Durum bu cihetteyken gerçekten oyun yapanlarla, oyun yapmaktan bahsedener arasındaki derin uçurumu anlattığın için sana minnettarım.

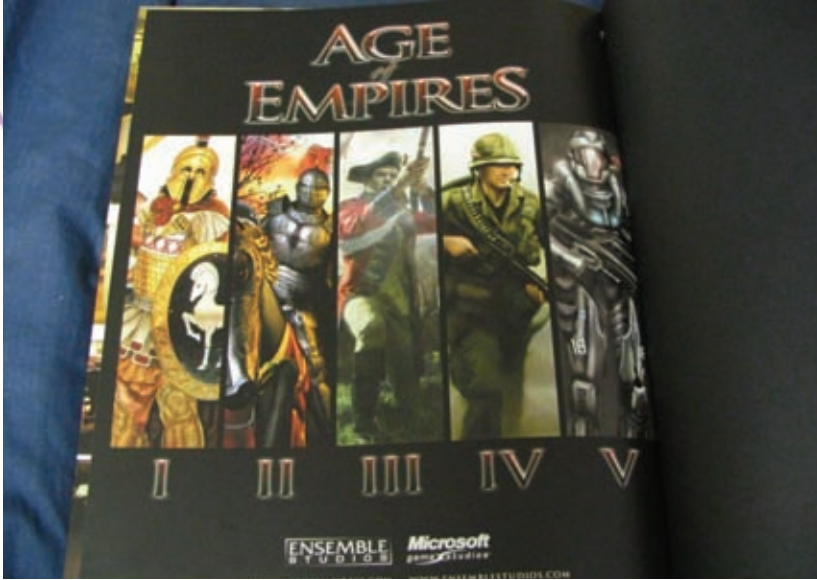
"Derslere çalışmak" konusunda da sana katılıyorum. Ve okurken oflayıp puflamış ve sıkıntidan patlamış birisi olarak benim de ekleyeceklerim var. Tamam, okula gitmekten ve dersler sıkıcıdır. Sık sık, "eeh, bu integraller hayatımda ne işe yarayacak ki?" sorgulanır. Ama ancak belli bir yaşa veya olgunluğa ulaşınca fark edilecek bir şey vardır ki, hangi bilginin ne zaman ve ne şekilde işinize yarayacağını asla bilemezsiniz. Hadi hayatınız boyunca hiç işinize yaramadı diyelim, yine de öğrenin. Çünkü beyin de tıpkı bir kas gibidir, ne kadar kullanırsanız o kadar gelişir (iki yabancı dil bilenlerin IQ seviyelerinin bir yabancı dil bilenlerden yüksek olmasının bir sebebi olmalı değil mi?). İdealiniz oyun programcısı olmak olsun veya olmasın. Siz de göreceksiniz ki ilerleyen yıllarda "öf, okul da neymiş?!" yaklaşımının yerini "öğrenmekten asla zarar gelmez" düşüncesi alacak. Ama biraz geç olacak.

PS2'NUN PABUCU

Selam Level ahalisi. Hepinize kolay gelsin. Size izinle iki soru soracağım.

1- Kasım ayı derginizde yeni nesil konsollarla ilgili bilgiler vermişsiniz. Benim aklıma takılan şu: Benim ve birçok kişinin PS2'si var. Eğer PS3, Xbox 360 v.s. çıktığında oyun yapımcıları hemen PS3'e mi yüklenir, yoksa birkaç sene daha PS2 piyasada tutunabilir mi? Yani kısacası PS3 gelince PS2'nin pabucu hemen dama atılır mı? Ona göre bir konsol seçimi yapacağım çünkü.

2- WoW'da Hero klasmanı açılacak mı? Haberiniz var mı? WoW'un resmi sitesinde sadece Burning Crusade'de yeni kita açılacağını (büyük ihtimal Kara Portal'dan), Blood-Elf'lerin geleceği yazılmış. Bir de size soru sormamın nedeni; yanlış çevirmediysem "Artık hero'ların hükümleri başlayacak" gibi bir manaya gelen



▲ Age of Empires 3'ün orijinalinden çıkan bu sayfadaki resimlere ve altındaki rakamlara dikkat edin. Önümüzdeki Age of oyunları için bir ipucu olabilir mi acaba?

cümle. Blood-Elf'ler gelirse liderleri olarak Illidian dirilecek, kambersiz düğün olmaz Arthas amcam da gelir hemen. Ortalık cümbüş olur.

Büyük ihtimal bu soruları benim gibi merak edenler vardır (ki bunlardan ikisi arkadaşım). Bu yüzden cevabınızı bekliyorum. Tekrar kolay gelsin. Şimdiden hepimizin yeni yılını kutlarım. Nice başarılı yıllara.

Sadık Serdar TACETTİNOĞLU
/ Kayseri
Muhammed Tekin

Merhaba Serdar, soru sormana izin veriyorum. Bakalım cevaplarını nasıl bulacaksınız?

1- Oyun yapımcıları Sony ve Microsoft tarafından yeni nesil konsollara oyun yapmak için teşvik edileceklerdir elbet. Ama PS2'nun ömrü pat diye bitmeyecek. PS3'e oyun yapmak şimdilik çok zor ve tüm yapımcılar için yeni bir sürü teknolojinin öğrenilmesi demek. Bu da zor bir iş. Ayrıca, dünyada 110 milyon PS2 var ve hala da artmaya devam ediyor. PS3'ün 1. yıl içinde satacağı en yüksek rakam olsun olsun 10 milyon olsun. Bu da demek oluyor ki 2008'de tahminen 10 milyon PS3'e karşılık yine tahminen 130-140 milyon PS2 olacak dünyada. Sende hangisine yapılan oyunlar daha fazla satar? Bu yüzden merak etme, PS2'nun daha 2 sene oyun desteği kesilmeyecek, ama Level Klasik ödülü alacak kalitede oyunların sayısı bu süre içinde giderek azalacak.

Yeri gelmişken yeni nesil konsolları almayı düşünenlere de bir tavsiyede bulunayım: Bu konsollar çıktığı gibi hemen saldırıp almayın, zarara girersiniz. Ayrıca (Revolution hariç) yeni nesil konsol oyunları HDTV'ler için hazırlandığından, oyunları yüksek çözünürlükte oynamak için bir HDTV de almanız gerekecek, ki bunları Türkiye'de bulmak şimdilik çok zor. Bilirsiniz Xbox 360 Amerika'da çıktı. 2 Aralık'ta da Avrupa'da çıkmış olacak. Ama şu anda Amerika'da dahi Xbox 360 bulunamıyor dükkanlarda. İnsanlar çıldırması gibi eBay gibi açık arttırmada sitelerinde 1200 dolar gibi rakamlar veriyor bu konsola. Bu yüzden, yurtdışından almayı düşünseniz bile, yeni nesil bir konsol çıktıktan sonra en az bir altı ay bekleyin. Hem oyun sayısı çoğalır, hem daha sağlıklı bir karar vermiş olursunuz, hem de cebinizde daha çok paranız kalır. Yeni nesil bir konsola para vermeniz için beyninizi kemiren isteği bastırın ve bekleyin. Karlı çıkarsınız.

1- Sanırım bu ayki Burning Crusade ilk bakışımız (sayfa 14) bu sorularını cevaplamıştır.

CİLLOP LEVEL CİLLOP!

Sanırım şu anda bu maile benzer yüzlerce mail alıyorsunuzdur, ama şurası kesin ki bu ayki (Kasım) Level son altı ay içerisinde aldığım en iyi sayıydı! Karikatürlerden tut yayınlanan resimlere, donanımından Editorya'sına kadar her şey öyle güzeldi ki, akşam Level okuma ayını hazırlıklarını tamamladıktan sonra (iki paket büyük boy cips, bir adet iki buçuk litre kola) yatağıma uzanarak okumaya başladığım dergiyi bitirdiğimde sabah olduğunu fark ettim!

Kısacası tebrikler!!! Aynen böyle devam.!!! Eğer böyle devam ederseniz her ay değil beş yüz, on yüz, hatta 20 yüzbin satarsınız (adama çok pis gaz veririm!)

1- Serpil Hanıma sorar mısınız, bir ara Progamer diye bir dergide çalışmış mı. Eğer çalışmışsa dergi neden devam etmemiştir 40. sayıda bitmiş. AnikiDarkevil'la hala görüşüyor muymuş, görüşüyorsa benden bir selam söyler miymiş. Ha bir de, bir zamanlar yağmur altında bile koşarak Progamer almaya giden iş-

man ama mağrur genci hatırlıyor muymuş. (evet şu an itibariyle kilom 14146541 kg.)ÜH-HÜÜÜÜ!!!

2- Derginin arkasından böyle kağıt gibi, kımıl kımıl böyle janjanlı bir şey düştü. Onun oraya konulduğundan haberiniz var mı? (sanırım davetiye gibi bir şey)

3- Belki inanmayacaksınız şu yazdıklarına ama bunlar oldu (en iyisini en sona sakladım!). Bu ayın 14'ü itibariyle bayime gidip Level'i istediğimde adam bana "Ne Lavül" ü leyn her gelen istiyü,yok gelmedi işte" diye höykürdü. Ben de dayanamadım bana bağırıldığı ses tonunun yüz katıyla adama "Yoksa yok, ne höykürüyon!!!" diyerek duygularımı dile getirdim. Adam önce sinirle baktı ama üstüme gelmedi (zira ben boy ve kütle olarak adamın iki katıyım). Araya birkaç kişi girip ayırdı. Bende ondan sonra fazladan 4 km yürüyerek büyük bir kırtasiyeye giderek oradan aldım ve hep oradan alacağım. Ne diyorsunuz bu işe Master Sinan? (Saygı!!!)

For_Pandoria

1- Hatırlamıyormuş. Bu bahsi kapatacakmışsın kuzum.

2- Yoo, bizim öyle bir şeyden haberimiz yok! Nasıl kımıl kımıl? Canlı gibi mi yani?.. Şaka bir yana, bazen Complex, Bilişim gibi fuarların davetiyelerini veriyorduz dergiyle birlikte, sizin bahsettiğin böyle bir şey olsa gerek.

3- "Level vs. Gazeteci Amca" "Round 3" "Fight!" ... Seni bu kadar rahatsız ediyorsa, dergini büyük kitap evlerinden veya marketlerden al. Böylece "huysuz ve höyküren" bayilerden de kurtulmuş olursun. Ben de aylık dergi stoğumu böyle alıyorum. İki saat standın önünde dikilip tüm dergileri mıncıkladığım için bayici kötü kötü bakıyor çünkü, rahatsız oluyorum (ama bana höyküremiyorlar, nedense...)

PC OYUNCULUĞU...

Selamlar Level dergisi çalışanları, Ben Gaziantep'ten fanatik bir okurunuzum. Size birkaç sorum olacak. Yanıtılsanız sevinirim.

1- Bazı yerlerde PS3 ve Xbox 360 çıktıktan sonra bilgisayar oyun devrinin sona ereceği gibi yorumlar yapılıyor. Malum sizin bu sektörde ileri görüşlülüğünüz belli. Bu yorumların doğru olamayacağını bana söyleyebilir misiniz?

2- Age of Empires 3'ün sizce Amerika'da geçmesi iyi olmuş mu? Tamam, grafiklere sözüm yokta Ortaçağı biraz daha kullansalardı daha iyi olmaz mıydı?

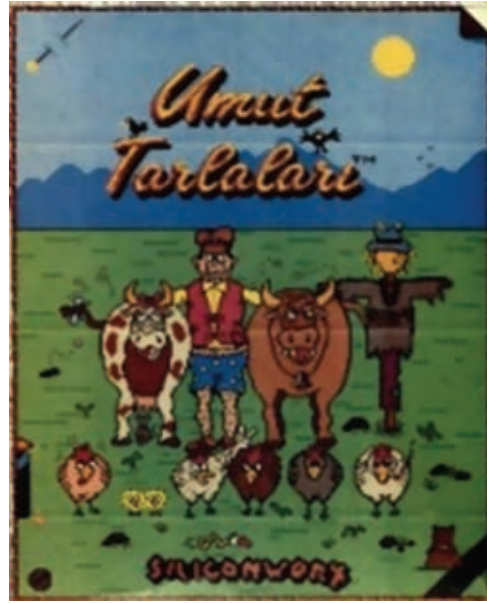
3- Desperados 2'nin yeni kamera sistemini beğendiniz mi? Ben pek beğenmedim açıkçası ama sizce hit olabilir mi?

4- Dergiye yaptığınız yenilikler çok güzel olmuş. Karikatür kısmı, editörün gizli hayatı falan çok güzel olmuş. Yazan ve çizen kişilerin ellerine sağlık.

5- Ya şu onuncu senenizde bir şey yapacak mısınız, biraz ipucu verebilir misiniz? Neyse soracaklarım bu kadar, size yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Murat Deniz

1- Son ayların en çok konuşulan konusu bu. Biz de birçok kez yazdık. PC oyunculuğu ölmeyecek, sadece "PC'ye özgü" oyunların sayısı azalacak. Bir araştırmaya göre 2004'te dünya-



▲ İki ay önce yakaladığım "Halo Dayı ve İki Öküz"ün esrarı yayılarak sürüyor. Bu ay bir okuyucumuz Amiga zamanından kalma Umut Turlaları adlı Türk yapımı oyunun kutusunun resmini göndermiş. Gördüğünüz üzere Umut Turlaları'nın kutusu da şüphe uyandıracak şekilde "Halo Dayı"nın kapağına benziyor. Umut Turlaları ile Halo Dayı'nın ne gibi bir ilgisi var? Buradaki "Halo" "Halim, Halit" gibi bir ismin kısaltması mıdır? Halo Dayı'nın Master Chief ile yakınlık derecesi nedir? Derin Devlet bu denklem neresindedir? Nedir? Oylar gelişir...

da sayılan toplam konsol oyunu sayısı 160,7 milyon. Bunu 42,3 milyon ile el konsolları ve 45 milyon ile PC oyunları izliyor. Yani oyun pazarındaki satışların sadece %17'si PC'de. Haliyle para kazanmak isteyenler de konsol pazarına oyun yapmaya başlıyor. Ama bir yandan da %17 yüksek bir rakam, bu yüzden konsola yaptıkları oyunların PC versiyonlarını da çıkartıyorlar. Çıkartmaya da devam edecekler. Yani kısacası korkma, bilgisayarlarımızda oyun oynama devri sona ermiyor. Gönlü rahatlığıyla yeni ekran kartlarına para vermeye devam edebiliriz.

2- Seni bilemeyeceğim ben Ortaçağı pek sevmem. Vebası ayrı, cüzzamı ayrı, Haçlı Seferleri ayrı. Elektrik yok, odununu kendin kesiyorsun. Dergi çıkartmaya çalışsan daha matbaa keşfedilmemiş, elle yazsan kapına Engizisyon kapına dayanır... İyi ki o zamanlar yaşamamışım diye Allah'a şükrediyorum.

Age of'da da yeterince Ortaçağ gördük kanımca. Hem ayrıca, Ensemble Studios'un (Age of'un yapımcısı) gizli bir planı var. Kesinlikle var. 3 yılda yeni bir Age of oyunu çıkartıyorlar. Ayrıca, Age of Empires 3'ün orijinal kutusundan çıkan bir broşürde oyunun geleceğiyle ilgili bariz bir ipucu var: Broşürde sırayla bir Roma'lı, bir şövalye, bir Kırmızı Cübbeli (Amerika'daki İngiliz askeri), bir 2. Dünya Savaşı askeri ve fütüristik bir zırh içinde bir asker yan yana resmedilmiş. Altlarında da Roma rakamıyla 1,2,3,4 ve 5 yazıyor. Biliyorsun Age of 1 Roma çağında, 2 Ortaçağda, 3 de Amerika'da geçiyor. Eğer ince düşünülmüş bir yanıtma planı değilse bu, Age of Empires 4 yakın geçmiş savaşlarını (1. ve 2. Dünya Savaşları, belki de Vietnam ve Kore savaşları), Age of Empires 5 ise geleceği konu alacak. Age of Mythology'yi de kapsayan 6 serilik oyun böylece tamamlanacak.

3- Neden olmasın? Farkındaysan Commandos 4 de FPS kamera açısına geçti. Eski Commandos tipi izometrik grafikler artık pek tutmuyor demek ki, yenilikler arıyorlar. Yenilik-

ten zarar gelmez.

4- Dedim ya, yenilikten zarar gelmez. Ama ne yaptığını biliyorsan :)

5- Ohooo, 100. sayı krizini biz daha yeni atlatmışız, sen bana 10. yıl diyorsun. Daha dur hele, 13 sayı var daha. Yaparız bir şeyler elbet :)

SEPET SARKITMAK?

Selam Level çalışanları

Size bir sorum olacak.Kapıdan nakit ödeme yapabileceğim bir sipariş sitesi biliyor musunuz? Playstation 2 oyunu sipariş etmek istiyorum. Cevaplarsanız sevinirim. İyi çalışmalar.

Boran Tuğcu

Merhaba Boran, eğer İstanbul içinde oturuyorsan www.weblebi.com 'un kapıda ödeme seçenekleri var.

JUMP TO LIGHT SWG

Selam ben Yarkın. Şu anda bu maili Level dergisine attığımı biliyorum ama kime attığımı bilmiyorum. Bu yüzden Tuğbek abinin mailine de atıcam. Bu maili ona da atmamın sebebi SWG oynuyor, benim gibi SW hayranı ve SWG rehberini o yazdı. Simdi soruma geçiyorum.

1- Sizi tebrik ediyorum. 1 yıl kadar önce hazırladığınız SWG rehberi gerçekten güzeldi. Ama bir yanlış yaptınız. Bu rehber sadece oynayanlara hitap ediyordu. Oynamayan ama oynamak isteyen binlerce kişiye değil. Ben bu rehberi baştan sona iki kez okudum, forumları dolaştım ama hala oyunu oynamak için satın almak gereken şeyin ne olduğunu, nereden satın alacağımı, Jump to Lightspeed'in ne işe yaradığını, hatta ek paket mi yoksa oyunun yerine gecip gecmediğini, kayıt işlemlerini nasıl yapacağımı, ödemeleri kredi kartından başka bir şekilde yapip yapamayacağımı bile bilmiyorum. Fakat bunları hallettikten sonra (ki eğer yardım ederseniz ve halledebilirsem) oyundaki en bilgili çömez olacağımdan eminim çünkü oyunun oynanışını ezbere biliyo-

rum.

2- Esas soru (istek) şu: Az öncekilerle ilgili bir rehber hazırlar mısınız?

Eminim ki aklınızdan şu cevap geçti; bu cevapların hepsine yazdığımız sitelerden, forumlardan ulaşabilirsin. Güzel ama siteler İngilizce ve benim gibi İngilizcesi iyi olan biri bile bu işin içinden çıkamıyorsa bilmeyenler n'apcak? Ayrıca siz sorulardan benle ilgili bilgisayardan anlamıyor gibi bir kaniya varmış olabilirsiniz ama aksine bilgisayar bilgim gayet iyi, öyle ki teknik servis bölümüne gelen sorulara sizin verdiğiniz cevapları okumadan doğru cevabı veriyorum.

Sizden istediğim bu sorunla gerçekten ilgilenmeniz ama lütfen dergide yayınlayın. Biliyorum ki bu cevaplara ihtiyacı olan binlerce kişi var. Olurda yayınlamazsanız lütfen bir cevap atın. Şimdiden teşekkürler. İyi çalışmalar.

Yarkın Tiryaki

1- Merhaba Yarkın, seni Star Wars Galaxies konusundaki Türkiye'nin bir numaralı insanı internet bölümü sorumlumuz Selçuk'a bağlıyorum. O sana yardımcı olacak. Buyurun Selçuk Bey:

Star Wars Galaxies, Kasım 2005 itibarıyla oldukça köklü bir değişiklik geçirdi ve hazırladığımız o rehber aslında şu anda tamamen geçerliliğini yitirdi. Bu ay SWG ile ilgili 2 tane yazımız var. Oku-

manı tavsiye ederim. Jump to Lightspeed her ne kadar eklenti paketi olarak çıkmış olsa da, şu anda SWG: Starter Kit olarak satılan pakette oyunun içinde gelmekte, yani artık JTL'yi ayrı olarak bulmanın imkânı da yok. Kaydınızı oyunu kurduktan sonra otomatik olarak zaten yapıyorsunuz ama Türkiye'den kredi kartı dışında bir ödeme şekli bulunmuyor. Zaten ödeme, kayıt gibi sorunlar hemen hemen tüm online oyunlardaki durumla aynı. Zaten geçen sene de Jump to Lightspeed'i ayrı olarak inceledik.

Teşekkürler Selçuk Bey. Nutella'yla geliyorum birazdan. Bu arada Yarkın, senin gibi Star Wars Galaxies'i merak edenler için önümüzdeki ay bir sürprizimiz olabilir. Şu anda yapımçı firmadan cevap bekliyoruz.

2- Eskiden oyun dergilerinde bir adet vardı: Her yeni çıkan oyun dergisi mutlaka bir Fantasy Role Playing bölümüyle gelirdi. Bu bölümler 12-13 ay devam ettikten sonra anlam kazanmaya başladılar, ama sonra dergiyi yeni almaya başlayan okuyucular "FRP bölümünüzden bir şey anlamıyorum. EXP nedir, Magic Missile nasıl atılır, bunları anlatır mısınız?" demeye başlayınca hooop, FRP bölümü en başa dönerdi. Bu dönüştürme yüzünden bu FRP bölümleri bir türlü ilerleme kaydedemedi.

Senin sorduğun şey de buna benziyor. Bir devasa online oyunu incelerken veya o oyunu online bölümünde detaylı olarak işlerken bu konulardan kısaca bahsediyoruz. Ama bunu oyun çıktığı zaman yapıyoruz. Tutup da her ay "Everquest 2'ye nasıl bağlanılır" veya "Yeni başlayanlar için WOW rehberi" yazarsak, o zaman yerimizde sayarız. Bunun tek çözümü, Level'i düzenli olarak takip etmen. Böylece hiçbir bilgidenden geri kalmazsın :) (RTÜK her an beni kapatabilir, veya uyarabilir. Ama ben bir TV kanalı değilim ki?)

HEP ONLARIN SUÇU!

Saygılar diyerek başlıyorum yazıma...

Selam Level halkı size kucak dolusu soruyla geldim; 1- Republic Commando'da Multiplayer'da server seçiyö-



▲ Tıpkı Star Wars Galaxies gibi, Death Star'ın geliştirme aşamaları da oldukça sancılı geçmiştir.

rum, ya server'a girmeden masaüstüne geri dönüyor ve hata veriyor ya da server'a giriyor ama bir saniye sonra önüme bir mesaj geliyor. Mesajda "Your CD key is invalid" yazıyor. "Kor-sandır" demeyin çünkü ben diyorum bile. Kor-san lafı dışında bir çaresi var mıdır?

2- Ben Warcraft için harita yapıyorum. Aslında doğrudan www.warcraftiii.net'e yollardım ama ben şimdi Level'a yollamak istiyorum. Nasıl yollarım?

3- World of Warcraft'ı parasız oynayınca bayağıma bela açılmıyormuş. Bela açılır lafı yazılmış. Nasıl yorumluyorsunuz?

4- Türkiye-İsviçre iyi gitmedi. Bunu nasıl yorumluyorsunuz?

Ben lafı fazla uzatmadan lafın ipini keseyim. Gelecek sefer 100-200 tane soru soracağım part 1, part 2 diye yayınlarsınız artık...

Ghostraus

Merhaba Ghost,

1- Yokudur. Sendeki CDKey aynı kopyaya sahip olan dünyadaki binlerce kişide bulunduğundan, o CDKey ile multiplayer oyunlara bağlanman mümkün olmayacaktır.

2- Bu tür çalışmalarınızı seve seve LevelCD'de yayınlarız (mantıklı boyutlarda olduğu sürece tabii). Levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsin haritalarını.

3- Bela mı açılmış? Hiç duymamıştım bunu :) Tüm Blizzard çalışanları ellerinde odunla evini basmaz ama resmi olmayan sunucular da oynarsan eline hiçbir şey geçmez demek istemiştir bunu söyleyen. Resmi sunucularda oyundaki eşyaların, karakterin vs. sen parayı ödedikçe garanti altındadır. Sistem çökse bile yedeğinden tekrar kopyalanır, aylardır emek harcadığın karakterin kaybolmaz. Kaçak ser-

ver'larda ise böyle bir güvence yoktur. Bugün oynadığın, 200 saat emek harcadığın karakter, sunucuyu açan kişinin "kapatıyoruz, hadi bakalım" demesiyle dijital bir hiçliğe dönüşebilir. Ayrıca bu tür bedava sunucularda moderasyon olmadığı için küfür, hırslılık, "harrasment" denilen rahatsız edici hareketler girila gitmektedir. Zevksiz, seviyesiz ve en önemlisi garantisiz bir ortamda WoW oynamak istiyorsan, bu senin bileceğin iş.

4- Seni şaşırtayım mı? Dünya yıkıldı, Türkiye yamuldu ama benim Türkiye-İsviçre maçıyla zırnık kadar bir alakam olmadı. Hatta sen söylemesen Türkiye-İsveç maçı zannedebilirdim. Futboldan ve "hayatımıza kafa göz sokmasından" bu kadar uzağım yani. Çok da memnunum. ("Türkiye-İsviçre iyi gitmedi" nasıl bir cümledir bu arada? Evliliğimiz iyi gitmiyor der gibi :)

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Ve perde inerken sizleri selamlar Blaxis. Küçüklerinin gözlerinden, büyüklerinin ellerinden öper, örf ve ananelerine bağlıdır çünkü. Bu sayfaları okurken içinden "inboks" değil de "inbaks" diyenleri de takdir eder, İngilizce telaffuza dikkat eder çünkü. Orta okulda "Sitar Vars" dediği için zilgıt yemiştir, içinde kalmıştır belki de, kim bilir... ■

DEMOLAR

NFS Most Wanted
Evocron Alliance
Diplomacy
Suffering 2
Zzed

FULL OYUNLAR

Cave Story
Goat in the Grey Fedora
Ipuissance 4D

VİDEOLAR

Battlefield 2 Special Forces
Elder Scrolls: Oblivion
Siren 2
Dragon Quest 8
Lineage 2

PROGRAMLAR

AbiWord v2.4.1
Active Keys v2.3.1
MagicTweak v3.00
PhotoFiltre v6.1.5
PowerStrip v3.62
Rainlendar v0.22
RegDoctor v1.41
TestDisk v6.1
UltraEdit v11.10c
What's Running

EXTRALAR

LEVEL PSP Paketi 1
Warcraft 3 Soundtrack Album
FM 2006 Türkiye Ligi Yüz Paketi 1.0
FM 2006 skin paketi

YAMA

Brothers in Arms 2 v1.05

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kuruluma devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.
- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir 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.

LEVEL DVD'Lİ VERSİYON OCAK AYINDA YİNE MÜTHİŞ OLACAK! BEKLEYİN

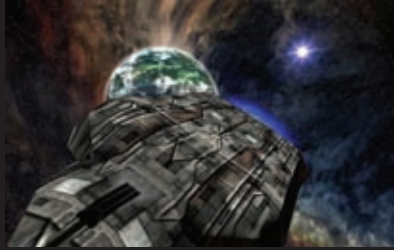
LEVEL CD/DVD İÇERİK

NFS MOST WANTED (EA) CD



NFS serisinde eskiye dönüş yaşatan Most Wanted'da, yeniden polislerle başımız dertte. Muhteşem grafikleri, yenilikçi oyun türleriyle Most Wanted çok iyi olmuş. Ama bunu bizden duymanıza gerek yok, elinizde bu muhteşem demo var çünkü.

EVOCHRON ALLIANCE (STARWRAITH GAMES) CD



İlk oyun Evocron'un devamı olan Evocron Alliance, 3 boyutlu bir uzay savaşı, ticaret ve askeri simülasyon oyunu.

DIPLOMACY (PARADOX INTERACTIVE) CD



Risk benzeri en ünlü masaüstü strateji oyunlarından birisi olan Diplomacy, bilgisayar oyunu olarak karşımızda.

SUFFERING 2 (MIDWAY) CD



İlki büyük beğeni toplayan, korku-aksiyon oyunu Suffering, ikinci oyunda hikayede açık nokta bırakmayacak. Tam olarak ilk oyunun bittiği yerde başlayan oyunda, Torque'un ve ailesinin başına gelenlerin sorumlularından intikam almaya çalışacağız.

ZZED (NEVOSOFT) CD



Çok iyi bir hız-beceri oyunu. Üzerinize üzerinize gelen renkli göktaşlarını yok etmeniz gerekiyor.

BANA KADERİMİN
Bİ OYUNUDUR BU

ÖZET

KAPORTACI DANTE USTA VE FREEMAN AYNI YERDE ÇALIŞMAKTADIRLAR. Bİ GÜN LARA ARABASINI YAPTIRMAYA GELİR. İKİSİ DE BUNA AŞIK OLUR VE DERTLERİNİ, DERT BABASI HITMAN'A ANLATIRLAR.

DANTE'DEN SONRA
FREEMAN DA
HİTMAN'A AÇILIR

İŞTE BÖYLE
HİTMAN BABA
AŞIK OLDUM
KIZA..

HİMM!
TELEFONUNU
VERSENE ŞUNUN

SU KADINI ARIYIM Bİ YOKSA
BUNLAR BİRBİRİNİ, YİYECEK!
ALOO ŞEY SİZİNLE BİR KONUDA GÖRÜŞEKTİM





İSMİM "HAGAR" DEĞİL!

Abi yanına girim mi?

Oyun salonlarının moda olduğu zamanlarda en çekindiğimiz cümlelerden birisi buydu. Eğer salona bir arkadaşınızla gitmediyseniz, tanımadığımız birisinin gelip "yanınıza girmesi" işten bile değildi. Özellikle de Final Fight, Double Dragon gibi dövüş oyunlarında olurdu bu. Tam konsantre olmuş, bir ritm tutturmuş, önüme gelene yüz tekme atarken, sen de nereden çıktın a velet?! Şimdi gireceksin yanuma, sağlık veren yemekleri sen kapacaksın, yere düşen silahlara aç gibi saldıracaksın, sağdan gelen düşmanları benim tarafa atacaksın. Daha da kötüsü, oyunu bitirme keyfime ortak çıkacaksın. İstemiyorum, girme yanuma kardeşim!... Yani daha o zamandan belliymiş asosyal bir oyuncu olacağım, bir türlü devasa online oyunlara da ısınmadım zaten.

Bir de bunların daha zeki olduğunu sanan versiyonları vardı: "Abi, senin için orayı geçeyim istersen"çiler. Bir boss'ta takılmışsın, jeton üstüne jeton atıp zengin ediyorsun Atari'ci amcağı. Böyle bir tip belirip "istersen geçeyim" demese olmaz. Hadi oyunun zor bir kısmını sen geçmeyip "oyun bitirme raconunu" zedelemen bir yana, eğer sizden iriyse, takıldığımız yeri geçtikten sonra o kişiden oyunu geri alamama tehlikesi de vardı. Ama ben ilkokuldan itibaren iki metre olduğum için, daha çok oyunu kendim bitirmeyi dert ederdim, oyunu geri vermeyeni de döverdim. Tabii giderdi harçlıklar, aç kalırdım. O zamanlar iki metre ve zayıftım. İskeletor'u da bu yüzden seviyordum sanırım. ■

İçindekiler

LOAD# [Sayfa.125](#)

[Sayfa.126](#)

[Sayfa.128](#)

[Sayfa.129](#)

[Giriş ve içindekiler](#)

[Final Fight ve mahdumları](#)

[Asla Unutmayın!](#)

[Fosil Abi - Joystick](#)



FINAL FIGHT

"Bir vurdum mu, bir de yer vurur!" deyiminin sahibini açıklıyoruz!

VOLKAN TURAN



CAPTAIN COMMANDO



Açıkçası çok harçlık almazdım ailemden. İlk, orta ve lise hayatım hep böyle geçti. Arkadaş grubum içinde ne en çok ne de en az para bende olurdu. Atari salonu müdavimleri olan biz (ki inatla oyun salonu demeyeceğim), az ama öz olan harçlığımızı okul içerisinde değil, direk olarak bu tür yerlere verirdik. Elimize tutuşturulan birkaç yamuk yamuk metal (ki genelde küflü olurlardı) parçasının bizler için değeri belki yoktu ama joystick'ine zar zor tutduğumuz arcade makinelerinin "anahtarı" olduğu için büyük sevinç kaynağıydı. Tabii en başlarda alabildiğimiz birkaç jetonla çok az oynayabiliyorduk (fazla oyun bilmezdik, yapay zekâ affetmezdi). Bu yüzden ben oynamış süresi uzun olan oyunları tercih ederdim. Yani oynama kriterlerim ne güzel animasyonlar, ne de yapılan kombolar filan değildi; sadece uzun oynanıştı -ki bir, iki jetonu olan birisinden başka bir şey beklenemez.

HADİ HAGAR OYNAYALIM?

İşte bu 'uzun süren oyunlar' merakım beni Final Fight ile tanıştırdı ve ilk tanıştığımız günden beri de sürekli selam, sabahlaşıyoruz. İlk oyunlarımızdan olan Street Fighter 2'nin yapımcıları tarafından çıkartılmış olması zaten mknatsız etkisi yapmıştı bünyeme. Soldan sağa sürekli açılan bir ekran, bitmek bilmeyen, oldukça zeki ve farklı düşmanlar, oynayabileceğimiz üç farklı karakter, variller, kutular, etler, butlar... Derken uzunca bir süre jeton yedirdim bu Final Fight'a. Ve hiç pişman olmadım. Önmüze çıkan Mad Gear çetesi üyelerini tokatlayacak, Belger'i tekerlekli sandalyeden indirip kulağını çekecek ve Haggar'ın kızı Jessica'yı kurtaracağız bir kere... Ben genelde Cody ile oynardım oyunu. Her ne kadar Haggar'ın vurdu mu deviren ve Zangief'in bacak arası hareketi, Guy'ın yerden ve havadan seri hareketleri olsa da, Cody'yi seçiyordum (ikimizde de üçgen vücut olduğu içindir herhalde :).

Ellerim her ne kadar Street Fighter 2'ye alışmış olsa da, en



başlarda FF bana hiç mi hiç kolay gelmiyordu. İlk bölüm olan Slum (boss: Damnd) ve ikinci bölüm olan Subway'nin boss'una kadar geliyor ama elinde çift katana tutan Sodom'u geçemiyordum. Yumruklarım işe yaramıyordu. Yakın mesafeye girdiğimde kesiyor, kaçsam kafa çakıyordu. Ringde çıldırmadan önce oyunu bilenleri izleyerek gerekli taktikleri aldım. Aslında bu oyunu oynamak kadar izlemek de büyük zevkti. Öyle iyi bilen biri varsa film izler gibi izlerdim (bazıları kovardı, uyuş olurdum, kin tutardım). Neyse, daha sonra bölümler birbirini izledi. Daha hızlı ve daha çok düşman gelmeye başlamıştı ilerleyen bölümlerde karşıma. Oyundan keyif almanın yanında, korkmaya da başlamıştım. Çünkü o zamanlarda başlayan ve hala devam eden bir rahatsızlığım var; eğer bir oyunu çok çok oynuyorsam mutlaka başarılı olmalıydım yoksa bunalıma bile girebilirim. Neyse ki imdadıma deli gibi FF oynayan diğer arkadaşlar yetişti de bu dertten kurtuldum. Oyunu benden çok oynayanlar "sağ-sol" diye tabir ettikleri bir taktik bulmuşlardı. Yumruk tuşuna hızla basıyor ve joystick'i ritmik bir şekilde sağa, sola doğru yönlendiriyorlardı. Yumruk yiyen düşman geri sendeliyor ama ters tarafa atılan yumruk sayesinde yere düşmüyordu, böylece ölene kadar yumruk yiyordu. Oyunun sonundaki Boss (Belger) hariç herkes bu taktiği yiyordu. Hatta sadece diz ve fırlatma ile enerjisi açılan Sodom bile! Bir kere bu taktikle Sodom'u öldürmüştük. Ve yaklaşık olarak 20 dakika "hiç durmadan" yumruk sallamış, mü-kemmel bir puan kazanmış ve aynı derecede parmaklarımızı geçici olarak devre dışı bırakmıştık. Çocukluk işte!

FINAL FIGHT = ARKADAŞ HATTI

Final Fight'ı çok keyifli kılan özelliklerden biri de kuşkusuz oyunu iki kişi ile oynayabiliyor oluşumuzdu. Eğer tanıdığımız biri ile oynuyorsak süper dakikalar geçirebiliyorduk. Gelen düşmanları sırt sırta verip dövülebiliğimiz gibi, bazen "Hadi bakalım, kim kimi dövcek?" deyip oyunu Street Fighter'a çevirebiliyorduk. Eğer yanınıza hiç tanımadığımız ve muhtemelen oyunu bilmeyen biri 'girmek' istiyorsa (ki bu -yanına girmek- kavramı Atari Salonu dilindedir) garip diyaloglar ortaya çıkabiliyordu:

- Ben (1P): Hayrola arkadaşım, niye aşağı doğru eğildin?
- 2P adayı: Jeton atacaktım. Beraber oynayalım istersen?
- 1P: Oyunu biliyor musun peki?
- 2P: Hayır ama öğreneceğim oynayarak işte!
- 1P: İyi sen bilirsin... Bak soldan gelen düşmanlar senin.

Evet, o tuşa basacaksın hızlı hızlı. Ama hayır! Sağ taraf değil! Sakın o şişkoları bırakm...

... Şeklinde sinir olurdum genelde çünkü oyunu iki kişiyle oynadığımızda daha çok düşman gelirdi. Yanımızdaki kişi de oyunu bilmiyorsa, bu iki kat efor sarf etmeniz gerekiyor demektir, ki ben de çıkan tüm butları, enerji veren ürünleri yalar yutar-dım. Böylece 2P'deki oyuncu da birkaç dakika sonra ölürdü.

Merak ettim de acaba bebekken havale filan mı geçirmişim ne? Bu ne manyaklık?

Günler günleri, aylar ayları kovaladı, oyunu sindirdik, tek jeton ile bitirir olduk. Sonra da diğer oyunlara geçtik... Epey bir süre sonra gördük ki, bizim âşık olduğumuz oyun "en iyi yürümelî oyunlar" arasında birinci ve bir efsane olmuş. Her ne kadar Final Fight'a harcadığım para, iki arcade makinesi parasına denk olsa da, helal olsun tüm harçlıklarım. FF'in arkasından tam üç devam oyunu (bir tane daha geliyor) yapıldı ve hiçbirini aynı etkiyi gösteremedi. Gösteremez de. Niye? Çünkü hiçbirini ilk FF heyecanı ile oynamadık, tonla jeton harcanmadı, oynarken yeni arkadaşlar edinilmedi... Eskiden "ilkler" hep özeldi işte!

KAPTANIM! KOMANDOM!

Final Fight sonrası bu "yürümelî" oyun türüne epey kaptırdık kendimizi. Keşfe çıkmaya karar verdik. Evet... Ufukta bir Capcom oyunu daha gözüküyordu. Daha parlak animasyonlar, biraz bilim kurgu ve biraz da fantezi öğeleri görmüştük ekranda. Gördüğümüz Captain Commando'dan başkası değildi. Büyük bir açlıkla saldırdık oyuna. Seçilebilir dört karakter vardı: Ginzo (ninja), Mack (mumya) (benim favorimdi, oynarken kendimden geçerdim), Hoover (bebek kafa) ve Captain Commando

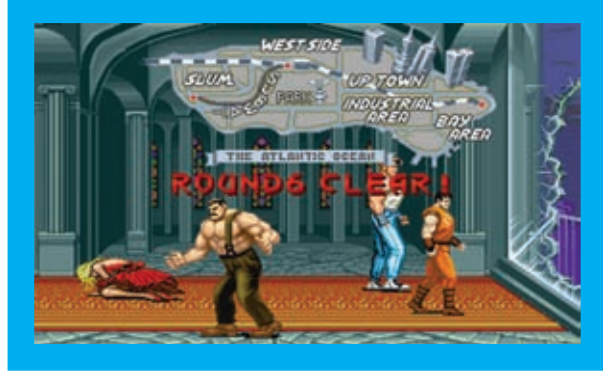
"Önüne geleni patakla" türündeki oyunlarda ilerleyebilmeniz için mutlaka surette önünüze çıkan varil, kazan, kutu, sandık vb. eşyaları kırmalısınız. Az sonra da göreceğiniz gibi, oldukça işinize yarar şeylerle karşılaşacaksınız.

Captain Commando'nun en güzel yanlarından biri, içersinde bol bol yiyecek çıkan varillerin olmasıdır. Açıkçası, ufakken pek iştahlı değildim. Zorla yemek yediğim bile söylenir (şimdiki göbük var, karıştırmayın orasını). Ama bu oyunu oynarken ağzım sulanırdı, canım yemek çekerdim. Muzlar, butlar, sandviçleri ekranda görünce fena olurdu. Ama haksızlığa bakar mısınız kardeşim? İki tane kiraz ne için, şu koca but ne için? Capcom düzenli ve dengeli beslenme nedir bilmiyormuş anlaşılır!

"Mustafalı" oyununda etrafa bir kıtlık hakimdir. E tabii tüm şehri dinazorlar bassa, doğal bu ama insan acıyorsa seçebildiğimiz şu dört karaktere. Sen tut koca T-Rex'leri gebert, dünyayı kurtar, sonra da kalk şu hediyeyle yetin! Gördüğünüz 5 lira ile ne alınır ki? O ortası delik CD görünümü şey de Donut. Her halde o 5 lira da -ekmek al arasına koy ye- için. Ortadaki de taş. Evet, bildiğimiz taş. Şimdi size "Ashında oyunun en etkili silahı" deseydim güzel olurdu; şaşırırdınız, ama değil. Bildiğimiz daş işte. Hiçbir işe yaramıyor.

Final Fight'ta diğer oyunlara göre daha fazla kırılacak nesne var. Genelde su borusu, bıçak ve katana çıksa da yerince güzel enerji veren besinler çıkabiliyor. Lakin içlerinden biri var ki, hiç hoşlanmadım! Bakınız lütfen! Enerjiye ihtiyacımız var diye önümüze viski koymuşlar resmen! E bu oyunu çocuk çocuk da oynuyor. Kim bilir kaç oyuncu sırf bu yüzden alkol bağımlısı oldu vah vah! Şikâyet etmek lazım Capcom'u AİHM'ye. Hem ben sarhoş filan değilim. O içki-den vallahi bir, hmmm, iki, bilemedin 13 kere filan ijtiiimm. Nool-mujji yanee Zzz zz...

The Punisher sert adamdır. Asla gülmez. Asla ağlamaz. Acımaz. Kını dünyayı yakacak kaardır filan. Nedenini de biliyorsunuz! Katledilen ailesi yüzünden psikopata bağlanmış. Zaten bunu oyun boyunca da görebiliyoruz (kafaya balta sokmak, böbrek deşmek, şakaktan vurmak). Ne var ki, ağabeyimiz bazen sevdiği karısını unuttabılıyor ve bir lokma enerji için kendisini ona buna öptürebiliyor. Bunu gören Nick Fury'de derhal oyuna müdahale edip makinenin fişini çekiyor. Kiskanıyor olabilir! Ama Cezalandırıcı'ya yakışmayan bir hareket olduğunu itiraf edeyim.



(alev kullanarak ilerlemek dehşet zevkiydi). Yaptığımız şey FF ile aynıydı; FF'in geçtiği Metro City'nin 2026'daki halini oynuyorduk ve Scumocide adlı tehlikeyi ortadan kaldırmak için tuşlara kırarcasına basıyorduk. Yine iki tuş üzerinden oynanıyordu oyun ama yapılabilircek daha fazla hareket vardı. Bunun yanında robotlara binebiliyor (iki kişi oynarken birimiz dondurur, diğerimiz yakardık nihaha) ve abidik gubidik silahlarla ortahğı dağıtıyorduk. Nitekim şanssızdı bu oyun çünkü Atari salonumuza bu dönemde birçok yeni oyun gelmişti. Neyse ki PS1'e de çıktı da sonradan bu oyun, içimde ukde kalmadı.

DİNAZORLAR HER YERDE!

Bu oyun çok güzeldi ya. Güzel olmasının yanında oldukça da keyifliydi. Karşımıza çıkan düşmanların çoğunlukla dinazor olması, oyunun çekiiciliğini gözümüzde arttırmıştı. Yıl yine 2500'lerde ve insanlığın soyunun tükenmesine az kalmış. Dinazorlar her yeri işgal etmiş ve insanlar dinazorlara dönüşmekte... İşte böyle bir ortamda geçen, aksiyonu bol bir oyundur Cadillacs & Dinosaurs (Mark Schultz'un aynı adı taşıyan çizgi-romanından uyarlanmıştır). Adın-

ŞOK! ŞOK!! ŞOK!!!

Final Fight'a verilen ilk isim Street Fighter: Final Fight idi fakat Capcom SF adını kullanmadı. Aynı yıl içerisinde de ilk SF'yi çıkardılar. Tek bir isimden iki efsane çıkarmış ya Capcom, ne yazayım daha!

Final Fight çok bereketli bir oyundu çünkü içerdiği tüm karakterler birçok oyunda yer aldı.

Andore SF III serilerinde (Hugo olarak), J Street of Rage serilerinde, Sodom SF Alpha serilerinde Capcom Vs SNK'de, Rolento SF Alpha 2'de ve CvsSNK'de, Edi E SF Alpha 3 background'unda, Guy SF Alpha 2-3 ve Namco x Capcom'da, Cody SF Alpha 2, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter background'unda ve SF Alpha 3'te, Mike Haggar Saturday Night Slam Masters'da, Jessica da Haggar ve Cody'nin olduğu her yerde gözükerek görevlerini icra etmişlerdir.

Axl ve Slash karakterlerinin Guns n' Roses, Poison, Roxy, Izzy ve Sodom karakterlerinin aynı adları taşıyan rock/metal gruplarından ve Abigail adlı boss'un da King Diamond'ın albümünden esinlenerek yaratıldığını kulağımıza fısıldayalım!

Eğer FF'ta puan rekoru kırmak istiyorsanız işte ipucunuz. Kıracağınız varili, sandığı sade bir yumrukla değil de, zıpla + aşağı yaparken karakteri geri ama sağa doğru zıplatin. Atari salonu ağzıyla "geri diz" yapıp puanları cebe atacaksınız.

Oyun ilk yapıldığı gibi kalmadı. Oyunun Japon versiyonunda, Hagggar'ın TV'yi açtığı sahne de Jessica'nın iç çamaşırı gözüküyor ve Belger'in sinsi gülüşü duyuluyordu ama World versiyonunda bu sahne kesildi. Sodom'un adı farklı yerlere kayar düşüncesiyle Katana'ya dönüştürüldü (aman ne kadar masum bir isim!). Araba kırma Bonus bölümünde araç sahibinin "Oh my God!" cümlesi "Oh my Car" şekline sokuldu (yorumsuzdur). İlk boss olan Damnd'in adı itici bulundu, Thrasher'a çevrildi (Thrash metal tayfası ayaklanın uleyn). Patakla-dıklarımız arasındaki Roxy ve Poison adlı kızlar da, "bayanlara dayak atıyorlar!" tehlikesi yüzünden oyundan kovuldular ve yerlerine Sid ve Billy adlı adamlar getirildi. Oh erkekleri dövün tabii, ne güzel!





dan da anladığımız gibi oyun içinde Kadillak kullanabiliyorduk (sadece bir bölümde de olsa heyecanlanıyorduk). Bu oyun benim hafızama zor "bölüm sonu canavarları" ile geçmiştir. Çünkü tek jetonla bu oyunda ilerlemek çok zordu ve özellikle son bölümde ekran tam anlamıyla curcunaya dönüşüyordu. Mustapha ile oynama nedenim bu idi çünkü kendisi oyunun en etkili dövüşçüsüydü. Herkes böyle düşünüyor olmalı ki oyunun adı daha sonradan "Mustafalı"ya dönüştü. Seçilebilen diğer üç karakter arasında Hannah adlı bayan bir dövüşçü vardı ki en başlarda alışamamıştık ("bayanlar araba kullanamaz" gibi bir önyargıydı işte o zamanlar). Neyse ki daha sonradan Mustapha'nın en etkili hareketi olan iki ileri yap koştur + yumruk hareketinin değerini bilmiş, bu Capcom yapımı olan oyunu da geçmiştik.

GÖREVİM CEZA VERMEK!

Herhalde Capcom Özel köşesi hazırlasak, yine aynı oyunları inceliyor oldurduk çünkü şimdi hatırlayacağımız The Punisher da bir Capcom ürünü. Hem de teknik bakımdan en iddialı olanlarından. Eğer The Punisher'ı filmde ve PC'ye-konsollara çıkan oyunundan tanıyorsanız, yaşınız ya biraz ufaktır ya da Sega MD konsolunuz olmamıştır (belki de hafızanızı kaybettiniz, niye tahmin yürütüyorsunuz artık?). Marvel'in bir karakteri olan Cezalandırıcı, bol kurşunlu ve bol bombalı bir oyundu. İki tuş ile süper hareketler yapılabilirdi (en güzel düşmanı tepeye kadar çıkarıp Zangief'in yaptığı gibi yere yapıştırma hareketiydi) ve gerçekten güçlü olan sizdiniz

bu oyunda (Nick Fury ile de oynayabiliyordunuz, o derece yani). Ama hala anlamadığım bir nedenden dolayı bu oyunda "ölümsüzlük" hilesi yapabiliyor ve oyunun sonunu sadece 1 bölüm oynayarak görebiliyordunuz. Kırmızı şapka, eli taramalı amcaları hatırlıyor musunuz? Heh işte onları biraz dövüp, yakasından yakalayıp, sağa-sola hızla çevirdiğinizde o bölüm boyunca karşınızda hiç düşman kalmıyordu. Ama ben inatçı (manyak?) kişiliğimle oyunu hiç ölümsüz olmadan, tek jetonla bitirip 10 milyon puan sınırını aşım. O günün parasıyla da 10 milyon harcamışımdır herhalde (aman babam duymasın şişt). Evet, artık Capcom'un Resident Evil ile var olduğunu sanmıyorsunuzdur sanırım!

ERGEN KAPLUMBAĞALAR NİNJA OLURSA?

Ufakken oyun oynamak tek hastalığımız değildi. Çizgi film izlemek de beyne aynı etkiyi gösterebiliyordu. Evde uslu uslu oturowsam, bunun nedeni az sonra Ninja Kaplumbağalar'ın başlayacak olmasından başka bir şey değildi. Çizgi filmini kaçırmıyorduk ama oyunuyla geç tanıştık. Başka bir ilçede tesadüfen buldum bu oyunu. Arcade makinesinin tam olarak dört joystick'i vardı ve millet dört arkadaşıyla oynuyordu bu oyunu (Konami yapıyor işte). Ben de boş durmadım. Çağırdım üç velet, saldırdık oyuna. Hayranı olduğumuz karakterleri yönetiyor, Shredder'a meydan okuyorduk. E arada pizza da götürmüyör değildik. Daha sonradan 8-bitlik konsolum dâhil her makinede oynadım TMNT'ı ama son oyunlar rezalet! Konami, uyumaaa, sabrımızı taşımaaaa! ■

ASLA UNUTMAYACAĞIZ!

Abandonware üzerinde çok konuşulan bir konu. Normalde bir oyunun bedava dağıtılabilmesi için yapımının üzerinden 75 yıl geçmesi gerekiyor. Ama oyun dünyası bu kadar hızlı gelişirken, daha geçen yıl çıkmış oyunları unutmuşken, 20 yıl önceki oyunların bir şekilde unutulmaması gerekiyor. İşte kendilerini eski oyunları ve eskilerin oyunculuğunu

unuturmamaya adanmış internet siteleri burada devreye giriyor. Bir avuç gönüllü retro-severin bir araya gelip başlattığı bu siteler kısa zamanda müthiş ilgi görek geliştirdi. Bu çok güzel bir şey bizce. Ve size bir sır vereyim mi, her ne kadar kanuna aykırı olduğu söylense de, abandonware'i destekliyoruz!

Abandonia

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

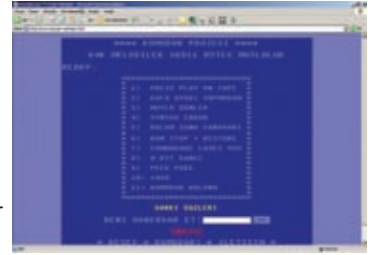
Hem freeware, hem abandonware oyunları bulup indirebileceğiniz bir site. Ayrıca yapımı tamamlanmış bazı oyunları da bulabilirsiniz. Telif haklarına özen göstermeleri de takdire şayan.



Komodor

<http://www.komodor.net/>

Abandonware konulu olmasa da bahsetmek istedik. Türk yapımı bu sitede, C64 oyunlarının efektleri kullanılarak yapılan müzikler var. Müzikler MP3 formatında ve şarkı sözleri de tabii ki eski oyunculuk zamanlarını konu alıyor.ski oyunculuk zamanlarını konu alıyor.



Games That Weren't

<http://www.gtw64.co.uk/>

Abandonware konusunda en aşırıya kaçan site bu olsa gerek. Commodore 64 için yapımına başlanıp da tamamlanmadan rafa kaldırılmış oyunları bulup gün ışığına çıkartan bu siteyi mutlaka ziyaret etmelisiniz. Belki de o çok beklediğiniz ama hiç çıkmamış oyun buralarda biryerdedir.iniz ama hiç çıkmamış oyun buralarda biryerdedir.



World of Spectrum

<http://www.worldofspectrum.org/>

Zamanında sadece C64 yoktu. Commodore ve Amstrad'ın yanında en ünlü diğer makina ZX Spectrum'du. Kendine has mono grafikleri olan Spectrum'la ilgili tüm oyunlara ve bilgilerine ulaşabileceğiniz bir site WoS.e ulaşabileceğiniz bir site WoS. ■



FOSİL ABİ

Biz oyunu nasıl oynardık?

Joypad'ler, joystick'ler, pedallı vitesli direksiyonlar... Yoktu bizde netekim...

Oyuncu her zaman oyuncudur. Bir oyunu oynarken ekranda kontrol ettiği karakteri, arabayı veya uçağı en kolay şekilde, doğala en yakın biçimde kontrol etmek ister. Böylece teknik olanakların kısıtlamaları ile uğraşmadan oyunun ortamına girmek birincil öncelik haline gelir.

Dinozorlar zamanında, biz oyunları nasıl oynardık, bilir misiniz? Türkiye'ye Atari ilk defa geldiğinde televizyon reklamları vardı, bir aile mutlu televizyonun karşısına geçmiş oyun oynardı, çoluk çombalak, anne baba, ellerinde joystick ekranda sanal dünyaya dalar giderlerdi. Tabii bu gerçek hayatta hiç böyle olmazdı, onu hemen söyleyeyim. Bir kere Atari joystick'lerini kelime anlamı itibarı ile "eğlence çubuğu" manasına gelse de, daha gerçekçi bir yaklaşımla "işkence kolu" olarak değerlendirmek gerekli. Örnek resimde de görüldüğü gibi, joystick dünyasının bu ilk temsilcilerini günümüzün joystick'leri ile ilişkilendirmek imkansız gibi bir şey.

Olay şu, kare bir taban. Masaya filan yapışmıyor, avuç içerisinde tutulacak. Üzerinde 8-9 santimlik düdük kadar ince bir çomak, bir de sol üst tarafta, parmağınızın en ulaşamayacağı konuma özenle yerleştirilmiş, kırmızı, bazen çalışan, bazen çalışmayan bir ateş düğmesi. Bu aleti elde tutmak ve oyun oynamak, özel bir akrobasi yeteneği gerektiriyor. Hele joystick kıran oyunlardan kış olimpiyatları, dekatlon filan gibi oyunları oynuyorsanız yandı gülüm keten helva. Örneğin bu tür oyunlar sayesinde benim gibi bir solağın sağ bileğinin deforme olması, baş parmağının ateş düğmesine uzanabilmesi için şekil değiştirip sırık fasulyesi gibi uzaması ve sol elinin tutma çomağının küçüklüğü yüzünden hoş olmayan bir ortopedik biçimde kenetlenip kalması mümkün olmuştur.



Joystick'in atası, Atari joystick

Neyse, bir süre sonra Commodore 64'e terfi ettik de o güzel Quick-Shot 2 günleri başladı. Bir anda kendimizi cennette hissettik. Bu canını sevdiğim joystick'ler hem masaya yapışıp bir uçak lövyesi lezzeti yaşıyor, hem de düğmelerinin pozisyonu açısından solak salak demeden mis gibi oynatıyor-

du. Ancak küçük bir dezavantajı vardı, o da pek narin olmasıydı. Narin derken, belki normal kullanımda pek bir şey olma ihtimali yoktur, ancak bizim gibi okuldan kaçıp arkadaşının evinde toplanmış dört tane aslan parçasının Winter Games oynamasına karşı verdiği tepki en basitinden "kırılmak" oluyordu, ya da yayının pırlaması, bakalitinin çatlaması gibi ciddi sorunlara yol açıyordu.

Peki, çözümü nasıl bulduk? Hani fuarlarda, oyun sa-

lanlarında filan tekteden oyun mobineleri vardı. Bir ta-
Zamanında Combat School oynamak, deli gibi joystick sallamak ve gerçek
1 fiziksel olarak acı çekmek demektir. O kadar ki sekiz eğitimden oluşan
oyunun üçüncü eğitimini geçen daha duymadık.



vardır, üstünde üç beş düğme bir de metalden topuzlu joystick vardır. Aha aramızdan cevval bir arkadaşımız kapanmış bir salonda işte o makinelerden ıskartaya çıkmış bir tane görmüş, bakmış içinde de Commodore 64 var, "ulan bunun joystick'i bize yarar" demiş. Nasıl yapı etmişse (artık kazmayla mı vurmuş, baltayla mı girişmiş bilmiyoruz), aletin köşesini koparıp getirmiş. Daha sun-tasının kıymıkları üzerinde taze taze duruyor, düşünün artık. Biz bu aleti aldık, Commodore 64'e bir oyun yükledik, aletin kablolarını bozuk bir joystick'in kablosuna tek tek dokandırarak yönleri ayarladık. Bu baba joystick'i de arkadaşın masasına bir güzel çaktık. İşte o günden sonra ne gam kaldı ne kasavet. Joystick kıran oyunun en babası geliyor karşımıza, elimizin altında metalden joystick, langır lungur oynuyoruz, hiç acıymıyoruz. Hiç unutmam, Winter Games oynarken bir ara nasıl asılduysam joystick'e (sanırım kayakla atlamada havada artistlik yapıyordum) joystick'in tabanı çotarak diye söküldü çakılmış olduğu masadan ama joystick'in kendisine bir gram bir şey olmadı yahu!

Yaa, işte böyle. Bu ayın kıssadan hissesi şudur: Biz zamanında adam gibi oyun oynayabilmek, joystick'lerimizi koruyabilmek ve ana babamızdan sopa yememek için, enkaz altından kazmayla joystick çıkarmış bir ırkın efradıyız, Joypad'lerinizin, DualShock 2'lerinizin, direksiyonlarınızın kıymetini bilin. ■



Bütün bir nesli yumuk elli olmaktan kurtaran joystick: Quickshot 2





DARK

"THE SLEEPING PRINCE"
LOP 301

001 01

DIRECTOR LAURENCE OLIVIER **CAMERAMAN JACK CARDIFF**

INT: NIGHT

DATE 7/8/56

Gelecek Sayıda...